
ГЛАВА 1

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

И когда кровь брызнула на бесплодную землю, поднялись Дети Дракона. Народ Дракона, явившийся на зов его из пустынных земель, вооружился для танца со смертью, и разгорелась битва, потрясая мир.

Из «Колеса Времени»
Сулешейна со Бхагад
Главного хрониста при Дворе Солнца.
Четвертая Эпоха.

Характеристики персонажей

Каждая характеристика частично описывает вашего персонажа и влияет на некоторые из его действий.

Описание каждой характеристики включает список рас и существ с усредненным значением этой характеристики. (Не каждое существо имеет значение каждой характеристики, вы увидите это, когда посмотрите на приведенные ниже списки.) Это усредненное значение характерно для взрослого представителя расы или вида, вроде мытаря-дварфа, торговца-полурослика или обычного гнолля). Приключенцы – скажем, воин-дварф или направляющий из эльфов – скорее всего будут иметь лучшие значения, по крайней мере в тех характеристиках, которые для них существенны, а игровые персонажи всегда выше среднего.

Таблица 1.1

Характеристики персонажа

Физические	Социальные	Ментальные
Сила	Шарм	Интеллект
Ловкость	Воля	Интуиция
Стойкость	Внешность	Восприятие

Таблица 1.2

Модификаторы характеристик

Значение	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
и т.д.	

СИЛА

Силой измеряется мускульная и физическая мощь вашего персонажа. Эта характеристика особенно важна для воинов, паладинов и монахов, потому что именно она помогает им добиваться превосходства в бою.

Вы применяете модификатор Силы вашего персонажа при выполнении следующих действий:

- Бросок на Урон при использовании ближнего или метательного оружия. (Исключения: Атаки неосновной рукой получают только половину модификатора Силы, в то время как атаки двумя руками получают полтора модификатора Силы. Штраф Силы, но не премия, применяется к повреждениям, нанесенным с помощью лука или пращи).
- Проверки умений Лазание, Прыжки и Плавание. Это умения, в которых Сила является ключевой характеристикой.
- Проверки Силы (для ломания дверей и т.п.).

ЛОВКОСТЬ

Ловкостью измеряется координация, проворство, реакция и равновесие. Эта характеристика наиболее важна для плутов, но она также важна для всех персонажей, которые обычно носят легкий или средний доспех, или вообще не носят доспехов (монахи и направляющие), да и для любого, кто хочет быть искусным фехтовальщиком.

Вы применяете модификатор Ловкости вашего персонажа при выполнении следующих действий:

- Бросок атаки в ближнем бою и метательная атака (кинжалы, топоры, камни и прочее).
- Уклонение от метательных атак, если, конечно, персонаж может реагировать на нападение.
- Спасброски на Реакцию, увертывание от *огненных шаров* и других атак, которые вы можете избежать благодаря скорости передвижения.
- Проверки умений Балансирование, Мастер Побега, Прятаться, Бесшумное Передвижение, Обирание Карманов и других умений, для которых Ловкость является ключевой характеристикой.

СТОЙКОСТЬ

Стойкость представляет здоровье и выносливость вашего персонажа. Она напрямую отвечает за число хитов персонажа, так что является важной характеристикой для каждого искателя приключений.

Число общих хитов вашего персонажа равно удвоенному значению стойкости (сколько урона в общей сложности может получить персонаж, перед тем, как потеряет сознание). Если значение общих хитов равно отрицательному значению Стойкости, то персонаж мертв.

Число хитов каждой части тела равна значению стойкости (сколько урона может получить, к примеру, рука, прежде чем перестанет функционировать). Потеря всех хитов, с определенной части тела, может привести к смерти, не зависимо от того, сколько общих хитов осталось у персонажа (см. Глава 04 УРОН).

Вы применяете ваш модификатор Стойкости при выполнении следующих действий:

- Спасброски на Стойкость, сопротивление яду и подобные угрозы здоровью.
- Проверки Концентрации. Этот навык важен для направляющих.

Таблица 1.3.

Выносливость Действия	Свежий	Разогретый	В норме	Утомлен- ный	Уставший	Измощен- ный	Смертельно уставший
Ходьба	1 час	2 часа	2 часа	1 час	1 час	30 минут	10 минут*
Двойная ско- рость	30 минут	1 час	1 час	30 минут	30 минут	20 минут	1 минута*
Стрессовый урон							1 НР в ми- нуту
Бег×3	5 минут	10 минут	5 минут	3 минуты	1 минута	5 раундов	1 раунд*
Бег×4	1 минута	3 минуты	2 минуты	1 минута	5 раундов	1 раунд*	1 раунд
Стрессовый урон				1 НР в ми- нуту	1 НР за 5 раундов	1 НР за ра- унд	2 НР за ра- унд
Бег×5	2 раунда	1 раунд	1 раунд	1 раунд	1 раунд*	1 раунд	1 раунд
Стрессовый урон			1 НР за ра- унд	2НР за ра- унд	4 НР за ра- унд	16 НР за ра- унд	
Сражение	5 + Мод	10+	15+	15+	10+	10+	5+*
Стрессовый урон	Стойкости				1 НР в 2 ра- унда	1 НР за ра- унд	2 НР за ра- унд

* В конце времени персонаж должен сделать спас бросок по стойкости (УС=18+ за каждое превышение норматива), или упасть от потери сил.

ВНЕШНОСТЬ

Очень спорная характеристика, так как на вкус и цвет товарищей нет, а когда речь заходит о межрасовых отношениях, то о внешности вообще тяжело судить. Одним словом эта характеристика важна для тех, кто хочет добиться определенного эффекта среди представителей своей или очень близкой по внешности расе и отвечает за первоначальную реакцию на вас.

Внешность может сослужить как хорошую, так и дурную услугу, все зависит от ситуации. Вряд ли кто ни будь станет смотреть представление плешивого барда. А тайный агент (или карманник) с хорошо запоминающейся внешностью протянет явно не долго.

На внешность сильно влияет одежда и макияж. Все зависит от того, какого эффекта добиться вы хотите, но из красавицы сделать уродину довольно таки просто, а вот из кривого сделать красавца вряд ли удастся.

Таблица 1.4

Модификатор внешности и описание.

Значение	Модификатор	Описание
1	-5	Такого в природе не бывает. Над этим персонажем явно кто-то поработал. Прохожие будут, скорее всего, шараться в сторону, и еще долго вспоминать и перешептываться об увиденном.
2-3	-4	
4-5	-3	
6-7	-2	У персонажа скорее всего врожденный дефект (заячья губа, родимое пятно на все лицо и т.д.), или приобретенные (шрамы, безобразные татуировки). Вас будут провожать взглядами и качать головой. Если кого о вас спросят, то он сможет вспомнить когда и где вас видел.
8-9	-1	Вы серы, мало кто взглянет в вашу сторону дважды. Ваша внешность на столько незапоминающаяся, что расспрашивать свидетелей скорее всего бесполезно. Они не припомнят когда и где вас видели. Идеальная внешность для карманников и убийц.
10-11	0	Среднестатистическое большинство.
12-13	+1	Вы выделяетесь из толпы, но не значительно. Одежда и грим скроют небольшие недостатки но до вершины красоты вам не добраться.
14-15	+2	Вас трудно не заметить. Когда вы входите в помещение, все поворачиваются к вам. Но сможете ли вы удержать внимание это уже другой вопрос.
16-17	+3	Вы неотразимы. Вы приковываете к себе взгляды, но за спиной можно услышать и завистливые шепотки. Самое главное не испортить впечатление начав ковыряться в носу или громко высморкавшись.
18-19	+4	Вы идеал, один на миллионы. Если кто-то, что-то и скрывает, используя грим, головные уборы, прически, бороды, одежду, покроенную особым способом, то Вам скрывать нечего. Вы можете пройтись в лохмотьях по королевскому дворцу, и ни кто даже не подумает о том, что вы одеты неуместно. Но главное надо знать <i>как</i> пройти...
20-21	+5	Здесь явно не обошлось без вмешательства ну <i>очень</i> профессионального стилиста или направляющих.
22-23	+6	Так выглядеть могут только боги красоты, а не простые смертные.
24-25	+7	
26-27	+8	
и т.д.		

Таблица 1.5

Изменение значения внешности при межрасовых отношениях.

	Люди	Полуэльфы	Полуорки	Эльфы	Орки	Гномы	Дварфы	Полурослики	Огир	Огры	Великан холмовой	Троллоки	Гоблины	Гнолли	Тифлинги (цивил)	Хопгоблины	Энты	Сагиры	Дриалды	Суккубы (Инкубы)
Люди	0	+1	-2	+2	6*	-2	-3	-1	-1	4*	6*	4*	4*	4*	-3	-4	-2	-2	+4	+8
Полуэльфы	+2	0	-3	+1	6*	-1	-3	-1	-1	4*	4*	2*	2*	2*	-4	6*	-1	-1	+3	+6
Полуорки	-1	-3	0	-2	-2	-3	-4	-2	-3	6*	6*	6*	4*	4*	-1	-2	-4	-4	+4	+8
Эльфы	-2	-3	-4	0	4*	-1	-3	-1	10*	2*	2*	1*	2*	2*	-5	6*	10*	10*	+2	+3
Орки	6*	6*	-3	4*	0	4*	2*	4*	2*	6*	6*	6*	1*	1*	4*	-2	2*	4*	-2	+2
Гномы	-2	-1	-3	-1	4*	0	-2	0	10*	1*	1*	1*	1*	1*	4*	2*	10*	10*	+2	+3
Дварфы	-1	-2	6*	-3	4*	-2	0	-3	10*	2*	2*	1*	1*	1*	-2	6*	10*	10*	+1	+2
Полурослики	-1	-1	-3	0	4*	0	-2	0	10*	2*	2*	1*	1*	1*	-4	6*	10*	-3	+4	+2

Огир	10*	10*	8*	10*	6*	10*	10*	10*	0	6*	6*	1*	2*	4*	10*	8*	14*	10*	10*	10*
Огры	6*	6*	6*	6*	6*	4*	4*	6*	4*	0	0	6*	1*	2*	6*	6*	1*	6*	6*	6*
Великан холмовой	6*	6*	6*	6*	6*	4*	4*	4*	6*	0	0	4*	1*	2*	6*	6*	6*	6*	6*	
Троллоки	4*	4*	4*	2*	6*	2*	1*	4*	1*	6*	8*	-2	6*	6*	1*	6*	1*	1*	6*	8*
Гоблины	1*	1*	3*	1*	6*	1*	1*	1*	1*	4*	6*	6*	0	1*	1*	2*	1*	1*	1*	+2
Гнолли	4*	4*	6*	4*	6*	2*	2*	4*	6*	6*	8*	-6	1*	0	4*	-3	1*	1*	6*	+4
Тифлинги (цивил)	0	+1	0	+1	-1	10*	-3	-3	-1	8*	8*	-4	1*	8*	0	-1	8*	8*	+4	+8
Хопгоблины	-3	-3	-2	-3	-2	-4	-3	-4	-3	8*	8*	-6	1*	3*	-3	0	8*	8*	+2	+6
Энты	10*	10*	10*	12*	6*	10*	8*	10*	14*	2*	2*	1*	1*	1*	10*	8*	0	10*	16*	8*
Сатиры	+2	+3	+1	+4	-2	0	-	+1	8*	4*	4*	1*	1*	1*	+3	0	12*	0	+5	+8
Дриады	0	+1	-1	+2	6*	10*	10*	+1	+3	1*	1*	1*	1*	1*	-2	-2	16*	-1	0	-6
Суккубы (Инкубы)	+8	+6	+4	0	-2	-2	-2	0	-2	-8	-8	1*	0	-6	+8	0	-6	0	-8	-6

	Отношение данной расы к другим расам
	Отношение других рас к данной расе
±X	Изменение модификатора внешности при встрече данных рас
X*	При встрече внешность существа приравнивается к этому значению, не зависимо от того, каково оно было.

ИНТЕЛЛЕКТ

Характеризует то, на сколько умен персонаж, его способность мыслить, запоминать, анализировать и понимать суть вещей и событий. Одна из важнейших характеристик для направляющих, высокий Интеллект позволяет изучать более сложные плетения, для них важно понять суть узора и запомнить последовательность потоков.

Вы применяете модификатор Интеллекта при выполнении следующих действий:

- Проверки умений Ремесла, всех Знаний и других умений, для которых Интеллект является ключевой характеристикой.

ИНТУИЦИЯ

Интеллект позволяет построить логическую цепочку и получить ответ, интуиция же поможет вам получить ответ сразу, без построения сложных умозаключений, но как это у вас получилось вы не знаете. Так же интуиция может вам подсказать более удачное место засады, предугадать поведение собеседника и т.д.

Вы применяете модификатор Интуиции при выполнении следующих действий:

- Проверки умений Взаимопонимание с животными, Знание дикой местности, Тонкий намек и других умений, для которых Интуиция является ключевой характеристикой.

ВОЛЯ

Характеризует силу характера, способность противостоять страху, искушению и давлению, а так же вашу способность оказывать давление на других. Важная характеристика для направляющих, так как от Воли зависит сколько потоков Силы он сможет направлять одновременно. Слабовольный направляющий не сможет удержать большой поток.

Вы применяете модификатор Воли при выполнении следующих действий:

- При спас бросках по Воле против очарования, страха и подобных эффектов.
- Проверки умения Концентрация

ВОСПРИЯТИЕ

Характеризует не только то, на сколько развиты ваши органы чувств, но и то как четко вы обрабатываете информацию, получаемую от ваших органов. Восприятие – самая важная характеристика для стрелков, следопытов и воров. Если вы хотите, чтобы у вашего персонажа были обостренные чувства, наделите его высоким Восприятием.

Вы применяете модификатор Восприятия при выполнении следующих действий:

- При стрелковой атаке (лук арбалет).
- Проверки умений Тонкий слух, Обнаружение и Поиск, и других умений, для которых Восприятие является ключевой характеристикой.

ШАРМ

Характеризует ваше личное обаяние, манеры и стиль речи. Шарм и внешность две взаимосвязанные характеристики, ведь лучше быть не просто хорошим оратором, но и оратором с привлекательной внешностью.

Вы применяете модификатор Шарма при выполнении следующих действий:

- Проверки умений Дипломатия, Блеф и других умений, для которых Шарм является ключевой характеристикой.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

В таблице значения характеристик приведены без учета расовой поправки. К примеру, Эльф с Ловкостью 15 хочет повысить ее значение до 16, в данном случае повышение будет стоить 5000 ОО, а не 8000 т.к. у Эльфа поправка к Ловкости +2, и по сути он повышает с 13 до 14.

Таблица 1.6

Повышение характеристик

Повышение с одного на другое	Стоимость в ОО	Повышение с одного на другое	Стоимость в ОО
1-2	2500	12-13	3000
2-3	2500	13-14	5000
3-4	2000	14-15	5000
4-5	2000	15-16	8000
5-6	1500	16-17	8000
6-7	1500	17-18	12000
7-8	1000	18-19	12000
8-9	1000	19-20	17000
9-10	2000	20-21	17000
10-11	2000	Далее	И т.д.
11-12	3000		

Нельзя повысить первоначальное значение характеристики более чем на 5 единиц.

ГЛАВА 2

РАСЫ

Несокрушима доселе, ломается гордая башня.
И преклоняет колени пред знаком, давно позабытым,
Море вздымает вал, и незримо собираются тучи,
За горизонтом, сокрыты от взоров, огни польхают,
Что вознесется, то будет низвергнуто в пропасть,
Что низвергнуто в пропасть, то ввысь вознесется
И воспылает приказ, для него расчищая дорогу.

«Пророчество о Драконе»
Перевод Джеорада,
Правителя провинции Андор.

После того, как вы распределили свои характеристики и до того, как вы внесли их в лист персонажа, вы должны выбрать расу вашего персонажа. Одновременно вы можете выбрать его класс, так как раса влияет на то, сколь успешно он сможет проявить себя в каждом классе. Как только вы выбрали расу и класс своего персонажа, измените значения некоторых своих характеристик в соответствии с расой персонажа (см. Таблицу 2-1: Расовые Изменения Характеристик), и продолжайте его детализировать.

Вы можете играть за персонажа любой расы или класса, но некоторые расы лучше подходят для некоторых дел. Полурослики, например, могут быть воинами, но их малый рост и специальные особенности позволяют им лучше проявить себя в качестве плутов.

Раса вашего персонажа дает вам множество намеков на то, что за личностью является он или она, как он или она относится к персонажам других рас, и что за мотивы движут его поведением. Помните, однако, что эти описания рас относятся только к большинству, а не ко всем. В каждой расе некоторые индивидуумы отклоняются от нормы, и ваш персонаж может быть одним из них. Не позволяйте описанию помешать вам подробно описать своего персонажа таким, каким вы хотите его видеть.

РАСОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Раса вашего персонажа определяет многие его качества.

ИЗМЕНЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

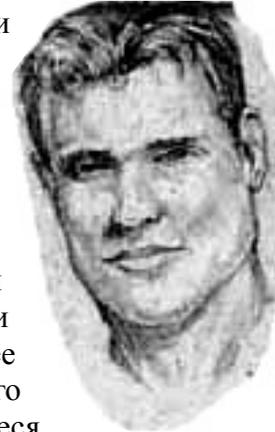
Найдите расу вашего персонажа в Таблице 2-1: Расовые Изменения Характеристик (ниже) и измените значения характеристик согласно расе. Если после этих изменений ваша характеристика становится выше 18 или ниже 3, в этом нет ничего страшного. *Исключение:* Интеллект у персонажа не может быть ниже 3. Если Интеллект вашего полуорка 2 или 1, поднимите его до 3.

Таблица 2-1: Расовые Изменения Характеристик

Раса	Изменение Характеристики
Человек	Нет
Дварф	+2 Сила и Стойкость, -2 Интуиция и Шарм.
Эльф	+2 Ловкость и Интеллект, -2 Сила и Стойкость.
Гном	+2 Стойкость, -2 Сила
Огир	+4 Сила и Стойкость, -2 Ловкость и Шарм.
Полуэльф	Нет
Полуорк	+2 Стойкость и Ловкость, -2 Сила, Интеллект и Шарм.
Полурослик	+2 Ловкость, -2 Сила и Стойкость.

Большинство людей – это потомки первопроходцев, завоевателей, торговцев, путешественников, беженцев и других странников. В результате земли людей являют собой смесь – физическую, культурную, религиозную и политическую. Люди образуют всю палитру характеров – грубые и изящные, темные и светлые, веселые и суровые, примитивные и цивилизованные, набожные и нечистивые.

Индивидуальность: Люди – самый легко приспособляемый, гибкий и честолюбивый народ среди них разнообразные вкусы, мораль и привычки. Другие их в неуважении к истории, но это же естественно, что относительно короткой жизнью и постоянно культурой, обладают и более короткой коллективной дварфы, эльфы, гномы и полурослики.



обычных рас. У расы обвиняют люди, с их изменяющейся памятью, чем

Физическое Описание: Люди обычно ростом от 150 до 40 до 150 килограмм, мужчины выше и тяжелее, чем Благодаря склонности людей к миграциям и завоеваниям и продолжительности жизни, физически люди более чем другие расы. Цвет их кожи может быть от почти черного бледного; цвет волос – от черных до светлых (вьющиеся, прямые); волосы на лице (у мужчин) от редких до густых. У многих людей в жилах течет кровь нелюдей, что ведет к появлению черт эльфов, орков или других народов. Люди часто хвастаются своим экстравагантным внешним видом и одеждой, щеголяют необычной прической, причудливым платьем, татуировками, проколотыми частями тела и т.п. У людей короткая продолжительность жизни, они достигают зрелости приблизительно к 15 годам и редко доживают до ста лет.

210 см, весят от женщины. их короткой разнообразны, до очень курчавые или

Отношения: Люди столь же охотно сходятся друг с другом, как и с представителями других рас. Среди иных народов люди известны как «всеобщие почти-лучшие друзья». Они служат посланниками, дипломатами, чиновниками, торговцами и всевозможными служащими.

Мировоззрение: Люди не имеют склонности к определенному мировоззрению, даже к нейтральному. Среди людей может быть и абсолютное добро, и самое черное зло.

Земли Людей: Земли Людей обычно находятся в постоянном изменении новыми идеями, социальными переменами, прогрессом и новыми лидерами, непрерывно идущими вперед. Представители более долгоживущих рас считают человеческую культуру привлекательной, но в конечном счете утомительной или даже бестолковой.

Поскольку у людей такая короткая жизнь, то все их вожди молоды по сравнению с политическими, религиозными и военными лидерами других рас. Даже там, где отдельные люди – консервативные традиционалисты, социальные институты людей изменяются вместе с поколениями, приспособляясь и развиваясь быстрее, чем похожие институты эльфов, дварфов, гномов и полуросликов. И отдельные личности, и группы людей являются приспособляемыми оппортунистами, и они всегда на вершине политических изменений.

В землях людей живут довольно много нелюдей (по сравнению, например, с числом недварфов в землях дварфов).

Язык: Люди говорят на Всеобщем языке. Они обычно изучают другие языки, включая странные, и любят разнообразить свою речь словами, заимствованными из других языков: проклятия Орков, кулинарные термины Полуросликов, музыкальные обороты Эльфов, военные фразы Дварфов и так далее.

Имена: Человеческие имена очень разнообразны. Без объединяющего божества, который даровал бы им критерий для их культуры, и с быстрым циклом жизни люди в социальном отношении изменяются быстро. Поэтому человеческая культура разнообразней, чем другие, и нет типичных человеческих имен. Некоторые родители дают своим детям дварфийские или эльфийские имена (с более или менее правильным произношением).

Искатели Приключений: Авантюристы людей самые отважные, дерзкие и честолюбивые среди представителей других рас. Человек может добиться славы в глазах своих товарищей, добившись власти, богатства и известности. Люди в большей степени, чем другие народы, защищают принципы, а не территорию или общество.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ЛЮДЕЙ

- Средний Размер: Как существа Среднего размера люди не имеют никаких специальных бонусов или штрафов к своему размеру.
- Базовая скорость человека – 10 метров.
- Люди получают 1000 ОО при старте, которые могут потратить на умения или навыки (люди очень быстро учатся) и этот опыт не куда не записывается.
- В день люди получают на 10 ОО больше (за прожитый день 20 ОО, тренировка 30 ОО, обучение 60 ОО).
- Автоматическое Владение Языком: Всеобщий. Дополнительные Языки: Любые (не тайные, как язык Друидов).
- Люди способны Направлять.

Дварфы известны своим воинским умением, способностью выдерживать повреждения, знаниями тайн земли, своей трудолюбивостью и любовью к элю. Тайнственные королевства дварфов, вырубленные внутри горных глубин, славятся изумительными сокровищами, которые они дарят или продают.

Индивидуальность: Дварфы редко смеются и шутят, и подозрительно относятся к чужеземцам, но они великодушны по отношению к тем немногим, кто заслужили их доверие. Дварфы высоко ценят золото, драгоценные камни, украшения, высококачественные изделия из драгоценных металлов, и ими часто овладевает алчность. В сражении они не безрассудны и не робки, но рассудительно храбры и упорны. В них велико чувство справедливости, но оно может перерости в жажду мести. Среди гномов, которые общаются с дварфами, распространена такая клятва: «Чтоб мне надуть дварфа, если я лгу».

Физическое Описание: Рост дварфа составляет только от 120 до 140 см, но они так широкоплечи и коренасты, что в среднем весят столько же, сколько люди. Мужчины немного выше и значительно тяжелее дварфов обычно светло-коричневая или глаза – темные. Их волосы чаще всего черные, коричневые. Мужчины-дварфы гордятся своими тщательно за ними ухаживают. Дварфы простоту в прическе, бороде и одежде. Они приблизительно к 50 годам и живут более 400 лет.

Отношения: Дварфы сносно относятся к полуэльфам и полуросликам. Они говорят: знакомым и другом примерно в сотню лет». живущему мало, трудно заручиться крепкой Лучшая дружба между дварфом и человеком когда дварф хорошо знает и уважает родителей способен оценить тонкий вкус и искусство непредсказуемыми, ненадежными и тощими). Дварфы в принципе не доверяют взаимно. К счастью, дварфы справедливы, и они полуорку проявить свои качества.

Мировоззрение: Дварфы обычно ортодоксальны и склонны к добру. Странствующие дварфы менее типичны, ибо они, скорее всего, не нашли себе места в обществе себе подобных.

Земли Дварфов: Шайнар – страна Дварфов, находящаяся на пограничье. Большинство крепостей находятся глубоко под горами, там, где дварфы добывают драгоценные камни и металлы, и выковывают чудесные изделия. Достоянные представители других рас принимаются с радушием, хотя некоторые области закрыты даже для них. То, что они не могут найти в горах, они добывают торговлей. Дварфы не любят путешествовать по воде, так что предприимчивые люди часто нанимаются к ним вести морскую торговлю.

Дварфы, живущие в странах людей, обычно бывают наемниками, оружейниками, доспешниками, ювелирами и мастерами. Телохранители-дварфы известны своей храбростью и верностью, и их услуги стоят не дешево.

Язык: Дварфы говорят на Дварфийском, который имеет свою собственную руническую письменность. Литература дварфов знаменательна запутанной летописью королевств и войн, продолжавшихся тысячелетиями. Алфавит Дварфов (с небольшими изменениями) также используется в языках Гномов, Великанов, Гоблинов, Орков и в Терране. Дварфы часто говорят на языках своих друзей (людей и гномов) и врагов. Некоторые также изучают Терран, странный язык таких земных существ как Ксорн.

Имена: Имя дварфу в соответствии с традицией дает старейший клана. Каждое приличное дварфу имя использовалось в течение многих поколений. Имя дварфа принадлежит не только ему одному. Оно принадлежит клану. Если он злоупотребил им или покрыв его позором – клан лишит его имени. Дварф, лишенный имени, не имеет права заменить его на какое-либо другое дварфийское имя.

Искатели Приключений: Авантюрист из дварфов может руководствоваться благочестивым



же, сколько люди. Женщин. Кожа красноватая, а серые или бородами и предпочитают взростеют

людям, «Разница между Человеку, дружкой дварфа. завяжется тогда, человека. Дварф не эльфов, считая эльфов взбалмошными (а так же полуоркам, и это чувство дают возможность каждому

рвением, любовью к острым ощущениям или простой алчностью. Пока его деяния приносят клану славу, он обретает почет и уважение. Уничтожение великанов и создание мощного волшебного оружия – надежный способ заслужить уважение соплеменников.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ДВАРФОВ

- +2 Сила и Стойкость, -2 Интуиция и Шарм: Дварфы крепкие и выносливые, но склоны к грубости и подозрительности, а так же полагаются больше на разум, чем на внутренний голос.
- Средний Размер: Как существа Среднего Размера dwarфы не имеют никаких специальных бонусов или штрафов.
- Базовая скорость dwarфа – 8 метров.
- Темновидение: Дварфы могут видеть в темноте до 30 метров. Темновидение дает возможность воспринимать черно-белые цвета, но в остальном не отличается от обычного зрения, и dwarфы прекрасно обходятся вообще без света.
- Чувство Камня: Чувство Камня дает dwarфам расовый бонус +2 к проверкам на определение необычной кладки, например, скользкие стены, каменные ловушки, новые постройки (даже замаскированные под старые), ненадежные плиты, шаткие кирпичи и тому подобное. Дварф, проходящий на расстоянии 5 метров мимо необычной кладки, может сделать проверку, как будто он активно что-то ищет, и может использовать умение Поиск, чтобы найти каменные ловушки, как это может делать плут. Дварф также может чувствовать глубину, как человек может чувствовать где верх, а где низ. У dwarфа есть шесть чувств камня, врожденная способность, практиковать которую в своем подземном доме он может всегда.
- Расовый бонус +2 к спасброскам против яда: Дварфы выносливы и устойчивы к токсинам.
- Расовый бонус +4 к спасброскам против плетений и подобных эффектов.
- Расовый бонус +1 к броскам атаки против орков и гоблиноидов (гоблины, хобгоблины и буки): Дварфы тренируются сражаться против этих врагов.
- Бонус уклонения против троллоков -4 из диапазона угрозы (только для выходцев из Пограничья): Этот бонус показывает специальное обучение, которому подвергаются dwarфы, когда они изучают приемы, разработанные предыдущими поколениями в боях против троллоков, ведь через Пограничье идут два единственных перевала из заустения, и не проходит и десяти лет, чтоб троллоки не попытались прорваться через них.
- Расовый бонус +2 к проверкам Оценки, связанной с определением каменных и металлических предметов: Дварфы хорошо знакомы с ценными предметами.
- Расовый бонус +2 к проверкам Ремесла, которое связано с камнем или металлом: Дварфы исключительно способны к работам по камню и металлу.
- Не способны направлять.
- Автоматическое Владение Языком: Всеобщий и Дварфийский. Дополнительные Языки: Великанов, Гномов, Гоблинов, Орков, Терран и Подземный Всеобщий. Дварфы владеют языками своих врагов и подземных союзников.

Эльфы практически исчезли после разлома мира, да и во время троллочьих войн их северное королевство пострадало сильнее прочих. Сейчас редко встретишь Эльфа на улицах человеческих городов.

Индивидуальность: Эльфы некогда были веселым и беззаботным народом, сейчас же им остались только воспоминания о прошлых веках, ведь для них Разлом мира был всего лишь пять поколений назад, а троллочьи войны видели их отцы. Но некоторые эльфы все же смотрят на жизнь, как на приключение, пускай и грустное, но все же сулящее множество интересного.

Физическое Описание: Эльфы невысокие и худощавые, ростом около 140 - 170 сантиметров, весом от 40 до 60 кг, мужчины такого же роста и только иногда тяжелее женщин. Эльфы изящные и хрупкие. В основном они бледнокожи и темноволосы, с глубокими зелеными глазами. Эльфы не имеют волос на лице и теле. Они предпочитают простую, удобную одежду, особенно зеленых тонов, и любят простые, но элегантные пастельных и украшения. Эльфы обладают особым изяществом и тонкими чертами лица. Большинство людей находят эльфов невероятно красивыми. Эльф достигает зрелости приблизительно к 110 годам и живет более 700 лет.



Отношения: Эльфы считают людей довольно невежественными, полуросликов слишком уравновешенными, гномов несколько простоватыми, а совсем не забавными. На полуэльфов они смотрят с долей жалости (а некоторые и с завистью), а на полуорков – с жестокой подозрительностью. Будучи заносчивыми (что часто приводит к конфликтам с Чадами Света), эльфы не слишком вдаются в особенности полуросликов или дварфов, но они в целом вежливы и обходительны даже с теми, кто совсем далек от эльфийских стандартов.

Мировоззрение: Эльфы любят свободу, многообразие и самовыражение. Они заметно склоняются к мягким аспектам хаоса. В целом они ценят и защищают свободы как других, так и свои собственные, и они чаще всего добрые.

Земли Эльфов: Эльфов осталось довольно мало, но все же у них есть свое государство - Салдэйя.

Язык: Эльфы говорят на плавном языке с тонкой мелодикой и сложной грамматикой. Поскольку литература эльфов богата и разнообразна, она дала множество известных песен и поэм. Большинство бардов изучают Эльфийский, чтобы включить в свой репертуар эльфийские баллады. Остальные просто запоминают песни со слуха. Эльфийская письменность, такая же плавная, как устная речь, служит и Сильвану, языку дриад и пикси.

Имена: Когда эльф объявляется взрослым (обычно это происходит по достижении им столетия), он выбирает себе имя. Те, кто знал его в детстве, могут продолжать называть его «детским именем», а он может и не отзываться на него. Имя взрослого эльфа уникально, хотя оно может отражать имена тех, кем он восхищается или других членов семьи. Кроме того, он получает и фамилию. Фамилии – это сочетания обычных эльфийских слов, а некоторые эльфы, странствующие по землям людей, переводят их на Всеобщий.

Искатели Приключений: Эльфы берутся за авантюры из любви к приключениям. Жизнь среди людей пролетает слишком быстро, а этого эльфы не любят: размеренная изо дня в день, но изменчивая от десятилетия к десятилетию. Однако среди людей эльфы могут найти себе занятие, которое позволит им свободно путешествовать, следуя собственному темпу. Эльфы также любят демонстрировать свое мастерство владения мечом и луком, или большой волшебной силой, а приключения позволяют им это. Добрые эльфы могут быть также мятежниками или крестоносцами.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ЭЛЬФОВ

- +2 Ловкость и Интеллект, -2 Сила и Стойкость: Эльфы изящные и хрупкие. Ловкость эльфа компенсирует его слабость. Высокий Интеллект обусловлен высокой продолжительностью жизни, так что эльфы к совершеннолетию становятся более мудрыми, нежели представитель

других рас.

- Средний Размер: Как существа Среднего Размера эльфы не имеют никаких специальных бонусов или штрафов.
- Базовая скорость эльфа – 10 метров.
- Расовый бонус к спасброскам +2 против заклинаний и эффектов *очарования*.
- Ночное Зрение: Эльфы могут видеть вдвое дальше человека при звездном и лунном свете, при свете факела и подобном плохом освещении. Они сохраняют способность различать цвета и детали.
- Расовый бонус +2 к умениям Тонкий Слух, Поиск и Обнаружение. Эльф, который проходит на расстоянии 5 метров от секретной или скрытой двери, имеет право на проверку умения Поиск, чтобы заметить ее, как будто он активно искал эту дверь. Чувства эльфа очень развиты, так что он фактически имеет шестое чувство скрытых проходов.
- Эльфы более сильны в использовании Единой силы, поэтому направляющие при каждом повышении числа каналов и потоков, дополнительно получают 1 канал и 20 потоков соответственно.
- Автоматическое Владение Языком: Всеобщий и Эльфийский. Дополнительные Языки: Драконов, Гноллей, Гномов, Гоблинов, Орков и Сильван. Эльфы обычно знают языки своих врагов и друзей, а также Дракониий язык, который обычно используется в древних фолиантах.
- Из-за слишком большой продолжительности жизни эльфы медленнее других рас усваивают новые знания, поэтому им необходимо на 10% больше опыта.

Гномы повсюду известны как отличные алхимики и изобретатели. Несмотря на спрос на их умения, гномы предпочитают оставаться со своими сородичами, жить в уютных норах под крутыми, лесистыми холмами, где полно непуганного зверья (к примеру троллоки).

Индивидуальность: Гномы обожают животных, красивые драгоценные камни и всякие шутки. Гномы имеют отличное чувство юмора, они любят каламбуры, шутки, игры и розыгрыши – чем изощреннее, тем лучше. К счастью, они не забывают и про более практичные занятия, например, про инженерное дело (а то многие животные *любят гномов*).

Гномы любознательны. Они любят пробовать все на опыте (отсюда их малочисленность). Временами они безрассудны. Их любознательность делает их умелыми так как они вечно ищут новые пути создания вещей. разыгрывают кого-нибудь просто чтобы посмотреть, как реагировать.

Физическое Описание: Рост гномов составляет 110 см, вес от 18 до 25 кг. Цвет кожи от красновато-до серо-коричневого, волосы светлые, глаза всех оттенков Мужчины предпочитают короткую, тщательно бороду. Гномы обычно носят кожаные одежды земляных тонов, вычурными нашивками и драгоценностями. Гномы достигают зрелости приблизительно в возрасте 40 лет, продолжительность их жизни около 350 лет, хотя некоторые доживают до 500 лет.

Отношения: Гномы в хороших отношениях с дварфами, разделяя с ними любовь к драгоценностям, интерес к механике и ненависть к гоблинам и великанам. Они обожают компанию полуросликов, особенно тех, кто достаточно общителен, чтобы с пониманием выносить их шутки. Большинство гномов немного подозрительнее относятся к более высоким расам – людям, эльфам, полуэльфам и полуоркам, но при этом они редко испытывают враждебность и злобу по отношению к ним.

Мировоззрение: Чаще всего гномы добрые. Те, кто привержен закону, становятся мудрецами, инженерами, исследователями, учеными или советниками. Те, кто склонен к хаосу, - это трикстеры, странники или причудливые ювелиры. Гномы добросердечны, поэтому даже их трикстеры в большей степени проказники, нежели злодеи. К счастью, злые гномы так же редки, как и опасны.

Земли Гномов: Гномы строят свои дома в холмистой, покрытой лесами местности. Они живут под землей, но, в отличие от дварфов, больше бывают на свежем воздухе, радуясь природе, живому миру поверхности. Их дома хорошо спрятаны как с помощью архитектуры, так и иллюзий. Гостей радушно принимают и показывают им светлые, теплые норы. Враг никогда не найдет сам их жилища.

Гномы, осевшие в людских землях, - это обычно огранщики, купцы, мудрецы или гувернеры, проживающие в человеческих странах - обычно механики, мудрецы или наставники. Некоторые людские семьи нанимают гномов в качестве гувернеров и репетиторов. В течение своей жизни гном-наставник может преподавать нескольким поколениям одной и той же людской семьи.

Язык: Язык Гномов, который использует письменность Дварфов, известен техническими трактатами и энциклопедиями по естественной природе. Травники, натуралисты и инженеры людей часто изучают Гномий язык, чтобы читать в подлиннике лучшие книги по своему предмету.

Имена: Гномы любят имена, и у многих их с десятков. Когда гном подрастает, мать дает ему имя, отец дает ему имя, старейшина дает ему имя, дяди и тети дают ему имя, и еще он получает прозвища ото всех подряд. Имена гномов – это обычно вариации на тему имен предков или дальних родственников, хотя некоторые изобретаются впервые. Когда гномы имеют дело с людьми и другими народами, которые скорее «консервативны» по отношению к именам, гному говорят, что у них только три имени: личное, клановое и прозвище. При выборе имени гном обычно выбирает самое забавное. Прозвище гнома – это комбинация из обычных слов, которую всегда можно перевести на Всеобщий язык людских земель (или на Эльфийский, если гном находится там).

Искатели Приключений: Гномы любопытны и импульсивны. Они могут отправиться в приключения ради того, чтобы повидать мир или из любви к исследованию. Ортодоксальные



своим личным даже инженерами, Иногда гном он станет

примерно 90-коричневого синего.

подстриженную украшая ее

гномы могут странствовать, чтобы бороться за торжество справедливости и защищать невинных, отдавая долг как обществу в целом, так и своему анклаву. Как любители драгоценных камней и других прекрасных изделий, некоторые гномы соглашаются на авантюры ради быстрого, хоть и опасного пути к богатству. В зависимости от своего отношения к клану гном-авантюрист может быть бродягой или даже чем-то вроде предателя (обязанный покинуть свой клан).

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ГНОМОВ

- +2 Стойкость, -2 Сила: Подобно дварфам, гномы крепки, но невелики ростом и поэтому не такие сильные, как большие гуманоиды.
- Маленькие: Как Маленькие существа гномы должны использовать оружие меньшего размера, чем то, которое используют люди, а их ограничения в подъеме и переносе тяжестей составляет три четверти от нормы для существа Среднего размера.
- Базовая скорость гнома – 8 метров.
- Ночное Зрение: Гномы видят вдвое дальше человека при звездном и лунном свете, при свете факела, а также при плохом освещении. Они сохраняют способность отличать цвета и детали.
- Расовый бонус +1 к броскам атаки против кобольдов и гоблиноидов (гоблинов, хобгоблинов и бук): Гномы тренируются сражаться против этих врагов.
- Бонус уклонения против великанов -4 из диапазона угрозы: Этот бонус показывает специальное обучение, которому подвергаются гномы, когда они изучают приемы, разработанные предыдущими поколениями в боях против великанов.
- Расовый бонус +2 к умению Тонкий Слух: у гномов острый слух.
- Расовый бонус +2 к Алхимии: чувствительный нос гнома позволяет ему наблюдать за алхимическим процессом по запаху.
- Способный направлять гном получает 1 ранг Иллюзиониста, не зависимо от того, удовлетворяет он требованиям или нет.
- Автоматический Выбор Языков: Всеобщий и язык Гномов. Дополнительные Языки: Драконий, Дварфийский, Эльфийский, язык Великанов, Гоблинов и Орков. Гномы больше общаются с эльфами и дварфами, нежели эльфы и дварфы друг с другом, и они также изучают языки своих врагов (кобольдов, великанов, гоблинов и орков).

Одна из древнейших рас – Огир как и эльфы практически исчезли. Из-за их роста люди часто путают их с ограми, к которым отношения они не имеют.

Индивидуальность: Огир медлительны и невозмутимы. Многие считают их тугодумами. Считается, что разозлить их невозможно, но те, кому это удавалось, обычно уже не могли поделиться своими впечатлениями.

Физическое Описание: Рост огир составляет от 220 до 260 см. Веса они от 120 до 200 кг. Мужчины немного выше и значительно тяжелее женщин. Фигура сильно напоминает человеческую (если не брать во внимание рост). Цвет кожи обычно светлый (как у европейцев), волосы соломенного цвета. Огромные остроконечные уши с мохнатыми кисточками выглядывают из густой шевелюры. Брови густые и длинные, иногда достигают щек. Крупный нос занимает почти все лицо, а рот растянут почти от уха до уха. Мужчины бреют бороды и усы, но почти все носят бакенбарды.

Взрослеют огир к 100 годам и живут обычно до 500 лет.

Отношения: Ориг замкнутый, малообщительный народ, но они всегда рады добрым гостям. Огир редко появляются в людских городах, и то только по делам: починить старинное здание или построить новое сооружение.

Мировоззрение: Огир мирные и спокойные существа, которые ни когда ни с

кем не воюют. Злых огир, вообще не существует в природе, но выведенный из себя может натворить не мало бед, о чем будет сожалеть, но некоторым от этого легче не станет.

Земли Огир: Огир живут в Стеддингах – особых рощах, созданных друидами (большинством из которых являются сами огир). Жить долго в других землях они могут. У огир покинувшего стеддинг развивается Тоска, которая может привести к смерти, если вовремя не вернуться.

Язык: Огир говорят в основном на всеобщем, но многие так же знают друидический (некогда он был их родным языком).

Имена: При общении с другими расами они используют прозвища (к примеру – Верный, Короста, Берестянка, Капель, Древокрут, Валун и т.д.), скрывая свои истинные имена (которые обычно являются переводом их прозвища на друидический).

Искатели Приключений: Огир крайне редко отправляются в путешествие, и проводят в странствиях не более одного – двух лет, после чего возвращаются в стеддинг.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ОГИР

- +4 Сила и Стойкость, -2 Ловкость и Шарм: Огир могучие и крепкие существа, но немного неуклюжие и малообщительные.
- Большой Размер: Как существа большого размера, огир могут использовать оружие большего размера, чем представители средних рас. Нагрузка составляет три вторых. НР =3/2.
- Базовая скорость огир – 14 метров.
- Расовый бонус +6 к спасброскам против плетений *очарования*.
- Ночное Зрение: огир могут видеть вдвое дальше человека при звездном и лунном свете, при свете факела и подобном плохом освещении. Они сохраняют способность различать цвета и детали.
- Расовый бонус +2 к умениям Тонкий Слух, Поиск и Обнаружение.
- Чувство Камня и Дерева: Чувство Камня и Дерева дает огир расовый бонус +2 к проверкам на



долго

не

определение необычной кладки, например, скользкие стены, каменные и древесные ловушки, новые постройки (даже замаскированные под старые), ненадежные плиты, шаткие кирпичи и тому подобное. Огир, проходящий на расстоянии 5 метров мимо необычной кладки, может сделать проверку, как будто он активно что-то ищет, и может использовать умение Поиск, чтобы найти каменные или деревянные ловушки, как это может делать плут.

- Расовый бонус +2 к проверкам Оценки, связанной с определением каменных и деревянных предметов: Огир хорошо знакомы с редкими предметами.
- Расовый бонус +2 к проверкам Ремесла, которое связано с камнем или деревом: Огир исключительно способны к работам по камню и дереву.
- Не способны направлять.
- Тоска – огир проведенный вне стеддинга более двух лет заболевает. В течении двух месяцев он обязан вернуться в стеддинг, или его одолевает полная апатия, пропадает аппетит и где то через месяц он умирает.
- Автоматический Выбор Языков: Всеобщий и Друидический.
- Из-за своей не гибкости огир необходимо на 30% больше опыта для продвижения.

Люди и эльфы иногда вступают в браки, эльфа привлекает энергия человека, а человека – изящество эльфа. Эти союзы крайне редки и быстро заканчиваются из-за слишком непродолжительной жизни людей, но оставляют после себя потомство – детей полуэльфов. Чаще полуэльф появляется как результат насилия, в этом случае ребенок будет либо убит до рождения, либо подкинут юдям.

Жизнь полуэльфа может быть тяжелой. Если его воспитывали эльфы, то полуэльф рос поразительно быстро, повзрослев за двадцать шесть лет. Он вырастает, не успев постичь всех тонкостей эльфийской культуры и искусства, или даже грамматики. Он обгоняет своих друзей детства, становясь физически взрослым, но в культурном отношении все еще ребенком по стандартам эльфов. Обычно он покидает свой дом, который по настоящему не был родным, и ищет свой путь среди людей. Если, с другой стороны, его воспитали люди, тогда сам полуэльф обнаруживает отличия от своих опекунов: более отчужденный, более чувствительный, менее амбициозный, он и растет медленнее. Одни полуэльфы пытаются приспособиться к людям, тогда как другие находят себя в непохожести на них. Большинство живет в землях людей, где не редко добываются высокого положения, благодаря своей гибкости, унаследованной от людей и значительной продолжительности жизни.

Индивидуальность: Большинство полуэльфов унаследовало любопытство, изобретательность и амбиции своих человеческих родителей, утонченные чувства, любовь к природе и артистизм – от эльфов.

Физическое Описание: Для людей полуэльфы похожи на эльфов (большинство людей находят полуэльфов гораздо привлекательнее эльфов, так как они не столь хрупки, но все же гораздо изящнее людей). Для эльфов они точь-в-точь как люди (на самом деле эльфы называют их «полулюдьми»). Их рост составляет от 150 до 180 см, вес от 40 до 90 кг. Мужчины более высокие и тяжелые, чем женщины, но различий у них меньше, чем у людей. Кожа полуэльфов бледная, более тонкая и гладкая, чем у человеческих родителей, но цвет кожи, волос и остальные детали могут быть таким же разнообразными, как и у людей. Глаза полуэльфов зеленые, такие же, как глаза их эльфийских родителей. Полуэльфы достигают зрелости к 26 годам и живут более 280 лет.

Большинство полуэльфов – потомство людей и эльфов, но некоторые могут быть детьми полуэльфов. Некоторые из этих полуэльфов “второго поколения” имеют человеческие глаза, но у большинства все же зеленые.

Отношения: Полуэльфы хорошо сходятся с людьми, и они также в хороших отношениях с дварфами, гномами и полуросликами. У них эльфийское изящество без эльфийской отчужденности, человеческая энергия без человеческой невоспитанности. Они превосходные послы, посредники (но не между эльфами и людьми, где каждая сторона подозревает полуэльфа в покровительстве другой стороны). Только в населенных людьми странах, где эльфов мало или к ним относятся плохо, на полуэльфов смотрят с подозрением. Так же большинство эльфов с нескрываемым презрением относятся к полукровкам.

Некоторые полуэльфы не любят полукровок. Возможно, сходство между ними вызывает эту неприязнь.

Мировоззрение: Полуэльфы разделяют хаотичность своих эльфийских предков, но, подобно людям, они не имеют приверженности ни добру, ни злу. Подобно эльфам они ценят личную свободу и творческое самовыражение, не демонстрируя при этом стремления к лидерству или служению. Они раздражаются из-за установленных правил, обижаются на требования других и иногда оказываются ненадежными или, по крайней мере, непредсказуемыми.

Земли Полуэльфов: Полуэльфы не имеет своих собственных стран, хотя они встречаются в человеческих городах и эльфийских лесах. В больших городах полуэльфы иногда формируют свои маленькие общины.

Язык: Полуэльфы говорят на языках своих родителей, Всеобщем и Эльфийском. Их Эльфийский слегка хромает, хотя только эльф может заметить это, и даже тогда они добиваются больших успехов в языке, чем неэльфы.

Имена: Полуэльфы используют или человеческие, или эльфийские имена. Как ни странно, полуэльфам среди людей часто дают имена эльфов в честь их происхождения, также как



а

полуэльфы, живущие среди эльфов, часто берут человеческие имена.

Искатели Приключений: Полуэльфы часто заводят себе странные и необычные компании. Жизнь авантюриста присуща многим из них. Подобно эльфам, они охвачены страстью к приключениям.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ПОЛУЭЛЬФОВ

- Средний Размер: Как существа Среднего Размера полуэльфы не имеют никаких специальных бонусов или штрафов.
- Базовая скорость полуэльфов – 10 метров.
- Расовый бонус +2 к спасброскам против плетений и эффектов *очарования*.
- Ночное Зрение: Полуэльфы могут видеть вдвое дальше человека при звездном и лунном свете, при свете факела и подобном плохом освещении. Они сохраняют способность различать цвета и детали.
- Расовый бонус +1 к умениям Тонкий Слух, Поиск и Обнаружение: Полуэльфы не имеют способности эльфов замечать секретные двери, просто проходя мимо них. У полуэльфов обостренные чувства, но не такие, как у эльфов.
- Автоматический Выбор Языков: Всеобщий и Эльфийский. Дополнительные Языки: Любой (кроме тайных языков, типа Сильвана). Полуэльфы обладают всей многогранностью и широтой (и неглубокостью) людей.



На дальних границах цивилизации живут в непрочной гармонии варварские племена людей и орков, сражаясь во времена войны и торгуя во времена мира. Полуорки, рожденные здесь, могут жить как с человеческими, так и с оркскими родителями, но они подвержены влиянию обеих культур. Некоторые по какой-то причине оставляют свои дома и путешествуют по цивилизованным странам, отличаясь упорством, храбростью и боевым мастерством, которые они развили на своей дикой родине.

Индивидуальность: Полуорки несдержанны и угрюмы. Они предпочитают: действие размышлению, а бой – разговору. Однако, чтобы добиться успеха в цивилизованной стране им необходимо самообладание, а не безрассудство.

Полуорки любят простые удовольствия – жратву, выпивку, бахвальство, песни, борьбу, барабанный бой, дикие танцы и бескрайние степи. Утонченные наслаждения вроде поэзии, балльных танцев и философии им чужды. На таких вечеринках

полуорки не у дел. На балу у герцогини они – источник неприятностей.

Физическое Описание: Полуорки столь же высоки, как люди, и немного легче. Кожа полуорков с сероватой пигментацией, у них узкий лоб, мощные выдающиеся вперед челюсти, и жесткие волосы, что делает их черты грубыми.

Полуорки взрослеют немного быстрее, чем люди. Немногие полуорки живут более 75 лет.

Отношения: Поскольку орки – заклятые враги большинства народов, полуорки имеют плохие отношения почти со всеми. Каждый полуорк находит способ добиться признания тех, кто ненавидит или боится его оркских сородичей. Некоторые из них пробуют не выделяться, не привлекать к себе внимание. Некоторые проявляют добросердечие настолько открыто, насколько это возможно для них (искреннее оно или нет). Другие просто такие грубые, что окружающим не остается ничего иного, кроме как признать их.

Мировоззрение: Полуорки наследуют приверженность хаосу от своих оркских родителей, но, подобно своим человеческим родителям, они не склонны ни к добру, ни ко злу. Полуорки, живущие среди орков, обычно злобные.

Земли Полуорков: Полуорки не имеет своих собственных стран. Они чаще всего живут среди орков. Из других рас люди наиболее терпимы к ним, и полуорки почти всегда живут среди людей, если не в племенах орков.

Язык: Орки не имеют собственного алфавита, поэтому используют Дварфийскую письменность для тех редких случаев, когда один полуорк хочет написать что-нибудь. Письменность полуорков больше напоминает наскальную роспись.

Имена: Полуорк обычно выбирает имя, которое помогает ему произвести нужное впечатление. Если он желает быть принятым среди людей, то выбирает себе человеческое имя. Если он хочет запугать других, то выбирает себе гортанное оркское имя. Полуорки, живущие среди людей, имеют данное им людьми имя, но могут изменить свое имя, оказавшись вдали от родного города. Конечно, некоторые полуорки не достаточно умны для того, чтобы так осторожно выбирать себе имя.

Искатели Приключений: Полуорки, живущие среди людей, вынуждены почти исключительно заниматься таким делом, где они могут наилучшим образом применить свою силу. Часто полуорки избегают культурных людей, а находят понимание и дружбу среди авантюристов, странников и изгоев.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ПОЛУОРКОВ

- +2 Стойкость и Ловкость, -2 Сила, Интеллект и Шарм: Полуорки живучи и ловки, но слабоваты не шибко сообразительны и грубы.
- Средний Размер: Как существа Среднего размера полуорки не имеет никаких специальных бонусов или штрафов.
- Базовая скорость полуорков –12 метров.
- Инфразрение: Полуорки могут видеть в темноте, в черно-белом спектре, на расстоянии до 30 метров. Полуорки вполне нормально могут обходиться вообще без света.
- Выносливость: Полуорки стартуют с эти навыком.
- Крепкие ноги: Полуорки стартуют с эти навыком.
- Автоматический Выбор Языков: Всеобщий и Орочий. Дополнительные Языки: Драконий, язык Великанов, Гноллей, Гоблинов. Некоторые сообразительные полуорки могут знать языки своих друзей или врагов.

Полурослики – это умные и умелые индивидуалисты. Отдельные полурослики и их кланы находят себе место повсюду. Они часто странствуют (многие из них присоединяются к лудильщикам и соблюдают путь листа), и другие расы относятся к ним с подозрением или любопытством. В зависимости от клана полурослик может быть надежным и трудолюбивым гражданином, или же он может быть вором, который только и ждет возможности чего-нибудь украсть и раствориться в ночи. Но, независимо от этого, полурослики способные и находчивые.

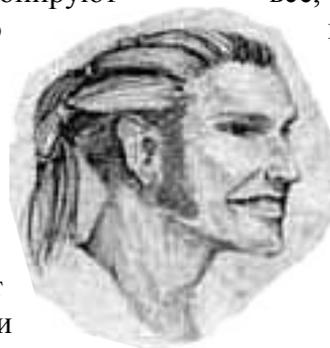
Индивидуальность: Полурослики предпочитают неприятности скуке. Они любопытны и вороваты. Полагаясь на свою способность выживать или бежать от опасности (что для них более часто), они демонстрируют отвагу (в смысле их скорость такая же, как у людей, хоть они и маленькие), которой не могут похвастаться многие большие люди (еще бы, они в такие щели могут протиснуться...).

У полуросликов отменный аппетит и к еде, и к другим удовольствиям. Они любят хорошо приготовленную пищу, изысканные напитки, хороший табак и удобную одежду. Хотя их может соблазнить обещание богатства, они склонны больше тратить золото, чем его копить (но они стараются забыть заплатить за какую либо вещь).

Полурослики – известные коллекционеры (коллекционируют плохо лежит все, что не прибито гвоздями, а не прибито они могут оторвать).

все, что плохо лежит, а гвоздями все, что

Физическое Описание: Приблизительный рост 90 см, вес от 13 до 16 кг. Кожа загорелая, волосы прямые. Цвет глаз – карий или черный. Мужчины длинные бакенбарды, но бороды среди них редкость. носить простую, удобную и практичную одежду. В представителей большинства рас, они предпочитают комфорт показному богатству, удобные вещи дорогим и Полурослики достигают зрелости к двадцати годам и живут



полуросликов – черные и часто носят Они любят отличие от настоящий красивым.

полтора столетия.

Отношения: Полурослики пытаются установить хорошие отношения со всеми (вот только мало кто понимает, что это они так пытаются установить хорошие отношения). Имея большой опыт приспособления к обществу людей, dwarves, эльфов или гномов, их "ценят" и "уважают" везде (где их нет).

Мировоззрение: Полурослики склонны к хаотичному образу жизни. Хотя они не против перемен (хаотическая черта), они также склонны к постоянству, вроде клановых уз и личной чести (черта ортодоксальная).

Земли Полуросликов: Полурослики не имеют собственных стран. Вместо этого они живут в странах других рас, где могут извлекать выгоду из всего, что им может предложить эта земля. Полурослики часто формируют дружные общины в человеческих или dwarves городах. Работая с представителями многих рас, настоящих друзей они заводят только среди своих сородичей (еще бы, мало кому захочется иметь такого друга). Полурослики также оседают в необжитых местах, где они основывают самостоятельные деревни (если поблизости есть поселения других рас, то одно из поселений в скором времени пустеет). Общины полуросликов, однако, могут сняться с места и перекочевать туда, где им предоставляются новые возможности. Если на новых местах местные встречают их сильным отпором, то они могут легко подняться и двинуться снова туда, где, по их мнению, им сулит удача и заработок. Некоторые караваны лудильщиков состоят исключительно из полуросликов, для небольших деревень такой караван ничуть не лучше нашествия троллоков.

Язык: Полурослики говорят на своем собственном языке, в котором используется письменность Всеобщего языка. Они очень мало пишут, в отличие от dwarves, эльфов и гномов. У полуросликов, однако, сильно развита устная традиция. Поскольку язык полуросликов держат в секрете, они не склонны обучать других своему языку. Почти все полурослики говорят на Всеобщем, потому что живут среди людей и путешествуют по их землям.

Имена: У полурослика есть данное при рождении имя, фамилия и, возможно, прозвище. Вероятно, фамилия – это не что иное как прозвище, которое крепко приклеилось к полурослику и передалось через поколения.

Искатели Приключений: Полурослики часто полагаются на свои собственные силы. Разница между полуросликом-авантюристом и полуросликом, ищущим свой «большой шанс», весьма расплывчата. Для них приключение – это смысл жизни. Хотя индивидуализм полурослика может выглядеть со стороны как мошенничество или обман, полурослик, доверяющий своим товарищам, никогда не предаст их (но вещи его лучше перетряхивать, правда на долго свое вам вернуть не удастся).

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ПОЛУРОСЛИКОВ

- +2 Ловкость, -2 Сила и Стойкость: Полурослик быстр, проворен и хорошо владеет метательным оружием, но он невелик ростом и поэтому не столь силен, как другие гуманоиды.
- Маленький: Как существа Маленького размера полурослики получают бонус +4 к умению Прятаться, но они должны использовать меньшее оружие, чем то, которое используют люди, и их ограничения в подъеме и переносе тяжестей составляет три четверти от нормы для существа Среднего размера.
- Базовая скорость полуросликов – 8 метров.
- Крепкие ноги. Полурослик стартует с этим навыком.
- Шустрые ноги. Полурослик способен бежать с упятеренной скоростью в четыре раза дольше, пока не утомлен.
- Бонус +2 к проверкам на умения Лазить, Прыгать и Бесшумное Передвижение: Полурослики проворны, устойчивы и спортивны.
- Расовый бонус +1 ко всем спасброскам: Полурослики удивительно умело избегают неприятностей.
- Бонус +2 к спасброску на силу духа против страха. (Этот бонус прибавляется к расовым бонусам полурослика +1 ко всем спасброскам).
- Расовый бонус +2 к атаке метательным оружием: Бросание камней – универсальный спорт среди полуросликов, и они отлично попадают в цель.
- Традиционное оружие. Полурослик может взять владение хупаком, даже если его класс не позволяет этого.
- Расовый бонус +2 к проверкам на умение Тонкий Слух. У полурослика острый слух.
- Расовый бонус +2 к обиранию карманов. Из за kleптоманских наклонностей полурослики с детства неплохо шарят по чужим карманам.
- Плохо направляют. Полурослики получают на 2 канала меньше при повышении (но не менее 1), и на 10 потоков меньше (но не менее 10).
- Автоматический Выбор Языков: Всеобщий и язык Полуросликов. Дополнительный Язык: Дварфов, Эльфов, Гномов, Гоблинов, Орков. Сообразительные полурослики знают языки своих друзей и врагов.

Одна из многих загадочных рас, переживших Разлом Мира и Троллочьи Войны. Дриады в некоторой степени сродни Ориг, а в некоторой Энтам. Эта гуманоидная раса состоит только из представительниц женского пола, почему так, не знает ни кто. Айз'Сeday пытались изучать дриад, но те не могут жить долго вне стеддинга, а в стеддингах нельзя направлять. По этой причине их тайна осталась неразгаданной. Единственное, что точно известно, что дриады могут рожать от людей, эльфов и их полукровок. Родившийся ребенок будет чистокровной дриадой.

Индивидуальность: Дриады не обременяют себя мирскими заботами, они не очень требовательны и предпочитают жить под открытым небом или в просторных дуплах огромных деревьев, которые растут только в стеддингах. Большая часть их жизни проходит в созерцании природы, они могут неделями наблюдать за тем, как растет трава или течет ручей. Но иногда им нравится забавляться, дразня охотников или случайных путников, забредших в лес и подошедших слишком близко к стеддингу (иногда после таких забав на свет появляются новые дриады).

Дриады в основном безобидны, они не употребляют животную пищу, да и растительную едят довольно редко. Ни одно животное ни когда не тронет дриаду, правда и помощь от нее, скорее всего, не получит (волка попавшего в капкан или зайца в силос она еще выпустит, но оленю преследуемому волком или зайцу - лисицей помогать не станет, такова природа и вмешиваться она не станет).

Одежду они не шьют, и носят ее только чтоб не смущать своих друзей Огир (которые им эту одежду и предоставляют), и не вызвать лишнего внимания у и без того озабоченных мужчин сатиров. Из одежды они носят простенькие сарафаны, не доходящие до колен и не закрывающие руки. Из цветов предпочитают природные (сочетания оттенков зеленого, желтого, коричневого).

У дриад полностью отсутствует чувство собственности. Они не ценят золото и серебро в монетах. Дриада может восхищаться великолепным украшением из этих металлов и драгоценных камней, но не станет долго их носить, и скорее всего или потеряет или выбросит. Так же из-за этой черты у них возникает множество проблем в городах и деревнях (если они покинули стеддинг). Зайдя в лавку дриада может взять понравившуюся ей вещь, и уйти не расплатившись (платить ей все равно нечем), и тут уж многое зависит от торговцев (иногда это сходило с рук, иногда нет).

Физическое Описание: Внешне дриады ближе всего к полуэльфам, ростом они от 150 до 180 см, весят от 35 до 65 кг. Их невероятная грация способна заморозить даже эльфа.

Цвет кожи и волос зависит от древесной сущности.

Береза – молочно белая, иногда золотистая кожа; угольно черные, ярко зеленые или мягко коричневые глаза; волосы черные, пепельные, светло русые или светло зеленые.

Ива – кожа от коричневого до золотистого цвета; глаза ореховые, светло-зеленые или темно-карие; волосы каштановые, золотистые, бледно зеленые.

И так далее.

Отношения: Лучше всего отношения налажены у дриад с огир и энтами, хуже всего обстоит с сатирами (женщины сатиры их на дух не переносят, а мужчины постоянно пристают с недвусмысленными предложениями). Так как дриады редко покидают стеддинги, то они редко контактируют с представителями других рас.

Мировоззрение: Большинство дриад истинно нейтральны, хоть на злые поступки они не способны, но не все понятия зла они воспринимают так же как и люди. Иногда встречаются нейтрально-добрые или хаотично-добрые дриады, и ни когда – злые и законопослушные.

Земли Дриад: Дриады как и огир, сатиры, энты и прочая нечисть, живут в стеддингах – оазисах неизвестной энергии в этом жестоком мире. Дриады не могут на долго покидать стеддинг, иначе они погибнут или останутся деревом навсегда.

Язык: Дриады говорят на всеобщем и Морат'авендорэ (лесном). Большинство дриад не умеют читать и писать.

Имена: У дриад очень звучные и красивые имена (имя – краткая характеристика дриад на лесном языке), но скорее всего они будут использовать детское прозвище (Тростинка, Серебрянка, Медовика, Шелковица и т.д.).

Искатели Приключений: Дриада отправившаяся в путешествие, скорее всего будет хаотичного мировоззрения (отсюда желание посмотреть мир). Все дриады являются древопевцами, но не редко, покинув стеддинг, они открывают в себе талант направляющих. причем они становятся гораздо сильнее людей в этом искусстве.

Отправляющуюся в путь дриаду обязательно будет кто либо сопровождать. Если она не возьмет с собой достаточно крупное животное спутника, то за ней обязательно увяжется сатир (а то и два).

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ДРИАДЫ

- +2 Ловкость, Восприятие, Интуиция, -2 Сила, Стойкость, Интеллект и Шарм. Дриады гибкие и подвижные, с хорошим мироощущением и прозорливостью. Но они слабы и не стремятся к знаниям. Помимо этого они ни когда не развивали в себе обаяние. Их магнетизм – природное явление, дриада ни когда не будет очаровывать кого либо с умыслом.
- Средний: Как существа Среднего размера дриады не получают ни каких бонусов.
- Базовая скорость дриад – 12 метров.
- Грация Дриады (дриада стартует с этим навыком).
- Стойкость дерева: Дриада получает +4 к спас броскам по стойкости, 3 НР к частям тела и 9 к общим НР. Помимо этого Дриада неутомима, пока находится на солнце. В тени или ночью она начинает уставать.
- Родство с деревом: на дриаду хуже воздействуют плетения, направленные на живой организм и психику (+2 к спас броскам).
- Форма дерева: Дриада способна преображаться в избранное дерево (всегда одно и тоже). Весь процесс занимает 2к10+20 минут (обратный столько же). Одежда и вещи не меняются. Проведя в форме дерева 8 часов (почва обязательно должна быть плодородной) на солнце, дриада восполняет необходимый запас питательных веществ (может не есть 7 дней, но пить она должна). В противном случае она должна есть и пить как люди.
НР = Общие НР×3.
Поглощение урона: 5 рубящий, 10 колющий и дробящий, 15 холод и звук, 5 огонь и электричество.
Слеповидение: 30 метров.
- Дружба с животными: ни одно животное (дикое или домашнее), не нападет на дриаду.
- Животное спутник: дриада может взять одно животное как компаньона.
- Клаустрофобия: Дриады боятся замкнутых пространств (Глава Безумие).
- Бонус +2 к проверкам на умения Акробатика, Балансировка, Прыжки и Бесшумное Передвижение.
- Расовый бонус +2 к проверкам на умения Тонкий Слух и Обнаружение.
- Расовый бонус +2 к Песне Друида. Но запрещены такие песни, как: Вызвать Рой; Безжизненная Сфера; Вред; Песнь Смерти.
- Расовый бонус +10 к проверкам на умения Прятаться и Бесшумное Передвижение в лесу.
- Расовый бонус +1 ко всем спасброскам (складывается со всеми другими бонусами).
- Не доступны (если есть в классе – становятся внеклассовыми): все профессии и ремесла, знания (кроме связанных с природой), блеф, подделка, расшифровка, алхимия.
- Оружие: посох – единственное оружие, которым дриады захотят воспользоваться.
- Доспехи: дриады ни когда не используют доспехи.
- При повышении числа каналов и доступных потоков получают на 1 канал и 10 потоков больше соответственно.
- Тоска – дриада проведенная вне стеддинга более года заболевает. В течении двух месяцев она обязана вернуться в стеддинг, или ее одолевает полная апатия, пропадает воля к жизни. Если она превращается в это время в дерево, то им она скорее всего и останется (УС по Воле = 0+1 за день вне стеддинга сверх года).

Одна из многих загадочных рас, переживших Разлом Мира и Троллочьи Войны. Сатиры довольно своеобразный народец, живущий в стеддингах. Себя они называют Аджитарами.

Индивидуальность: Все хозяйство держится на женщинах сатиров. Мужчины же, в свободное от самогоноварения время, квасят, пристают ко всем женщинам подряд, или просто валяются в стельку пьяные. Но находятся среди них и исключения, эти становятся охотниками или бардами. Сатиры способны поглощать жидкость в огромных количествах, отчего их животы раздуваются как пивные бочонки, но потом возвращаются в норму без всяких последствий.

Физическое Описание: Ростом сатиры 120 – 150 см. весом от 45 до 65 кг. Мужчины выше и тяжелее женщин. Верхняя часть тела сатира напоминает человеческую, нижняя – козлиную. Цвет шерсти либо белый, либо черный. Лица треугольной формы, и у мужчин и у женщин небольшая козлиная бородка. Помимо этого у мужчин густые бакенбарды и массивные закрученные как у барана рога, надежно защищающие голову. У женщин рога поменьше и они прямые.

Из одежды сатиры носят только кожаные пояса или портупей. Женщины иногда одевают передники.

Отношения: Женщины замкнуты и малообщительны, они предпочитают возиться в огороде или заниматься по дому. Мужчины же не могут по долгу сидеть на одном месте, а их любознательность и настырность нередко приводила их к неприятностям (в общем достать могут кого угодно).

Мировоззрение: Все женщины законопослушно-нейтральны, мужчины хаотично-нейтральны. Изредка бывают добрые сатиры и совсем редко злые.

Земли Сатиров: Сатиры как и огир, дриады, энты и прочая мистическая нечисть, живут в стеддингах – оазисах неизвестной энергии в этом жестоком мире. Сатиры не могут на долго покидать стеддинг, иначе они погибнут.

Язык: Сатиры говорят на всеобщем и Морат’авендорэ (лесном).

Имена: Сатиры любят придумывать себе имена, у одного сатира их может быть много.

Искатели Приключений: Сатиры довольно редко покидают заповедные леса, но гораздо чаще, чем делают это огир или дриады. Некоторые отправляются в путешествие, чтобы посмотреть мир, некоторые, чтоб продать самогон и купить новый рецепт его приготовления.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ САТИРА

- +2 Ловкость, и Воля, -2 Интеллект и Шарм. Сатиры проворные и с крепким характером, но не шибко сообразительны, а их манеры способны взбесить кого угодно.
- Средний: Как существа Среднего размера сатиры не получают ни каких бонусов.
- Базовая скорость сатиров – 12 метров. Сатиры очень шустрые для своего небольшого роста.
- Пьяница: Сатиры славятся своей способностью поглощать спиртные напитки (+4 к спасброскам против опьянения). Сатир способен за раз выпить до 12 литров жидкости, правда при этом его так раздувает, что он теряет 4 очка из Ловкости и скорость падает до 8 метров (это без учета эффектов опьянения).
- Твердолобый: Крепкие рога и череп делают голову сатира не лучшей целью для атаки. При ударе по голове сатир игнорирует 7 единиц дробящего, 5 рубящего и колющего урона. Помимо этого, сатир может разогнавшись ударить своими рогами, да так, что мало не покажется. (2кб дробящего урона, атака рассчитывается как стремительная атака мастера оружия).
- Бонус +2 к проверкам на умения Акробатика, Балансировка, Прыжки и Лазание.
- Расовый бонус +2 к представлению (игра на арфе или свирели).
- Расовый бонус +4 к проверкам на умения Прятаться и Бесшумное Передвижение в лесу.
- Расовый бонус +1 ко всем спасброскам.
- Оружие: короткие мечи и кинжалы, так же дубина или булава. Из метательного короткий лук, дротики и праща.
- Доспехи: сатиры очень редко носят броню, но все же иногда надевают клепаную кожу или шкуры.
- Не способны направлять.
- Тоска – сатир проведенный вне стеддинга более трех заболевает. В течение трех месяцев он

обязан вернуться в стеддинг, или его одолевает полная апатия, пропадает аппетит и воля к жизни. Через пять месяцев он умирает.

Хопгоблины известны своей дисциплинированностью и невероятной стойкостью. В воинском искусстве не уступают дварфам.

Индивидуальность: Хопгоблины довольно мрачный народ (многие представители других рас называют их гоблурами). Не столь жестоки как орки, но столь же грубы в обращении. Если не брать во внимание внешние различия, то хопгоблины сильно напоминают по характеру дварфов (в принципе это понятно, они живут бок обок уже более 3000 лет, обороняясь от троллоков). Хопгоблины редко веселятся, предпочитая проводить свободное время в тишине и спокойствии (желательно с кружкой чего покрепче, но напиваются редко).

Физическое Описание: Рост хопгоблина составляет 170 – 200 см. Вес от 60 до 140 кг, мужчины крупнее и гораздо тяжелее женщин. Строением они напоминают людей, но более широкоплечи и с более густой растительностью на теле. Лица грубы, челюсти слегка выдаются вперед, наружу торчат нижние клыки (многие подозревают о родстве хопгоблинов и орков).

Взрослеют они к 16 годам и доживают до 80 лет.

Отношения: Хопгоблины сносно относятся к людям, дварфам и к гномам. Хопгоблинов могут и недолюбливать, но недооценивать их не стоит, так как они по праву считаются одними из лучших тяжелых пехотинцев.

Мировоззрение: Хопгоблины в большинстве ортодоксальны. К добру и злу они относятся скептически, так как вырастают с оружием в руках под постоянной угрозой со стороны искаженных, обитающих в запустении.

Земли Хопгоблинов: Шайнар – страна Дварфов и Хопгоблинов, находящаяся на пограничье. Большинство крепостей находятся глубоко под горами, там, где дварфы добывают драгоценные камни и металлы, и выковывают чудесные изделия. Общины хопгоблинов более закрыты, чем дварфские, и чужаки редко допускаются в них.

Хопгоблины, живущие в странах людей, обычно бывают наемниками или телохранителями. Телохранители-хопгоблины известны своей храбростью и верностью, и их услуги стоят еще дороже, чем услуги дварфа.

Язык: Хопгоблины говорят на Гоблинском и Всеобщем, помимо этого многие знают дварфский.

Имена: Имена хопгоблинов по звучанию ближе к человеческим.

Искатели Приключений: Авантюрист из хопгоблинов обычно руководствуется теми же мотивами, что и человек.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ХОПГОБЛИНОВ

- +2 Сила и Стойкость, -2 Интуиция и Шарм: Хопгоблины крепкие и выносливые, но склонны к грубости и подозрительности, а так же полагаются больше на разум, чем на внутренний голос.
- Средний Размер: Как существа Среднего Размера хопгоблины не имеют никаких специальных бонусов или штрафов.
- Базовая скорость хопгоблина – 10 метров.
- Ночное зрение: Хопгоблины видят вдвое дальше при плохом освещении, чем люди.
- Расовый бонус +2 к спас броскам но стойкости, при проверке на длительную нагрузку.
- Бонус уклонения против троллоков -4 из диапазона угрозы (только для выходцев из Пограничья): Этот бонус показывает специальное обучение, которому подвергаются хопгоблины, когда они изучают приемы, разработанные предыдущими поколениями в боях против троллоков, ведь через Пограничье идут два единственных перевала из запустения, и не проходит и десяти лет, чтоб троллоки не попытались прорваться через них.
- Плохо направляют. Хопгоблины получают на 2 канала меньше при повышении (но не менее 1), и на 10 потоков меньше (но не менее 10).
- Автоматическое Владение Языком: Всеобщий и Гоблинский. Дополнительные Языки: Великанов, Гномов, Дварфов, Орков, Троллоков. Хопгоблины владеют языками своих врагов и союзников.

Данавы были созданы Айз'Седай во времена Троллочьих Войн. Более 10 000 людей добровольцев, как мужчин, так и женщин, были искажены. Новая раса представляла собой шестируких гигантов, невероятно живучих и выносливых. Данавы сыграли решительную роль в обороне Тар Валона, но почти все были уничтожены во время сражений. После окончания Троллочьих Войн, уцелевшие данавы не находят места в обществе. Они основывают небольшую общину в окрестностях Тар Валона. Айз'Седай, участвовавшие в их создании, обвиняются в антигуманности и многие приговариваются к смертной казни. Талант Искажающих объявляют запретным.

Индивидуальность: Первые данавы характером не отличались от людей. Но со временем они стали утрачивать некоторые черты, присущие людям. Их потомки становились все более замкнутыми и малообщительными, сказывалось воздействие Единой Силы.

Айз'Седай, опасаясь повторения истории с Легионом Неупакоенных, вложило в них стремление к повиновению своим создателям. С тех пор прошло немало поколений, и данавы больше не служат своим создателям, но стремление в подсознании осталось и поэтому данавы будут прислушиваться к мнению женщин с большей охотой, нежели к мужскому (у данавов матриархат).

Физическое Описание: Рост данава составляет 220 – 250 см. Вес от 110 до 160 кг, мужчины и женщины почти одинакового телосложения. Шестирукие полулюди обладают более вытянутым торсом (грудная клетка), и более широким тазом, из-за этого они выглядят несколько неуклюжими. Верхняя пара рук сильнее и длиннее нижней, так, что третья пара выглядит детскими рученками, по сравнению с верхними. Лица человеческие, но с более грубыми чертами. Кожа и волосы различных цветов. Генетически не совместимы с другими расами.

Взрослеют они к 16 годам и доживают до 70 лет.

Отношения: Данавы очень замкнутый и малообщительный народ. Большинство других рас презрительно относятся ко всем искаженным и данавы в данном случае не исключение, но вот бросить оскорбление прямо в лицо осмелится не каждый.

Мировоззрение: Будучи созданными искусственно, в них заложено стремление к соблюдению правил и к повиновению.

Земли Данавов: Небольшое поселение данавов до сих пор существует под Тар Валонем. Там не особо рады гостям.

По неизвестной причине данавов мужчин гораздо больше, чем женщин и их общество почти не растет. Многие холостые данавы отправляются в странствия, не редко нанимаясь телохранителями или охранниками.

Язык: Данавы говорят на всеобщем и у них большие проблемы с грамотностью и освоением других языков.

Имена: Имена данавов обычно человеческие.

Искатели Приключений: Большинство авантюристов – это те, кто не нашел для себя места в общине.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ДАНАВОВ

- +6 Сила и Стойкость, -2 Интуиция, Интеллект и Воля, -4 Шарм: Данавы невероятно сильны и выносливы, но из-за искажающего воздействия Единой Силы, сильно пострадали ментальные возможности.
- Вторая пара рук -2 Силы; Третья пара рук -4 Силы. У данава сильные только верхние руки, последующие слабже предыдущих. Кроме того, стрелять из лука или арболета он может только верхней парой рук, а вот метать кинжалы и подобное всеми шестью.
- Большой: Как существа Большого Размера данавы способны нести в полтора раза большую нагрузку.
- Базовая скорость данава – 12 метров.
- Мультидекстрия: Данава одинаково хорошо владеет всеми шестью руками.
- Расовый бонус +4 к спас броскам по стойкости, при проверке на длительную нагрузку.
- Плохо направляют. Данавы получают на 2 канала меньше при повышении (но не менее 1), и на 10 потоков меньше (но не менее 10).
- Автоматическое Владение Языком: Всеобщий - 3 ранга.
- Тугодумы: необходимо на 10% больше опыта.

- Запрещенные классы: фехтовальщик, рыцарь, вор, бард, друид, паладин.

После того, как был вынесен приговор тем Айз'Седай, которые участвовали в создании данавов, большинство участниц исказили себя, став почти такими же, как их создания, дабы избежать наказания. Эти Айз'Седай были изгнаны из башни и через некоторое время присоединились к неофициальной группе женщин, способных направлять. Эта группа называла себя "Родня".

Когда Айз'Седай искажали себя, они позаботились о том, чтобы не получить те же недостатки, что и данавы. Новая раса хоть и была внешне схожа с данавами, но были существенные отличия. Айз'Седай называли себя данари. Данари больше походили на людей и могли иметь общих детей. Девочки, рождавшиеся от такого союза все были шестирукими, а мальчики выглядели как нормальные люди. Но от мыжчины данари у человеческой женщины с большой вероятностью рождалась почти чистокровная данари.

Своих мужчин, способных направлять, данари в основном укрощают. Но иногда некоторым мальчикам удается избежать такой участи.

Индивидуальность: По характеру данари почти не отличаются от большинства людей, но наследие Айз'Седай оставило свой отпечаток. Большинство данари заносчивы и высокомерны.

Физическое Описание: Женщины данари сильно похожи на данавов, но имеются существенные отличия: рост 170 – 200 см, вес 55 – 90 кг. Данари чуть пропорциональнее сложены, нежели данавы (все таки женщины позаботились о своей внешности, когда искажали сами себя). Руки так же различаются: верхняя пара крупнее второй, а третья выглядит почти по детски хрупкими.

Мужчины неотличимы от простых людей.

Взрослеют они к 16 годам и доживают до 110 лет.

Отношения: Данари как и данавы не шибко приветствуются другими расами (потому что отличить их мало кто может). Мужчины пытались жить с людьми, но из-за того, что их дети рождались искаженными, многие из них были убиты; и с тех пор они тщательно скрываются, стараясь как можно реже контактировать с людьми.

Мировоззрение: По своему характеру данари похожи на своих предков – людей, но женщины сохраняют ортодоксальность, вложенную в их генетическую память в Белой Башне.

Земли Данари: Некоторые данари живут с данавами, некоторые в людских городах, где более терпимо относятся к искаженным.

Язык: Данари говорят на всеобщем и нередко они изучают древнее наречие.

Имена: Имена данари обычно человеческие или эльфийские.

Искатели Приключений: Искателями приключений данари становятся по тем же причинам, что и люди.

РАСОВЫЕ ЧЕРТЫ ДАНАВОВ

- -2 Интуиция: Данари ведут начало от Айз'Седай, которые не шибко полагаются на интуицию, так что при искажении произошли некоторые не предвиденные ментальные изменения.
- Вторая пара рук -2 Силы; Третья пара рук -4 Силы (относится только к женщинам, у мужчин одна пара рук). У данари сильные только верхние руки, последующие слабже предыдущих. Кроме того, стрелять из лука или арболета они можгут только верхней парой рук, а вот метать кинжалы и подобное всеми шестью.
- Средний: Как существа Среднего Размера данари не получают ни каких преимуществ.
- Базовая скорость данари – 10 метров.
- Ночное зрение - Айз'Седай позаботились кое о очем, когда меняли себя. Ночное зрение стало одним из изменений, предусмотренных ими.
- Хорошо направляют. Данари получают на 1 канал и на 10 потоков больше при повышении.
- Автоматическое Владение Языком: Всеобщий.
- Запрещенные классы для женщин: берсеркер, рыцарь, головорез, друид, паладин, монах, Айз'Седай.
- Женщины могут стартовать Инициированными направляющими (обучались в круге Родни).
- Запрещенные классы для мужчин: рыцарь, друид, паладин.

Правило третье – «Если мастер не прав,
смотри правило второе, если он все еще не
прав, посмотри правило первое и пусть
оно будет тебе утешением».

ГЛАВА 3

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Тот, кто господствует над молниями, и оседлал бурю,
Тот, кто владеет Коронай Мечей,
Тот, кто прядет нити судьбы, возвышается над ней.
Кто думает, что поворачивает колесо Времени,
Тот постигнет истину слишком поздно...

Из фрагментов перевода «Пророчеств о Драконе»,
Приписываемого лорду Монгоре Кирамину,
Барду меча из Арамелле и Стражу
Карай ган Маконар, изложенного языком,
который в последствии получил название
народного (Приблизительно 300 г. П.р.)

Ниже следуют описания шести классов и подклассы:

Друид: Тот, кто черпает энергию из природы, их еще называют воспевающими деревья.

Воин: Боец с выдающимися боевыми навыками и несравненным владением оружием.

Монах: Мастер боевых искусств, чьи безоружные атаки быстры и опасны.

Направляющий: Наделенный даром черпать единую силу, сплести ее в потоки, добиваясь невероятных результатов.

Паладин: Защитник справедливости и враг зла, укрепленный единой силой.

Плут: Хитрый, изворотливый разведчик и шпион, чья сила в ловкости.

ОПЫТ

Существа постоянно чем-то занимаются, что-либо делают или просто наблюдают. Помимо опыта за конкретные действия, персонажи просто получают опыт за прожитый день (в среднем 10 ОО), если персонаж целенаправленно тренируется, то он получает больше опыта (20 ОО в среднем, но опыт может быть потрачен только на конкретный навык или умение), а если персонаж учится в академии то еще больше (50 ОО в день).

ВОИНЫ

БЕРСЕРКЕР

Очень редкое явление, но и такое бывает. Берсеркеры очень опасны в бою, но живут не долго. Из-за слабой дисциплинированности их редко используют в регулярных войсках, но часто на поле боя можно увидеть несколько маленьких групп этих воинов. Эти отряды бросают на врага в первую очередь, дабы сломить боевой дух врага. К концу сражения обычно не доживает ни один из них. Особым умом и сообразительностью ни когда не обладали.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 28000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У берсеркеров следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила не менее 13, Сложение не менее 12; Интеллект и Воля не более 10. Если значения характеристик выходят за рамки этих значений Берсеркер теряет все бонусы класса.

Мировоззрение: Любое не законное.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Берсеркера (и ключевая характеристика для каждого умения) – Лазание (Сл), Прыжки (Сл), Верховая Езда (Лов), Запугивание (Шрм) Знание Дикой Местности (Инц) и Плавание (Сл), . Описания умений см. в Главе 05: Умения.

У берсеркера 1 основное и 1 второстепенное умения.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие
Реакция	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие
Воля	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Берсеркеры обучены сражаться в легкой и средней броне, взять навык ношения тяжелой брони они не могут (в тяжелой броне они теряют все свои преимущества). Многие бойцы владеют щитом, но берсеркер может взять вместо этого навыка другой равноценный (за 500 ОО).

Берсеркеры владеют не большим набором оружия (3 вида), причем им не доступны рапиры, шпаги, облегченные мечи, кнуты и рыцарские копья. Эти бойцы отдают предпочтение тяжелому оружию.

Боевой раж: При необходимости может впадать в боевой раж. В этом состоянии боец еще как то отдает себе отчет о том, что происходит вокруг, различая где свои, а где враги. Будучи в ярости, он приобретает феноменальную силу и выносливость, но становится более опрометчивым и менее защищенным (специализация за оружие не учитывается), потому как практически не уделяет внимание собственной безопасности. Он временно получает бонус +4 к Силе, и +2 к боевому духу при спасбросках на силу Воли и Стойкость при ранениях, его основные НР увеличиваются в 1,5 раза (после боя полученные НР снимаются), диапазон угрозы со стороны противника увеличивается на 3, диапазон угрозы противнику увеличивается на 4 (т.е его диапазон угрозы становится -9 +8). Число атак возрастает до 3 при выигравше броска и до 2 при угрозе врагу. Помимо этого берсеркер должен кидать спасбросок по воле (УС = 5 +1 за каждый раунд проведенный в Боевом раже), чтобы не впасть в боевое безумие.

Боевое безумие: При неудачном стечении обстоятельств берсеркер теряет какую либо связь с происходящим, и начинает лупить все подряд. В боевом безумии боец получает +6 к Силе, Общие НР не учитываются, НР на части тела увеличиваются вдвое (по окончании безумия НР отнимаются), боец получает 4 атаки при выигрыше броска атаки и 3 при угрозе врагу, но теряет все бонусы к броску атаки за оружие. Диапазон угрозы врагу увеличивается на 12 (т.е. его диапазон угрозы становится -17 +8). Мало найдется воинов, способных устоять перед наседающим обезумевшим берсеркером, даже великий мастер предпочтет отойти от него подальше. Безумие длится от 5 до 10 раундов (1к6 +4).

Быстрое Передвижение: Берсеркер может двигаться быстрее нормы для его расы, покрывая дополнительные 2 метра, при условии, что боец не несет тяжелого груза. Например, человек-берсеркер в клепаном кожаном доспехе имеет стандартную скорость 12 метров, в то время как обычные люди имеют скорость 10 метров.

Крепость тела: Берсеркер получает навык крепость тела.

Невероятное Уклонение: Берсеркер получает экстраординарную способность реагировать на опасность прежде, чем осознает ее. Он сохраняет свой бонус по Уклонению (см Глава 06 Уклонение) от стрел, даже если он не видит стрелка.

Специалист во владении оружием: Берсеркер может стать специалистом в одном из видов оружия ближнего боя, которым он владеет.

Выносливость: Берсеркер получает навык выносливость.

Невероятная Подвижность: Берсеркера нельзя больше зажимать с флангов; он может реагировать на противников с разных сторон так же легко, как на одиночного нападающего.

Мастер во владении оружием: Берсеркер может стать мастером по владению оружием, в котором он уже является специалистом.

Неграмотность: Берсеркеры – единственные персонажи, которые автоматически не умеют писать. Берсеркер имеет только 2 ранга во владении языком.

Таблица 3-3: Берсеркер

Опыт	Диапазон угроз	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+2	+2	+0	Боевой Раж, Боевое безумие, Неграмотность.
1000			+1	+2	+2	+0	Быстрое передвижение
3000		+1		+2	+2	+0	
6000				+3	+3	+0	Крепость тела
10000	-1	+1	+1	+3	+3	+0	Невероятное Уклонение
15000				+3	+3	+1	
21000		+1		+3	+3	+1	+1 к Силе или Ловкости
28000			+1	+3	+3	+1	Выносливость

36000		+1		+4	+4	+1	Невероятная подвижность
45000				+4	+4	+1	
55000		+1	+1	+4	+4	+1	
66000				+4	+4	+1	
78000	-1	+1		+5	+5	+2	Специалист во владении оружием
91000			+1	+5	+5	+2	+1 к Силе или Ловкости
105000		+1		+5	+5	+2	
120000				+5	+5	+2	
136000		+1	+1	+6	+6	+2	
153000				+6	+6	+3	
171000		+1		+6	+6	+2	
190000	-1		+1	+6	+6	+3	

ЛАНЦКНЕХТ

Пешие воины, составляющие костяк любой армии. Ланцкнехты, или пешие рыцари – хорошо обученная, но не богатая тяжелая пехота, у которой нет денег на покупку боевых лошадей. Они компенсируют этот недостаток хорошей вымуштрованностью и владением большим арсеналом, нежели многие рыцари.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 21000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У ланцкнехтов следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила не менее 13, Сложение не менее 10.

Мировоззрение: Любое не хаотичное.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Ланцкнехта (и ключевая характеристика для каждого умения) – Прыжки (Сл), Запугивание (Шрм), Знание (Тактика и стратегия, Гербы и Дворянство, и т.д. Инт), Ремесло (Оружейник, Доспешник Инт) и Плавание (Сл), . Описания умений см. в Главе 05: Умения.

У Ланцкнехта 1 основное и 1 + Мод ИНТ (если положительный) второстепенное умения.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Реакция	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Воля	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Ланцкнехты обучены сражаться в любой броне. Многие бойцы владеют щитом, но могу взять вместо этого навыка другой равноценный (за 500 ОО).

Ланцкнехты владеют внушительным числом видов оружия (6 видов), причем без каких либо ограничений, но одним из видов оружия обязательно должно быть копьё, пика или алебарда.

Боевой опыт: Все ланцкнехты обучены сражаться в пешем строю, поэтому они стартуют с этим навыком

Специалист во владении оружием: Ланцкнехт может стать специалистом в одном из видов оружия ближнего боя, которым он владеет.

Крепость тела: Ланцкнехт получает навык крепость тела.

Мастер доспехов: Ланцкнехт может стать мастером ношения одного из видов доспехов.

Мастер во владении оружием: Ланцкнехт может стать мастером по владению оружием, в котором он уже является специалистом.

Таблица 3-3: Ланцкнехт

Опыт	Диапазон угроз	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+2	+0	+0	Боевой опыт.
1000			+1	+2	+0	+0	
3000	-1	+1		+2	+0	+0	
6000				+3	+0	+0	Специалист во владении оружием (копье, пика или алебарда)
10000		+1	+1	+3	+0	+0	Крепость тела
15000				+3	+1	+1	Специалист во владении оружием
21000	-1	+1		+3	+1	+1	+1 к Силе или Стойкости
28000			+1	+3	+1	+1	Мастер доспехов
36000		+1		+4	+1	+1	
45000				+4	+1	+1	Мастер во владении оружием (копье, пика или алебарда)
55000	-1	+1	+1	+4	+1	+1	
66000				+4	+1	+1	
78000		+1		+5	+2	+2	
91000			+1	+5	+2	+2	+1 к Силе или Ловкости
105000	-1	+1		+5	+2	+2	Мастер во владении оружием
120000				+5	+2	+2	
136000		+1	+1	+6	+2	+2	
153000				+6	+3	+3	
171000	-1	+1		+6	+2	+2	
190000			+1	+6	+3	+3	

РЫЦАРЬ

Элитные воины. Великолепны в своих сияющих доспехах, верхом на закованных в броню огромных животных.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 21000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У рыцарей следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила не менее 13, Сложение не менее 10.

Мировоззрение: Любое не хаотичное.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Рыцаря (и ключевая характеристика для каждого умения) – Запугивание (Шрм), Дипломатия (Шрм), Дрессировка (Шрм), Верховая езда любое наземное животное (обязательно основное умение); Знание (Тактика и стратегия, Гербы и Дворянство, и т.д. Инт), Ремесло (Оружейник, Доспешник Инт) и Плавание (Сл), Профессия (Инт). Описания умений см. в Главе 05: Умения.

У рыцаря 1 + Мод ИНТ (если положительный) основное и 1 + Мод ИНТ (если положительный) второстепенное умения.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость 2 стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.

Реакция 0 стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

Воля 0 стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Рыцари обучены сражаться в любой броне и со щитом. Рыцари владеют небольшим числом видов оружия (3 вида), причем без каких либо ограничений, но одним из видов оружия обязательно должно быть рыцарское копьё.

Верховой бой: Все рыцари обучены сражаться верхом.

Специалист во владении оружием: Рыцарь может стать специалистом в одном из видов оружия ближнего боя, которым он владеет.

Улучшенная защита: Рыцари великолепно владеют щитом.

Крепость тела: Рыцарь получает навык крепость тела.

Мастер доспехов: рыцарь может стать мастером ношения одного из видов доспехов.

Тактик: Если рыцарь удовлетворяет требованиям, то он может взять этот навык.

Мастер во владении оружием: Рыцарь может стать мастером по владению оружием, в котором он уже является специалистом.

Таблица 3-3: Рыцарь

Опыт		Основ ные умени я	Второ сте пен ные умени я	Стой кость	Реакц ия	Воля	Особенности
0				+2	+0	+0	Верховой бой.
1000			+1	+2	+0	+0	
3000	-1	+1		+2	+0	+0	
6000				+3	+0	+0	Атака верховым животным
10000		+1	+1	+3	+0	+0	+1 к Силе или Воле
15000				+3	+1	+1	Специалист во владении оружием (рыцарское копьё)
21000	-1	+1		+3	+1	+1	Крепость тела
28000			+1	+3	+1	+1	Специалист во владении оружием
36000		+1		+4	+1	+1	
45000				+4	+1	+1	Мастер доспехов
55000	-1	+1	+1	+4	+1	+1	
66000				+4	+1	+1	Мастер во владении оружием (рыцарское копьё)
78000		+1		+5	+2	+2	+1 К Силе или Интеллекту
91000			+1	+5	+2	+2	
105000	-1	+1		+5	+2	+2	
120000				+5	+2	+2	Тактик
136000		+1	+1	+6	+2	+2	Мастер во владении оружием
153000				+6	+3	+3	
171000	-1	+1		+6	+2	+2	
190000			+1	+6	+3	+3	

ФЕХТОВАЛЬЩИК

Новое веяние моды среди дворян породило этих бойцов. Вооруженные легким оружием, практически без брони, между тем фехтовальщики довольно грозные противники. Неопытный фехтовальщик не выстоит против тяжелого пехотинца и тем более конника, но опытный мастер скорее всего отыщет брешь в защите врага даже раньше, чем тот устанет в своих доспехах.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 21000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У фехтовальщиков следующие игровые показатели:

Характеристики: Ловкость не менее 15, Сложение не менее 10.

Мировоззрение: Любое.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Фехтовальщика (и ключевая характеристика для каждого умения) – Акробатика (Лов), Балансировка (Лов), Блеф (Шрм), Дипломатия (Шрм), Прыжки (Сл), Запугивание (Шрм), Знание (Гербы и Дворянство, и т.д. Инт), и Плавание (Сл), . Описания умений см. в Главе 05: Умения.

У фехтовальщика 2 основных и 1 + Мод ИНТ (если положительный) второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Реакция	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Воля	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Фехтовальщики не носят броню тяжелее кожаной куртки и не используют щиты.

Фехтовальщики владеют каким либо легким оружием (облегченный длинный меч, рапира или шпага), плюс кинжал или дага. Из метательного оружия кинжалы и лук (любой).

Бой с оружием в обеих руках: Избранный бой фехтовальщика – шпага или рапира в основной руке плюс кинжал или дага в неосновной.

Уклонение: Фехтовальщик получает этот навык.

Обманный удар: Фехтовальщик способен нанести удар в щель доспеха противника. Для этого необходимо превысить диапазон угрозы противника (но результат броска должен превышать не менее чем на 6). При ударе в щель стальных доспехов (Панцирь, Пластинчатый доспех, Полулаты и Латы) имеется шанс, что оружие застрянет (Проверка Ловкости УС=12). Если оружие застревает, то при попытке вытащить его оно получает урон 1к8 (без учета поглощения). Если вы бросаете застрявшее оружие или оно обломалось, то оно причиняет урон противнику (Смотри Глава 04 Застрявшее оружие).

Специалист во владении оружием: Фехтовальщик может стать специалистом в одном из видов оружия ближнего боя, которым он владеет.

Фехтование легким оружием: Фехтовальщик получает этот навык.

Подвижность: Фехтовальщик получает этот навык.

Мастер во владении оружием: Фехтовальщик может стать мастером по владению оружием, в котором он уже является специалистом.

Невероятная Подвижность: Фехтовальщика нельзя больше зажимать с флангов; он может реагировать на противников с разных сторон так же легко, как на одиночного нападающего.

Таблица 3-3: Фехтовальщик

Опыт	диапазон угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0	-1			+0	+2	+0	Бой с оружием в обеих руках.
1000			+1	+0	+2	+0	
3000		+1		+0	+2	+0	Уклонение
6000				+0	+3	+0	+1 к Ловкости
10000	-1	+1	+1	+0	+3	+0	Специалист во владении оружием (рапира, шпага и т.п.)
15000				+1	+3	+1	Обманный удар
21000		+1		+1	+3	+1	Фехтование легким оружием
28000			+1	+1	+3	+1	
36000	-1	+1		+1	+4	+1	
45000				+1	+4	+1	
55000		+1	+1	+1	+4	+1	Подвижность
66000				+1	+4	+1	Мастер во владении оружием (рапира, шпага и т.п.)
78000	-1	+1		+2	+5	+2	+1 к Интуиции или Шарму
91000			+1	+2	+5	+2	Невероятная подвижность
105000		+1		+2	+5	+2	
120000				+2	+5	+2	

136000	-1	+1	+1	+2	+6	+2	
153000				+3	+6	+3	
171000		+1		+3	+6	+3	
190000			+1	+3	+6	+3	

СЛЕДОПЫТ

Просто лесной охотник или охотник за головами. Индивидуалисты, не пользующиеся особым уважением в обществе.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 21000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У следопытов следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила не менее 13; Ловкость не менее 13, Сложение не менее 10.

Мировоззрение: Любое.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Следопыта (и ключевая характеристика для каждого умения) – Балансировка (Лов), Лазание (Сл), Блеф (Шрм), Верховая езда (Лов), Дипломатия (Шрм), Дрессировка (Инц), Прыжки (Сл), Запугивание (Шрм), Знание (все. Инт), Знание Дикой местности или Знание Городов и Улиц (Инц) и Плавание (Сл), Прятаться (Лов), Поиск (Инт), Обнаружение (Инц), Ремесло (Инт), Чувство Направления (Инц), Чувство правды (Инц), Описания умений см. в Главе 05: Умения.

У следопыта 2 + Мод ИНТ (но не менее 1) основных и 2 + Мод ИНТ (но не менее 1) второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Реакция	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Воля	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Следопыты носят легкую и среднюю броню. Шиитами они не пользуются

Следопыты предпочитают метательное оружие (лук или арбалет), но помимо этого владеют еще двумя видами оружия.

Выслеживание: Следопыт получает этот навык.

Таблица 3-3: Следопыт

Опыт	Диапазон угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+2	+2	+0	Выслеживание.
1000			+1	+2	+2	+0	
3000	-1	+1		+2	+2	+0	
6000				+3	+3	+0	Точный выстрел
10000		+1	+1	+3	+3	+0	
15000				+3	+3	+1	+1 к Силе или Восприятию
21000	-1	+1		+3	+3	+1	Дальний выстрел
28000			+1	+3	+3	+1	
36000		+1		+4	+4	+1	Точный выстрел II
45000				+4	+4	+1	Стрельба на бегу

55000	-1	+1	+1	+4	+4	+1	
66000				+4	+4	+1	
78000		+1		+5	+5	+2	Стрельба по движущейся мишени
91000			+1	+5	+5	+2	+1 к Ловкости или Восприятию
105000	-1	+1		+5	+5	+2	Точный выстрел III
120000				+5	+5	+2	
136000		+1	+1	+6	+6	+2	
153000				+6	+6	+3	
171000	-1	+1		+6	+6	+2	
190000			+1	+6	+6	+3	Точный выстрел IV

НАЕЗДНИК ВЕТРОВ

Их называют по разному: небесные кулаки, тарнсмены, наездники ветра и так далее. Жесткая организация существует только у Небесных Кулаков – элитных воздушных подразделений Шончан. Большинство же этих бойцов – вольные странники.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У Наездников Ветра следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила не менее 10; Ловкость не менее 15, Вес не более 60 килограмм.

Мировоззрение: Любое.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Наездника Ветра (и ключевая характеристика для каждого умения) – Балансировка (Лов), Блеф (Шрм), Лазание (Сл), Верховая езда обязательно экзотическое летающее существо (Лов), Дипломатия (Шрм), Дрессировка (Инц), Прыжки (Сл), Знание (все. Инт), Плавание (Сл), Ремесло (Инт), Чувство Направления (Инц), Описания умений см. в Главе 05: Умения.

У наездника ветра 1 основное и 1 + Мод ИНТ (если положительный) второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость 0 стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

Реакция 2 стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.

Воля 0 стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Наездники ветра носят только легкую броню.

Основным оружием является метательное (лук или арбалет), но помимо этого владеют еще двумя видами оружия ближнего боя.

Таблица 3-3: Наездник Ветра

Опыт	Диапазон угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+0	+2	+0	
1000			+1	+0	+2	+0	Верховой Бой
3000	-1	+1		+0	+2	+0	
6000				+0	+3	+0	Точный выстрел
10000		+1	+1	+0	+3	+0	
15000				+1	+3	+1	+1 к Силе или Восприятию
21000		+1		+1	+3	+1	Верховая стрельба
28000	-1		+1	+1	+3	+1	
36000		+1		+1	+4	+1	Маневр на лету
45000				+1	+4	+1	
55000		+1	+1	+1	+4	+1	Стрельба на бегу

66000				+1	+4	+1	
78000	-1	+1		+2	+5	+2	Специалист в оружии
91000			+1	+2	+5	+2	+1 к Ловкости или Восприятию
105000		+1		+2	+5	+2	
120000				+2	+5	+2	
136000		+1	+1	+2	+6	+2	Мастер в оружии
153000	-1			+3	+6	+3	
171000		+1		+2	+6	+2	
190000			+1	+3	+6	+3	

ДРУИД

Ярость грозы, ласковая сила утреннего солнца, хитрость лисицы и сила медведя – все это и еще многое другое подвластно друиду. Сам же друид не мнит себя хозяином природы. Так говорить могут только городские жители, в жизни не видевшие леса. Друид получает свою силу не от подчинения природы, но от единения с ней. Для тех, кто вторгается в их священные рощи, кто ощутил на себе их гнев, это различие не существенно. Друидов так же называют древопевцами, или воспеваящими деревья. Вещи из воспетого дерева очень высоко ценятся. Но друиды способны не только на это...

Друидами не становятся, друидами рождаются. Если у существа в юношеском возрасте не проявился талант к *ПЕСНЕ*, то он уже ни когда не проявится. Если одаренного не обучать до совершеннолетия, то он уже ни когда не сможет стать друидом.

Воспитание друиды начинают с шести летнего возраста (для людей, в отношении других рас эквивалент этого возраста). Дети изучают традиции и обычаи друидов. Способности раскрываются к 12-13 годам, после тех, кто не обнаружил в себе дара, отправляют на обучение к следопытам и ремесленникам. Те же в ком раскрылся талант переходят к изучению тайного языка (гараздо более древнего, чем старое наречие) и тайных знаний, основным из занятий является простое копирование книги друида (более 1000 листов), в которой и записаны эти песни (это только лишь ничтожная часть из чудом уцелевшей части тома неизвестной эпохи хранимый орденом друидов в тайном месте).

История возникновения Друидов покрыта тайной. Многие направляющие пытались изучать их секреты, но они так и остались секретами. В стеддингах невозможно направлять силу. Когда друид поет песню направляющие не засекали ни каких плетений, да и сами друиды не могут объяснить природу своих умений.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: не допустимо.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У друидов следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила не менее 10, Интуиция не менее 14, Воля не менее 13, Шарм не менее 10.

Мировоззрение: Нейтрально добрый, законопослушно нейтральный, хаотически нейтральный, нейтрально злой.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения друида (и ключевая характеристика для каждого умения) – Взаимопонимание с Животными (Инц, эксклюзивное умение), Знание Дикой Природы (Инц), Концентрация (Ст), Ремесло (Инт), Дипломатия (Шрм), Дрессировка (Шрм), Лечение (Инт), Чувство Направления (Инц), Знание (природа) (Инт), Профессия (Инт/Инц), Плавание (Сл) и Знание Дикой Местности (Мд). См. Главу 4: Умения.

У друида 1 +Мод Инт. основных умений, 2 +Мод Инт (но не менее 1) второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Реакция	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Воля	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Друиды носят легкую броню изготовленную из любого материала, кроме металла (чисто по религиозным убеждениям).

Из оружия могут пользоваться любым, кроме мечей, сабель и т.п (топоры, молоты и прочее можно).

Песня друида: Сверхестественное умение друидов. При старте у друида 1 ранг (+МОД Интуиции), в дальнейшем он может повышать ранги покупая их за опыт (+500 за каждый новый ранг)

Говорить с Животными: Вы можете общаться с одним видом обычных животных.

Чувство Природы: Друид может чувствовать растения и животных (их вид и характерные черты) с потрясающей точностью. Он может сказать, безопасна ли вода для питья или нет (загрязнена, отравлена или еще что-либо еще).

Выслеживаине: Друид получает этот навык.

Открыть Путевые врата: Друид может не только открыть Путевые врата, но и ориентироваться в Путиях.

Продираться сквозь Чащу: Друид может проходить сквозь колючки, шиповник, густые заросли и подобные преграды с нормальной скоростью без каких-либо неудобств.

Устойчивость к Природным Соблазнам: Друид получает бонус +4 к спасброскам против искушений физических (Голод, Холод, Похоть).

Оборотничество: Друиды получают сверхестественную способность *превращаться* в животное и обратно один раз в день. Друид может принимать только один образ (это обязательно то же животное, с которым он способен общаться).

Иммунитет к Ядам: Друид обретает иммунитет ко всем органическим ядам, включая яд монстров, но не к минеральным или газовым ядам.

Волчий сон: Друид получает доступ Тел'Аран'Риод, когда засыпает (Как ходящий по снам второго ранга).

Вечное Тело: Друид больше не подвержен эффектам старения (см. Таблицу: Эффекты Старения). Любые уже наложенные штрафы остаются в силе. Но возраст продолжает увеличиваться, и когда приходит время, друид умирает от старости (но продолжительность жизни возрастает на $30+3k10\%$ лет).

Таблица 3-3: Друид

Опыт	Диапазон угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+2	+0	+2	Песнь друида. Чувство Природы. Говорить с животным.
1000			+1	+2	+0	+2	
3000		+1		+2	+0	+2	Выслеживание.
6000	-1			+3	+0	+3	Открыть путевые врата.
10000		+1	+1	+3	+0	+3	Продираться сквозь чащу.
15000				+3	+1	+3	Устойчивость к Природным Соблазнам
21000		+1		+3	+1	+3	
28000			+1	+3	+1	+3	Иммунитет к Ядам
36000		+1		+4	+1	+4	
45000				+4	+1	+4	Оборотничество
55000		+1	+1	+4	+1	+4	
66000				+4	+1	+4	
78000	-1	+1		+5	+2	+5	
91000			+1	+5	+2	+5	
105000		+1		+5	+2	+5	
120000				+5	+2	+5	
136000		+1	+1	+6	+2	+6	
153000				+6	+3	+6	
171000		+1		+6	+2	+6	
190000			+1	+6	+3	+6	
210000				+7	+4	+7	Волчий сон
231000	-1						
465000				+9	+6	+9	Вечное Тело

ПЕСНИ ДРУИДА:

	Название песни	Требования	Продолжительность песни (Необходимое число друидов)	Эффект
1.	Животное спокойствие	2 ранга	До 20 минут	Как только друид начинает эту песню, любое животное, услышавшее песню, успокаивается и ни кого не атакует. Но любое агрессивное действие в ее сторону разрушает эффект пения. Спас броска нет. Радиус действия 30 метров.
2.	Направление	2 ранга	5 минут.	Немного посвистев себе под нос, можно с точностью сказать где север (удобно, даже компаса не надо).
3.	Урожай	3 ранга	1 друид поет 8 ч. 2-5 друидов – 6 ч. 6-12 друидов – 4 ч. 13-40 друидов – 2ч.	Друиды могут располагаться полукругом на расстоянии до 10 метров один от другого. Все плодоносящие растения в пределах распространения песни друидов (в радиусе 160 метров + за каждого друида) принесут удвоенный урожай в свое время. Песня должна быть закончена до конца.
4.	Песнь здоровья	4 ранга	30 +2кб минут	Друид может спеть эту песню любому живому существу повысив его иммунитет (+4 к спас броскам против болезней) на 6 +2к4 дней, или ускорить выздоровление в 2 +1к2 раза. (Но только имеется ввиду природные болезни).
5.	Обнаружить Животных	4 ранга	1 минута	Вы можете обнаружить присутствие животных, с которыми способны общаться (В радиусе 3 км.).
6.	Песнь погоды	5 рангов	180 +10к10 минут	Друид может незначительно изменить погоду на малой территории (радиус 1,5 км). К примеру: Солнечную на пасмурную или наоборот; Пасмурную на дождливую (и наоборот); Мелкий дождь в ливень (и наоборот); Ливень в грозу; Грозу в шторм; Шторм в смерч.
7.	Густой Туман	5 рангов	2 минуты.	По окончании пения, от земли (или с поверхности воды) начинают подниматься густые испарения, окутывая область густым туманом, снижая видимость до 2 метров (не действует в городах и пустынях). Радиус облака от 30 до 600 метров. Высота от 1 до 7 метров.
8.	Воспеть дерево	6 рангов 6 ремесло (Скульптор, плетение, резьба по дереву)	40 + 10 минут на каждый кг древесины.	Друид может создать практически любой предмет из живого (обязательно!) дерева (любой предмет, любой формы). Такие предметы прочнее изготовленных обычным способом. Поглощение физического урона увеличивается на 50%. Расстояние касания.
9.	Рост растений	6 рангов	Не ограничено (пока связки не на-	Друид может петь конкретному растению, тогда скорость его роста возрастает в 500 раз (пока звучит песня). Или петь для всех растений (в радиусе

			до- рвет)	30 метров), в этом случае скорость роста возрастает только в 200 раз.
10.	Очистить Пищу и Питье	7 рангов	10 минут песни на 1 кг пищи или жидкости.	Убирает органические токсины и болезнетворные организмы. Минеральные яды остаются. Расстояние не более 2 метров.
11.	Песнь ранения	8 рангов	120 +10 минут на каждый НР.	Многие целители из Айз'Седай пытались изучить действие этой песни, но безрезультатно. Эффект аналогичен плетению <i>Регенерация</i> , но эффект начинается через два часа после начала пения, действует на всех, кто слышит песню (в радиусе 6 метров). Восстановление идет пока она звучит.
12.	Замедление яда	8 рангов	30 секунд на 1 кг. существа.	По окончании песни у существа замедляется процесс распространения яда в организме (любой яд), отсрочивая эффект в 3 +1к4 раз.
13.	Невидимость для Животных	9 рангов	10 минут за каждый ранг в умении Песня друида.	Друид остается невидим для животных, пока поет песню. Любое агрессивное действие против животного нарушает эффект.
14.	Опутывание	9 рангов	3 раунда +2 раунда за каждый ранг умения	Через три раунда растения приходят в движение, и управляемые волей Друида опутывают указанных существ. Эффект длится пока звучит песня. На расстоянии до 15 метров.
15.	Приручение	10 рангов	6 минут.	Приручает животное, с которым вы способны общаться. Животное должно прослушать песню от начала до конца. Оно становится вашим верным товарищем (Расстояние до 12 метров, Спас бросок по Воле нейтрализует УС=1к20+Умение Песня Друида).
16.	Вызвать Рой	10 рангов	5 раундов +2 раунда за каждый ранг умения.	Через пять раундов все летающие насекомые в радиусе 120 метров собираются в рой (действует только там, где могут жить насекомые и только в то время, когда они активны). Размер роя может быть от 1 до 3 м ³ . Друид формирует и направляет этот рой. Насекомые будут атаковать любого попавшегося на своем пути (друид задает только направление движения и форму роя), они кусают, жалят и просто лезут в глаза, уши, нос, рот и под одежду жертвы. Существо получает 1к4 стрессового урона, кидает спас бросок по стойкости, иначе будет полностью дезориентировано (частичная потеря зрения, слуха и обоняния -1к6 из броска атаки) на 2к8 раундов (УС=1к20 +урон от насекомых). Рой контролируем, только пока звучит песня, после он распадается.
17.	Размягчить Древесину	10 рангов	1 минута на 1 кг	По окончании песни, в течении 1 минуты, дре-

			древесины.	весина будет мягкой как глина. Действует даже на неживую древесину. Расстояние касания.
18.	Очаровать Существо или Животное.	11 рангов	3 +1к4 минут.	По окончании песни, все живые существа (за исключением искаженных) будут к вам дружелюбно настроены (+6 к проверкам умений Дипломатия и Блеф). Любое враждебное действие по отношению к существу снимает эффекты (неудачный блеф так же рассматривается как агрессия). Все в радиусе 16 метров. Спас броска нет.
19.	Спротивляемость Стихиям.	12 рангов	2 +1к4 минут.	Все в пределах слышимости друида получают сопротивление стихиям (поглощение 10 первых единиц урона Огнем, Холодом и Электричеством, всего 60 единиц). Держится 3 +1к3 часов, или пока не разрядится.
20.	Слияние с Природой	13 рангов	30 минут на 1 км. 90 минут на 2 км. 3 часа на 3 км. 6 часов на 4 км. 12 часов на 5 км. 24 часа на 6 км. И т.д. Имеется ввиду радиус окружности о которой друид получает информацию.	Вы становитесь одним целым с природой, черпая из нее знания. Вы мгновенно приобретаете информацию о трех фактах по следующим вопросам: земля и местность, растения, полезные ископаемые, водоемы, люди, популяция животных, присутствие животных, присутствие могущественных противоестественных существ, или даже информация о окружающей обстановке. Например, вы можете определить местонахождение могучих неживых существ, всех главных запасов питьевой воды и расположение строений (которые отмечены как белые пятна).
21.	Управлять Ветрами	14 рангов	До посинения. Вообще-то на это способны только очень сильные друиды, так как отнимает неимоверное количество сил.	Сначала необходимо изменить направление ветра (если это требуется), путем сведения на нет его скорости (остановить полностью). Затем увеличить его скорость в нужном направлении. За 30 минут пения друид способен изменить скорость ветра на 1к3 м/с. Таким образом, чтобы создать ураган (35-40 м/с) у друида уйдет от 7 до 21 часов. Фронт такого потока составит от 1 до 7 километров и распространится он до 150 км. После того, как друид прекращает петь, ветер начинает стихать с аналогичной скоростью. Для поддержания ветра с нужной скоростью
22.	Безжизненная Сфера	15 рангов	6 раундов +6 за ранги умения.	Через 6 раундов, после начала песни, к друиду не могут подойти живые существа. Все, кто находится возле него, должны немедленно покинуть сферу, иначе будут получать стрессовый урон 2к4 (Спас бросок по стойкости УС= рангам умения +1 за каждый раунд в сфере).
23.	Вред	15 рангов	1 минута.	По окончании песни друид заряжается негативной энергией. Он должен провести удачную атаку (ударить противника), тогда эта энергия пере-

				ходит на существо, причиняя ему стрессовый урон 4к10, или отменяя его способность к регенерации на 4к10 часов. Если друид в течении 1 минуты не передаст негативную энергию, то этот урон получит он сам.
24.	Управлять Погодой	16 рангов	4+ часа.	Вы меняете погоду в области с радиусом 6 км. Изменение зависит от времени года и района. Изменения будут длиться 2к12 часов +1к6 за каждые 30 минут сверх 4 часов песни. Эффект начинается через 2к6 часов после окончания песни.
25.	Песнь Смерти	17 рангов	2 минуты	Внутри друида скапливается огромное количество негативной энергии. Он должен нанести удар кому-либо, чтоб передать эту энергию. Получивший этот заряд может кинуть спасбросок по стойкости (УС=25, в этом случае урон 10к6) иначе смерть на месте. Друид должен коснуться кого либо в течении 30 секунд, иначе энергия пожрет его изнутри.
26.	Вырастить путевые врата	18 рангов	6 часов. 500 ОО.	Друид может восстановить разрушенные путевые врата. Расстояние касания.
27.	Воспеть стеддинг	19 рангов	72 часа 160 друидов	В настоящее время эта песня не может быть исполнена, так как всего осталось не более 20 друидов с такими возможностями и их становится все меньше и меньше.
28.	Размягчить Камень	20 рангов	5 минут на 1 кг камня.	Аналогично песне Размягчить древесину.
29.	Нейтрализовать Яд	22 ранга	10 минут на 1 кг вещества	Нейтрализует любой яд в существе. Расстояние касания.
30.	Исцелить Болезнь	23 рангов	6 часов	Вылечивает все природные болезни, которыми заражены субъекты. Действует в радиусе 9 метров.
31.	Вырастить тело	24 ранга	24 часа 4000 ОО	Друид может из живых растений создать тело (любого возраста) любого известного ему существа (Физические характеристики набрасываются как для существа данного вида, и друид способен внести поправку, но не более чем на 3 пункта). Друид должен выбросить успешную проверку лечения (УС=20) и знания природы (УС=12). Если он хочет придать определенные черты (Изменение внешности в пределах от 1 до 18 или создание кого-то конкретного), то он должен выкинуть успешную проверку на Гримировку или Скульптора (УС=20). Данное тело будет ни живым ни мертвым, так как у него нет души. Его можно применить для чьего либо воскрешения, или еще для каких либо целей.
32.	Стать Деревом	24 ранга	24 часа	По окончании песни друид становится Энттом, получая все его физические свойства, но сохраняя свои ментальные характеристики. В этой форме друид может оставаться сколь

				угодно долго, и превратиться обратно по желанию. Но если друид проведет непрерывно более 3 лет в образе Энта, то перевоплотиться назад он уже не сможет.
33.	Реинкарнация	25 рангов	18 часов. 2000 ОО.	Аналогично плетению Воскрешение, только душу вы призываете в момент реинкарнации. Единственным препятствием может быть только гибель души. Если душа уже успела реинкарнировать, то она вырывается из прежнего тела (которое становится бездушным, но продолжает жить, спас бросок по воле УС=0 +МОД Воли друида), и переносится в новое, приготовленное друидом, при этом она помнит как предыдущую, так и новую жизнь (иногда могут возникать проблемы, к примеру если душу вырвали из младенца, по произволу Мастера!). Друид так же способен реинкарнировать самого себя, в этом случае Друид должен затратить 50000 ОО.

В бою друид должен каждый раунд бросать спас бросок на концентрацию (УС=10 + полученный в этом раунде урон), иначе он сбивается с ритма и песня испорчена.

Если друид поет непрерывно (или с перерывами менее 30 минут), то через час он кидает спас бросок по Стойкости (УС=6 +1 за каждый час в дальнейшем). В случае провала спас броска Друид получает 2к4 стрессового урона и должен сделать повторный бросок по концентрации (УС=10+разница в броске на стойкость), в противном случае песня обрывается. Если для песни требуется затраты ОО, то при срыве друид теряет опыт (рассчитывается соотношение требуемого времени к уже затраченному и определяется, сколько опыта пропало).

До разлома мира все направляющие назывались Айз'Седай, сейчас же так называют только женщин состоящих в Белой Башне и принесших три клятвы. Те женщины, которые сами научились направлять, зовутся Дичками, и не особо одобряются Белой Башней. Все мужчины способные направлять подвержены безумию из-за порчи насланной Темным на Саидин. Мужчин безжалостно преследуют Красные Айя, ловят их и отгораживают от источника. Но находятся немногие безумцы, рискнувшие провозгласить себя Возрожденными Драконами. Они собирали вокруг себя армии и ввергали страны в хаос, но всех их ждала печальная участь: одни сходили с ума и умирали, других убивали в битве, третьих ловили Красные и умирляли.

ЖЕНЩИНЫ НАПРАВЛЯЮЩИЕ:

ИНИЦИИРОВАННЫЕ.

Большинство женщин, способных направлять, прошло инициацию в Белой Башне. Девушек берут в возрасте до 17 лет. Но иногда делают и исключения.

Им помогали раскрыть в себе дар, водили за ручку и сдерживали чересчур рьяных. Белая Башня сейчас очень слаба, даже лучшие из Айз'Седай не способны и на половину того, что было доступно в Эпоху Легенд.

Инициированные не могут стать Дичками (только наоборот).

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 45000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У Инициированных следующие игровые показатели:

Характеристики: Интеллект не менее 13, Воля не менее 13.

Мировоззрение: Любое.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Инициированной (и ключевая характеристика для каждого умения) – Знание Плетений (Инт), Концентрация (Вл), Ремесло (Инт), Дипломатия (Шрм), Лечение (Инт), Знание (все) (Инт), Профессия (Инт/Инц), Основы узороплетения (Инт), Тер'Ангриал. См. Главу 5: Умения.

У инициированного 3 +Мод Инт. основных умений, 3 +Мод Инт второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Реакция	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Воля	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Инициированные не владеют ни броней ни оружием.

Владение Языками: Инициированные получают 3 ранга в Древнем наречии.

Прикосновение к источнику: Инициированные беспрепятственно способны прикоснуться к источнику. В начале у инициированных 6+МОД воли каналов, и 60+10×МОД Воли разрешенных потоков в день. Инициированная может взять разрешенные плетения общей суммой каналов не превышающие 30 + МОД Интеллекта.

Талант: Инициированные стартуют с каким либо талантом, к которому у них выполняются соответствующие требования.

+1 к Рангу в Таланте: Если инициированная удовлетворяет требованиям Таланта, то она может взять ранг.

Вечное Тело: Направляющий больше не подвержен эффектам старения (см. Таблицу: Эффекты Старения). Любые уже наложенные штрафы остаются в силе. Лицо становится лишенным возраста, и выглядит всегда молодым. Но возраст продолжает увеличиваться, и когда приходит время, направляющий умирает от старости (но продолжительность жизни возрастает на 200+5к100% лет правда это не относится к эльфам).

Таблица 3-3: Иницированная

Опыт	Основн ые умения	Второст епенные умения	Стойко сть	Реакци я	Воля	Особенности
0			+0	+0	+2	Прикосновение к источнику. Талант. Владение Языками.
1000		+1	+0	+0	+2	
3000	+1		+0	+0	+2	Дополнительные каналы 1к6+Мод Воли
6000			+0	+0	+3	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли. 1 Ранг в Таланте
10000	+1	+1	+0	+0	+3	
15000			+1	+1	+3	
21000	+1		+1	+1	+3	
28000		+1	+1	+1	+3	Дополнительные каналы 1к6+Мод Воли
36000	+1		+1	+1	+4	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли
45000			+1	+1	+4	1 Ранг в Таланте
55000	+1	+1	+1	+1	+4	
66000			+1	+1	+4	Дополнительные каналы 1к6+Мод Воли
78000	+1		+2	+2	+5	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли.
91000		+1	+2	+2	+5	
105000	+1		+2	+2	+5	
120000			+2	+2	+5	Дополнительные каналы 1к6+Мод Воли 1 Ранг в Таланте
136000	+1	+1	+2	+2	+6	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли
153000			+3	+3	+6	
171000	+1		+2	+2	+6	Дополнительные каналы 1к6+Мод Воли
190000		+1	+3	+3	+6	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли
210000	+1		+4	+4	+7	Вечное Тело
231000			+4	+4	+7	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
253000	+1	+1	+4	+4	+7	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли. 1 Ранг в Таланте
276000			+4	+4	+7	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
300000	+1		+4	+4	+8	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
325000		+1	+4	+4	+8	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
351000	+1		+4	+4	+8	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
378000			+4	+4	+8	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
406000	+1	+1	+5	+5	+9	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
435000			+5	+5	+9	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли 1 Ранг в Таланте
465000	+1		+5	+5	+9	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
496000		+1	+5	+5	+9	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
528000	+1		+5	+5	+10	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
561000			+5	+5	+10	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
595000	+1	+1	+5	+5	+10	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
630000			+5	+5	+10	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
666000	+1		+6	+6	+11	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
703000		+1	+6	+6	+11	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
741000	+1		+6	+6	+11	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
780000			+6	+6	+11	Предел развития каналов и потоков.
820000	+1	+1	+6	+6	+12	

ДИЧКИ.

Очень немногие женщины смогли выжить без чьей либо помощи, пытаясь самостоятельно освоить саидар, и как правило в живых остаются сильнейшие. В прошлом они могли быть кем угодно, в следствие чего огромное разнообразие умений. Дичек это мультиклассовый персонаж, и брать при старте его нельзя. Если дичок позже проходит инициацию (берет класс Инициированный или сразу Айз'Седай), то она не может больше брать опыт в этом классе, инициированный не получает бонусные каналы и потоки, пока в опыте не превысит дичка (к примеру дичок с 91000 становится инициированной, она не будет получать дополнительные каналы и потоки, пока не наберет опыт свыше 91000 в новом классе, Таланты инициированная получает нормально).

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 6000 ОО. Но обязательно до наступления Среднего возраста. Ибо если в существе не раскрылись способности к этому моменту, то они уже ни когда не раскроются.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У Дичков следующие игровые показатели:

Характеристики: Интуиция не менее 13, Воля не менее 13.

Мировоззрение: Любое.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Дичка (и ключевая характеристика для каждого умения) – Концентрация (Вл), Тер'Ангриал (Инц), плюс умения прежнего класса. См. Главу 4: Умения.

Количество умений у Дичка 1 основное + от прежнего класса.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость 0 стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

Реакция 0 стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

Воля 2 стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Не получают нового владения.

Прикосновение к источнику: Дички должны бросать на концентрацию, чтобы обнять саидар (УС = 12). В начале у дичков 12+МОД воли каналов, и 80+15×МОД Воли разрешенных потоков в день. Дички стартуют с разрешенными плетениями общей суммой каналов не превышающими 40 +двойной МОД Интуиции.

Преобразовать плетение: Дички практически не способны выучить новое плетение (Знание узоров им вообще не доступно, а основы узороплетения вне классовый), поэтому эксперименты – вот их единственная надежда, поэтому они стартуют с этим навыком, даже не удовлетворяя требованиям.

Интуиция: Дички направляют интуитивно, поэтому требования Интеллекта, заменяются на интуицию. Кроме того они добавляют модификатор интуиции к Основам Узороплетения.

Вечное Тело: Направляющий больше не подвержен эффектам старения (см. Таблицу: Эффекты Старения). Любые уже наложенные штрафы остаются в силе. Лицо становится лишенным возраста и выглядит всегда молодым. Но возраст продолжает увеличиваться, и когда приходит время, направляющий умирает от старости (но продолжительность жизни возрастает на 200+5к100% лет правда это не относится к эльфам).

Таблица 3-3: Дичек

Опыт	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0			+0	+0	+2	Прикосновение к источнику.
1000		+1	+0	+0	+2	
3000	+1		+0	+0	+2	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
6000			+0	+0	+3	Дополнительные потоки 4к20 +5×МОД Воли

10000	+1	+1	+0	+0	+3	
15000			+1	+1	+3	
21000	+1		+1	+1	+3	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
28000		+1	+1	+1	+3	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
36000	+1		+1	+1	+4	
45000			+1	+1	+4	
55000	+1	+1	+1	+1	+4	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
66000			+1	+1	+4	Дополнительные потоки 4к20 +5×МОД Воли
78000	+1		+2	+2	+5	
91000		+1	+2	+2	+5	
105000	+1		+2	+2	+5	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
120000			+2	+2	+5	Дополнительные потоки 4к20 +5×МОД Воли
136000	+1	+1	+2	+2	+6	
153000			+3	+3	+6	
171000	+1		+2	+2	+6	Дополнительные каналы 1к10+Мод Воли
190000		+1	+3	+3	+6	Дополнительные потоки 4к20 +5×МОД Воли
210000	+1		+4	+4	+7	Вечное Тело
231000			+4	+4	+7	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
253000	+1	+1	+4	+4	+7	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
276000			+4	+4	+7	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
300000	+1		+4	+4	+8	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
325000		+1	+4	+4	+8	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
351000	+1		+4	+4	+8	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
378000			+4	+4	+8	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
406000	+1	+1	+5	+5	+9	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
435000			+5	+5	+9	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
465000	+1		+5	+5	+9	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
496000		+1	+5	+5	+9	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
528000	+1		+5	+5	+10	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
561000			+5	+5	+10	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
595000	+1	+1	+5	+5	+10	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
630000			+5	+5	+10	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
666000	+1		+6	+6	+11	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
703000		+1	+6	+6	+11	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
741000	+1		+6	+6	+11	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
780000			+6	+6	+11	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
820000	+1	+1	+6	+6	+12	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли. Предел развития.

АЙЗ'СЕДАЙ.

Многие инициированные и дички стремятся стать Айз'Седай, многие, но не все. Статус Айз'Седай дает очень много преимуществ, но и накладывает огромные ограничения. Существует семь Айя (смотри Глава 10). Айз'Седай не получает бонусные каналы и потоки, пока в опыте не превысит предыдущий класс (к примеру дичок или инициированная с 91000 становится Айз'Седай, она не будет получать дополнительные каналы и потоки, пока не наберет опыт свыше 91000 в новом классе, Таланты Айз'Седай получает нормально)

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: Пройти обряд инициирования (если не был пройден), а за тем принести три клятвы на Клятвенном жезле:

1. Ни говорить ни слова не правды (Айз'Седай не способны лгать, но и говорить всю правду их тоже ни кто не заставит, многие из Айя так продвинулись в мастерстве Блефа, что ни разу не соврав они могут вывернуть правду как им угодно).
2. Не создавать с помощью Силы оружия, которое могло бы причинить вред живым существам.
3. Не применять Силу во вред живым существам, за исключением самозащиты, защиты другого живого существа (но не в коем случае не убивать), и случаев борьбы с искаженными.

Вся церемония и подготовка к ней (с момента подачи прошения о вступление) занимает два месяца.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У Айз'Седай следующие игровые показатели:

Характеристики: Интеллект не менее 13, Интуиция не менее 13, Воля не менее 13. Число доступных каналов не менее 40

Мировоззрение: Любое.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Айз'Седай Знание Плетений (Инт), Концентрация (Вл), Ремесло (Инт), Знание (все) (Инт), Профессия (Инт/Инц), Основы узороплетения (Инт), Тер'Ангриал, плюс умения прежнего класса. См. Главу 4: Умения.

Количество умений у Айз'Седай от прежнего класса.

СПАС БРОСКИ:

От прежнего класса

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Не получают нового владения.

Прикосновение к источнику: Айз'Седай могут свободно прикасаться к источнику. Дополнительные.

Кольцо великого змея: Айз'Седай получают это кольцо, которое является слабым ангриалом (+3 канала и 150 потоков).

Узы стража: Большинство Айз'Седай связывают себя узамы с одним стражем – мужчиной (как правило той же расы), прошедшим специальную тренировку в Белой башне. Исключением являются только Красные Айя, которые не берут себе стражей вообще, и Зеленые Айя - связывающие узамы более чем одного мужчину (максимум 1+МОД Воли).

Талант Айя: В зависимости от того, к какой Айя примыкает женщина, она получает различные таланты.

Вечное Тело: Айз'Седай больше не подвержена эффектам старения (см. Таблицу: Эффекты Старения). Любые уже наложенные штрафы остаются в силе. Лицо становится лишенным возраста. Но возраст продолжает увеличиваться, и когда приходит время, направляющий умирает от старости (но продолжительность жизни возрастает на 200+5к100% лет правда это не относится к эльфам).

Таблица 3-3: Айз'Седай

Опыт	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0			+0	+0	+2	Прикосновение к источнику. Талант Айя. Узы стража.
1000		+1	+0	+0	+2	
3000	+1		+0	+0	+2	Дополнительные каналы 1к8+Мод Воли. Телепатическая связь 100 м.
6000			+0	+0	+3	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли. 1 Ранг в Таланте. Кровные Узы.
10000	+1	+1	+0	+0	+3	Телепатическая связь 200 м.
15000			+1	+1	+3	
21000	+1		+1	+1	+3	Телепатическая связь 400 м. Узы потока.
28000		+1	+1	+1	+3	Дополнительные каналы 1к8+Мод Воли
36000	+1		+1	+1	+4	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли. Телепатическая связь 800 м. Родство потока.
45000			+1	+1	+4	1 Ранг в Таланте
55000	+1	+1	+1	+1	+4	Телепатическая связь 1600 м.
66000			+1	+1	+4	Дополнительные каналы 1к8+Мод Воли
78000	+1		+2	+2	+5	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли.
91000		+1	+2	+2	+5	
105000	+1		+2	+2	+5	

120000			+2	+2	+5	Дополнительные каналы 1к8+Мод Воли 1 Ранг в Таланте
136000	+1	+1	+2	+2	+6	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли
153000			+3	+3	+6	
171000	+1		+2	+2	+6	Дополнительные каналы 1к8+Мод Воли
190000		+1	+3	+3	+6	Дополнительные потоки 6к10 +5×МОД Воли
210000	+1		+4	+4	+7	Вечное Тело
231000			+4	+4	+7	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
253000	+1	+1	+4	+4	+7	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли. 1 Ранг в Таланте
276000			+4	+4	+7	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
300000	+1		+4	+4	+8	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
325000		+1	+4	+4	+8	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
351000	+1		+4	+4	+8	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
378000			+4	+4	+8	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
406000	+1	+1	+5	+5	+9	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
435000			+5	+5	+9	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли 1 Ранг в Таланте
465000	+1		+5	+5	+9	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
496000		+1	+5	+5	+9	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
528000	+1		+5	+5	+10	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
561000			+5	+5	+10	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
595000	+1	+1	+5	+5	+10	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
630000			+5	+5	+10	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
666000	+1		+6	+6	+11	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
703000		+1	+6	+6	+11	Дополнительные каналы 1к12+Мод Воли
741000	+1		+6	+6	+11	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
780000			+6	+6	+11	Предел развития каналов и потоков.
820000	+1	+1	+6	+6	+12	

СТРАЖ

Айз'Седай и Страж имеют устойчивую эмпатическую связь. Они чувствуют настроение и состояние друг друга, так же могут определить направление, в котором находится другой. Айз'Седай может послать мысленный призыв, который Страж почувствует на любом расстоянии. Стражи обязаны подчиниться приказу Айз'Седай, но могут попробовать и сопротивляться (взаимная проверка по воле со штрафом 8).

Страж получает повторный спас бросок по Воле со спас броском Айз'Седай (против всех эффектов).

Если страж получает ранение, то Айз'Седай получает 1к3 стрессового урона. Если в тот момент, когда Айз'Седай готовила плетение, то она должна кидать на концентрацию (УС=10+урон).

В случае смерти Стража Айз'Седай теряет 4к4 Общих НР на 2к6 дней.

В случае смерти Айз'Седай, Страж теряет по 1 Стойкости в день, пока не умрет или не будет связан узами с другой Айз'Седай (или не воскресят прежнюю).

Плащ стража: всем стражам выдают особые плащи (имеется в виду в Белой Башне), которые меняют цвет, как хамелион (Прятаться +6 при движении и +12 в неподвижном состоянии). Плащи изготавливаются индивидуально, и действуют только на конкретном страже.

Телепатические узы: появляются через некоторое время между Стражем и Айз'Седай. Они способны общаться мысленно на расстоянии.

Кровные узы проявляется в том, что Страж или Айз'Седай могут принимать на себя часть урона от другого (защищенный получает половину урона, а защитивший полный, но стрессовый). О том, кто защищает говорится заранее (окончательное решение за Айз'Седай).

Узы потока: Айз'Седай способна накладывать на Стража плетения, требующие касания, на расстоянии (но она должна его видеть).

Родство потока: Айз'Седай способна накладывать плетения, требующие касания, через Стража на расстоянии (но она должна видеть своего стража).

МУЖЧИНА НАПРАВЛЯЮЩИЙ.

Очень немногие мужчины, способные направлять, смогли избежать встречи с Красными Айя. И еще меньше смогли обуздать свои способности раньше, чем они уничтожили их.

Из-за проклятья Темного все мужчины обречены на безумие, поэтому со дня Разлома Мира не осталось ни одного мужчины Айз'Седай. Все боятся и ненавидят таких мужчин. Даже родители не редко выдавали своих сыновей Красным Айя, узнав, что те способны направлять, а в некоторых странах их убивают на месте.

Все мужчины направляющие – дички и нет ни кого, кто бы мог провести их инициацию. Так же нет ни кого, кто бы взялся обучать мужчину способности направлять. Но между тем любой мужчина сильнее женщин, способных направлять.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 6000 ОО. Но обязательно до наступления Среднего возраста. Ибо если в существе не раскрылись способности к этому моменту, то они уже ни когда не раскроются.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У Дичков следующие игровые показатели:

Характеристики: Интуиция не менее 15, Воля не менее 16.

Мировоззрение: Любое.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения (и ключевая характеристика для каждого умения) – Концентрация (Вл), Тер'Ангриал (Инц), плюс умения прежнего класса. См. Главу 05: Умения.

Количество умений у Дичка 1 основное + от прежнего класса.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Реакция	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Воля	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Не получают нового владения.

Прикосновение к источнику: Мужчины должны бросать на концентрацию, чтобы удерживать Саидин (УС = 12). В начале у них 18+МОД воли каналов, и 100 +15×МОД Воли разрешенных потоков в день. Мужчины стартуют с разрешенными плетениями общей суммой каналов не превышающими 40 +двойной МОД Интуиции.

Преобразовать плетение: Дички практически не способны выучить новое плетение (Знание узоров им вообще не доступно, а основы узороплетения вне классовый), поэтому эксперименты – вот их единственная надежда, поэтому они стартуют с этим навыком, даже не удовлетворяя требованиям.

Множественное плетение: Мужчины направляющие получают этот навык, даже не удовлетворяя условиям.

Интуиция: Дички направляют интуитивно, поэтому требования Интеллекта, заменяются на интуицию. Кроме того они добавляют модификатор интуиции к Основам Узороплетения.

Вечное Тело: Направляющий больше не подвержен эффектам старения (см. Таблицу: Эффекты Старения). Любые уже наложенные штрафы остаются в силе. Лицо становится лишенным возраста и выглядит всегда молодым. Но возраст продолжает увеличиваться, и когда приходит время, направляющий умирает от старости (но продолжительность жизни возрастает на 200+5к100% лет правда это не относится к эльфам). Единственная проблема ни один мужчина не прожил и двадцати лет после того, как впервые прикоснулся к источнику.

Таблица 3-3: Дичек

Опыт	Основн ые умения	Второст епенные умения	Стойко сть	Реакци я	Воля	Особенности
0			+2	+0	+2	Прикосновение к источнику. Преобразовать плетение
1000		+1	+2	+0	+2	
3000	+1		+2	+0	+2	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
6000			+3	+0	+3	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
10000	+1	+1	+3	+0	+3	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
15000			+3	+1	+3	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
21000	+1		+3	+1	+3	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
28000		+1	+3	+1	+3	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
36000	+1		+4	+1	+4	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
45000			+4	+1	+4	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
55000	+1	+1	+4	+1	+4	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
66000			+4	+1	+4	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
78000	+1		+5	+2	+5	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
91000		+1	+5	+2	+5	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
105000	+1		+5	+2	+5	Дополнительные каналы 2к6+Мод Воли
120000			+5	+2	+5	Дополнительные потоки 6к20 +5×МОД Воли
136000	+1	+1	+6	+2	+6	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
153000			+6	+3	+6	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
171000	+1		+6	+2	+6	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
190000		+1	+6	+3	+6	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
210000	+1		+7	+4	+7	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
231000			+7	+4	+7	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
253000	+1	+1	+7	+4	+7	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
276000			+7	+4	+7	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
300000	+1		+8	+4	+8	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
325000		+1	+8	+4	+8	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
351000	+1		+8	+4	+8	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
378000			+8	+4	+8	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
406000	+1	+1	+9	+5	+9	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
435000			+9	+5	+9	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
465000	+1		+9	+5	+9	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
496000		+1	+9	+5	+9	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
528000	+1		+10	+5	+10	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
561000			+10	+5	+10	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
595000	+1	+1	+10	+5	+10	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
630000			+10	+5	+10	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
666000	+1		+11	+6	+11	Дополнительные каналы 2к8+Мод Воли
703000		+1	+11	+6	+11	Дополнительные потоки 8к20 +5×МОД Воли
741000	+1		+11	+6	+11	Предел развития каналов и потоков
780000			+11	+6	+11	
820000	+1	+1	+12	+6	+12	

ТАЛАНТЫ НАПРАВЛЯЮЩИХ

МАСТЕР ВОЙНЫ

Направляющий, предпочитающий сражаться в рукопашную, а не бросаться различными плетениями во врага. Некоторые из Зеленых Сестер идут этим путем.

Требование: Стихия Огня или Земли.

РАНГ 1

Требование: 1000 ОО. Знание металлов 2 ранга или любое Ремесло, связанное с обработкой металла 3 ранга. Основы узороплетения 3 и более. Интеллект (Интуиция для дичков далее не будет отмечаться) 15 и более.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Острие*. +2 к компетенции, при изготовлении стального оружия. Диапазон угрозы -1.

РАНГ 2

Требование: 2000 ОО. Основы узороплетения 4 и более.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Стихийный меч* и *Усилить Сталь*. +2 к компетенции, при изготовлении стальных доспехов. Диапазон угрозы -1.

РАНГ 3

Требование: 3000 ОО. Владение оружием (любое ближнего боя). Способность создавать хотя бы одно *Ментальное* плетение. Основы узороплетения 6 и более. Интеллект 16 и более.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Пламя и Пустота*. +1 к Ловкости. Диапазон угрозы -1.

РАНГ 4

Требование: 4000 ОО. Основы узороплетения 6 и более. Лечение 3 ранга.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Камнекожа* и *Восстановить Камнекожу*. Диапазон угрозы -1.

РАНГ 5

Требование: 6000 ОО. Специалист в оружии (любое ближнего боя). Основы узороплетения 7 и более. Интеллект 17 и более.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Пустое Тело*. +1 к Стойкости. Диапазон угрозы -1.

ЦЕЛИТЕЛЬ

Направляющие, посвятившие свою жизнь исцелению других. Целителями преимущественно становятся Желтые Сестры, но есть целители и среди Голубых, Коричневых и Зеленых.

Требование: Стихия Огня или Воды.

РАНГ 1

Требование: 1000 ОО. Лечение 2 ранга. Интеллект 13 и более. Основы узороплетения 1 ранг.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Излечить Болезнь*. +1 к компетенции, при применении умения Лечение.

РАНГ 2

Требование: 2000 ОО. Лечение 3 ранга. Интеллект 13 и более. Основы узороплетения 2 ранга.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Излечить слепоту/глухоту/ немоту, Восстановление* и *Гниль*. +1 к компетенции, при применении умения Лечение.

Особенности: Персонаж способен создавать микстуры *Излечить болезнь* и *Излечить Заражение*, затрачивая 10 ОО и соответствующее число потоков ×10. Срок годности такой микстуры 1 месяц.

РАНГ 3

Требование: 3000 ОО. Лечение 6 рангов. Интеллект 15 и более. Основы узороплетения 4 ранга.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Регенерация*, и *Остановить сердце*. +1 к компетенции, при применении умения Лечение.

Особенности: Персонаж способен создавать мази *Восстановления*, затрачивая 15 ОО и соответствующее число потоков ×10. Срок годности мази 1 месяц.

РАНГ 4

Требование: 4000 ОО. Лечение 7 рангов. Интеллект 16 и более. Основы узороплетения 5 рангов.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Мгновенная Регенерация*. +1 к компетенции, при применении умения Лечение.

Особенности: Персонаж способен создавать микстуры *Регенерации*, затрачивая 25 ОО и соответствующее число потоков ×10. Срок годности такой микстуры 1 месяц.

РАНГ 5

Требование: 5000 ОО. Лечение 8 рангов. Основы узороплетения 6 рангов.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Реанимировать*. +1 к компетенции, при применении умения Лечение.

НЕКРОМАНТЫ

Целители, которые не смирились с тем, что смерть не подвластна исцелению, часто выбирают путь некроманта. Но бывают и те, которых прельщает возможность контролировать орды неутомимых и безропотных слуг. Белая Башня не одобряет занятие некромантией, но в самой башне есть несколько практикующих некромантов, находящихся под строгим наблюдением. Желтые и Коричневые иногда становятся Некромантами.

Требование: Целитель 4 ранга.

РАНГ 1

Требование: 3000 ОО. Знание Планов 2 ранга.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Призвать дух*.

РАНГ 2

Требование: 4000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Остановить разложение* и *Касание Гуля*.

РАНГ 3

Требование: 5000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Душеловка* и *Создать Зомби*.

РАНГ 4

Требование: 6000 ОО. Лечение 9 рангов. Интеллект 17. Знание Планов 4 ранга.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Касание Вампира*, *Создать Призрак*, *Создать Скелета* и *Создать Гуля*.

РАНГ 5

Требование: 7000 ОО. Лечение 10 рангов. Интеллект 18. Знание Планов 6 рангов.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Говорить с мертвыми*, *Восстановить Тело*, *Создать Лорда Скелета*, *Создать Вурдалака*.

РАНГ 6

Требование: 8000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Воскресить из Мертвых, Создать Бездушного, Создать Спектра*.

РАНГ 7

Требование: 9000 ОО. Лечение 14 рангов. Интеллект 19. Знание Планов 10 рангов.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Создать Тело, Создать Высшего Вампира*.

Особенности: Высшие вампиры не подвержены безумию, связанному с проклятием Темного. Так, что мужчины способные направлять, ставшие высшими вампирами, больше не повышают свой рейтинг в безумии (но достигнутый остается). Правда, у вампиров бывают свои приступы безумия.

РАНГ 8

Требование: 10000 ОО. Лечение 16 рангов. Интеллект 20. Знание Планов 14 рангов.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Создать Лича*.

Особенности: Личи мужчины больше не продвигаются в своем безумии и так же игнорируют многие эффекты, которые уже были получены из-за него.

ИЗМЕНЯЮЩИЙ

Некоторые целители в своей гордыне заходят так далеко, что считают себя имеющими право изменять форму живых существ и создавать новые формы жизни. Благодаря таким направляющим на свет появилось большинство монстров. Белая Башня считает этих направляющих наиболее отвратительными, и если некроманты еще и встречаются среди Желтых Сестер, то Изменяющих в Башне нет.

Требование: Целитель 5 рангов.

РАНГ 1

Требование: 8000 ОО. Знание Природа 8 рангов. Лечение 10 рангов. Интеллект 18.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Изменить тело*.

РАНГ 2

Требование: 10000 ОО. Знание Природа 10 рангов. Лечение 14 рангов. Интеллект 19.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Великое Изменение*.

СОЗИДАТЕЛЬ

Очень немногие теперь развиваются в этом таланте, у немногих хватает терпения и усердия для изучения всех тонкостей этого таланта. Эти направляющие способны с большей легкостью создавать различные предметы с вложенными в них плетениями. Только лишь несколько Коричневых Сестер развиваются в этом таланте.

Требование: Стихии Огня или Земли. Навык *Замкнуть Плетение* и *Приостановить Плетение*.

РАНГ 1

Требование: 1000 ОО. Ремесло любое 5 рангов. Интеллект 16.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Глиф* и *Щуп*.

Особенности: Персонаж способен создавать руны, в которые с помощью глифа вкладывать плетения (вложенное плетение 2к10+10 потоков). При замыкании на постоянный эффект (в смысле неограниченное время, до активизации руны) 1820 потоков (вместо 1980 см. Глава 11), но стоимость в Опыте остается 64 ОО.

Пример создания Руны: направляющий создает руну в виде стальной монетки с желобком по середине, и вкладывает глиф, активизирующийся при надломе этой монетки вкладывая 1820 пото-

ков плюс 21 поток для создания плетения *Тьма*. Так что, любой, кто согнет эту руну, активизирует *Тьму* с центром на нее.

Все плетения активизируются с центром на нее, так что надо быть осторожным. При создании руны с вложенным *Огненным Шаром*, необходимо делать глиф с задержкой, дабы успеть бросить руну в противника (если вы не хотите, чтобы кто-то подорвался на ней, при ее активизации).

Много проблем с плетениями требующими концентрации. Руны с такими плетениями смогут активизировать только направляющие (того же пола, что и создатель), и они должны будут использовать свои каналы для управления активизированным плетением.

РАНГ 2

Требование: 2000 ОО. Знание Минералы и Полезные ископаемые 4 ранга.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Сменить Форму Твердого Вещества*.

Особенности: вложенное плетение 2к20+20 потоков. При замыкании на постоянный эффект 1660 потоков.

РАНГ 3

Требование: 3000 ОО. Знание Минералы и Полезные ископаемые 4 ранга.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Усилить Сталь*.

Особенности: вложенное плетение 3к20+40 потоков. При замыкании на постоянный эффект 1500 потоков.

РАНГ 4

Требование: 4000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Стена Земли* или *Огня*.

Особенности: вложенное плетение 4к20+60 потоков. При замыкании на постоянный эффект 1180 потоков.

РАНГ 5

Требование: 5000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Расплести плетение*.

Особенности: вложенное плетение 5к20+80 потоков. При замыкании на постоянный эффект 860 потоков.

РАНГ 6

Требование: 6000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Анимировать предмет*.

Особенности: вложенное плетение 5к20+100 потоков. При замыкании на постоянный эффект 520 потоков.

РАНГ 7

Требование: 7000 ОО. Навык *Преобразовать плетение*.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Ходячая стена*.

Особенности: Персонаж способен создавать предметы, в которые вкладывается глиф с постоянным эффектом действия (вложенное плетение 2к10+10 потоков, 5к20+100 мощность заряда) но стоимость такого глифа в Очках Опыта возрастает до 192. При создании 520 потоков для самого глифа + 320 для преобразования его в многоразовый + за плетение + заряд.

К примеру Созидатель создает кольцо Вспышки (плетение *Вспышка* 15 потоков), он вкладывает в него *Глиф* (затрачивая 520 + 320 потоков) активизирующийся при команде «Вспышка», если кольцо надето на руку. Так же он вкладывает 90 потоков для зарядов (что позволит активизировать кольцо 6 раз в день). Итого он тратит 945 потоков.

РАНГ 8

Требование: 8000 ОО.

Особенности: вложенное плетение 2к20+20 потоков, 6к20+140 мощность заряда.

РАНГ 9

Требование: 9000 ОО.

Особенности: вложенное плетение 3к20+40 потоков, 7к20+200 мощность заряда.

РАНГ 10

Требование: 1000 ОО.

Особенности: вложенное плетение 4к20+60 потоков, 8к20+280 мощность заряда.

РАНГ 11

Требование: 11 000 ОО.

Особенности: вложенное плетение 5к20+80 потоков, 9к20+400 мощность заряда.

РАНГ 12

Требование: 12 000 ОО.

Особенности: вложенное плетение 5к20+100 потоков, 10к20+600 мощность заряда.

РАНГ 13

Требование: 16 000 ОО.

Особенности: Направляющий способен создавать ангриалы. Создать ангриал дающий 1 дополнительный канал 5000 потоков (за каждый канал ангриал дает так же 50 потоков к лимиту в день). Максимум до 10 каналов. Но обязательно за один день (нельзя использовать приостановленное плетение, отдохнуть и продолжить создание).

РАНГ 14

Требование: 20 000 ОО.

Особенности: Создать ангриал дающий 1 дополнительный канал 4000 потоков. Максимум до 12 каналов.

РАНГ 15

Требование: 25 000 ОО.

Особенности: Создать ангриал дающий 1 дополнительный канал 3000 потоков. Максимум до 14 каналов.

РАНГ 16

Требование: 500 000 ОО.

Особенности: Направляющий способен создавать са'ангриалы. Создать са'ангриалы дающий 1 дополнительный канал 1000 потоков. Максимум не ограничен.

ИЩУЩИЙ

Применение этому таланту найти не так уж и просто, но все Красные стремятся к достижению вершины в этом таланте.

Требование: Стихия любая.

РАНГ 1

Требование: 1000 ОО. Основы узороплетения 4 ранга. Интеллект 13 и более

Преимущества: Персонаж получает плетение *Щуп*.

РАНГ 2

Требование: 2000 ОО. Основы узороплетения 5 рангов. Интеллект 15 и более

Преимущества: Персонаж получает плетение *Обнаружить присутствие*.

РАНГ 3

Требование: 3000 ОО. Основы узороплетения 6 рангов. Интеллект 16 и более

Преимущества: Персонаж получает плетение *Расплести плетение*.

РАНГ 4

Требование: 4000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает плетение *Паутина*.

ЭЛЕМЕНТАЛИСТ

Забывший талант в данный момент нет ни одного элементариста во всем мире.

Требование: Направляющий должен быть склонен только к одной стихии (персонаж с двумя стихиями не может развиваться как элементарист). Знание Древнего Наречия 5 рангов. Книга Стихий (книга, написанная на древнем наречии, считающаяся утраченной). Знание Планов 10 рангов.

РАНГ 1

Требование: 5000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает доступ к стихийному плану, что выражается в том, что он тратит на 20% меньше потоков избранной стихии.

Недостатки: Персонаж тратит на 20% больше потоков при управлении противоположной стихией.

Огню противостоит Вода, Земле – Воздух.

РАНГ 2

Требование: 7000 ОО.

Преимущества: тратит на 40% меньше потоков избранной стихии. Направляющий может контролировать малого элементариста.

Недостатки: Тратит на 40% больше потоков при управлении противоположной стихией.

РАНГ 3

Требование: 9000 ОО.

Преимущества: тратит на 60% меньше потоков избранной стихии. Направляющий может контролировать среднего или трех малых элементаристов.

Недостатки: Тратит на 60% больше потоков при управлении противоположной стихией.

РАНГ 4

Требование: 12000 ОО.

Преимущества: тратит на 60% меньше потоков избранной стихии. Направляющий может контролировать среднего или трех малых элементаристов. Знание Узоров +3

Недостатки: Тратит на 60% больше потоков при управлении противоположной стихией.

Особенности: Все Элементаристы потихоньку становятся проявлениями чистой энергии своей стихии, что накладывает определенный отпечаток (-2 к Интуиции и Шарму, Дички начинают направлять по Интеллекту и получают доступ к Знаниям узоров). Теряется навык Узлы Стража.

Огненный Элементарист получает сопротивление огню и холоду 15.

Воздушный Элементарист - сопротивление электричеству 15.

Водяной Элементарист получает сопротивление электричеству 15 и физическому урону 5, но получает удвоенный урон от холода.

Земляной Элементарист получает сопротивление огню, электричеству 15 и физическому урону 10, но получает удвоенный урон от холода и теряет 2 Ловкости.

РАНГ 5

Требование: 15000 ОО.

Преимущества: тратит на 80% меньше потоков избранной стихии. Направляющий может контролировать большого или трех средних или девять малых элементаристов. Знание Узоров +2

Недостатки: Тратит на 80% больше потоков при управлении противоположной стихией.

Особенности: Мужчины больше не повышают свой рейтинг в безумии. -1 к Интуиции и Шарму. – 1 к Силе, +1 к Стойкости и Интеллекту (Земляные Элементаристы помимо этого -1 к Ловкости +1 к Стойкости).

РАНГ 6

Требование: 18000 ОО.

Преимущества: Не тратит потоки при управлении избранной стихией. Направляющий может контролировать великого или трех больших или девять средних или двадцать семь малых элементарей. Знание Узоров +2

Недостатки: Тратит на 100% больше потоков при управлении противоположной стихией.

Особенности: -1 к Интуиции и Шарму. – 1 к Силе, +1 к Стойкости и Интеллекту.

РАНГ 7

Требование: 20000 ОО.

Преимущества: Направляющий становится великим элементарем. Знание Узоров +2

Недостатки: Все недостатки элементаря.

Особенности: Физические характеристики меняются в соответствии в Главой 09 Элементарь (т.е равны -). -4 Интуиция и Шарм, +2 Интеллект.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Направляющий, специализирующийся на ментальных плетениях. Некоторые Белые и практически все Серые Ая идут этим путем развития.

Требование: Стихия Огня или Воды. Способность направлять хотя бы одно Ментальное плетение.

РАНГ 1

Требование: 1000 ОО. Дипломатия или Блеф или Запугивание 3 ранга. Интеллект 14 и более

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. Направляющий получает плетение *Алмазная Воля*.

РАНГ 2

Требование: 2000 ОО.

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. Направляющий получает плетение *Замешательство*.

РАНГ 3

Требование: 3000 ОО. Дипломатия или Блеф или Запугивание 4 ранга.

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1.

РАНГ 4

Требование: 4000 ОО.

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. Направляющий получает плетение *Внушить*. +1 спас бросок по Воле против очарования.

РАНГ 5

Требование: 5000 ОО. Дипломатия или Блеф или Запугивание 5 рангов. Интеллект 15 и более

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. Направляющий получает плетение *Очаровать*.

РАНГ 6

Требование: 6000 ОО.

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. +1 спас бросок по Воле против очарования.

РАНГ 7

Требование: 7000 ОО. Дипломатия или Блеф или Запугивание 6 рангов. Интеллект 18 и более

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. Направляющий получает плетение *Стереть память* и *Переписать память*.

РАНГ 8

Требование: 8000 ОО.

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. +1 спас бросок по Воле против очарования.

РАНГ 9

Требование: 9000 ОО. Дипломатия или Блеф или Запугивание 7 рангов.

Преимущества: Сложность спас броска против его ментальных плетений +1. Направляющий получает плетение *Подчинить*.

ИЛЛЮЗИОНИСТ

Мастер иллюзий.

Требование: Стихия Огня или Воздуха.

РАНГ 1

Требование: 1000 ОО. Знание Оптические и Звуковые Явления 3 ранга. Интеллект 13 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Танцующие Огоньки*.

РАНГ 2

Требование: 2000 ОО. Знание Оптические и Звуковые Явления 4 ранга.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Тьма и Вспышка*.

РАНГ 3

Требование: 3000 ОО. ПОВЕЛИТЕЛЬ 2 ранга. Интеллект 15 и более

Преимущества. Направляющий получает плетение *Гипнотический узор*.

РАНГ 4

Требование: 4000 ОО. Знание Оптические и Звуковые Явления 6 рангов. Интеллект 16 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Плащ Теней*.

РАНГ 5

Требование: 5000 ОО. Знание Оптические и Звуковые Явления 7 рангов.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Иллюзия*.

РАНГ 6

Требование: 6000 ОО. Знание Оптические и Звуковые Явления 8 рангов. Интеллект 18 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Невидимость*.

РАНГ 7

Требование: 7000 ОО. Знание Оптические и Звуковые Явления 12 рангов, Блеф 4 ранга.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Полная Иллюзия*.

ХОДЯЩИЙ ПО СНАМ

Ходящие по снам специализируются на погружении в теневой план (Тел'Аран'Риод), или в миром снов. Все, что происходит с этих планов, для ходящих по снам реально, и если он погибает там, то и в реальном мире он умирает.

Требование: Стихия Воды или Воздуха.

РАНГ 1

Требование: 2000 ОО. Знание планов 4 и более. Интеллект 13 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Оградить Сон*.

Особенности: Погружаясь в сон направляющий может попробовать проникнуть в мир снов или в теневой план на духовном уровне прокинув бросок по Воле УС=18. Вы появляетесь в теневом мире абсолютно голым, но можете простым усилием воли создать для себя любую экипировку (проверка концентрации УС20, иначе не то, что вы хотели и постоянно меняется).

В этих мирах можно совершать определенные действия, не доступные простому смертному: Подсмотреть сон – вы можете просматривать чужие сны, не опасаясь ни чего.

Переместиться в любую точку (к конкретному предмету или чужому сну):

	Точно в цель	Мимо цели	Похожая об- ласть	Неудача
Отличное знание	1-88	89-96	97-99	100
Хорошее знание	1-76	77-88	89-96	97-100
Среднее знание	1-52	52-76	77-92	93-100
Поверхностное знание	-	1-52	52-76	77-100
Описание	-	-	1-52	53-100
Смутная догадка	-	-	1-32	33-100
Ложное знание	-	-	1-32	33-100

РАНГ 2

Требование: 3000 ОО. Знание планов 6 и более. Интеллект 14 и более.

Преимущества. Проникнуть в теневой мир УС=16. В Теневом плане направляющий получает +2 к спас броскам и получает 10% дополнительных каналов и потоков.

РАНГ 3

Требование: 4000 ОО. Знание планов 7 и более. Интеллект 15 и более.

Преимущества. Проникнуть в теневой мир УС=12. В Теневом плане направляющий получает +4 к спас броскам и получает 20% дополнительных каналов и потоков.

Особенности: Проникнуть в чужой сон. В этом случае вы проникаете в чужое сновидение (Бросок по Воле УС=16), затем проводится взаимная проверка по Воле, и если вы проигрываете, то становитесь марионеткой спящего. Если он не осознает, что вы не сон, то может с вами ни чего и не случится и вы освободитесь, когда он проснется. Но если он понимает, что вы не наваждение, тогда он с вами может сделать все, что пожелает.

Если вы выигрываете, то уже он в вашем распоряжении, вы можете делать с ним все, что угодно (но не убить), на все вопросы он будет вынужден отвечать правду и только правду (отмолчаться ему не удастся).

Переместиться в любую точку (к конкретному предмету или чужому сну):

	Точно в цель	Мимо цели	Похожая об- ласть	Неудача
Отличное знание	1-96	97-99	100	-
Хорошее знание	1-88	89-96	97-99	100
Среднее знание	1-76	77-92	93-96	97-100
Поверхностное знание	1-52	53-76	77-92	93-100
Описание	1-32	33-76	77-88	89-100
Смутная догадка	-	1-32	33-52	53-100
Ложное знание	-	-	1-32	33-100

РАНГ 4

Требование: 5000 ОО. Знание планов 8 и более. Интеллект 16 и более.

Преимущества. Проникнуть в теневой мир УС=8. В Теневом плане направляющий получает +6 к спас броскам и получает 40% дополнительных каналов и потоков. Проникнуть в чужой сон УС=14, +1 к взаимной проверке.

Особенности: Иногда при посещении Теневого плана у направляющего возникают Видения Будущего (по произволу мастера).

РАНГ 5

Требование: 6000 ОО. Знание планов 9 и более. Интеллект 17 и более.

Преимущества. Проникнуть в теневой мир УС=4. В Теневом плане направляющий получает +8 к спас броскам и получает 60% дополнительных каналов и потоков. Проникнуть в чужой сон УС=12, +2 к взаимной проверке.

Особенности:

Ходящий по снам способен создать *Кошмар* (как *Полная Иллюзия*). Кошмарных порождений может быть не более 2к6 + Модификатор Воли.

Переместиться в любую точку (к конкретному предмету или чужому сну):

	Точно в цель	Мимо цели	Похожая об- ласть	Неудача
Отличное знание	1-99	100	-	-
Хорошее знание	1-96	97-99	100	-
Среднее знание	1-88	89-96	97-99	100
Поверхностное знание	1-76	77-92	93-96	97-100
Описание	1-52	53-76	77-92	93-100
Смутная догадка	1-32	33-76	77-88	89-100
Ложное знание	-	-	33-52	53-100

РАНГ 6

Требование: 7000 ОО. Знание планов 10 и более. Интеллект 18 и более.

Преимущества. Проникнуть в теневой мир УС=0. В Теневом плане направляющий получает +10 к спас броскам и получает 80% дополнительных каналов и потоков. Проникнуть в чужой сон УС=10, +3 к взаимной проверке.

Особенности: Теперь вы можете вырывать спящего из мира снов в теневой план. Для этого вам необходимо выиграть взаимную проверку во Воле. В теневом плане вы друг для друга материальны, и смерть или ранения для любого из вас будут столь же реальными, как если бы вы находились в нормальном мире.

РАНГ 7

Требование: 8000 ОО. Знание планов 11 и более.

Преимущества. Проникнуть в теневой мир УС=0. В Теневом плане направляющий получает +12 к спас броскам и получает 100% дополнительных каналов и не тратит больше потоков. Проникнуть в чужой сон УС=10, +4 к взаимной проверке.

Особенности: Вырвать спящего из мира снов в теневой план +2.

Разбить *Кошмар*. Если вам удастся определить (как определение *Полной Иллюзии*), что происходящее вокруг не реально (в смысле порождено чужим воображением), вы способны нейтрализовать все эффекты (взаимная проверка по Воле).

РАНГ 8

Требование: 9000 ОО. Знание планов 12 и более. Интеллект 19 и более.

Преимущества. Теперь вы способны перенестись в теневой план на материальном уровне. В Теневом плане направляющий получает +14 к спас броскам. Проникнуть в чужой сон УС=10, +5 к взаимной проверке.

Особенности: Вырвать спящего из мира снов в теневой план +4.

ИЩУЩИЙ ВЕТЕР

Направляющие, тесно связанные с погодными явлениями.

Требование: Стихия Воды или Воздуха.

РАНГ 1

Требование: 1000 ОО. Знание природы 4 и более. Интеллект 13 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Попутный Ветер*.

Особенности: Направляющий способен предсказать погоду в радиусе 150 км на неделю вперед, а так же почувствовать влияние на погоду в радиусе 300 км (но точное направление к источнику воздействия определить не может).

РАНГ 2

Требование: 2000 ОО. Знание природы 5 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Призыв/прекращение дождя (снега)*.

Особенности: Направляющий способен предсказать погоду в радиусе 150 км на две недели вперед, а так же почувствовать влияние на погоду в радиусе 300 км (и определить направление к источнику воздействия).

РАНГ 3

Требование: 3000 ОО. Знание природы 6 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Призыв/прекращение града*.

РАНГ 4

Требование: 4000 ОО. Знание природы 7 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Призвать/разогнать тучи, Призвать молнию*.

Особенности: Направляющий способен предсказать погоду в радиусе 150 км на месяц вперед, а так же почувствовать влияние на погоду в радиусе 300 км (и определить расстояние до источника воздействия).

РАНГ 5

Требование: 5000 ОО. Знание природы 8 и более.

Преимущества. Направляющий получает плетение *Торнадо*.

РАНГ 6

Требование: Не доступен игровым персонажам.

ВОР

Большинство плутов, это обычные воры. Некоторые из них специализируются на карманных кражах, некоторые на взломах. Из воров обычно выходят плохие бойцы.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 15000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У вора следующие игровые показатели:

Характеристики: Ловкость не менее 14; Интеллект не менее 8.

Мировоззрение: Любое не законное.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Вора (и ключевая характеристика для каждого умения) – Оценка (Инт), Прятаться (Лов), Прыжки (Лов), Поиск (Инт), Акробатика (Лов), Балансирование (Лов), Мастер Побега (Лов), Тонкий Намек (Инц), Тонкий Слух (Вос), Обирание Карманов (Лов), Чувство Правды (Инц), Блеф (Шрм), Дипломатия (Шрм), Запугивание (Шрм), Бесшумное Передвижение (Лов), Профессия (Мд), Обнаружение (Вос), Использование Веревки (Лов), Лазание (Сл), Выведение из Строя Устройства (Инт), Сбор Информации (Шрм), Чувство Направления (Инц), Взлом (Лов), Чтение по Губам (Инт) (эксклюзивное умение), Плавание (Сл). Знание Городов и Улиц (Инц) См. Главу 05: Умения.

У вора 4 основных и 6 +МОД Интеллекта второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Реакция	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Воля	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Вор ни когда не носит брони, тяжелее куртки и не будет таскать оружие, которое нельзя спрятать под одеждой (владеют всего двумя видами оружия), но оно может появиться у него в руках до того, как кто либо успеет хоть что-то понять.

Уклонение: Вор получает этот навык.

Подвижность: Вор получает этот навык

Выхватить оружие: Вор способен выхватить оружие как свободное действие.

Внезапная Атака: Если вор может атаковать противника в тот момент, когда тот не в состоянии эффективно защитить себя, он может ударить в уязвимое место и нанести гораздо больший урон. В основном, всегда, когда цель атаки плута лишается своего бонуса Лов к броску атаки (независимо был ли у него бонус Лов или нет), его атаки наносят дополнительный урон. Дополнительный урон равняется +1кб.

Атака с расстояния может трактоваться как внезапная, только если плут выстрелил в определенную точку.

Плут может применять внезапную атаку только на живых существ с различной анатомией - у нежити, конструкторов, аморфов, растений и бестелесных существ нет болевых точек. Любое существо, невосприимчивое к критическим попаданиям, также невосприимчиво к внезапной атаке. Плут должен хорошо видеть цель, чтобы определить болевые точки, и должен быть в состоянии попасть в них.

Ловушки: Воры (и только воры) могут использовать навык Поиск, чтобы обнаружить ловушки, когда сложность этого задания превышает 20. Обнаружить ловушку созданную направляющим может только другой направляющий.

Плут, который превосходит сложность ловушки на 10 и более при проверке на Выведение из строя, может изучить ловушку, выяснить, как она работает, и обойти ее (вместе с группой) без обезвреживания.

Невероятное Уклонение: Плут получает экстраординарную способность реагировать на опасность, прежде чем обычные пять чувств сообщат о ней. Плут больше не может быть застигнут врасплох атакой с фланга или сзади. Он получает +4 бонус к спасброскам против ловушек.

Таблица 3-3: Плут

Опыт	Диапазон угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0		+1	+1	+0	+2	+0	Уклонение, Ловушки, Внезапная атака 1к6.
1000		+1	+1	+0	+2	+0	
3000		+1	+1	+0	+2	+0	
6000	-1	+1	+1	+0	+3	+0	Подвижность
10000		+1	+1	+0	+3	+0	
15000		+1	+1	+1	+3	+1	Внезапная атака 2к6 +1 к Ловкости или Восприятию
21000		+1	+1	+1	+3	+1	Выхватить оружие
28000		+1	+1	+1	+3	+1	Невероятное уклонение
36000		+1	+1	+1	+4	+1	
45000	-1	+1	+1	+1	+4	+1	
55000		+1	+1	+1	+4	+1	
66000		+1	+1	+1	+4	+1	+1 к Интуиции или Шарму
78000		+1	+1	+2	+5	+2	
91000		+1	+1	+2	+5	+2	
105000		+1	+1	+2	+5	+2	
120000	-1	+1	+1	+2	+5	+2	
136000		+1	+1	+2	+6	+2	
153000		+1	+1	+3	+6	+3	
171000		+1	+1	+2	+6	+2	
190000		+1	+1	+3	+6	+3	

ГЛОВОРЕЗ

Наемные убийцы высокого класса. В бою очень опасны.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 28000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У воров следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила и Ловкость не менее 12; Интеллект не менее 10 .

Мировоззрение: Любое не законное не доброе.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Вора (и ключевая характеристика для каждого умения) – Прятаться (Лов), Прыжки (Лов), Поиск (Инт), Акробатика (Лов), Балансирование (Лов), Мастер Побега (Лов), Тонкий Слух (Вос), Блеф (Шрм), Запугивание (Шрм), Бесшумное Передвижение (Лов), Профессия (Мд), Обнаружение (Вос), Использование Веревки (Лов), Лазание (Сл), Выведение из Строя Устройства (Инт), Сбор Информации (Шрм), Чувство Направления (Инц), Взлом (Лов), Чтение по

Губам (Инт) (эксклюзивное умение), Плавание (Сл). Знание Городов и Улиц (Инц) См. Главу 05: Умения.

У головореза 2 основных и 3 +МОД Интеллекта второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Реакция	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Воля	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Головорезы опытни с легкой броней.

Из оружия предпочитают дистанционное оружие, или то, которое не сложно спрятать. Редко встретишь головореза с двуручной секирой, но и такие извращения бывают. Всего Головорез при старте может взять три вида оружия.

Уклонение: Плут получает этот навык.

Подвижность: Плут получает этот навык

Выхватить оружие: Головорез способен выхватить оружие как свободное действие.

Смертельная Атака: Если головорез атакует противника, которого застал врасплох, то он всегда наносит максимальный урон без учета брони, позже Головорез дополнительно наносит +3 и +6 единиц урона.

Атака с расстояния может трактоваться как смертельная, только если Головорез попадает в определенную точку.

Плут может применять внезапную атаку только на живых существ с различной анатомией - у нежити, конструкторов, аморфов, растений и бестелесных существ нет болевых точек. Любое существо, невосприимчивое к критическим попаданиям, также невосприимчиво к внезапной атаке.

Специалист в оружии или Точный выстрел: Головорез может выбрать один из этих навыков применительно к оружию, которым он владеет.

Мастер в оружии или Точный выстрел 2: В зависимости оттого, что вы взяли раньше, вы получаете еще один навык.

Таблица 3-3: Головорез

Опыт	Диапазон угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+0	+2	+0	Уклонение, Смертельная атака.
1000	-1		+1	+0	+2	+0	
3000		+1		+0	+2	+0	
6000				+0	+3	+0	Подвижность, Смертельная атака +3.
10000	-1	+1	+1	+0	+3	+0	
15000				+1	+3	+1	+1 к Силе или Ловкости
21000		+1		+1	+3	+1	Выхватить оружие.
28000	-1		+1	+1	+3	+1	Специалист в оружии или Точный выстрел
36000		+1		+1	+4	+1	Невероятное уклонение. Смертельная атака +6.
45000				+1	+4	+1	
55000	-1	+1	+1	+1	+4	+1	
66000				+1	+4	+1	Мастер в оружии или точный выстрел 2.
78000		+1		+2	+5	+2	+1 к Восприятию или Интуиции.
91000	-1		+1	+2	+5	+2	
105000		+1		+2	+5	+2	
120000				+2	+5	+2	
136000	-1	+1	+1	+2	+6	+2	
153000				+3	+6	+3	
171000		+1		+2	+6	+2	
190000	-1		+1	+3	+6	+3	

БАРД

Барды, менестрели, бродячие артисты и многие другие. Они больше рассчитывают на свое обаяние и скрытые таланты, чем на силу оружия. Они гораздо искуснее и опаснее воров и головорезов.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 36000 ОО.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У вора следующие игровые показатели:

Характеристики: Ловкость не менее 14; Интеллект и Шарм не менее 12.

Мировоззрение: Любое не законное.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Барда (и ключевая характеристика для каждого умения) – Оценка (Инт), Прыжки (Лов), Поиск (Инт), Акробатика (Лов), Балансирование (Лов), Гримировка (Шрм); Знания все (Инт); Концентрация (Вл) Мастер Побега (Лов), Тонкий Намек (Инц), Тонкий Слух (Вос), Обирание Карманов (Лов), Чувство Правды (Инц), Блеф (Шрм), Дипломатия (Шрм), Запугивание (Шрм), Профессия (Мд), Обнаружение (Вос), Использование Веревки (Лов), Лазание (Сл), Сбор Информации (Шрм), Чувство Направления (Инц), Чтение по Губам (Инт) (эксклюзивное умение), Плавание (Сл). Знание Городов и Улиц (Инц), Представление (Шрм), Игра Домов (эксклюзивное умение) См. Главу 05: Умения.

У Барда 3 основных и 3 +МОД Интеллекта второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.
Реакция	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие.
Воля	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Менестрели опытни в обращении с легкой броней. И с двумя видами оружия (преимущественно легкое колющее и режущее).

Бардовская музыка: Один раз в день бард может использовать свою песню или поэзию для произведения эффектов на окружающих. В зависимости от ранга умения Представление он может приободрять союзников, или вдохновлять их на подвиги. В то время как эти способности подпадают под категорию бардовской музыки, они могут включать и поэзию, и рассказы, и пение, и мелодии, и свист, и игру на инструменте, и игру на инструменте в комбинации со словами.

Вселить Отвагу: Бард с третьим и выше рангом умения Представление может использовать песню или поэзию для того, чтобы приободрить союзников, поддержать их или улучшить их боевые навыки. Для этого союзник должен слышать песню барда на протяжении всего раунда. Эффект песни длится на протяжении всего времени, пока поет бард, и в течение 5 раундов после того, как бард прекратил петь (или 5 раундов после того, как союзник уже не слышит барда). Во время пения бард может драться, но должен кидать на концентрацию, чтобы не сбиться с ритма (УС =5+ полученный урон). Под воздействием бардовской песни союзники получают бонус +2 к спасброскам против эффектов очарования и страха, бонус +1 к диапазону угрозы противнику. Внушение отваги – это вполне естественная, воздействующая на разум способность.

Вдохновение на Подвиги: Бард с двенадцатым и выше рангом умения Представление может использовать свою песню или поэзию для вдохновения других на подвиг, давая им дополнительные силы для борьбы (часто барды выступают перед самым сражением, воодушевляя солдат). Чтобы вдохновлять на подвиги, бард должен петь, а союзники должно слышать его песню в течении пяти минут. Помимо этого, существо должно находиться в пределах 30 метров от барда. Существо, вдохновленное на подвиги, получает временные Хиты, бонусы к атакам и бонусы к спасброскам на короткое время (10+2к10 минут). Цель получает:

+0,5 Общих хитов (вдохновленные сражаются пока не упадут замертво).

Бонус к +2 к диапазону угрозы противнику.

Бонус к спасброску на стойкость +2.

Бардовское Знание: За время странствий бард приобретает множество случайных знаний и запоминает истории, услышанные от других бардов. Бард может совершить проверку своих знаний с бонусом, равным сумме рангов его представления (без учета Шарма и прочих бонусов) и модификатора интеллекта, чтобы увидеть, знает ли он некоторую информацию о местных знаменитостях, о легендарных предметах и достопримечательностях. Такая проверка не покажет магические силы предмета, но наметит на его основные функции. Бард не может «брать 10» или «брать 20» при такой проверке; такие знания по сути случайны. Поэтому Мастер определит их Уровень Сложности по таблице ниже.

УС	Вид Знания	Примеры
10	Обычное, знает по крайней мере половина местного населения	Репутация мэра как пьяницы; Расхожие легенды о таинственном месте.
20	Необычное, но доступное, знают только несколько человек в области.	Сомнительное прошлое местного судьи; Легенды о мощном Магическом предмете.
25	Непонятное, знают немногие, трудно доступное.	Фамильная история Рыцаря; легенды о тайном месте или магическом предмете
30	Очень непонятное, знают Очень немногие, возможно забыто теми, кто раньше знал возможно, знают те, кто не понимают Значения этого знания.	Детское прозвище могучего мага; история Небольшого магического Предмета.

Уклонение: Бард получает этот навык.

Подвижность: Бард получает этот навык.

Выхватить оружие: Вор способен выхватить оружие как свободное действие.

Внезапная Атака: Если Бард может атаковать противника в тот момент, когда тот не в состоянии эффективно защитить себя, он может ударить в уязвимое место и нанести гораздо больший урон. В основном, всегда, когда цель атаки плута лишается своего бонуса Лов к броску атаки (независимо был ли у него бонус Лов или нет), его атаки наносят дополнительный урон. Дополнительный урон равняется +1кб. В отличие от плута Бард способен атаковать только в ближнем бою.

Бард как Плут может применять внезапную атаку только на живых существ с различной анатомией - у нежити, конструктов, аморфов, растений и бестелесных существ нет болевых точек. Любое существо, невосприимчивое к критическим попаданиям, также невосприимчиво к внезапной атаке. Плут должен хорошо видеть цель, чтобы определить болевые точки, и должен быть в состоянии попасть в них.

Таблица 3-3: Бард

Опыт	Диапазон он угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0		+1	+1	+0	+2	+0	Бардовская музыка, Бардовское Знание
1000		+1	+1	+0	+2	+0	
3000	-1	+1	+1	+0	+2	+0	Уклонение
6000		+1	+1	+0	+3	+0	
10000		+1	+1	+0	+3	+0	+1 к Ловкости или Интеллекту
15000		+1	+1	+1	+3	+1	Подвижность
21000		+1	+1	+1	+3	+1	
28000	-1	+1	+1	+1	+3	+1	Выхватить оружие
36000		+1	+1	+1	+4	+1	
45000		+1	+1	+1	+4	+1	Внезапная атака
55000		+1	+1	+1	+4	+1	
66000		+1	+1	+1	+4	+1	+1 к Интуиции или Шарму

78000	-1	+1	+1	+2	+5	+2	
91000		+1	+1	+2	+5	+2	
105000		+1	+1	+2	+5	+2	
120000		+1	+1	+2	+5	+2	
136000		+1	+1	+2	+6	+2	
153000	-1	+1	+1	+3	+6	+3	
171000		+1	+1	+2	+6	+2	
190000		+1	+1	+3	+6	+3	

Элитные воины, прошедшие подготовку в Белой Башне. Большинство паладинов становятся стражами у Айз'Седай, некоторые просто странствующими рыцарями или поступают на службу к правителям, но есть и такие, что становятся Чадами Света – злейшими врагами Айз'Седай.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: Пройти посвящение в Белой Башне (все занимает от 3 до 18 месяцев, в зависимости от степени подготовленности). Конечным испытанием является проход через тер'ангриал в виде дверного проема. Только трое из семи претендентов выходят с отметкой Паладина, а один из десяти не выходит вообще. Проще

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

У Паладинов следующие игровые показатели:

Характеристики: Сила не менее 13, Сложение не менее 12; Интеллект и Воля не менее 13. Если значения характеристик выходят за рамки этих значений Берсеркер теряет все бонусы класса.

Мировоззрение: Любое законное.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Классовые умения Паладина (и ключевая характеристика для каждого умения) – Оценка (Инт), Прыжки (Лов), Поиск (Инт), Верховая Езда (Лов), Акробатика (Лов), Балансирование (Лов), Концентрация (Вл), Тонкий Слух (Вос), Чувство Правды (Инц), Дипломатия (Шрм), Запугивание (Шрм), Профессия (Мд), Обнаружение (Вос), Лазание (Сл), Сбор Информации (Шрм), Чувство Направления (Инц), Плавание (Сл). См. Главу 05: Умения.

У Паладина 2 основных и 2 +МОД Интеллекта второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие
Реакция	0	стоимость ранга 500 ОО +100 за последующие
Воля	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса.

Владение Оружием и Броней: Паладины опытни с любой броней. Многие из них владеют щитом, но можно взять вместо этого навыка другой равноценный (за 500 ОО).

Паладины хорошо владеют не большим набором оружия (3 вида), но выбрать они могут любое.

Обнаружить искаженных: По желанию паладин может обнаружить искаженных, применяя полученную в тер'ангриале способность. Как плетение *Обнаружить присутствие*, но только на искаженных.

Воля Создателя: Паладин прибавляет свой модификатор Воли (если он положительный) ко всем спасброскам.

Здоровье: Паладин имеет иммунитет ко всем болезням, включая болезни создаваемые направляющими, такие как гниение или слепота, глухота и прочее.

Крепость тела: Паладин получает навык крепость тела.

Специалист во владении оружием: Паладин может стать специалистом в одном из видов оружия ближнего боя, которым он владеет.

Мастер во владении оружием: Паладин может стать мастером по владению оружием, в котором он уже является специалистом.

Великий Мастер во владении оружием: Паладин может стать великим мастером по владению оружием, в котором он уже является специалистом.

Таблица 3-3: Паладин

Опыт	Диапазон угрозы	Основные умения	Второстепенные умения	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+2	+0	+2	Обнаружить искаженных, Воля Создателя
1000			+1	+2	+0	+2	
3000	-1	+1		+2	+0	+2	Здоровье
6000				+3	+0	+3	Крепость тела
10000		+1	+1	+3	+0	+3	Специалист во владении оружием
15000				+3	+1	+3	
21000	-1	+1		+3	+1	+3	+1 к Силе или Ловкости
28000			+1	+3	+1	+3	Выносливость
36000		+1		+4	+1	+4	
45000				+4	+1	+4	Крепость тела
55000	-1	+1	+1	+4	+1	+4	Мастер во владении оружием
66000				+4	+1	+4	
78000		+1		+5	+2	+5	
91000			+1	+5	+2	+5	Великий мастер во владении оружием
105000	-1	+1		+5	+2	+5	+1 Стойкости или Воле
120000				+5	+2	+5	
136000		+1	+1	+6	+2	+6	
153000				+6	+3	+6	
171000	-1	+1		+6	+2	+6	
190000			+1	+6	+3	+6	

По всей земле разбросаны монастыри и — маленькие, окруженные стенами обители, населенные монахами. В Трехкратной земле живет народ Айил, где каждый мужчина и многие из женщин с раннего возраста обучаются рукопашному бою.

ВЗЯТЬ КАК ВТОРОЙ КЛАСС: 28000 ОО.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ:

Классовые умения монаха (и ключевая характеристика для каждого умения) – Балансирование (Сл), Лазание (Сл), Концентрация (Вл), Ремесло (Инт), Дипломатия (Шр), Мастер Побега (Лов), Прятаться (Лов), Прыжки (Сл), Знание (Инт), Тонкий Слух (Мд), Бесшумное Передвижение (Лов), Представление (Шр), Профессия (Инт/Инц), Плавание (Сл) и Акробатика (Лов). См. описания в Главе 05: Умения.

У Монаха 2 основных и 2 +МОД Интеллекта второстепенных умений.

СПАС БРОСКИ:

Стойкость	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие
Реакция	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие
Воля	2	стоимость ранга 300 ОО +50 за последующие

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА:

Все нижеизложенное - особенности класса монаха.

Ношение Доспехов и Владение Оружием: Монахи владеют основным крестьянским оружием, которое является частью обучения (всего не более 3 видов). Полный список включает дубину, арбалет (легкий или тяжелый), кинжал, ручной топор, сулику, кама, боевой посох, сюрикен, сиангам и пращу. (См. Главу 7: Снаряжение). Айильские воины обучаются сражаться короткими копьями, кинжалами и стрелять из коротких луков, так же они владеют малыми щитами.

Монахи не владеют доспехами, но они очень хорошо уклоняются от ударов, и они развили «шестое чувство», которое позволяет им избегать даже непредвиденные атаки. Монах смещает диапазон угрозы на модификатор Интуиции (см. Глава 04 Таблица 1).

Особые умения монаха требуют свободы перемещения. Когда он носит доспех, то теряет свой бонус к диапазону угрозы за Интуицию, большее число атак за раунд и ускоренное передвижение.

Безоружный Удар: Монахи натренированы для боя без оружия, что дает им определенное преимущество в бою. Они владеют **Безоружным стилем боя**.

Атаки монаха могут быть либо ударами кулаком, либо локтем, коленом или ногой. Для монаха не бывает основной или неосновной руки – он владеет обеими руками одинаково хорошо (рассчитывается так как будто у него амбидекстрия и бой с оружием в обеих руках).

Монах, сражающийся одноручным оружием, может наносить безоружные удары неосновной рукой, но он должен тогда получать обычные штрафы для боя с оружием в обеих руках (см. Таблицу 4.1.1).

Безоружный урон в Таблице: Монах дан для существа Среднего размера. Маленькие монахи наносят меньший урон без оружия.

Шквал Ударов: Монах может нанести шквал ударов. Об этом делается заявка до броска атаки. Монах получает 4 к своему диапазону угрозы (со стороны противника), если он выигрывает бросок атаки (противник в этом раунде не атакует его), то он способен провести на 2 удара больше.

Обычно безоружные удары монаха наносят нормальный урон, а не стрессовый (см. Стрессовый Урон). Однако, он может выбрать нанесение стрессового урона безо всяких штрафов к броскам атаки. То же самое касается и борьбы (см. Борьба).

Стальной Кулак: Монах получает на 5 НР урона меньше, когда бьет рукой или ногой по твердым предметам (См. Глава 04 Урон).

Оглушающий Кулак: Монах получает навык оглушающий кулак, даже не удовлетворяя требованиям.

Увертливость: Монах может избегать даже необычных атак с большой ловкостью. Если монах делает успешный спасбросок Реакции против атаки, которая обычно наносит половину урона при успешном спасброске (вроде дыхания красного дракона или *огненного шара*), монах вместо этого не получает вообще никакого урона. Так же диапазон угрозы со стороны противника уменьшается на 1. Увертливость может использоваться только тогда, когда монах носит легкий доспех или никакого.

Крепкие ноги: Монахи получают этот навык, даже если у них нет навыка Выносливость.

Мастер рукопашной: Монах получает этот навык.

Неподвижность Разума: Монах получает бонус +2 к спасброскам против воздействий на разум.

Медленное Падение: Монах, находящийся на расстоянии вытянутой руки от стены, может использовать стену для замедления падения. Монах получает урон, как будто дистанция падения была на 6 метров короче, чем на самом деле. Его способность замедлять падение (т.е., сокращать высоту падения), растет с со временем.

Улучшенная Подсечка: Монах получает навык Улучшенная Подсечка (см. Глава 06).

Улучшенная Увертливость: Увертливость монаха улучшается. Он все еще не получает урона при успешных спасбросках на Реакцию против таких атак как дыхание дракона или *огненный шар*, но отныне он получает только половину урона при проваленном спасброске. Диапазон угрозы со стороны противника уменьшается на 2. Помимо этого монаха нельзя больше зажимать с флангов; он может реагировать на противников с разных сторон так же легко, как на одиночного нападающего

Великий мастер рукопашной: Монах получает этот навык.

Чистота Тела: Монах получает контроль над иммунной системой своего тела. Он получает иммунитет ко всем болезням кроме созданных направляющими, вроде гниения и тому подобных.

Алмазное Тело: Монах так контролирует свой метаболизм, что получает +10 к спас броскам против ядов всех видов.

Алмазная Душа: Монах получает сопротивляемость плетениям, воздействующим на разум и тело. Он получает + 10 к спас броскам.

Тело вне Времени: монах более не стареет естественным путем. (Все штрафы, набранные до этого, остаются). Бонусы все равно накапливаются, и монах умирает от старости, когда приходит его время.

Таблица 3-3: Монах

Опыт	Основн ые умения	Второст епенные умения	Стойко сть	Реакци я	Воля	Особенности
0			+2	+2	+2	Безоружный удар, Шквал ударов,
1000		+1	+2	+2	+2	
3000	+1		+2	+2	+2	Медленное падение 6 метров.
6000			+3	+3	+3	
10000	+1	+1	+3	+3	+3	Оглушающий кулак Медленное падение 9 метров.
15000			+3	+3	+3	+1 Ловкость или Интуиция
21000	+1		+3	+3	+3	Увертливость. Медленное падение 12 метров.
28000		+1	+3	+3	+3	Крепкие ноги
36000	+1		+4	+4	+4	Мастер рукопашной. Медленное падение 15 метров.
45000			+4	+4	+4	
55000	+1	+1	+4	+4	+4	Неподвижность разума. Медленное падение 18 метров.
66000			+4	+4	+4	Улучшенная подсечка
78000	+1		+5	+5	+5	Улучшенная увертливость. Медленное падение 21 метр.
91000		+1	+5	+5	+5	Великий мастер рукопашной
105000	+1		+5	+5	+5	+1 Стойкость или Воле
120000			+5	+5	+5	Чистота тела
136000	+1	+1	+6	+6	+6	Алмазное тело
153000			+6	+6	+6	Алмазная душа

171000	+1		+6	+6	+6	
190000		+1	+6	+6	+6	Тело вне времени

Таблица 3-3: Монах

Опыт	Урон			Диапазон угрозы
	Маленький	Средний	Большой	
0	1к4/1к6	1к6/1к8	2к4/2к6	
1000				-1
3000				
6000				
10000	1к6/1к8	1к8/1к10	2к6/2к8	
15000				-1
21000				
28000				
36000	1к8/1к10	1к10/1к12	2к8/2к10	
45000				-1
55000				
66000				
78000	1к10/1к12	1к12/2к8	2к10/2к12	
91000				-1
105000				
120000				
136000	1к12/2к8	2к8/2к10	2к12/3к8	
153000				-1

ГЛАВА 4

БОЙ

Звезды подмигивают им с холодной насмешкой.

Так было, так есть и так будет.

Ветер поскуливает и подвывает, дыша по собачьи сквозь ледяные клыки. Молния с лаем и рыком пронесется над равниной из сияющего камня. Убийца – наводнение – почти одушевленная сила, обремененная состраданием не более голодной змеи... Лишь несколько теней резвятся меж звезд. Многие призваны в мир, либо в глубины.

Сердце равнины искажено шрамами бывшего катаклизма. Длинная расселина, словно извилистая молния, пробороздила лицо равнины. В любом месте ее способен перешагнуть и ребенок, однако расщелина сия кажется бездонной. Клубы тумана поднимаются над ней, и некоторые при появлении своем несут смутный намек на цвет.

Трещины искалечили огромную серую твердыню крепости. Башня ее рухнула на длинную расщелину. Во всеобщей неподвижности слышится глубокое, громкое, медленное биение, словно сердце самого мира нарушает безмолвие камня. Деревянный трон сдвинулся с места и слегка покосился.

Фигура, распятая на нем, изменила положение. Лицо ее исказила судорога. Веки ее трепещут, словно она пробуждается.

Таково ее бессмертие, но цена его – серебро боли.

Из Старых Анналов
Датировано концом Пятой Эпохой.
Авторство приписывается Кы Хонь Тэй,
старейшине Нью-Энь-Бао.

Основы боя:

Базовый бросок фехтования (далее бросок) любого персонажа 2к6. Помимо этого персонаж получает 1к6, если он вооружен оружием, которым он владеет, или 1к3 если он не владеет данным оружием. Помимо этого к результату прибавляется модификатор Ловкости (если он не ограничен до 0 доспехами). В зависимости от многих других навыков могут прибавляться еще кубики.

В бою два противника бросают свои кубики и в зависимости от разницы результатов действуют. Рассматриваем случай когда сражаются два воина первого уровня:

Таблица 4.1.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)																				
...	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Второй воин может атаковать первого или уйти из боя. Точку удара выбирает атакующий. Первый не атакует и не может выйти из боя.				Второй воин может атаковать или выйти из боя УС=10 по реакции. Если первый воин все еще жив, то он может атаковать второго, но покинуть бой не может. Точка удара определяется случайно в обоих случаях.				Ничья, ни кто не атакует, но могут передвигаться.				Первый воин может атаковать или выйти из боя УС=10 по реакции. Если первый атаковал а второй еще жив, то атакует он. Второй выйти из боя не может. Точка удара определяется случайно в обоих случаях.				Первый воин может атаковать или выйти из боя. Точку удара выбирает атакующий. Второй не атакует и не может уйти.				

Во время развития персонажа, а так же в зависимости от выбранного стиля боя данный диапазон может меняться (Диапазон от -5 до +5 называется диапазоном угрозы). В таком случае сложность задачи, для ухода от атаки тоже возрастает на соответствующую величину.

Диапазон угрозы противнику зависит от вашей силы. Для того, чтобы определить ваш диапазон угрозы, вычтите модификатор силы из диапазона угрозы врагу (диапазон угрозы со стороны врага от вашей силы не зависит), к примеру диапазон угрозы Взрослого Зеленого Дракона -21 ~ 0 (Модификатор Силы +12 и -5 за возраст), то есть даже если его бросок меньше на 21 он все равно может нанести удар (но атакованное существо может спокойно уйти от удара УС=10 + 12 + 5 по реакции).

За раунд можно избежать только одной атаки. Если вы попадаете в диапазон угрозы двух и более противников, то можете выбрать, чей удар вы избегаете.

ИЗМЕНЕНИЕ ДИАПАЗОНА УГРОЗЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗМЕРА

Большому противнику сложнее уйти от атаки маленького существа, да и попасть по нему тяжелее.

	крошечный	миниатюрный	маленький	средний	большой	громадный	гигантский	колоссальный
крошечный	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
миниатюрный	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
маленький	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5
средний	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
большой	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
громадный	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2
гигантский	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1
колоссальный	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0

Пример: Матерый Огр с Мод. Силы +6, с огромной двуручной дубиной (диапазон угрозы врагу -3), он просто владеет этой дубиной, кроме того, его диапазон угрозы -2 за опыт. Итог: -16 ~ +3 (-5 -6 -3 -2 угроза врагу ~ +5 -2 угроза со стороны врага). Мод Ловкости =0, бросок атаки 2к6 +1к6+0, итог 3к6. Урон дубиной 3к8+9.

Его противник – полурослик следопыт с Мод Силы 0, с коротким мечем (диапазон угрозы врагу -1), полурослик специалист с данным оружием (диапазон угрозы -1, бросок атаки +1к3, 2 атаки за раунд), кроме того, его диапазон угрозы -3 за опыт. Итог: -10 ~ +1 (-5 -0 -1 -1 -3 угроза врагу ~

+5 -3 -1 угроза со стороны врага). Мод Ловкости = +3, бросок атаки $2k6+1k6+1k3+3$, итого $3k6+1k6=3$. Урон мечем $2k6+0$.

В данном случае мы бы получили следующие значения: Огр -12 (-16 +4 его диапазон угрозы полурослику), Полурослик -8 (-10 +2 его диапазон угрозы огру).

Но так как Огр большого размера, а полурослик маленького, то: Диапазон угрозы Огра = -12 +2 = 10, а диапазон угрозы полурослика = -8 -2 = -10. Таким образом, огр сможет ударить полурослика, даже если выкинет на 10 меньше, то же самое касается и полурослика. Сложность задачи, чтобы избежать угрожающей атаки =10 для обоих.

В данном случае я бы поставил на огра.

СБЛИЖЕНИЕ

В самом начале противники должны сблизиться, начать сражение могут только в том случае, если совершается перемещение не более $\frac{1}{2}$ от максимума.

Примеры:

1. Два человека, расстояние между ними 30 метров. Один стоит и ждет второго (готов против приближения), другой бежит с учетверенной скоростью (но не стремительная атака) на первого (максимум он преодолевает 40 метров). В этом раунде они сближаются, делается бросок атаки. Первый может нанести удар второму (так как он ждал его приближения), второй уже не успевает нанести удар, так как преодолел более $\frac{1}{2}$ от максимального расстояния. Второй раунд стандартно – один против одного.

2. Два человека, расстояние между ними 30 метров. Оба бегут на встречу друг другу с учетверенной скоростью (но не стремительная атака). Сближаются, преодолев по 15 метров, и кидается бросок атаки. Расчет действий согласно Таблице 4.1. Второй раунд стандартно – один против одного.

3. Двое сражаются, а третий на расстоянии 18 метров спешит на помощь товарищу с учетверенной скоростью (но не стремительная атака). Когда он приближается к сражающимся, то кидается бросок атаки за всех троих, подбежавший бонус за напарника не получает, а его товарищ получает $1k3$ как если бы они уже сражались вдвоем. По результатам броска первый может нанести удар как и второму, так и третьему (подбежавшему). Второй и третий так же могут нанести удары. Второй раунд идет стандартно – двое против одного.

4. Двое сражаются, а третий на расстоянии 35 метров спешит на помощь товарищу с учетверенной скоростью (но не стремительная атака). Он уже не участвует в броске атаки, т.к. не может атаковать первого. Первый занят вторым и не может нанести удар подбежавшему, а второй не получает бонус к броску атаки за товарища. Второй раунд идет стандартно – двое против одного.

СРАЖЕНИЕ С ОРУЖИЕМ В ОБЕИХ РУКАХ

Если первый персонаж сражается с оружием в каждой руке, то таблица 4.1. принимает следующий вид:

Таблица 4.1.1.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)																				
...	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...
Не наносит удар					Наносит удар только основной рукой						Может нанести удар обеими руками не прицельно: 1. Бьет основной рукой, 2. Бьет противник 3. Удар не основной рукой					Основной рукой наносит прицельный удар а не основной не прицельно.				

Если оба персонажа сражаются с оружием в каждой руке и у них есть соответствующий навык, то таблица 4.1. принимает следующий вид:

Таблица 4.1.2.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)																								
...	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...				
Не наносит удар				Может нанести удар обеими руками не прицельно: 1. Бьет противник 2. Бьет основной рукой 3. Бьет противник 4. Удар не основной рукой						0					Может нанести удар обеими руками не прицельно: 1. Бьет основной рукой, 2. Бьет противник 3. Удар не основной рукой 4. Бьет противник.				Основной рукой наносит прицельный удар, а не основной не прицельно.					

ДВЕ И БОЛЕЕ АТАК ЗА РАУНД

Некоторые воины способны нанести одним оружием больше одного удара за раунд, то таблица 4.1. принимает следующий вид:

Таблица 4.1.3.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)																								
...	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...				
Не наносит удар				Наносит только один удар						0					Может нанести удар обеими руками не прицельно: 1. Первая атака. 2. Бьет противник 3. Последующие атаки				Наносит удары подряд.					

ЗАЩИТА

Если первый персонаж выбирает защиту, то он получает бонус +3 к броску, а таблица 4.1. принимает следующий вид:

Таблица 4.2.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)																												
...	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...								
Второй воин может атаковать первого или уйти из боя. Точку удара выбирает атакующий. Первый не атакует и не может выйти из боя.				Второй воин может атаковать первого или уйти из боя. Первый не атакует и не может выйти из боя. Точка удара определяется случайно.						0					Первый воин не атакует, но может выйти из боя. Если первый не выходит, то атакует второй. Второй может выйти из боя. Точка удара определяется случайно.				Первый воин может атаковать или выйти из боя. Если первый атаковал а второй еще жив, то атакует он. Второй выйти из боя не может. Точка удара определяется случайно в обоих случаях.				Первый воин может атаковать или выйти из боя. Точку удара выбирает атакующий. Второй не атакует и не может уйти.					

ГЛУХАЯ ЗАЩИТА

Если первый персонаж выбирает глухую защиту, то он получает бонус +6 к броску, а таблица 4.1. принимает следующий вид:

Таблица 4.3.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)																								
...	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...				
Второй воин может атаковать первого или уйти из боя. Первый не атакует и не может выйти из боя. Точка удара определяется случайно.				Ни кто не атакует. Первый не может выйти из боя. Второй может выйти из боя																				

СРАЖЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ПРОТИВНИКОВ

У одного бойца гораздо меньше шансов выжить если его атакуют два или более противников. Даже если он выкинет результат больше чем у всех противников, то он все равно может атаковать только одного (если у него одна атака за раунд).

Если на одного нападают двое, то каждый получает 1к3 к броску, если трое то 1к6 к броску. Но толпа атакующих так же может мешать друг другу, поэтому четыре и более противников получают только 1к3 к броску. БОЕВОЙ ОПЫТ значительно помогает в этом случае, такой воин получает 1к6 за каждого союзника (до 3к6) при атаке на одного. Всего на одно существо среднего размера может нападать не боле восьми противников одновременно.

Если обороняющихся несколько, то они могут встать попарно спина к спине, тем самым снизив число атакующих каждого из них до четырех человек. Боец с боевым опытом может организовать круговую оборону из трех и более человек (включая и его), тем самым снизив число противников, приходящихся на каждого до трех. Если четверо или более бойцов с БОЕВЫМ ОПЫТОМ организуют строй (в котором нет ни кого без этого навыка), то число атакующих противников на каждого не превышает двух особей.

СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА.

Стремительно атаковать можно только в том случае, если до противника не более $\frac{3}{4}$ от максимального перемещения*. Во время стремительной атаки атакующий теряет бонус ловкости (если тот положителен). Диапазон угрозы противнику -4, диапазон угрозы со стороны противника +5.

1 ситуация Конный воин с легким рыцарским копьём (Диапазон действия 2,5 м) атакует Пешего воина с длинным мечем (Диапазон действия 1 м).

Таблица 4.4.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)															
...	-10	-9	...	-1	0	1	...	10	11	...					
Пеший воин уклоняется от копья и может нанести удар или отойти в сторону (Если Конник совершает атаку с наездом).	Пеший воин может уклониться от атаки Конника, но не может в этом случае нанести удар. Если он решает остаться, то первым бьет Конник, затем бьет Пеший (если еще жив). Если конный совершает Наезд, то после атаки пешего, происходит атака верховым животным.	Ничья, ни кто не атакует, но могут передвигаться.	Конный воин атакует первым, свернуть в сторону он не может. Пеший если еще жив может нанести удар. Если конный совершает Наезд, то после атаки пешего, происходит атака верховым животным.	Атакует конный воин. Второй не перемещается и не атакует.											

В случае если пеший вооружен более длинным оружием (Длинное копьё с диапазоном 5 м.), то тогда первым атакует пеший, а затем конный. Если же оружие одинаковое, то противники атакуют одновременно (могут угробить друг дружку).

НАТИСК

Во время натиска одно существо пытается переместить другое. Совершающий натиск терпит штраф к броску в 1к6, но получает бонус за разницу в размене (2 за каждую единицу) и диапазон угрозы противнику -4, со стороны врага +7. Эффект натиска описан в таблице 4.5.

Таблица 4.5.

Разница бросков первого и второго (бросок первого минус бросок второго)															
...	-10	-9	...	-1	0	1	...	12	13	...					
Натиск провален. Атакующий наносит удар и остается на месте	Нападающий производит встречную проверку по силе с соответствующим штрафом + модификатор размера. Если он выигрывает то может переместить атакованного в выбранном	Проводится встречная проверка по силе + модификатор размера. Если атакующий выигрывает, то перемещает	Нападающий производит встречную проверку с соответствующим бонусом + модификатор размера. Если выигрывает, то перемещает противника. В противном случае атакованный наносит	Нападающий перемещает противника в выбранном направлении на 3 метра.											

	направлении до 3х метров. В противном случае атакованный нанесит удар и отходит в любую сторону.	атакованного.	удар но вынужден переместиться на в любом направлении.	
--	--	---------------	--	--

НАЕЗД

Наезд может совершать существо, превышающее своими размерами атакуемое, хотя бы на 1. Атака рассчитывается аналогично Таблице 4.5., но вместо перемещения атакуемый опрокидывается атакующим. Опрокинутый теряет 1кб и мод. Ловкости из броска атаки. Атакующий пытается либо растоптать противника, причиняя 1к3 урона (дробящего) за каждую единицу разницы в размере или бьет оружием. Атакованный может подняться, если выиграет бросок или выкинет проверку по акробатике ($УС = 10 + \text{разница в броске атаки}$).

ОПРОКИДЫВАНИЕ

При массированном уроне один противник может сбить с ног другого. Все зависит от массы существа.

Таблица 4.6.

Масса существа кг	3-5	6-15	16-25	26-40	41-60	61-90	91-120	121-160	161-220	221-300	301-400	И т.д
Урон.	3	5	8	12	17	22	27	32	38	44	50	

Если существо получает такой урон (поглощенный броней урон тоже считается), то оно должно сделать успешный бросок на проверку Баланса или быть опрокинутым ($УС = 15 + \text{урон}$, превышающий значение, при котором опрокидывается существо). Навык Могучий удар смещает диапазон на 1.

ВЕРХОВОЙ ПРОРЫВ

Верховой врывается в строй противников сметая всех на своем пути. Обычно первый удар (первый раунд) наносится копьями (рассчитывается как Стремительная атака Таблица 4.4), затем (второй раунд) атакующий выхватывает меч (или другое оружие) и во время движения раздает удары всем, кто окажется на его пути (в зоне досягаемости оружия). В момент верхового прорыва у атакующего снимаются все бонусы за оружие и ловкость (остается только бонус за верховой бой, т.е. 2кб + 1кб). Эффект прорыва описан в таблице 4.6. Прорывающийся движется сквозь строй 10 метров/раунд, или пока не будет остановлен.

Таблица 4.7.

Разница бросков первого и второго (бросок атакующего минус бросок защищающихся)																					
...	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	...	
Противник может либо отойти в сторону, либо попытаться остановить прорывающегося (Взаимная проверка по силе против верхового животного), либо нанести удар по всаднику, либо верховому животному. Прорывающийся наносит удар случайным образом или сминает верховым животным.					Противник может либо нанести удар по верховому животному либо по всаднику, либо увернуться ($УС 15$ по реакции). Прорывающийся наносит удар случайным образом или сминает верховым животным.					Противник отпрыгивает в сторону.		Прорывающийся наносит удар случайным образом или сминает верховым животным. Противник может либо нанести удар по верховому животному, либо увернуться ($УС 25$ по реакции).					Прорывающийся наносит удар случайным образом, или сминает верховым животным. Противник может увернуться ($УС 30$ по реакции)				

Очередность того, кто первым наносит удар определяется так же и досягаемостью оружия (влетая в строй копейщиков, воин скорее всего останется на копьях не причинив ни какого урона).

ПОДСЕЧКА

Во время боя, вместо стандартной атаки можно провести подсечку. Для проведения подсечки необходимо нанести прицельный удар по ногам (урон ополовинивается). Противники должны сделать взаимную проверку по Ловкости. Если вам удалось подсечь противника, то он падает вам под ноги, он теряет 1кб и бонус Ловкости из броска атаки. Атакованный может подняться, если выигрывает бросок или выкинет проверку по акробатике ($УС = 15 + \text{разница в броске атаки}$).

РАЗОРУЖЕНИЕ

Во время боя, вместо стандартной атаки можно нанести удар по оружию, с целью разоружить противника. Для разоружения необходимо нанести удар либо по оружию, либо по руке. При этом кидается взаимная проверка по Силе. Если атакованный держит оружие в обеих руках, то он получает +4. Если атакованный проигрывает проверку, то он роняет оружие себе под ноги.

БЕЗОРУЖНЫЙ БОЙ

Безоружный бой происходит в основном аналогично вышеописанному, за исключением того, что персонажи не получают бонус за оружие.

Монахи очень эффективные бойцы, но даже они не сделаны из железа, так что каждый раз, как наносится удар по стальному, каменному или деревянному предмету (доспехи, щиты или еще что ни будь в этом роде) персонаж получает стрессовый урон.

БОРЬБА

Во время боя, вместо стандартной атаки можно схватить противника и начать борьбу. Вместо удара вы пытаетесь схватить врага. Кидается взаимная проверка по ловкости, выигравший может либо уйти из борьбы, либо осуществить захват (захваченный может попробовать вырваться из захвата кинув проверку умения Мастер побега $УС=10 + \text{разница в броске встречной проверки} + \text{МОД Силы противника} - \text{МОД Силы захваченного}$, возможна повторная проверка в следующем раунде). Захвативший может просто обездвигить противника, либо начать залом (1к4 стрессового урона) или удушение (1кб стрессового урона), так же он может оттолкнуть противника на 1к2 метра + 2 за каждую единицу в разнице размеров.

БЕЗУМНАЯ БОРЬБА

Вы как сумасшедший бросаетесь на противника, не помышляя о защите. Вы теряете все бонусы, остается только 2кб. Но ваш диапазон угрозы противнику возрастает до -16, но и диапазон угрозы вам повышается до 10 (к этим значениям прибавьте – МОД Ловкости). Чтобы избежать захвата, противник должен превысить ваш диапазон, или выбросить спас бросок по Реакции с $УС=$ вашему диапазону угрозы. Если он проигрывает, то вы хватаете его, но все же получаете удар (урон минимальный данным оружием + МОД Силы).

ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Стрельба из лука и метание различных орудий. Базовая стрелковая атака 1к20 + Мод Ловкости, с уровнем персонаж получает бонусы к стрельбе.

Сложность задачи на попадание в цель

Размер цели	Расстояние до цели в метрах (Диапазон)								Скорость движения цели или стрелка км/ч *					
	1 - 4	5 - 10	11 - 25	26 - 40	41 - 90	91 - 150	151 - 220	221 - 300	до 4	до 8	до 16	до 32	до 64	свыше 64
Точка	10	15	25	35	45	60	80	110	+5	+10	+20	+40	+90	+120
миниатюрный	7	14	21	29	36	42	49	80	+5	+10	+15	+25	+50	+70
маленький	5	10	15	20	25	33	40	49	+3	+8	+12	+20	+30	+45
средний	3	6	9	12	17	22	28	36	+1	+4	+8	+15	+20	+30
большой	1	3	5	8	13	17	22	28	0	+2	+4	+9	+15	+23
огромный	1	2	3	5	9	14	17	22	0	0	+2	+8	+14	+19
колоссальный	1	1	2	3	5	9	14	17	0	0	0	+2	+8	+14

* если движутся оба, то сложность суммируется.

Примеры: выстрел в глаз стоящему человеку с 10 метров - УС 15 (выстрел в точку), выстрел стоящему дракону в глаз с 18 метров – УС 21 (выстрел в миниатюрную цель). Выстрел из длинного лука в ворону с 40 метров, летящую со скоростью 15 км/час – УС 44 (29+15+2). Выстрел из длинного лука воробья с 200 метров, в летящего со скоростью 30 км, час – УС 86 (49+25+12).

Размер цели:

Точка 2×2 см. Пример – глаз человека

Миниатюрный 10×10 см. Пример – голова полурослика или крыса.

Маленький 30×30 см. Пример – голова или другая часть тела человека, глаз дракона.

Средний 80×80 см. Пример – голова дракона или силуэт человека.

Большой 120×120. Силуэт огра или часть тела дракона.

Огромный 250×250. Силуэт слона или крыло грифона.

Колоссальный 500×500. Силуэт дракона или Сторожевой башни.

У каждого оружия есть свой диапазон действия. Каждый раз, как один диапазон превышает, то сложность задачи на попадание возрастает на 2. У луков и арбалетов максимум 10 диапазонов. У прочего оружия только 5.

УРОН

У всех персонажей есть общее число НР и НР на каждую часть тела.

ОБЩИЕ НР

Общие НР показывают сколько урона способен перенести персонаж, прежде чем потеряет сознание. Число общих НР зависит от Стойкости и класса персонажа.

Ноль НР означает, что персонаж без сознания.

Минусовые НР означают, что персонаж умирает (персонаж может кинуть процентник на попытку стабилизации, шанс равен Стойкости персонажа, так со стойкостью 14 персонаж имеет 14% шанс на стабилизацию). Каждый раунд персонаж теряет 1 НР.

Смерть наступает, когда общие НР опускаются до отрицательного значения Стойкости.

ЧАСТИ ТЕЛА

У каждой части тела есть свои НР, прямо пропорционально зависящие от Стойкости. В зависимости от потери НР наступают различные эффекты.

Таблица 4.9.

Часть тела	% поврежденности	Спас бросок по стойкости	Эффект при выигрыше спас броска	Эффект при провале спас броска.
Голова и шея	50	УС=10	-	Легкая контузия, потеря ориентировки (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к спасброскам по Воле).
	80	УС=15	Легкая контузия, потеря ориентировки (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к спасброскам по Воле).	Контузия, потеря ориентировки (-2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к спасброскам по Воле)
	100	-	Потеря сознания.	Потеря сознания.
	>100	-	Смерть.	Смерть.
Левая часть груди	50	УС=5	-	Легкая контузия, потеря ориентировки (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе).
	80	УС=10	Легкая контузия, потеря ориентировки (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе).	Контузия, потеря ориентировки (-2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к Силе).
	100	УС=15	Контузия, потеря ориентировки (-2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к Силе).	Если общие НР>0, то персонаж падает на землю, но остается в сознании. Способен ползать и действовать правой рукой. Стабилен. В противном случае теряет сознание и медленно умирает.
	>100	УС=20	Если общие НР>0, то персонаж падает на землю, но остается в сознании. Способен ползать и действовать правой рукой. Теряет по 1 НР в раунд, пока не потеряет сознание и не умрет. В противном случае теряет сознание и медленно умирает.	Смерть.
Правая часть груди	50	УС=5	-	Легкая контузия (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе).
	80	УС=10	Легкая контузия (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе).	Контузия (-2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к Силе).
	100	УС=15	Контузия (-2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к Силе).	Если общие НР>0, то персонаж падает на землю, но остается в сознании. Способен ползать и действовать левой рукой. Стабилен. В противном случае теряет сознание и медленно умирает.
	>100	УС=20	Если общие НР>0, то персонаж падает на землю, но остается в сознании. Способен ползать и действовать левой рукой. Теряет по 1 НР в раунд, пока не потеряет сознание и не умрет. В противном случае теряет сознание и медленно умирает.	Смерть.
Живот и пах	50	УС=5	-	Легкая контузия (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к Ловкости).
	80	УС=10	Легкая контузия (-1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к Ловкости).	Контузия (-2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к Ловкости, скорость передвижения 50% от нормы).
	100	УС=15	Контузия (-2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к Ловкости, скорость передвижения 50% от нормы).	Если общие НР>0, то персонаж падает на землю, но остается в сознании. Не способен передвигаться, но обе руки подвижны. В противном случае теряет сознание и медленно умирает.
	>100	УС=20	Если общие НР>0, то персонаж падает на землю, но остается в сознании. Не способен передвигаться, но обе руки подвижны. Теряет по 1 НР в раунд, пока не потеряет сознание и не умрет. В противном случае теряет сознание и медленно умирает.	Смерть

Левая и правая рука (крыло)	50	УС=10	-	- 1кб из броска атаки, если рука основная или двуручный стиль боя, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе.
	80	УС=15	- 1кб из броска атаки, если левая основная рука или двуручный стиль боя, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе.	- 2кб из броска атаки, если рука основная или двуручный стиль боя, штраф к проверкам умений -8, -4 к Силе.
	≥100	УС=20	Потеря конечности.	Потеря конечности. Персонаж падает, вопя от боли.
Левая и правая нога	50	УС=10	-	- 1кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе, -2 к Ловкости, скорость 2/3 от нормы.
	80	УС=15	- 1кб из броска атаки, если левая основная рука или двуручный стиль боя, штраф к проверкам умений -4, -2 к Силе.	- 2кб из броска атаки, штраф к проверкам умений -8, -4 к Силе, -4 к Ловкости, 1/3 от нормы передвижения.
	≥100	-	Потеря конечности.	Потеря конечности. Персонаж падает, вопя от боли.

В случае смерти от стрессового урона, персонажа можно вернуть к жизни выполнив комплекс по реанимации (проверка навыка лечение УС=22).

ЗАСТРЯВШЕЕ ОРУЖИЕ

Иногда колющее оружие остается в теле персонажа (со стрелами и болтами такое происходит почти всегда). В этом случае персонаж, если продолжает двигаться, получает 1 НР урона за раунд (у части тела НР не могут опуститься ниже 0). Выдернуть застрявшее оружие, можно причинив 1к4 урона (без причинения урона проверка умения Лечение УС=15), хищные стрелы и болты причиняют в этом случае 2к4 урона (без причинения урона проверка умения Лечение УС=20) иначе накопчик остается в теле, продолжая причинять урон (30% шанс).

УДУШЕНИЕ

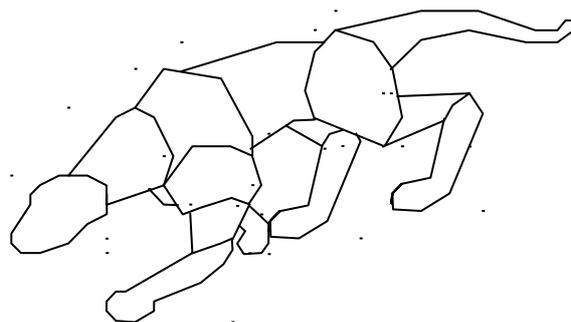
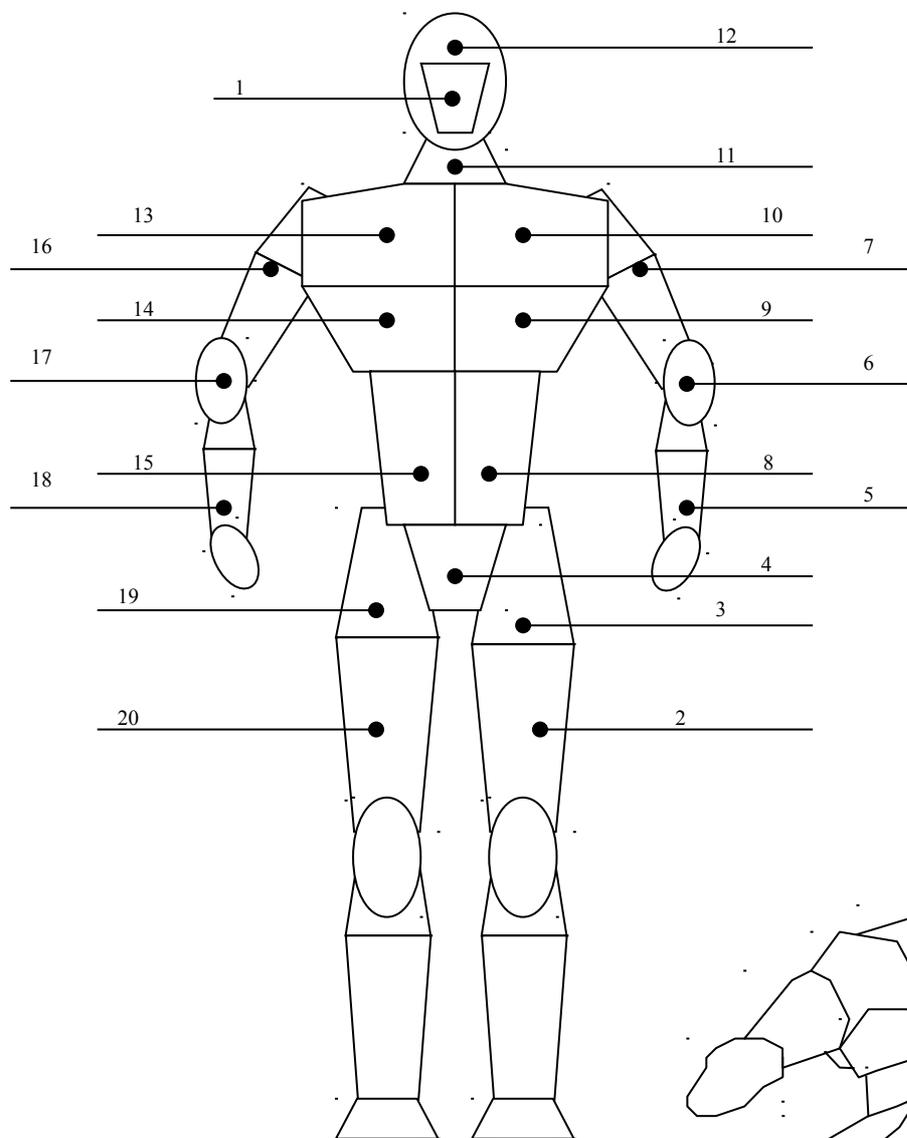
Персонаж способен не дышать число раундов, равное его Стойкости без потери НР. После этого наступает удушение. Персонаж должен сделать успешный спас бросок по стойкости с УС=10, с каждым раундом сложность увеличивается на 2, если он проваливает спас бросок, то он начинает дышать (в воде приводит к утоплению, в ядовитом газе к отравлению) или задыхаться, теряя по 1кб НР за раунд, повторный спас бросок не допускается.

ДОСПЕХИ

Определенные доспехи защищают отдельные части тела, чаще всего это торс и голова. У доспеха есть поглощение урона, определяющее, сколько единиц урона будет поглощено при ударе. НР доспеха, т.е. сколько урона он получит перед тем, как развалится. НР определены для каждой части тела, которую защищает доспех.

УДАР РУКОЙ ИЛИ НОРОЙ ПО ПРЕДМЕТУ.

Если персонаж бьет незащищенной конечностью по твердому предмету, то он получает стрессовый урон. Этот урон равен причиненному самим персонажем урону -МОД Стойкости персонажа.



ПОРАЖАЕМЫЕ ЗОНЫ:

Голова и шея – 1, 11, 12.

Левая часть груди – 9, 10.

Правая часть груди – 13, 14.

Живот и пах – 4, 8, 15.

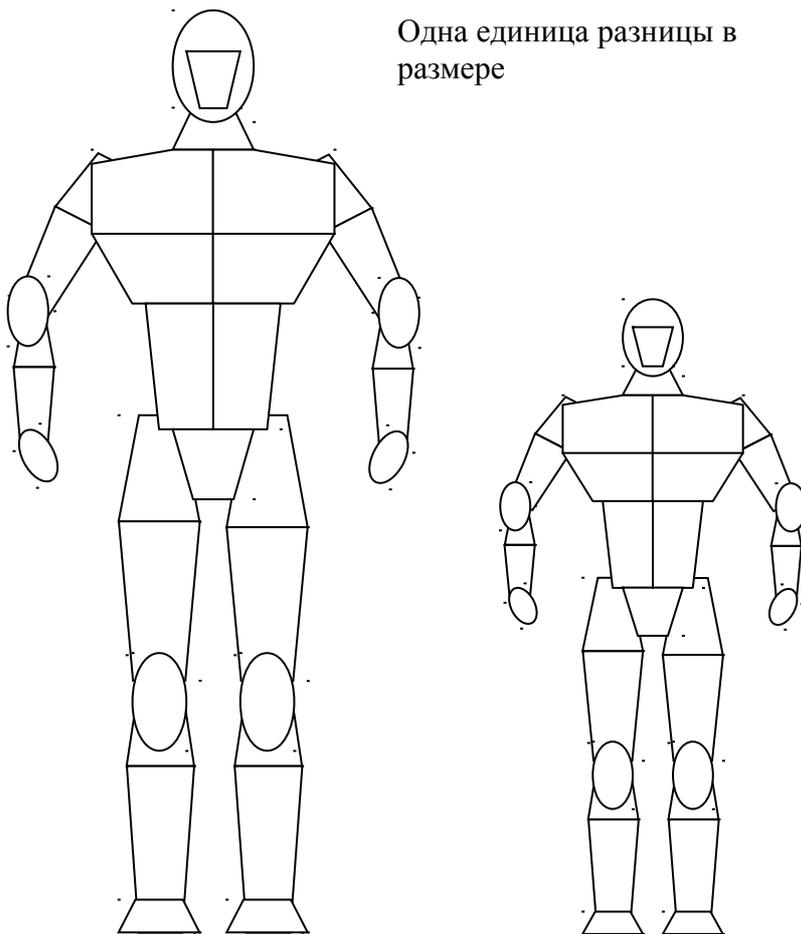
Левая рука – 5, 6, 7.

Правая рука – 16, 17, 18.

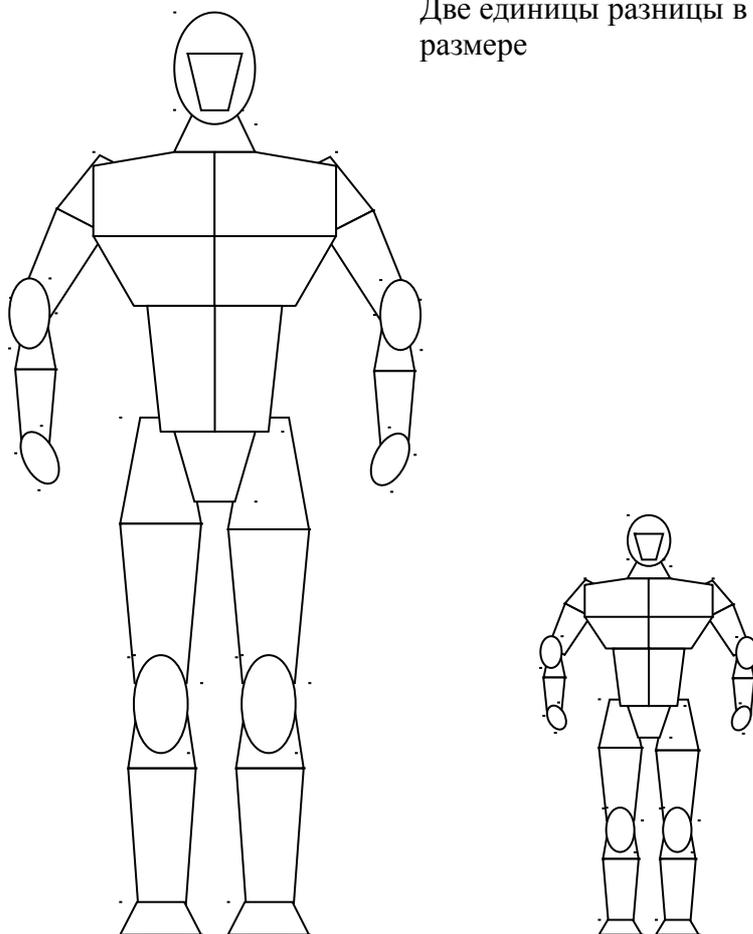
Левая нога – 2, 3.

Правая нога – 19, 20.

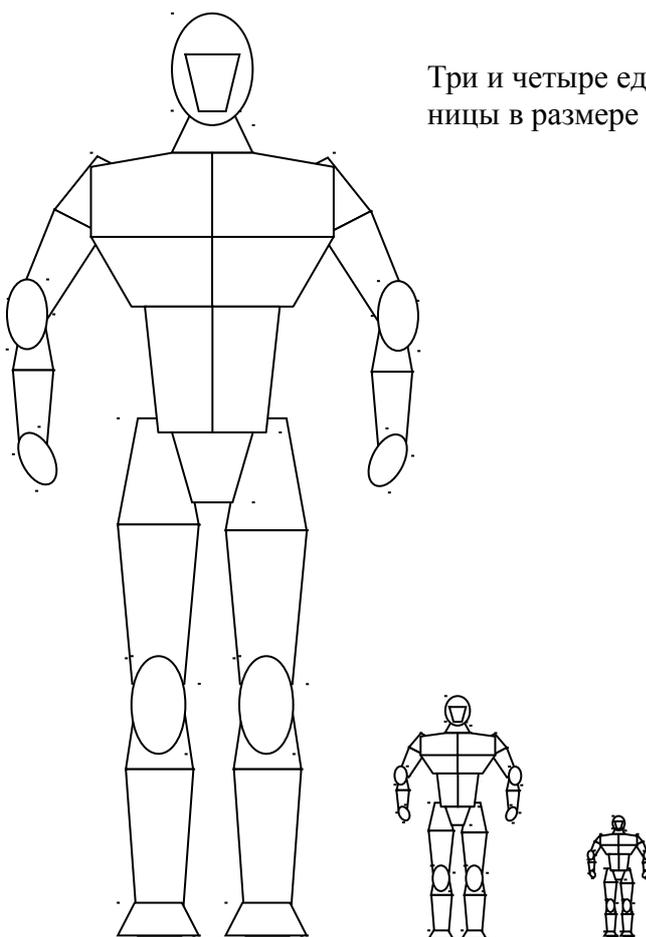
Одна единица разницы в
размере



Две единицы разницы в
размере



Три и четыре единица раз-
ницы в размере



ГЛАВА 5

УМЕНИЯ

В ночи, когда больше не завывает ветер, продувающий крепость более древнюю, чем равнина, существовавшая прежде, чем прошел первый Отряд, камень шепчет. Камень растет. Камень пускает побеги. Каменные почки распускаются каменными цветами. Тысяча колонн вырастает там, где до этого не было ни одной. Лунный свет заливает равнину, высвечивая письмена, запечатлевшие память о павших. Это – своего рода бессмертие.

Из Старых Анналов
Датировано концом Пятой Эпохой.
Авторство приписывается Тай Дю,
Мастеру меча Нью-Энь-Бао.
«Тай Ким идет! Тай Ким!»

Приобретение Умений: Вы можете покупать умения за очки опыта.

Если умение основное, то цена первого ранга 100 ОО, к последующим прибавляется по 20 ОО.

Если умение второстепенное, то цена первого ранга 150 ОО, к последующим прибавляется по 30 ОО.

Все остальные умения приобретаются по цене 200 ОО за первый ранг плюс 40 ОО за каждый последующий.

Внеклассовое умение нельзя взять как основное или второстепенное, кроме того они приобретаются по цене 300 ОО за первый ранг, плюс 50 ОО за последующие.

Лимит Умений: Вы можете повысить умение до определенного значения.

Если умение классовое, то лимит составит 24 + МОД основной характеристики.

Если умение внеклассовое, то лимит составит 14 + МОД основной характеристики.

Таблица 4–2: Умения

Умение	Без Трени- ровки	Хар-ка
Акробатика	Нет	Лов*
Алхимия	Нет	Инт
Балансирование	Да	Лов*
Бесшумное Передвижение	Да	Лов*
Блеф	Да	Шр
Верховая Езда	Да	Лв
Взаимопонимание с Жи- вотными	Нет	Инц
Взлом	Нет	Лов
Владение Языком	Нет	Нет
Вывести из строя устрой- ство	Нет	Инт
Гримировка	Да	Шр
Дипломатия	Да	Шр
Дрессировка	Нет	Шр
Запугивание	Да	Шр
Знание (все**)	Нет	Инт
Знание (узоры)	Нет	Инт
Знание (природа)	Нет	Инт
Знание Дикой Местности	Да	Инц
Знание Городов и Улиц	Да	Инц
Игра домов	Нет	Инт
Использование Веревки	Да	Лов
Концентрация	Да	Вл
Лазание	Да	Сл*
Лечение	Да	
Тер'ангриал	Да	Инц
Мастер Побега	Да	Лов*
Обирание Карманов	Нет	Лов*
Обнаружение	Да	Вос
Основы узороплетения	Нет	Инт
Оценка	Да	Инт
Плавание	Да	Сил
Подделка	Да	Инт
Поиск	Да	Инт
Представление	Да	Шр
Профессия	Нет	Инц\Инт
Прыжки	Да	Сл*
Прятаться	Да	Лов*
Расшифровка	Нет	Инт
Ремесло	Да	Инт
Сбор Информации	Да	Шр
Тонкий Намек	Нет	Инц
Тонкий Слух	Да	Вос
Чтение по Губам	Нет	Инт
Чувство Направления	Нет	Инц
Чувство Правды	Да	Инц

+	Классовое умение.
•	Внеклассовое умение.
-	Это умение нельзя купить, т.к. оно эксклюзивно для другого класса.
*	Должен учитываться штраф за доспех, если надет.
**	Барды и Волшебники покупают все умения. Знания как индивидуальные умения класса.

Без Тренировки: Да: Это умение можно использовать без тренировки. То есть, персонаж может иметь ранг 0 в этом умении, но, тем не менее, он может проверять это умение как обычно. **Нет:** Вы не можете использовать это умение до тех пор, пока у вас в нем нет по крайней мере 1 ранга.

ДОСТУП К УМЕНИЯМ

Правила предполагают, что персонаж может найти способ выучиться какому-нибудь не эксклюзивному умению. К примеру, если Йозан хочет изучить Профессию (моряк), правила не запрещают этого. Однако миром управляет Мастер, и он принимает решение, можно ли выучить данное умение или нет. Если, например, Йозан живет в пустыне, Мастер может решить, что Йозан не может ни коим образом стать моряком. Может ли персонаж выучить данное умение в данном сеттинге – последнее слово за Мастером

ПРИМЕНЕНИЕ УМЕНИЙ

Когда вы применяете умение, вам нужно сделать проверку умения, чтобы узнать, что у вас получилось. Чем выше результат проверки, тем лучше. В зависимости от обстоятельств, чтобы засчитать успешное применение умения ваш результат должен сравняться или превысить определенное число. Чем сложнее задача, тем более высокий результат придется выбросить.

На проверку могут повлиять различные обстоятельства. Если вы можете работать не отвлекаясь, попытка будет аккуратной, и вы избежите простых ошибок. Если у вас много времени, вы можете повторять попытки снова и снова, обеспечивая достижение наилучшего результата. Если вам кто-то помогает, вы можете добиться успеха там, где в одиночку не справились бы.

ПРОВЕРКИ УМЕНИЯ

Проверка умения учитывает вашу подготовку в нем (ранг умения), естественный талант (модификатор показателя) и удачу (бросок кубика). Также, помимо прочего, может учитываться предрасположенность расы к определенным вещам (расовый бонус) или надетая броня (штраф за броню). (К примеру, персонаж, у которого есть навык Концентрация на умении, получает бонус +2 для всех проверок данного умения).

Для проверки умения киньте 1d20 и добавьте модификатор этого умения. Модификатор умения объединяет ваш ранг в этом умении, модификатор за ключевую характеристику и прочие дополнительные модификаторы, какие у вас есть, включая расовые бонусы и штрафы за броню. Чем выше результат, тем лучше. Выпадение 20 – это не автоматический успех, и выпадение 1 не есть автоматический провал (как в правилах боя).

Уровень Сложности

Некоторые проверки делаются против Уровня Сложности (УС). УС – это число, устанавливаемое Мастером (при использовании в качестве руководства правил умений), которое вы должны «побить» броском проверки умения. Например, УС для того, что вскарабкаться на внешнюю стену разрушенной башни = 15. Чтобы взобраться на стену, вы должны выкинуть бросок умения Лазание 15 и больше. Проверка Лазания – это бросок кубика 1d20 плюс ранги Лазания (если они есть) плюс модификатор Силы плюс любые другие модификаторы.

Взаимные Проверки

Некоторые проверки являются взаимными. Они делаются против случайного числа, которое обычно является результатом проверки умения другого персонажа. Например, чтобы подкрасться к стражнику, вам нужно побить результат проверки умения Тонкий Слух стражника результатом вашей проверки Бесшумное Передвижение. Вы делаете проверку умения Бесшумное Передвижение, а Мастер за стражника делает проверку умения Тонкий Слух. Тот, кто выкинет лучший результат, побеждает.

Если на взаимных проверках получилась ничья, выигрывает персонаж с более высокой ключевой характеристикой способности. Так, при проверке Бесшумного Передвижения против проверки Тонкого Слуха выпала ничья, и тогда Ловкость крадущегося сравнивается с Мудростью слушающего. Если и эти показатели равны, бросьте монетку.

Таблица 4–3: Примеры Взаимных Бросков

Задача	Умение (Ключевая Характеристика)	Взаимный Бросок (Ключевая Характеристика)
Красться за кем-либо	Бесшумное Передвижение (Лов)	Тонкий Слух (Вс)
Обмануть кого-либо	Блеф (Шр)	Чувство Правды (Инц)
Спрятаться от кого-либо	Прятаться (Лов)	Обнаружение (Вос)
Надежно связать пленника	Использование Веревки (Лов)	Мастер Побега (Лов)
Выиграть скачки	Верховая Езда (Лов)	Верховая Езда (Лов)
Выдать себя за кого-либо другого	Гримировка (Шр)	Чувство правды (Инц) Или Обнаружение (Вс)
Украсть кошелек	Обирание Карманов (Лов)	Обнаружение (Вс)
Нарисовать фальшивую карту	Подделка (Инт)	Подделка (Инт)

Повторная Попытка

Обычно, если у вас не получилось с первого раза, вы можете попробовать применить свое умение еще раз, и таких попыток может быть бесчисленное множество. Некоторые умения, однако, имеют условия провала попытки, которые необходимо знать. Некоторые умения бесполезны после того, как первая попытка была провалена. Для большинства умений в случае успеха повторные проверки бессмысленны.

Например, если Лидда-плут провалила проверку Взлома Замков, она может попытаться еще несколько раз. Если, однако, срабатывает ловушка в замке, когда Лидда проваливает проверку умения Взлома при результате 5 и менее, тогда провал имеет свои штрафы.

Точно также, если Лидда проваливает проверку Лазания, она может продолжать пробовать, но если она проваливает попытку при 5 и менее, она падает (после чего не может подняться и пытаться залезть снова).

Если у Тордека отрицательные хиты, и он умирает, Лидда может сделать попытку без тренировки Вылечить его, чтобы стабилизировать его состояние. Если проверка провалена, Тордек, вероятно, потеряет еще хиты, но Лидда может попробовать снова в следующем раунде.

Если у умения нет штрафов за провал, вы можете «брать 20» и считать, что вы пытались достаточно долго, чтобы у вас получилось (см. Проверки без Броска).

Благоприятные и Неблагоприятные Условия

Некоторые ситуации могут облегчить проверку умения, или усложнить ее, что выражается в бонусах или штрафах к модификатору умения. Для Краска, с его умением Знание Дикой Местности, пара пустяков настрелять достаточно дичи, когда он целый день охотится в лесу, но добыть пищу в бесплодной пустыне значительно сложнее.

Мастер может изменять шансы успеха четырьмя разными способами для различных обстоятельств:

1. Дать носителю умения ситуационный бонус +2, который отражает обстоятельства, благоприятствующие проверке, такие как первоклассные инструменты для работы, помощь со стороны других персонажей (см. Попытки Совместного Применения Умений), или владение необычной уточняющей информацией.
2. Наложить на носителя умения ситуационный штраф -2, который отражает обстоятельства, не благоприятствующие проверке, такие как вынужденное использование плохих инструментов или владение неверной информацией.
3. Сокращение УС на 2, что отражает обстоятельства, делающие задачу проще, такие как дружелюбно настроенная аудитория или выполнение работы, которую можно сделать спустя рукава.
4. Увеличение УС на 2, что отражает обстоятельства, делающие задачу сложнее, такие как враждебно настроенная аудитория или выполнение работы, которую необходимо выполнить качественно.

Обстоятельства, влияющие на вашу способность применять умение, изменяют ваш модификатор. Обстоятельства, которые изменяют качество исполнения задачи, изменяют УС. Бонус к вашему модификатору умения и сокращение УС дает одинаковый результат: они дают лучший шанс на успех. Но они представляют разные обстоятельства, и иногда это важно.

Например, Девис бард хочет развлечь группу дварфов, которая остановилась в той же таверне, что и он. Перед началом представления Девис слушает пьяные песни дварфов, так что он улавливает их настроение. Это повышает его шансы, прибавляя ему бонус +2 к модификатору умения. Он выбрасывает 6 и прибавляет +8 за модификатор умения (4 ранга, +2 модификатор Харизмы и +2 за его импровизированное расследование). Его результат равен 14. Мастер установил УС 15. Дварфы в хорошем настроении, так как они победили бандитов-орков, так что Мастер сокращает УС до 13. (Представление Девиса не стало лучше оттого, что у дварфов хорошее настроение, так что Девис не получил бонус к своему модификатору. Вместо этого понизился УС.) Главарь дварфов, однако, слышал, что на орков работал шпион-полуэльф, и он подозревает в этом Девиса. УС поднимается выше нормы: 17 вместо 15. Проверка умения Девиса (14) достаточно высока, чтобы развлечь дварфов (УС 13), но не их главаря (УС 17). Дварфы аплодируют Девису и предлагают купить ему выпивку, но их главарь глазеет на него подозрительно.

Время и Проверки Умения

Применение умения может вообще не занимать времени, занять раунд или несколько раундов и даже больше. Большинство умений укладываются в стандартные действия, в действия, эквивалентные передвижению или в полные действия. Типы действий определяют то, насколько долго длится применение умения в терминах боевого раунда (6 секунд) и как быть с передвижением (см. Типы Действий). Некоторые проверки умения мгновенны и представляют реакцию на события, или включаются в действие как его часть. Расстояние прыжка при проверке умения Прыжки, например, - это часть вашего движения. Некоторые умения занимают больше одного раунда, а описание умения зачастую указывает, как долго длится данное умение.

Практически Невозможные Задачи

Иногда вы хотите сделать то, что кажется практически невозможным. В общем, чтобы совершить практически невозможное, нужно, чтобы у вас был ранг по меньшей мере 10, и при этом штраф -20 или УС +20 (что примерно одно и то же).

Практически невозможные задачи трудно изобразить. Это выражение невероятно-го, почти невозможного умения и удачи. Сорвать замок одним быстрым ударом; переплыть водопад; смягчить сердце демона песней - вот примеры практически невозможного.

Мастер решает, что в действительности является невозможным. Просто помните, что персонаж в очень высоком модификатором умения может выполнить невозможное, почти неслыханное, также как персонаж с высоким бонусом атаки.

Выдающийся Успех

Если у вас минимум 10 ранг в умении, и вы побили УС 20 и более, значит, вы выполнили задачу отлично. Например, Девис-бард достиг 10 уровня и его ранг Представления = 13. Он повысил значение своей Харизмы на 2 пункта (один раз на 4-м уровне, и еще раз на 8-м), так что его модификатор характеристики равняется +3, что дает ему суммарный модификатор умения +16. Он выступает перед внимательными зрителями, так что Мастер устанавливает УС 15. Девис кидает 19 на 1d20 и прибавляет модификатор умения +16, что дает 35 – зрителям настолько нравится представление, что Девис становится звездой, и с этого дня, где бы он ни выступал, он получает двойной гонорар.

Проверки без Бросков

Проверка представляет собой попытку добиться какой-либо цели, обычно при нехватке времени или при помехах. Все же иногда вам улыбается удача.

«Взять 10»: Когда вы не торопитесь, и вам не угрожают и не мешают, вы можете «взять 10». Вместо броска 1d20 для проверки умения вычислите результат, как если бы вы выкинули 10. Для многих повседневных задач это означает автоматический успех. Невозможно «взять 10», если вам мешают или на вас нападают.

Например, Краск-варвар имеет модификатор Лазания +6 (4 ранга, модификатор Силы +3, штраф за ношение клепанного кожаного доспеха –1). Ступенчатый каменистый склон, на который ин взбирается, имеет УС 10. Без проблем он может взять 10, что приводит к автоматическому успеху. Но на середине пути разведчик гоблинов начинает кидать в него камни. Краску нужно сделать проверку Лазания, чтобы добраться до гоблина, и он не может просто «взять 10».

«Взять 20»: Когда у вас полно времени (обычно 2 минуты для умения, которое обычно проверяется за 1 раунд, за одно полное действие или за одно стандартное действие), и если у умения нет штрафов за провал, вы можете «взять 20». Другими словами, вероятно, что вы, в конце концов, добьетесь этого результата, бросая 1d20. Вместо бросков сосчитайте ваш результат, как если бы вы кинули 1d20 и выкинули 20. «Взять 20» означает, что вы пытаетесь, пока у вас не получается. Это занимает примерно в двадцать раз больше времени.

Например, Краск подошел к скале. Он хочет «взять 10», и получает результат 16 (10 + его бонус умения +6), но УС = 20, а Мастер говорит, что он не может залезть на скалу. Краск не может «взять 20», ибо у этого умения есть штраф за провал (в данном случае, падение со скалы). Он может попытаться еще и еще, и вероятно ему повезет, но он может несколько раз упасть. Позже Краск находит пещеру в скале и обыскивает ее. Мастер смотрит в описание умения Поиск и видит, что обыск каждого участка в 5 футов занимает одно полное действие (и назначает УС 15). Он прикидывает, что пол, стены и потолок пещеры вместе составляют примерно двадцать раз по 5 футов, и говорит Краску, что обыск займет около 2 минут. Игрок Краска выбрасывает результат 12 из на 1d20, не прибавляет никаких рангов умения, так как у Краска нет умения Поиска, и прибавляет –1 из-за модификатора Интеллекта Краска. Его бросок провален. Теперь он объявляет, что будет обыскивать пещеру вдоль и поперек, неважно, сколько времени это займет. Мастер умножает определенное им время (2 мин.) на 20, итого 40 минут. Теперь игрок Краска как будто бы выкидывает 20, с результатом 19. Этого достаточно, чтобы побить УС 15, и Краск находит старый бронзовый ключ под камнем.

Проверки Характеристики и Проверки Уровня Заклинателя: Обычные правила «взять 10» касаются проверок характеристик, которые являются простыми проверками умений без тренировки (как прыжки, не гримировка), или когда нет умения, связанного с проверкой (выломать дверь). Обычные правила «взять 20» касаются всех проверок характеристик. Ни одно из этих правил не касается проверок уровня заклинателя (как при чтении заклинания *рассеять магию*).

Попытки Совместного Применения Умения

Когда более одного персонажа одновременно пытается применить то же самое умение, их усилия можно объединить.

Индивидуальный Результат

Часто несколько персонажей пытаются совершить какое-либо действие, усилия для которого нельзя объединить.

Например, Краск, варвар-полуорк, и каждый из его друзей должен взобраться по склону вверх. Несмотря на бросок Краска остальные персонажи тоже должны сделать успешную проверку. Каждый персонаж делает проверку умения.

Сотрудничество

Иногда отдельные персонажи по сути реагируют на одинаковые ситуации, но могут сотрудничать и помогать друг другу. В таких случаях один персонаж признается лидером начинания и делает проверку умения, тогда как остальные помощники делают проверку умения против УС 10. (Вы можете «взять 10» в этом случае). За каждого помощника, сделавшего успешную проверку, лидер получает ситуационный бонус +2 (как в правилах о благоприятных обстоятельствах). Во многих случаях помощь персонажа не нужна, или с задачей могут справиться только ограниченное число персонажей. Мастер ограничивает сотрудничество по своему усмотрению.

Например, если Краск был тяжело ранен и умирает, то Йозан может попытаться не дать ему потерять больше хитов. Еще один персонаж может помочь ему. Если другой персонаж делает проверку умения против УС 10, тогда Йозан получает ситуационный бонус +2 к умению Лечение. Мастер говорит, что два персонажа не могут помогать Йозану одновременно, так как третий будет только мешать.

Объединение Умений

Персонаж может также иметь два умения, которые хорошо подходят друг другу, как, например, Дрессировка и Взаимопонимание с Животными. В общем, обладание 5 и более рангами одного умения дает объединенный бонус +2 к проверке объединенного умения, как указано в описании умения.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Иногда вы пытаетесь сделать что-либо, для чего не существует отдельного умения. В таком случае делайте проверку характеристики. Это бросок 1d20 плюс модификатор характеристики. По сути, вы делаете проверку умения без тренировки. Мастер устанавливает УС, или делает взаимный бросок. Проверка инициативы в бою, например, это на самом деле проверка Ловкости. Персонаж, выбросивший большее значение, начинает первым.

Иногда действие – это просто тест на характеристику без вмешательства случая. Не станете же вы делать бросок, чтобы узнать, кто выше. Также не нужно делать бросок, чтобы узнать, кто сильнее. Когда два персонажа занимаются арм-реслингом, просто побеждает сильнейший. В случае равных показателей бросьте монету.

Таблица 4–4: Примеры Проверки Характеристики

Задача	Ключевая характеристика	Характеристика
Выломать заевшую или запертую дверь	Сила	
Продеть нитку в иголку	Ловкость	
Задержать дыхание	Сложение	
Подслушать разговор	Восприятие	
Привлечь внимание, выделиться из толпы	Внешность	
Найти выход из лабиринта	Интеллект	
Предугадать действие противника	Интуиция	
Не забыть запереть дверь	Воля	
Удерживать внимание собеседника	Шарм	

Выломать Дверь: Обыкновенное применение Силы – выломать дверь. Например, Краск видит запертую дверь. Он пытается применить к ней свою Силу. Он «берет 10», прибавляет +3 за свою Силу и получает 13. Мастер говорит, что дверь закрыта. (Игрок не знает, что УС двери = 15). Игрок Краска может продолжать попытки. Ему нужен бросок 12 и выше, чтобы получить

результат 15 и выше. Если у него достаточно времени, он может «взять 20» и спокойно вышибить дверь.

Большие и меньшие существа получают бонусы и штрафы за размер: Мизерный –16, Крошечный –12, Миниатюрный –8, Маленький –4, Большой +4, Огромный +8, Гигантский +12, Исполинский +16.

Переносной таран (см.) повышает шанс выломать дверь.

Таблица 4–5: Примеры УС Двери

УС	Дверь
10 и ниже	Дверь, которую всякий может выломать.
11 до 15	Дверь, которую кто-то сильный выломает с одной попытки, и не очень сильный тоже может выломать с одной попытки.
13	Типичный УС для простой деревянной двери.
16 до 20	Дверь, которую может выломать почти каждый, было бы время.
18	Типичный УС для хорошей деревянной двери.
21 до 25	Дверь, которую может попытаться выломать только сильный или очень сильный, и не с первого раза.
23	Типичный УС для крепкой деревянной двери.
25	Типичный УС для деревянной двери с железными полосами.
26 и выше	Дверь, которую может попытаться выломать только исключительно сильный.
28	Типичный УС для железной двери.
+5*	<i>Запертая дверь</i> (повышает УС на 5).
+10*	<i>Магический замок</i> (повышает УС на 10).

*Не суммируется; если есть два заклипания, считайте по самому большому числу

ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ

Этот раздел описывает каждое умение, включая его типичное применение и модификаторы. Персонажи могут использовать умения не только для тех целей, которые указаны в описании. Например, можно произвести колоссальное впечатление на группу алхимиков, делая проверку Алхимии.

Ниже дан формат описания умений. Заголовки, которые не применяются к определенному умению, пропущены в описании этого умения.

НАЗВАНИЕ УМЕНИЯ ([КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА]; ТОЛЬКО С ТРЕНИРОВКОЙ; ШТРАФ ЗА НОШЕНИЕ ДОСПЕХА; ТОЛЬКО [НАЗВАНИЕ КЛАССА])

Название умения включает следующую информацию:

Ключевая Характеристика: Аббревиатура характеристики, модификатор которой применяется при проверке умения. *Исключение:* Владение Языком помечено “Нет” в графе ключевая характеристика, поскольку применение этого умения не требует проверки.

Только с Тренировкой: Если пометка “Только с тренировкой” включена в строку названия умения, у вас должен быть, по крайней мере, 1 ранг умения для того, чтобы его использовать. Если этой пометки нет, умение может быть использовано без тренировки (с рангом 0). Если имеются какие-то особые примечания по использованию умения, они описываются в разделе Особенность (смотри ниже).

Штраф за Ношение Доспехов: Применяется штраф за ношение доспехов при проверке данного умения.

Только [Название Класса]: Эксклюзивное умение (предназначено только для определенного класса или классов). Персонаж другого класса не может овладеть этим умением. Если этот заголовок пропущен, умение не эксклюзивное.

Строка “название умения” включает информацию о том, что собой представляет это умение. После этого следуют три других типа информации:

Проверка: Что можно сделать при успешной проверке умения, сколько времени уходит на проверку и УС проверки.

Повторная Попытка: Условия повторной попытки применить данное умение. Если этот параграф пропущен, проверку можно повторять без каких-либо штрафов, кроме затраты дополнительного времени.

Особенности: Здесь описываются любые особые обстоятельства, которые применяются при проверке умения, например, правила применения умения без тренировки, а также объединение умений или преимущества, которые получают некоторые персонажи из-за своего класса или расы.

АКРОБАТИКА (Лов; Только Тренировка; Штраф за Ношение Доспеха)

Вы можете ходить колесом, кувыркаться, делать сальто, флип и так далее. Вы не можете применять это умение, если ваша скорость уменьшена доспехом, избыточным снаряжением или добычей (см. Таблицу 9-2: Переноска Грузов).

Проверка: Вы можете мягко приземляться, когда падаете или кувыркаетесь перед врагами. Вы можете также показывать акробатические номера, чтобы развлечь аудиторию (как в случае умения Представление).

У С	Задача
15	Считайте, что падение на 10 футов ниже, для расчета урона.
15	Пируэт на 20 футов (как часть нормального передвижения), не провоцируя атак при возможности. Провал означает, что пируэт вам удался, но вы спровоцировали атаку при возможности как обычно.
25	Пируэт на 20 футов (как часть нормального передвижения), не провоцируя атак при возможности и проходя через области, занятые врагами (над ними, под ними или вокруг них). Провал означает, что пируэт вам удался, и вы прошли через область, но спровоцировали атаку при возможности как обычно.

Повтор: Аудитория, сочтя акробата неинтересным, более его не воспринимает. Вы можете попробовать уменьшить урон от падения однажды за падение. Вы можете попытаться сделать пируэт как часть движения один раз за раунд.

Особенности: Персонаж с 5 и более рангами в Акробатике получает бонус уклонения +3 к КЗ при сражении в обороне при стандартном или полном действии вместо бонуса уклонения +2 к КЗ (см. Сражение в Обороне).

Персонаж с 5 и более рангами в Акробатике получает бонус уклонения +6 к КЗ при выполнении глухой защиты, вместо бонуса уклонения +4 к КЗ (см. Глухая Защита).

Если вы имеете 5 и более рангов в Прыжках, то получаете объединенный бонус +2 к проверкам Акробатики.

Если вы имеете 5 и более рангов в Акробатике, вы получаете объединенный бонус +2 к проверкам Балансирования.

АЛХИМИЯ (Инт; Только с Тренировкой)

Алхимики смешивают различные ингредиенты для получения удивительных субстанций.

Проверка: Вы можете изготавливать алхимические препараты. Чтобы определить, сколько времени и материала уйдет на создание алхимического предмета, используйте таблицу, данную ниже и правила для изготовления предметов в описании умения Ремесло.

Мастер может позволить алхимику выполнять другие задания, относящиеся к алхимии, например, идентифицировать неизвестную субстанцию или яд. Это занимает 1 час.

Задача	У С	Примечания
Определить субстанцию	25	Стоит 1 зм за попытку (или 20 зм за «взять 20»)
Определить яд	25	Стоит 1 зм за попытку (или 20 зм за «взять 20»)
Получить кислоту	15	См. умение Ремесло
Определить яд (после заклинания <i>обнаружить яд</i>)	20	См. <i>обнаружить яд</i>
Создать горючую смесь, дымную шашку, запальный шнур	20	См. умение Ремесло
Получить антитоксин	25	См. умение Ремесло

Повтор: Да, но при создании предметов каждый провал губит половину материалов и вы должны заново заплатить за половину стоимости сырья. При идентификации субстанций или зелий каждая неудача означает то, что вы должны заново полностью оплатить все необходимые материалы.

Особенности: Для того, чтобы создать предмет или идентифицировать его, у вас должны быть алхимические инструменты. Если вы работаете в городе, то можете купить все необходимое, например, сырье и реагенты, но очень сложно или вовсе невозможно приобрести их в некоторых других местах. При идентификации вещей стоимость – это стоимость запасов, которые нужно купить. Приобретение и содержание алхимической лаборатории дает ситуационный бонус +2 к проверкам Алхимии (это благоприятные обстоятельства – обладание совершенными инструментами для работы), но не влияет на стоимость любых предметов, сделанных при использовании этого умения.

Это умение нельзя использовать для приготовления зелий.

Гномы получают расовый бонус +2 к проверкам Алхимии из-за отличного обоняния.

БАЛАНСИРОВАНИЕ (Лов; Штраф за Ношение Доспеха)

Вы можете сохранять равновесие во время ходьбы по канату, узкой балке, выступу или неровной поверхности.

Проверка: Вы можете ходить по опасной поверхности (это действие, эквивалентное передвижению). Успешная проверка позволяет двигаться по этой поверхности с половиной вашей скорости в течение 1 раунда. Неудача означает, что вы не двигаетесь 1 раунд. При нехватке 5 и более очков до необходимого числа вы падаете. УС зависит от состояния поверхности:

Поверхность	УС	Поверхность	УС
7–12 дюймов шириной	10	Неровный пол	10
2–6 дюймов шириной	15	Наклонная поверхность	поверх- +5*
Менее 2 дюймов шириной	20	Скользкая поверхность	поверх- +5*

*Кумулятивный; два элемента можно сложить.

Атакван во время хождения по канату: Атаки против вас делаются, как если бы вы потеряли равновесие. Атакующие получают бонус атаки +2, а вы теряете свой бонус Ловкости к Классу Защиты, если этот бонус у вас был. Хотя вы можете сохранить этот бонус, если у вас 5 или более рангов Балансирования. Если вас ранили, вы должны снова сделать проверку, чтобы узнать, удержались ли вы на канате.

Ускоренное движение: Вы пытаетесь идти по опасной поверхности быстрее, чем обычно. Если вы получаете штраф -5, то можете двигаться со своей полной скоростью, это действие эквивалентно передвижению. (Чтобы двигаться в два раза быстрее вашей полной скорости, вам нужно сделать две проверки за раунд).

Особенности: Если у вас есть 5 и более рангов в умении Акробатика, вы получаете объединенный бонус +2 при проверке Балансирования.

БЕСШУМНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ (Лов; Штраф за Ношение Доспеха)

Вы можете применять это умение, чтобы красться позади врага или незаметно скрыться в неизвестном направлении.

Проверка: Ваша проверка Бесшумного Передвижения противостоит проверке Тонкого Слуха каждого, кто в принципе может вас слышать. Вы можете продвигаться с половиной вашей обычной скорости безо всяких штрафов. При скорости больше половинной и до вашей полной скорости вы получаете штраф -5. Фактически невозможно (штраф -20) Передвигаться Бесшумно при быстром беге или стремительной атаке.

Особенности: Хозяин фамилиара-кота или совы (см. Фамилиары) получает бонус +2 к проверкам Бесшумного Передвижения.

Полурослики получают расовый бонус +2 к Бесшумному Передвижению, потому что они проворные.

БЛЕФ (Шрм)

Вы можете сделать так, что невероятные вещи или чистая ложь станут казаться правдой. Блеф включает в себе актерское мастерство, боевые умения, разговор, введение в заблуждение и обманный язык телодвижений. Используйте блеф, чтобы посеять временное замешательство, заставить кого-то повернуться туда, куда вы указываете или просто выглядеть невинно.

Проверка: Проверка Блефа имеет взаимную проверку на Чувство Правды. Благоприятные и неблагоприятные обстоятельства оказывают довольно весомое влияние на результат. Против могут сработать два обстоятельства: блеф слишком невероятен, чтобы в него можно было поверить, или блеф требует от обманутого человека действий, идущих вразрез с его собственными интересами, природой, личностью, принципами и т.д. Если это важно, Мастер может сделать различия между блефом, который неудачен из-за того, что в него не верят, и блефом, который неудачен из-за того, что требует слишком многого от объекта. Например, если объект получает бонус +10, поскольку блеф требует от него чего-то рискованного и результат проверки умения Чувство Правды будет меньше на 10 (или менее чем 10) от нужного результата, тогда объект не сможет различить обман, но он все равно не желает иметь с обманщиком ничего общего. Если результат броски проверки меньше на 11 и более, то обман разгадан (даже если для объекта не будет никакого риска).

Успешная проверка Блефа показывает, что объект реагирует так, как вы того и хотели, по крайней мере, на короткое время (обычно 1 раунд или меньше), или верит чему-то, что вы желали ему внушить. Но Блеф – это не заклинание *внушение*. Например, вы можете применить Блеф, чтобы ослабить бдительность человека, говоря, что у него развязались шнурки. В лучшем случае такой блеф заставит этого человека лишь бегло взглянуть на свои ботинки. Это не позволит ему игнорировать тебя и заняться своей обувью.

Блеф требует взаимодействия между персонажем и жертвой. Существа, которые не могут общаться с персонажем, не могут быть обмануты. Блеф всегда занимает, по меньшей мере, 1 раунд (блеф – это полное действие), но может длиться намного больше, если вы пытаетесь объяснить что-то пространно.

Ложная атака в бою: Можно также использовать умение Блеф в бою, чтобы ввести в заблуждение противника, так что он не сможет увернуться от вашей атаки. Это стандартное действие, которое не является свободной при возможности. При успехе следующая атака, которую вы делаете против объекта, не позволяет ему использовать бонус Ловкости к Классу Защиты (если он есть). Делать ложный выпад против негуманоидов труднее, поскольку сложнее прочитать язык телодвижений чуждого существа; вы получаете штраф -4. Против существа с животным интеллектом (1 или 2) это еще труднее; вы получаете штраф -8. Против существа, не обладающего интеллектом, это невозможно.

Отвлекающий маневр для того, чтобы Спрятаться: Вы можете применить Блеф для того, чтобы спрятаться. Успешная проверка Блефа может на некоторое время отвлечь от вас внимание, и вы можете попытаться Спрятаться, пока на вас никто не смотрит.

Повтор: В основном, проваленная проверка Блефа делает цель слишком подозрительной по отношению к обманщику, чтобы он попытался проделать это еще раз при тех же обстоятельствах. Для ложной атаки в бою можно делать повторные проверки сколько угодно раз.

Особенности: 5 или более рангов в умении Блеф дают вам объединенный бонус +2 к проверке Обирание Карманов и Запугивание, а также объединенный бонус +2 к проверке Тонкого Намека для передачи сообщения. Также если у вас есть 5 или более рангов в Блефе, вы получаете объединенный бонус +2 к проверке Маскировки, когда знаете, что за вами наблюдают и пытаетесь играть свою роль.

Следопыт получает бонус к проверке Блефа, когда использует это умение против избранного врага.

Проверка Блефа

Пример Обстоятельств

Модификатор Чувства Правды

Объект хочет вам верить.

-5

“Эти изумруды не украдены. Я просто очень нуждаюсь в деньгах, так что предлагаю их вам по дешевке.”

Блеф правдоподобный и не сильно касается объекта.

+0

“Я не знаю, о чем вы говорите, сир. Я простая девушка, пришла на ярмарку.”

Блеф не очень правдоподобен или подвергает

+5

объект некоторому риску.

“Орки, вы хотите драться? Я всех вас уделаю. Мне не нужна помощь друзей. Только не заляпайте кровью мой новый плащ.”

Блеф не правдоподобен или подвергает объект +10
большому риску.

“Эта диадема не принадлежит княгине. Она просто выглядит так же. Поверь мне, я бы не продал тебе краденое.”

Блеф слишком невероятен. +20

“Вам, наверное, трудно в это поверить, но я действительно ламмасу, превращенный в полурослика злым колдуном. Вы знаете, мы, ламмасу, никогда не врем.”

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (Лов)

Вы можете ездить на отдельном виде верхового животного (обычно это лошадь, но может быть и другое). Когда вы выбираете это умение, определите и тип верхового животного. «Лошади» включают также мулов, ослов и пони. Если вы применяете это умение для езды на другом верховом животном (вроде езды на гигантском ящере, тогда как вы привыкли к верховым лошадям), ваш ранг уменьшается на 2 (но не ниже 0). Если вы применяете это умение для езды на совершенно ином существе (вроде езды на грифоне, тогда как вы привыкли к верховым лошадям), ваш ранг уменьшается на 5 (но не ниже 0).

Проверка: Обычные действия верховой езды не требуют проверок. Вы можете седлать, садиться, ехать на верховом животном и спешиваться безо всяких проблем. Посадка в седло и спешивание – действия, эквивалентные передвижению. Некоторые задачи требуют проверок:

Задачи	УС	Задачи	УС
Править коленями	5	Перепрыгнуть препятствие	15
Оставаться в седле	5	Управлять животным в бою	20
Сражаться на боевом коне	10	Быстрое седлание	20*
Укрываться	15		
Мягкое падение	15		

*Применяется штраф за ношение доспеха.

Править Коленями: Вы немедленно реагируете на опасность и правите вашим скакуном коленями, чтобы использовать в бою обе руки. Делайте проверку в начале раунда. Если вы терпите неудачу, то можете использовать в этом раунде только одну руку, потому что должны использовать другую для управления вашим верховым животным.

Оставаться в Седле: Вы немедленно реагируете на опасность и пробуете избежать падения, когда ваше животное внезапно встает на дыбы или несет вас, или когда вы получаете урон.

Сражаться на Боевом Конне: Если вы правите вашим обученным бою животным в гуще сражения, вы можете еще наносить ваши собственные атаки как обычно.

Укрываться: Вы немедленно реагируете на опасность и падаете вниз и висите рядом с вашим скакуном, используя его как половину укрытия. Вы не можете в это время нападать или творить заклинания. Если вы терпите неудачу, то не получаете преимущества укрытия.

Мягкое Падение: Вы немедленно реагируете на опасность и пробуете не получить никакого урона, падая с верхового животного, когда падает оно. Если вы терпите неудачу, то получаете 1d6 единиц урона от падения.

Перепрыгнуть Препятствия: Вы можете заставить ваше животное перепрыгнуть препятствия, что будет частью его передвижения. Используйте свой модификатор умения Верховой Езды или модификатор умения Прыжки верхового животного (какой ниже), чтобы увидеть, какую высоту может взять животное. Вы должны выбросить УС (15), чтобы остаться в седле после прыжка.

Управлять Животным в Бою: В качестве действия, эквивалентного передвижению, вы можете попытаться управлять легкой лошадью, пони или тяжелой лошадью в бою. Если вы терпите неудачу, вы не можете делать ничего иного в этот раунд. Вы не должны делать бросок для боевых коней и боевых пони.

Быстрое Седлание: Вы можете оседлывать или расседлывать животное в качестве свободного действия. Если вы проваливаете эту проверку, то это считается действием, эквивалентным передвижению. (Вы не можете делать попытку быстрого седлания или расседлания, если не можете в этот раунд оседлать или расседлать животное за действие, эквивалентное передвижению).

Особенности: Если вы ездите без седла, то получаете штраф -5 к проверкам Верховой Езды.

Если вы имеете 5 и более рангов Дрессировки, вы получаете объединенный бонус +2 к проверкам Верховой Езды.

Если у вашего верхового животного есть боевое седло (см.), это дает ситуационный бонус +2 к проверкам Верховой Езды, связанным с пребыванием в седле.

Умение Верховой Езды – предпосылка для навыков Верховой Бой, Верховая Стрельба, Верховой Прорыв и Верховая Атака. См. описания навыков в Главе 5: Навыки.

ВЗАИМОПОНИМАНИЕ С ЖИВОТНЫМИ (Инц; Только с Тренировкой; Только Друид или Следопыт)

Применяйте это умение для того, чтобы сторожевой пес не залаял на вас, чтобы дикая птица уселась на вашу вытянутую руку или медвесова дала вам спокойно уйти.

Проверка: Вы можете улучшить отношение животного к себе с помощью успешной проверки. (Ваш Мастер имеет информацию об отношениях, включая УС, из *Книги Мастера*). Чтобы использовать это умение, вы и животное должны изучить друг друга, заметить язык телодвижений, голос и манеру поведения. Это означает, что вы при нормальных условиях должны находиться в пределах 30 футов от животного.

В общем, требуется 1 минута на то, чтобы повлиять на животное таким образом, но, как и при воздействии на людей, это может занять больше или меньше времени.

Это умение срабатывает на обычных животных (таких как медведи и гигантские ящерицы). Хотя можно использовать его с – 4 штрафом на бестий (таких как медвесовы) и магических бестий (мерцающие псы).

Повтор: Как и при попытках повлиять на людей, повторы на том же животном обычно не работают (или не работают лучше), независимо от успеха.

ВЗЛОМ (Лов; Только Тренировка)

Вы можете взламывать висячие замки, подбирать шифр к кодовым замкам и открывать замки с секретом. Попытка требует, по крайней мере, простого набора инструментов соответствующего вида (шпилька, лом, отмычка, проволока и т.д.). Попытка проверки Взлома без набора воровских инструментов несет ситуационный штраф -2, даже если используется простой инструмент. Использование воровских инструментов (шедевр) позволяет вам делать проверки с ситуационным бонусом от +2 до +10.

Проверка: Взлом замка требует 5 раундов работы и успешной проверки. (Это полное действие).

Замок	УС	Замок	УС
Очень простой замок	10-15	Хороший замок	20-30
Замок средней сложности	13-22	Превосходный замок	28-40

Повтор: При неудаче есть вероятность сломать замок (провал более чем на 5).

Замок	%	Замок	%
Очень простой замок	10	Хороший замок	30
Замок средней сложности	20	Превосходный замок	10

Особенности: Нетренированные персонажи не могут взламывать замки, но могут успешно ломать их (см. Ломание Предметов).

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКОМ (Нет; Только Тренировка)

В основном Вы начинаете зная один или два языка (согласно вашей расе) в совершенстве (5 рангов) плюс дополнительное число языков, равных вашему бонусу Интеллекта (не плохо 2 ранга). (Особенности см. в Главе 02: Расы).

Число рангов во владении языком	0	1	2	3	4	5
Как хорошо владеет языком	Даже не говорит на этом языке.	Очень плохо говорит, но более менее понимает.	Сносно говорит и хорошо понимает. Мо-	Хорошо говорит и отлично понимает. Хо-	Отлично говорит и понимает. Великолеп-	Отлично говорит и пишет.

		мает. Читать и писать не умеет	жет читать но не писать.	рошо разбирается в письменности, но пишет неважно	но читает и хорошо пишет.	
Общаться устно	нет	УС=10 по ИНТ	УС=5 по ИНТ	Да	Да	Да
Прочитать	нет	нет	УС=10 по ИНТ	УС=5 по ИНТ	Да	Да
Написать	нет	нет	нет	УС=10 по ИНТ	УС=5 по ИНТ	Да

Обычные языки и их алфавиты даны в Таблице 5-6: Языки.

Повтор: Возможен, но каждый раз УС+2.

Таблица 5–6: Языки

Язык	Название	Владеющий им	Алфавит
Адский, Инфернальный	Ээлинский	Пришельцы с нижних планов (всеобщий нижний)	Ээлинский
Великаний	Ко'ракеанский	Эттины, огры, великаны	Дварфийский
Всеобщий	Всеобщий	Люди, полурослики, полуэльфы, полуорки	Всеобщий
Гнолльский	Гнолльский	Гнолли	Всеобщий
Гномий	Ко'сореннский	Гномы	Дварфийский
Гоблинский	Ко'бальский	Гоблины, хобгоблины, буки	Дварфийский
Дварфийский	Ко'маугримский	Дварфы	Дварфийский
Драконий	Моратонский	Кобольды	Драконий
Древнее наречие	Древнее наречие	Мертвый всеобщий	Древний всеобщий
Друидический	Авендореллэ	Друиды, огир	Авендореллэ
Лесной	Морат'авендорэ	Дриады, Энты, Сатиры.	Древний всеобщий
Небесный	Иэллинский	Пришельцы с верхних планов (всеобщий верхний)	Иэллинский
Орочий	Ко'ирчский	Орки	Дварфийский
Полуросличий	К'эндерский	Полурослики	Всеобщий
Троллочий	Такан'дарский	Троллоки, Муррдраалы	Ээлинский
Эльфийский	Марат'иэллине	Эльфы	Древний всеобщий

ВЫВЕСТИ ИЗ СТРОЯ УСТРОЙСТВО (Инт; Только с Тренировкой)

Применяйте это умение, чтобы обезвредить ловушку, сломать механизм замка (в открытом или в закрытом положении), или чтобы колесо повозки через какое-то время отвалилось. Вы сможете изучить довольно простой или небольшой механизм и вывести его из строя. Для этого требуется хотя бы простой инструмент соответствующего типа (кирка, лом, пила, напильник и т. д.). Если при проверке этого умения не используется набор воровских инструментов, то даже при применении простых инструментов нужно учитывать ситуационный штраф -2. Использование профессионального воровского набора дает ситуационный бонус +2.

Проверка: Проверку умения Вывести Из Строя Устройство делает Мастер, поэтому вы не знаете, удалось ли вам осуществить задуманное. Время, необходимое для проверки и УС зависят от сложности механизма. Потребуется 1 раунд, чтобы вывести из строя простой механизм (это, по меньшей мере, полное действие). Для сложных или изошренных механизмов потребуется 2d4 раунда. Вы также можете сделать так, чтобы простые приспособления, такие как седла или колеса телеги, поработав некоторое время нормально, сломались или отвалились позже (обычно после 1d4 раундов или минут использования).

УС вывода из строя довольно простых приспособлений = 10. Для более сложных устройств УС выше. Проверку делает Мастер. Если она успешна, вы выводите устройство из строя. При недоборе до нужного результата от 1 до 4 включительно вы терпите неудачу, но можете попытаться снова. Но если вы недобрали до нужного результата 5 или больше, что-то происходит. Если это ловушка, то она срабатывает. Если вы пытаетесь сломать какое-либо устройство, то думаете, что оно выведено из строя, но на самом деле оно работает.

Устройство	Время	УС	Пример
------------	-------	----	--------

*			
Простое	1 раунд	10	Сломать замок
Хитрое	1d4 раундов	15	Подпилить колесо повозки
Сложное	2d4 раундов	20	Обезвредить ловушку, восстановить ловушку
Изощренное	2d4 раундов	25	Обезвредить систему ловушек, хитроумная диверсия с часовым механизмом

*Если персонаж хочет не оставить после себя следов, прибавляйте к УС 5.

Повтор: Да, но вы должны учитывать последствия неудачи (в некоторых случаях повторов нет).

Особенности: Плуты (и только плуты) могут обезвреживать магические ловушки. В основном у магических ловушек УС = 25 + уровень магии, использованной для ее создания. Например, для обезвреживания ловушки, установленной при помощи *взрывчатых рун*, УС = 28, поскольку *взрывчатые руны* – заклинание 3-го уровня.

Заклинания *огненная ловушка*, *охранный знак*, *символ* и *телепортационный круг* также создают ловушки, которые плуты могут обезвреживать с помощью данной проверки. Но *вырастающие шипы* и *каменные шипы* создают магические ловушки, против которых данное умение бесполезно. Плут, результат проверки которого выше, чем УС ловушки на 10 или более, может досконально изучить ловушку, вычислить, как она работает и просто пройти мимо нее (вместе со своими компаньонами), даже не обезвреживая.

ГРИМИРОВКА (Шр)

Применяйте это умение, чтобы изменить свою или чью-либо еще внешность. Для этого потребуется, по меньшей мере, некоторые бутафорские предметы, грим и 1d3 x 10 минут работы. Использование набора для гримировки дает ситуационный бонус +2 к проверке Гримировки. В Гримировку включается оптическое изменение роста или веса, но не более чем на одну десятую от настоящего.

Вы можете также выдавать себя за какого-либо незнакомого человека, либо за определенного человека, либо за человека какого-либо типа, например, вы можете с минимумом грима или вообще без него выглядеть, как чужеземец, даже если вы местный.

Проверка: Результат проверки определяет качество гримировки, и он противопоставлен результату проверки Обнаружения других людей. Делайте одну проверку Гримировки, даже если несколько людей делают проверки Обнаружения. Мастер делает проверку вашей Гримировки тайно, поэтому вы не знаете, раскрыли вас или нет.

Но если вы не привлекаете к себе никакого внимания, другие не будут делать проверок Обнаружения. А если вы привлекли внимание людей, которые подозрительны по отношению к другим (стражники, разглядывающие обывателей, проходящих через городские ворота), Мастер может допустить, что такие наблюдатели могут «брать 10» при проверке Обнаружения.

Эффективность гримировки в частности зависит от того, насколько сильно вы пытаетесь изменить свою внешность:

Гримировка	Модификатор
Только детали	+5
Под другой пол	-2
Под другую расу	-2
Под другую возрастную категорию	-2*
Под специфический класс	-2

*За каждый шаг между настоящей возрастной категорией персонажа и желаемой (детство (ребенок), юность, зрелость, старость, древний возраст).

Если вы гримируетесь под определенную личность, то те, кто с ней знаком, получают бонус Обнаружения (и автоматически подозрительно относятся к вам, так что всегда делаются взаимные проверки).

Степень знакомства	Бонус
Знакомые	+4
Друзья и коллеги	+6
Близкие друзья	+8
Родные	+10

Обычно индивидуум делает проверку Обнаружения сразу же при встрече с вами и каждый час после этого. Если вы повстречали за короткое время множество различных существ, делайте проверку один раз в день или в час, используя средний бонус Обнаружения группы. Например, если персонаж пытается выдать себя за купца на базаре, Мастер может делать одну проверку Обнаружения в час для встречаемых людей, используя при этой проверке бонус +1, как средний бонус толпы (большинство людей, не имеющих рангов в Обнаружении и несколько с хорошо развитым умением Обнаружения).

Повтор: Персонаж может попытаться воссоздать неудавшуюся гримировку, но люди, которые узнали об этом, будут более подозрительны.

Особенности: Если у вас есть 5 и более рангов в Блефе, вы получаете объединенный бонус +2 к проверке Гримировки, когда знаете, что за вами наблюдают и пытаетесь войти в роль.

Магия, меняющая форму, такая как *самоизменение*, *изменение внешности*, *универсальное превращение* или *смена формы*, дает маскирующемуся индивидуальный бонус +10 к проверке Гримировки. Нужна успешная проверка Гримировки с бонусом +10 для того, чтобы дублировать внешность конкретного индивида, используя заклинание *вуаль*. Божественная магия, видящая сквозь иллюзии, например, *истинное зрение*, не может различить обычную гримировку, но может видеть сквозь ее магический компонент.

Вы должны делать проверку Гримировки, когда наводите чары *подобие*, чтобы узнать, насколько близко сходство.

ДИПЛОМАТИЯ (Шр)

Применяйте это умение, чтобы уговорить камергера позволить вам увидеть короля, чтобы договориться о мире между враждующими варварскими племенами или чтобы убедить огрвомагов, захвативших вас в плен, в том, что они должны вернуть вас друзьям за выкуп вместо того, чтобы переломать вам все кости. Дипломатия включает этикет, формы вежливости, такт, утонченность и умение вести беседу. Умелый персонаж знает официальные и неофициальные правила поведения, общественные нормы, надлежащие формы обращения и тому подобное. Это умение представляет собой способность производить благоприятное впечатление, эффективно вести переговоры и влиять на других.

Проверка: Успешная проверка изменяет отношение к вам других персонажей. (Правила влияния на Неигровых Персонажей в *Книге Мастера*). При переговорах участники используют взаимные проверки Дипломатии, чтобы узнать, кто из них возьмет верх. Взаимные проверки также применяются в случаях, когда два адвоката или дипломата выступают в слушании перед третьей стороной.

Повтор: Обычно повторы не работают. Даже если первая проверка удалась, другому персонажу вы уже можете надоесть, и повторная попытка принесет больше вреда, чем пользы. Если первая проверка провалена, другой персонаж, по всей вероятности, будет решительнее отстаивать свои позиции и повтор станет бесполезен.

Особенности: Проверки Шарма для влияния на Неигровых Персонажей являются, по сути, проверками Дипломатии без тренировки.

Если у вас 5 или более рангов в умениях Блеф или Чувство Правды, вы получаете объединенный бонус +2 к проверкам Дипломатии. Эти бонусы складываются.

ДРЕССИРОВКА (Шр; Только Тренировка)

Применяйте это умение, чтобы заставить упряжку коней тащить карету по пересеченной местности, научить собаку сторожить, воспитать птенца медвесовы как домашнее животное, или научить тиранозавра подавать «голос».

Проверка: Время, требуемое для получения эффекта, и УС зависят от того, что вы пытаетесь сделать.

Задача	Время	УС
Управлять домашним животным	Разное	10
«Заставить» домашнее животное	Разное	15
Научить животное трюкам	2 месяца	15
Научить животное необычным трюкам	2 месяца	20
Воспитать дикое животное	1 год	20
Дрессировать дикое животное	2 месяца	25

Время: На задачу с определенными временными рамками вы должны потратить половину этого времени (по курсу 3 часа в день за дрессируемое животное) до проверки умения. Если проверка терпит неудачу, вы не можете научить, воспитать или выдрессировать данное животное. Если проверка успешна, вы должны потратить остаток времени до окончания обучения. Если время прервано или задача не доведена до завершения, то любые дальнейшие попытки воспитать или выдрессировать данное животное автоматически проваливаются.

Дрессировать Домашнее Животное: Это означает приказывать собакам, управлять тягловыми животными, лошадьми и т.д.

«Заставлять» Домашнее Животное: Заставлять домашнее животное означает добиваться от них большего, чем обычно, например, приказывать плохо обученной собаке или заставлять тягловых животных сделать дополнительное усилие.

Научить Животное Трюкам: Это означает научить домашнее животное некоторым уловкам. Вы можете обучить один тип животного за ранг (выбранный при прибавлении нового ранга) повиноваться командам и исполнять простые трюки. Обычно обучаемые этому животные: собаки, лошади, мулы, волы, соколы и голуби. Вы можете работать с тремя животными одновременно, и научить их общим командам вроде охраны, нападения, хождения под седлом, выполнения тяжелой работы, охоты и выслеживанию, или бою вместе с людьми. Животное может быть обучено только одной общей цели.

Научить Животное Необычным Трюкам: Это похоже на обучение животным трюкам, за исключением того, что задачи могут быть необычные для этой породы животных, например обучение собак быть верховыми животными. Точно так же вы можете использовать этот аспект Дрессировки, чтобы обучить животное исполнять специализированные трюки, вроде обучения лошади или сокола командам. Обучение верхового животного *хождению по воздуху* (см.) считается обучением необычной задаче.

Вы можете научить простым трюкам («Сидеть», «Стоять» и т.д.) животное, которое является субъектом заклинания *дружба с животным*, не делая проверку умения, но сложный трюк, вроде хождения под седлом, требует умения Дрессировки.

Воспитать Дикое Животное или Бестию: Воспитать зверя или бестию означает вырастить дикое существо с рождения так, чтобы оно было приручено. Дрессировщик может воспитывать до трех существ одного вида типа одновременно. Успешно прирученное животное или бестия могут одновременно изучать трюки, или это может быть сделано позже уже как одомашненным животным.

Дрессировать Дикое Животное или Бестию: Означает обучить дикое существо выполнять некоторые трюки, но только под командой персонажа. Существо все еще дикое, хотя обычно управляемое.

Повтор: Для того чтобы управлять и заставлять, да. Чтобы дрессировать и воспитывать, нет.

Особенности: Персонаж с 5 и более рангами Взаимопонимания с Животными получает объединенный бонус +2 к Дрессировке животных. Персонаж должен иметь 9 и более рангов Взаимопонимания с Животными.

мопонимания с Животными, чтобы получить тот же самый объединенный бонус +2 к Дрессировке бестий.

Персонаж с 5 и более рангами Дрессировки получает объединенный бонус +2 к проверкам Верховой Езды.

Нетренированный персонаж может использовать проверку Харизмы для того, чтобы управлять или заставлять животных.

ЗАПУГИВАНИЕ (Шр)

Применяйте это умение, чтобы заставить хулигана отступить, или принудить пленного дать вам нужную информацию. Запугивание включает вербальные угрозы и язык телодвижений.

Проверка: Вы можете изменять поведение других при успешной проверке. Встречная проверка против Спас броска по Воле. Это позволит вам либо получить интересующую вас информацию, либо напугать противника в бою, так, что он побежит с поля (не все могут быть запуганы, есть и такие, что не поймут, что их пытаются запугать, к примеру Виверна или Зомби).

Повтор: Вообще, повторы не работают. Даже если начальная проверка преуспевает, другой персонаж может быть запуган до определенного предела, и повтор не помогает. Если начальная проверка терпит неудачу, другой персонаж, вероятно, становится более отважным, и лучше сопротивляется внушению, так что повторы бесполезны.

Особенности: Если вы имеете 5 и более рангов в Блефе, вы получаете объединенный бонус +2 к проверкам Запугивания.

ЗНАНИЕ (Инт; Только Тренировка)

Подобно умениям Ремесло и Профессия, Знание фактически охватывает множество несвязанных между собой умений. Знание представляет изучение некоторой отрасли, возможно академической или даже научной дисциплины. Ниже приведены типичные области знаний. С согласия вашего мастера вы можете изобрести новые отрасли знания.

- Узоры (сочетание потоков, знание потоков) – эксклюзивное знание.
- Архитектура и инженерия (здания, акведуки, мосты, фортификации)
- География (земли, ландшафты, климаты, народы, обычаи)
- История (королевства, войны, колонии, миграции, основание городов)
- Местное знание (легенды, выдающиеся деятели, жители, законы и традиции)
- Природа (растения и животные, времена года и природные циклы, погода)
- Пустошь (растения и животные, искаженные)
- Дворянство и монархия (родословная, геральдика, традиции, фамильное древо, девизы, личности, законы)
- Измерения (Внутренний План, Внешний План, Астральный План, Эфирный План, Стихийные планы, Тер'Алан'Риод, обитатели измерений)
- Религия (боги и богини, мифы, духовные традиции, священные символы)

Проверка: Ответ на вопрос из вашей области знаний имеет УС 10 (для легких вопросов), 15 (для основных вопросов) или от 20 до 30 (для трудных вопросов).

Повтор: Нет. Проверка представляет то, что вы знаете, и обдумывание вопроса не даст вам никакого нового знания.

Особенности: Нетренированная проверка Знания – это просто проверка Интеллекта. Без настоящего обучения персонаж знает только общепринятые истины.

ЗНАНИЕ ДИКОЙ МЕСТНОСТИ (Инц)

Применяйте это умение, чтобы охотиться на дичь, благополучно провести отряд через мерзлые пустоши, читать по следам, что поблизости медведя или избежать зыбучих песков и других естественных опасностей.

Проверка: Вы можете выживать в дикой местности сами и помогаете выживать другим.

У	Задача
10	Выживать в дикой местности. Передвигаться с $\frac{1}{2}$ сухопутной скорости во время охоты и поиска пищи (не нужны запасы пищи и воды). Вы можете добывать пищу и воду для еще одной персоны за каждые 2 единицы броска проверки, превосходящие 10.
15	Получаете +2 ко всем спасброскам Стойкости против суровой погоды при передвижении с $\frac{1}{2}$ сухопутной скорости, или +4, если разбили лагерь и никуда не двигаетесь. Вы можете дать тот же самый бонус еще одному персонажу за каждую 1 единицу, на которую бросок проверки превосходит 15.
15	Не можете заблудиться или не попадаете в опасные ситуации, вроде зыбучих песков.

Повтор: Для того чтобы выживать в дикой местности или получить спасбросок Стойкости, вы должны сделать проверку раз за 24 часа. Результат проверки действует до следующей проверки. Чтобы не заблудиться или не попасть в опасные ситуации вы делаете проверку, в любой момент, когда это требуется. Повтор попытки не заблудиться в определенной ситуации или избежать естественных опасностей не допускается.

Особенности: Если вы имеете 5 и более рангов в Чувстве Направления, то получаете объединенный бонус +2 к Знанию Дикой Местности, а именно к проверкам вероятности заблудиться.

Следопыт получает бонус к проверкам Знания Дикой Местности, когда использует это умение для сбора информации о своем избранном противнике (см.).

ЗНАНИЕ ГОРОДОВ И УЛИЦ (Инц)

Применяйте это умение, чтобы выследить в толпе нужного человека. Обнаружить тайные знаки неких гильдий, или избежать нежелательного столкновения со стражей. А так же просто ориентирование в городских улицах.

Проверка:

У	Задача
15	Выделить из толпы шипачей, сутенеров и прочих представителей нелегального бизнеса.
20	Определить знак, как принадлежащий какой, либо нелегальной гильдии.
15	Не можете заблудиться или не попадаете в опасные ситуации, вроде <i>случайно забрели не туда, и вас ограбили.</i>

Повтор: По ситуации.

Особенности: Если вы имеет 5 и более рангов этого знания, то получаете объединенный бонус +2 к Блефу, Дипломатии, Запугиванию и Чувству Правды, при общении с представителями нелегального бизнеса.

ИГРА ДОМОВ

Аналогично сбору информации или знанию городов и улиц, но более специализированная на высшем свете.

Проверка: Вы можете выяснить политические настроения, найти тайную интригу, или самому удачно устроить интрижку.

У	Задача
15	Мелкая интрижка, на которой можно попробовать нажиться, шантажируя одну из сторон.
15	Коррупция мелкого чиновника
20	Коррупция крупного чиновника или дворянина
25	Выявить шпиона или тайного агента.

- 30 Найти нить заговора против правителя (тут и без головы остаться можно).
20 Сильные трения между супругами влиятельной семьи (измены, попытки убийства).
Можно разжиться деньгами или врагами.
-

Вы можете в разговоре выяснить на сколько искушен ваш собеседник в следующих умениях: Блеф, Дипломатия, Чувство Правды, кинув взаимную проверку с собеседником (кидается скрыто, если у собеседника в Игре домов нет ни одного ранга, то он не может определить, что его испытывали, даже если и выиграет бросок, а искушенный игрок способен не только определить другого игрока, но и ввести его в заблуждение).

Повтор: По ситуации.

Особенности: Если вы имеете 5 и более рангов этого умения, то получаете объединенный бонус +2 к Блефу, Дипломатии, Запугиванию и Чувству Правды, при общении с представителями высшего света.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕРЕВКИ (Лов)

С этим умением вы можете вязать прочные узлы, развязывать их и связывать пленников веревками.

Проверка: Большинство задач с веревкой относительно просты.

УС	Задача
10	Завязать крепкий узел
15	Завязать особый узел, вроде скользящего или развязывающегося после рывка
15	Завязать веревку вокруг себя одной рукой
15	Связать две веревки (займет 5 минут)

Когда вы связываете веревкой другого персонажа, то проверка Мастера Побега, которую делает связанный персонаж, противостоит вашей проверке Использования Веревки. Вы получаете особый бонус +10 к проверке, потому что легче связать кого-либо, нежели освободиться. Вы даже не делаете проверку Использования Веревки, пока кто-нибудь не пробует убежать.

Особенности: Шелковая веревка дает ситуационный бонус +2 к проверкам Использования Веревки. Если вы используете на веревке заклинание *оживить веревку*, вы получаете ситуационный бонус +2 ко всем проверкам Использования Веревки, которые делаете при использовании веревки. Эти бонусы складываются.

Если вы имеете 5 и более рангов Мастера Побега, то получаете ситуационный бонус +2 ко всем проверкам связать кого-либо.

КОНЦЕНТРАЦИЯ (ВОЛ)

Вы умеете хорошо сосредотачиваться.

Проверка: Вы делаете проверку Концентрации, чтобы заклинать, несмотря на то, что вас отвлекают различные обстоятельства, такие как нападения, вражеские заклинания и так далее. Вы можете также использовать это умение, чтобы сосредоточиться на чем-то, не обращая внимание на вещи, отвлекающие вас. Например, подслушивать разговор, несмотря на шум вокруг.

ЛАЗАНИЕ (Сл; Штраф за Ношение Доспеха)

Применяйте это умение, чтобы взобраться на утес, чтобы влезть в окно на втором этаже башни колдуна или выбраться из ямы после падения в нее через ловушку в полу.

Проверка: При каждой успешной проверке Лазания вы можете продвигаться вверх, вниз, перелезть на другую сторону склона или стены или через другие высокие препятствия (можно даже передвигаться по потолку, если есть за что удержаться руками) с половинной скоростью, это полное действие. Вы можете двигаться на половину этого расстояния с одной четвертой от вашей скорости, как при действии, эквивалентном движению. Склоном считается любая поверхность с уклоном менее чем 60 градусов; стена – это любая поверхность под уклоном 60 градусов или круче.

Проваленная проверка Лазания означает, что вы остаетесь на месте, а недобор 5 и более очков до нужного результата означает, что вы упали с уже достигнутой высоты.

Снаряжение скалолаза дает ситуационный бонус +2 к броскам проверки Лазания.

УС зависит от склона.

УС Пример Стены или Поверхности

0	Склон слишком крут, чтобы идти по нему. Узловая веревка укреплена на стене.
5	Веревка на стене, или узловая веревка, или веревка с наложенным на ней заклиниванием <i>фокус с веревкой</i> .
10	Поверхность с выступами, как очень старая стена или такелаж на судне.
15	Любая поверхность с выступами для рук и ног (естественная или искусственная), как скала в трещинах или дерево. Веревка без узлов.
20	Неровная поверхность с несколькими узкими щелями, как обычная стена в подzemелье или развалинах.
25	Грубая поверхность, как естественная скала или каменная кладка.
25	Выступ или навес с трещинами только для ног.
—	На очень скользкую, ровную, вертикальную поверхность нельзя забраться.
—	Лазание по каминной трубе или в другом месте, где можно опираться на две противоположные стены (сокращает УС на 10).
10*	Лазание по угловой поверхности, где можно опираться на перпендикулярно стоящие стены (сокращает УС на 5).
-5*	Лазание по угловой поверхности, где можно опираться на перпендикулярно стоящие стены (сокращает УС на 5).
+5*	Поверхность скользкая (увеличивает УС на 5).

*Эти модификаторы можно складывать.

Поскольку вы не можете двигаться, чтобы избежать удара во время лазания, враги атакуют вас, как если бы вы были оглушены: атакующий получает бонус +2, а вы теряете бонусы Ловкости к Классу Защиты. Вы также не можете использовать щит. Всякий раз, когда вас ранят во время лазания, делайте проверку Лазания против УС склона или стены. Неудача означает, что вы упали с достигнутой высоты и вам наносится соответствующий урон от падения.

Ускоренное Лазание: Вы пытаетесь вскарабкаться быстрее, чем обычно. Это полное действие, при этом вы можете попытаться покрыть какое-то расстояние со своей полной скоростью, но получаете штраф -5 к проверке Лазания и должны делать две проверки за каждый раунд. Каждая успешная проверка позволяет вам продвигаться на расстояние, равное половине скорости. Беря штраф -5, вы можете двигаться на такое же расстояние, но как действие, эквивалентное движению, а не как полное действие.

Сделать Собственные Опоры для Рук и Ног: Можно сделать собственные опоры для рук и ног, вбивая в стену клинья. На один клин уходит 1 минута и необходимо забивать один клин на каждые 3 фута. Как и любая поверхность с опорами для рук и ног, стена с клиньями имеет УС 15. Схожим образом, скалолаз может вырубить опоры в ледяной стене с помощью ручного топорика или подобного инструмента.

Удержаться при Падении: Практически невозможно снова зацепиться за стену при падении. Для этого сделайте проверку Лазания (УС = УС стены + 20). При падении со склона удержаться намного легче (УС = УС склона + 10).

Особенности: Персонаж с 5 или более рангами в умении Использовать Веревку получает объединенный бонус +2 к проверке, чтобы залезть по обычной веревке, по веревке с узлами или по стене с помощью веревки.

Один персонаж, используя веревку, может втащить другого наверх (или опустить вниз) при помощи одной только силы. Используйте свой двойной максимальный вес, чтобы определить, сколько персонаж может поднять.

Полурослики получают расовый бонус +2 к проверке Лазания, поскольку они проворные и устойчивые.

ЛЕЧЕНИЕ (Инц)

Применяйте это умение, чтобы предотвратить смерть серьезно раненого друга, помочь другим быстрее оправиться от ран, вылечить друга от яда виверна или излечить болезнь.

Проверка: УС и эффекты зависят от задачи.

Задача	УС
Первая помощь	15
Уход	15
Лечить раны от «ежей»	15
Лечить отравления яда-	УС яда

Первая Помощь: Первая помощь обычно означает спасение персонажа от смерти. Если персонаж имеет отрицательные хиты и теряет хиты (1 за раунд, 1 в час или 1 в день), вы можете стабилизировать его состояние. Персонаж не восстанавливает никаких хитов, но он прекращает терять их. Проверка – это стандартное действие. (См. Умирание).

Уход: Обеспечение ухода означает лечение и заботу о раненном в течение дня и более. Если проверка успешна, вы помогаете пациенту восстанавливать хиты или единицы характеристики (потерянные из-за временного урона) в два раза быстрее нормы: 2 хита за каждый уровень в течение каждого дня легкой деятельности, 3 хита за каждый уровень в течение каждого дня полного отдыха, и 2 единицы характеристики в день. Вы можете ухаживать за шестью пациентами одновременно. Вам нужны некоторые предметы и материалы (бинты, мази и так далее), которые легко достать в цивилизованных странах.

Долгосрочный уход считается легкой деятельностью для лекаря. Вы не можете оказывать уход самому себе.

Набор лекаря дает ситуационный бонус +2 к проверкам Лечения.

Лечение Ран от «Ежей», Заклинаний вырастить шипы и каменные шипы: Существо, наступившее на «ежа», сокращает свою скорость до половины обычной. Успешная проверка Лечения снимает этот штраф передвижения. Лечение ран от «ежей» - это стандартное действие.

Существо, раненное шипами и каменными шипами, должно сделать успешный спасбросок Реакции или получает урон, который замедляет его скорость на одну треть. Другой персонаж может снять этот штраф, тратя 10 минут, чтобы вылечить жертву, и сделав успешную проверку Лечения против УС заклинания.

Лечение Отравлений Ядами: Лечить отравления ядами означает вылечить отдельного персонажа, который был отравлен и который во время сотворения еще получает урон от яда (или переносит некоторые другие эффекты). Каждый раз, когда отравленный персонаж делает спасбросок против яда, вы делаете проверку Лечения. Отравленный персонаж использует ваш результат вместо своего спасброска, если ваш результат Лечения выше.

Лечение Болезней: Лечить болезни означает излечить больного персонажа. Каждый раз, когда больной персонаж делает спасбросок против эффектов болезни, вы делаете проверку Лечения. Больной персонаж использует ваш результат вместо своего, если ваш результат Лечения выше.

Особенности: Если вы имеете 5 или более рангов Профессии (травник), вы получаете объединенный бонус +2 к проверкам Лечения.

МАСТЕР ПОБЕГА (Лов; Штраф за Ношение Доспехов)

Применяйте это умение, чтобы освободиться от уз или оков, протиснуться через узкий лаз или вырваться из объятий монстра, который схватил вас.

Проверка: На проверку для того, чтобы освободиться от веревок, кандалов или других сдерживающих приспособлений (за исключением крюков-захватов) уходит 1 минута. Освобождение от сети или заклинания *опутывание* – полное действие. На то, чтобы протиснуться через узкий лаз, уйдет, по меньшей мере, 1 минута, но может быть и больше, в зависимости от длины лаза.

Препятствие	УС
Веревки	Проверка Использовать Веревку при +20
Сеть, заклинание оживить веревку, управление растением или узы	20
Заклинание <i>силки</i>	23
Ручные кандалы	30
Узкий лаз	30
Кандалы (шедевр)	35
Борец	Проверка борьбы борца

Веревки: Ваша проверка *Мастер Побега* противопоставляется проверке *Использовать Веревку* связывающего. Поскольку легче связать кого-либо, чем избежать этого, связывающий получает специальный +10 бонус к своим проверкам.

Кандалы и Кандалы-шедевр: УС кандалов устанавливается в соответствии с их конструкцией.

Сеть или Заклинание: Освобождение от сети или от заклинания *оживить веревку, управление растениями, власть над растениями* или *узы* занимает целый раунд.

Узкий Лаз: Применяется УС для прохождения через отверстие или лаз, куда проходит голова, но не плечи. Если лаз длинный, например, дымоход, Мастер может потребовать многократных проверок. Нельзя протиснуться через отверстие, в которое не проходит голова.

Борец: Можно делать взаимную проверку умения Мастер Побега против проверки борьбы вашего врага, чтобы освободиться от захвата (если вас уже удерживают или если только пытаются это сделать). Это стандартное действие, поэтому если вы освободились, то можете действовать в этом раунде.

Повтор: Вы можете делать еще проверку после неудачной, если пытаетесь пролезть через узкий лаз, делая многократные проверки. Если позволяют обстоятельства, вы можете делать дополнительные проверки или даже «брать 20» до тех пор, пока вам не помешают.

Особенности: Персонаж с 5 и более рангами в *Использовании Веревки* получает объединенный бонус +2 к проверке Мастера Побега, когда пытается освободиться от веревок.

ОБИРАНИЕ КАРМАНОВ (Лов; Только Тренировка; Штраф за Ношение Доспеха)

Вы можете вытаскивать кошельки, залезать в чужие вещи и показывать фокусы с исчезновением предметов не больше шляпы или буханки хлеба.

Проверка: Проверка против УС 10 позволяет вам стащить объект размером с монету, оставленный без присмотра. Мелкие фокусы вроде исчезновения монеты также имеют УС 10, если никто не замечает, куда пропал предмет.

При применении этого умения во время пристального наблюдении ваша проверка умения противопоставляется проверке *Обнаружения смотрящего*. Проверка *смотрящего* не мешает вам выполнять действия, только эти действия перестают быть незаметными.

Если вы пытаетесь взять что-либо у другого существа, вы должны делать проверку умения против УС 20. Противник делает проверку *Обнаружения*, чтобы заметить эту попытку. Противник замечает вашу попытку, если результат проверки превосходит ваш результат проверки, независимо от того, взяли ли вы предмет или нет.

УС	Задача
10	Спрятать в руке объект размером с монету
15	Незаметно выхватить припрятанный нож
20	Взять у кого-либо небольшой предмет

Повтор: Вторая попытка Обирания Карманов против той же самой цели или под пристальным наблюдением того же самого смотрящего имеет УС на +10 выше, чем первая проверка, если первая проверка потерпела неудачу или была замечена.

Особенности: Если вы имеете 5 и более рангов в *Блефе*, вы получаете объединенный бонус +2 к проверкам Обирания Карманов.

ОБНАРУЖЕНИЕ (Вос)

Применяйте это умение, чтобы заметить бандитов, прячущихся в засаде, увидеть плута в тени или гигантскую многоножку в куче мусора.

Проверка: Умение *Обнаружение* используется, прежде всего, чтобы обнаружить прячущихся персонажей или существ. Как правило, *Обнаружение* противопоставлено проверкам умения *Прятаться*. Иногда существо прячется непреднамеренно, но его все равно трудно увидеть, так что успешная проверка *Обнаружения* необходима и в этом случае.

Результат проверки Обнаружения больше 20 может позволить вам заметить невидимое существо рядом с вами (хотя вы “видите” его).

Обнаружение также применяется для того, чтобы найти кого-то загрировавшегося (см. умение Гримировка).

Условие	Штраф
За каждые 10 футов расстояния	-1
В рассеянном состоянии	-5

Повтор: Вы можете делать проверку Обнаружения каждый раз, когда имеете возможность заметить что-либо новое. Мастер может призвать вас сделать проверку Обнаружения при определенной дистанции, с которой вас можно застать врасплох. Взяв полное действие, вы можете попытаться определить что-либо, что не сумели определять раньше.

Особенности: Субъект заклинания *гипноз* получает штраф -4 к проверкам Обнаружения.

Цель способности очарования барда получает штраф -4 к проверкам Обнаружения.

Персонаж с навыком Бдительность получает объединенный бонус +2 к проверкам Обнаружения.

Следопыт получает бонус к проверкам Обнаружения при использовании этого умения против избранного противника.

Эльфы получают расовый бонус +2 к проверкам Обнаружения из-за обостренных чувств.

Полуэльфы получают расовый бонус +1 к проверкам Обнаружения. Их чувства хороши, но не настолько.

ОСНОВЫ УЗОРОПЛЕТЕНИЯ (Инт; Только Тренировка)

Применяйте это умение, чтобы идентифицировать плетения во время сотворения или их эффекты. А так же при сотворении новых узоров.

Проверка: Вы можете идентифицировать узоры и их эффекты.

ОЦЕНКА (Инт)

Применяйте это умение для того, чтобы найти антикварную вещь в куче мусора, определить, что старый и причудливо выглядящий меч на самом деле является частью сокровищ эльфов, и отличить высококачественные ювелирные изделия от хороших подделок из дешевых материалов.

Проверка: Вы можете оценить обычные или хорошо знакомые вам предметы в пределах 10% от их стоимости (УС 12). Неудача означает, что вы определяете стоимость в пределах от 50% до 150% от их реальной стоимости. Мастер втайне бросает $2d6+3$, умножает на 10%, умножает реальную стоимость на этот процент и говорит, какова стоимость вещи. (Для обычных или хорошо знакомых вещей шанс определения стоимости в пределах 10% довольно высок, даже если вы проваливаете проверку – все равно, ты делаешь верное предположение).

При оценке редких или экзотических вещей Уровень Сложности будет 15, 20 или выше. Если проверка успешна, то вы определяете ценность предмета в пределах от 70% до 130% его реальной стоимости. Мастер втайне от игроков бросает $2d4+5$, умножает на 10%, затем умножает реальную стоимость на этот процент и называет стоимость предмета. Неудача означает, что вы не можете определить стоимость.

Увеличительное стекло дает ситуационный бонус +2 к проверкам Оценки для определения стоимости мелких предметов, например, драгоценных камней. Весы дают ситуационный бонус +2 к проверке Оценки для предметов, оцениваемых по весу, включая предметы, сделанные из драгоценных металлов. Эти бонусы складываются.

Оценка стоимости предмета занимает 1 минуту.

Повтор: Не на том же объекте, независимо от успеха.

Особенности: Если вы делаете проверку без тренировки, при определении стоимости обычных вещей неудача означает невозможность определения их стоимости, а для редких вещей успех означает определение стоимости в пределах от 50% до 150% ($2d6+3 \times 10\%$).

Дварфы получают расовый бонус +2 к проверке Оценки, относящейся к редким или экзотическим вещам, поскольку они хорошо знакомы с ценными вещами всех типов (в особенности с теми, которые сделаны из камня или металла).

ПЛАВАНИЕ (Сл)

Применяя это умение, сухопутное существо может плавать, нырять, исследовать подводные объекты и так далее.

Проверка: Успешная проверка Плавания позволяет вам плавать с одной четвертью вашей скорости, что является действием, эквивалентным передвижению, или с половиной вашей скорости (как полное действие). Бросайте кубик один раз за раунд. Если вы терпите неудачу, то не продвигаетесь вперед. Если вы терпите неудачу на 5 и более единиц, вы уходите под воду и начинаете тонуть. В *Книге Мастера* есть правила затопления.

Если вы под водой (тоните или плаваете), вы получаете совокупный штраф –1 к вашей проверке Плавания за каждый последующий раунд, после того как погрузились под воду.

УС проверки Плавания зависит от воды:

Вода	УС
Спокойная	10
Волны	15
Шторм	20

Каждый час, что вы плаваете, делайте проверку Плавания против УС 20 или получайте 1d6 единиц стрессового урона от усталости.

Особенности: Вместо штрафа за ношение доспеха вы получаете штраф -1 за каждые 5 фунтов снаряжения.

ПОДДЕЛКА (Инт)

Это умение применяется, чтобы подделать приказ герцогини освободить заключенных, создать карту сокровищ, не отличающуюся от настоящей, или определить подделку, которую кто-то пытается вам всучить.

Проверка: Подделка требует письменных принадлежностей, соответствующих документу, который надо подделать, достаточно света, чтобы писать, воск для печатей (если нужно), и некоторое время. Подделка очень короткого и простого документа займет 1 минуту. Длинные или более сложные документы займут 1d4 минут за страницу. Чтобы подделать документ, для которого подчерк не имеет специфического значения (военный приказ, правительственный декрет, гроссбух и т.п.), персонажу достаточно лишь раз взглянуть на похожий документ, и он получит бонус +8 к броску. Для подделки подписи нужен автограф соответствующей персоны как образец, и тогда персонаж получит бонус +4. Чтобы подделать длинный документ, написанный рукой конкретного человека, необходим достаточно большой образец рукописи.

Мастер делает проверку скрытно, так что вы не знаете, насколько удачна ваша подделка. Как и в случае с Гримировкой, вам не нужно делать проверку умения до тех пор, пока кто-нибудь не изучит работу. Бросок проверки Подделки противопоставляется человеку, который изучает документ, чтобы убедиться в его подлинности. Этот человек делает проверку Подделки против поддельщика. Читающий получает бонусы или штрафы, как указано в таблице ниже.

Условия	Модификатор проверки читающего
Тип документа не знаком читающему	-2
Тип документа в некоторой степени знаком читающему	+0
Тип документа хорошо знаком читающему	+2
Подчерк не знаком читающему	-2
Подчерк в некоторой степени знаком читающему	+0
Подчерк хорошо знаком читающему	+2
Читающий только слегка просматривает документ	-2

Как и с Блефом, документ, противоречащий обычным процедурам, приказам или предыдущей информации, или такой, который требует жертвы со стороны персоны, проверяющей документ, может увеличить подозрение (и тем самым создать благоприятные условия для противопоставленного броска проверяющего).

Повтор: Обычно нет. Повтор невозможен, если определенный человек заметит определенную подделку. Но подделанный документ все еще может одурачить кого-либо еще. Результат проверки Подделки для конкретного документа должен быть использован всякий раз, когда кто-нибудь другой пытается изучить документ. Никто не может повторить попытку обнаружить подделку еще раз; если противопоставленный бросок успешен для поддельщика, то читающий не может снова воспользоваться своим умением, даже если ему документ кажется подозрительным.

Особенности: Чтобы подделать документ и выявить подделку, необходимо уметь читать и писать на данном языке. (Это умение зависит от языка.) Варвары не могут выучить Подделку до тех пор, пока они не научатся читать и писать.

ПОИСК (Инт)

Вы можете находить секретные двери, простые ловушки, скрытые комнаты и другие детали, не видимые на первый взгляд. Умение Поиск позволяет вам заметить прячущегося плута или нечто подобное. Умение Поиск позволяет вам различать некоторые мелкие детали или неточности путем активного усилия.

Поиск не позволяет вам находить сложные ловушки, если вы не плут (см. раздел «Особенности» ниже).

Проверка: Вы должны быть в пределах 10 футов от объекта или поверхности, которая будет обыскана. Требуется 1 раунд, чтобы обыскать область 5 на 5 футов или куб со стороной 5 футов; это полное действие.

Задача	УС
Обыскать сундук с хламом, чтобы найти определенный предмет	10
Заметить типичную секретную дверь или простую ловушку	20
Заметить хорошо замаскированную секретную дверь	30

*Дварфы (даже если они не плуты) могут использовать Поиск, чтобы найти ловушку, построенную из камня или в камне.

Особенности: Эльфы получают расовый бонус +2 к проверкам Поиска, а полуэльфы получают расовый бонус +1. Эльф (но не полуэльф), просто проходящий в 5 футах от секретной или скрытой двери, может сделать проверку Поиска, чтобы найти эту дверь.

Активные заклинания Преграждения в пределах 10 футов друг от друга в течение 24 часов и более создают слабо видимые колебания энергии. Эти колебания дают персонажам бонус +4 к проверке Поиска, чтобы определить местоположение таких заклинаний Преграждения.

Тогда как любой может использовать Поиск, чтобы найти ловушку, чей УС = 20 и менее, только плут может использовать Поиск, чтобы распознать ловушки с УС выше. (*Исключение:* Заклинание *найти ловушку* временно позволяет клирику использовать свое умение Поиска, как будто он плут.) Обнаружение неволшебной ловушки имеет УС, по крайней мере, 20 и выше, если она хорошо скрыта. Обнаружение магической ловушки имеет УС 25 плюс уровень заклинания, использованного для ее создания. Определение местонахождения заклинания *силлок* имеет УС 23.

Заклинания *взрывчатые руны*, *огненная ловушка*, *охранный глиф*, *символ* и *круг телепортации* создают магические ловушки, которые плут может найти, сделав проверку Поиска, а затем пытаться обезвредить использованием умения Вывести из строя Устройство. *Рост шипов* и *каменные шипы*, однако, создают магические ловушки, которые могут быть найдены с использованием Поиска, но против этих заклинаний умение Вывести из строя Устройство не помогает. См. описания заклинаний в Главе 11: Заклинания.

Дварф, даже не плут, может использовать умение Поиск, чтобы найти сложную ловушку (с УС более 20), если ловушка из камня или в камне. Он получает расовый бонус +2 благодаря своему чувству камня.

Особенности: Персонаж, не имеющий навыка Поиск, может использовать умение Поиск для нахождения следов, но может следовать по следам, только если УС = 10 и менее. (См. навык Выслеживание).

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ (Шр)

Вы искусны в нескольких видах искусства и знаете, как провести зрелище. Возможные виды Представления включают балладу, буффонаду, песнопение, комедию, танец, драму, игру на барабанах, эпиду, эпопею, игру на флейте, арфе, жонглирование, лимерики, игру на лютне, мандолине, мелодию, пантомиму, оду, игру на свирели, дудочке, скрипке, повествование и игру на трубе. (Мастер может разрешить другие типы.) Вы способны к одной форме представления за ранг.

Проверка: Вы можете впечатлять зрителей вашим талантом и умением.

УС	Представление
10	Будничное представление. Попытка заработать денег, по сути, равносильна выпрашиванию милостыни. Вы зарабатываете 1d10 мед/день.
15	Приятное представление. В процветающем городе вы можете заработать 1d10 с.п./день.
20	Отличное представление. В процветающем городе вы можете заработать 3d10 с.п./день. Со временем вы можете быть приглашены в профессиональную труппу и приобрести местную известность.
25	Памятное представление. В процветающем городе вы можете заработать 1d6 с.м./день. Со временем вы можете привлечь внимание знатного мецената и приобрести местную известность.
30	Выдающееся представление. В процветающем городе вы можете заработать 3d6 с.м./день.

Шедевр музыкального инструмента дает ситуационный бонус +2 к проверкам Представления, которые включают использование инструмента.

Повтор: Повторы позволяют, но они не отрицают предыдущих неудач, и аудитория, которая в прошлом не была впечатлена, будет судить вас предвзято. (Увеличьте УС на 2 за каждую предыдущую неудачу).

Особенности: Бард должен иметь, по крайней мере, 3 ранга в Представлении, чтобы вселить отвагу в своих товарищей, использовать свою способность ответной песни или *очаровывания*. Барду нужно 6 рангов для вдохновения, 9 рангов для внушения, и 12 рангов для вдохновения на подвиги. См. “Музыку Барда” в описании класса барда.

В дополнение к использованию умения Представление персонаж может развлекать людей акробатикой, ходьбой по канату и заклинаниями (особенно иллюзиями).

ПРОФЕССИЯ (Инт или Инц; Только Тренировка)

Вы обучены какой-то профессии, например, аптекарскому делу, бухгалтерии, пивоварению, кулинарии, кучерскому делу, фермерству, рыбному промыслу, травоведению, лесничеству, мельничному делу, горному делу, управлению имением, навигации, канцелярскому делу, инженерному делу, конезавдству, кожевенному делу, торговле и так далее.

Как и Ремесло, Профессия – это фактически множество отдельных умений. Например, вы можете иметь Профессию (повар). Ваши ранги в этом умении не влияют на проверки, которые вы делаете для других видов Профессии, например, для горного дела. Вы можете иметь несколько Профессий, каждую со своими собственными рангами, каждая должна быть куплена как отдельное умение.

В то время как умение Ремесло охватывает создание какого-то предмета, умение Профессия представляет собой способность к профессии, требующей более широкого диапазона менее определенных знаний. Чтобы привести современную аналогию, скажем, что сфера услуг, это вероятно Профессия. А если это производственный сектор, то это, скорее всего, Ремесло.

Проверка: Вы можете торговать и прилично зарабатывать себе на жизнь, получая приблизительно половину вашего результата проверки в золотых монетах за неделю работы. Вы знаете, как использовать инструменты торговли, как исполнять ежедневные обязанности, как управлять помощниками и как решать обычные проблемы. Например, моряк знает, как завязать несколько

основных узлов, как ставить и убирать паруса и как стоять на вахте. Мастер устанавливает УС для специализированных задач.

Повтор: Попытка применять умение Профессия, чтобы заработать денег, не может быть повторена. Вы придерживаетесь того еженедельного дохода, который дает вам проверка. (Другая проверка может быть сделана по прошествии недели для определения нового дохода в течение следующего периода времени.) Попытка выполнять некоторую определенную задачу обычно может быть повторена.

Особенности: Нетренированные чернорабочие и помощники зарабатывают в среднем 1 серебряную монету в день.

ПРЫЖКИ (Сл; Штраф за Ношение Доспеха)

Применяйте это умение, чтобы перепрыгнуть ямы, взять невысокие заборы или допрыгнуть до нижней ветки дерева.

Проверка: Вы подпрыгиваете на минимальное расстояние плюс дополнительное расстояние в зависимости от того, на сколько единиц ваш результат проверки превысил 10. Максимальное расстояние любого прыжка – это производная от вашего роста.

Тип Прыжка	Минимальная Дистанция	Дополнительная Дистанция	Максимальная Дистанция
Прыжок с разбега*	5 ф.	+1 ф./1 ед. сверх 10	Рост x 6
Прыжок с места	3 ф.	+1 ф./2 ед. сверх 10	Рост x 2
Прыжок с разбега в высоту*	2 ф.	+1 ф./4 ед. сверх 10	Рост x 1½
Прыжок с места в высоту	2 ф.	+1 ф./8 ед. сверх 10	Рост
Прыжок назад	1 ф.	+1 ф./8 ед. сверх 10	Рост

*Вы должны пробежать 20 футов до прыжка. Персонаж не может прыгать с разбега в тяжелых доспехах.

Указанное расстояние для персонажей со скоростью 30 футов. Если у вас скорость ниже (из-за доспеха, веса или перегрузки), пропорционально уменьшайте расстояние прыжка. Если у вас более высокая скорость (вы – варвар или опытный монах), пропорционально увеличивайте расстояние прыжка, но не выше максимума.

Например, Краск-варвар имеет модификатор умения Прыжков +2 (никаких рангов, бонус Силы +3, штраф за ношение доспехов -1) и базовую скорость 40 футов. Он делает попытку прыжка с разбега через 10-футовую пропасть, и его игрок выбрасывает 11 с результатом 13. Это на 3 больше 10, так что он покрывает на 3 фута больше минимального расстояния, или 8 футов. Его базовая скорость на треть выше нормальной (40 футов вместо 30), так что его дистанция прыжка аналогично увеличивается на треть. Добавив треть к 8 футам, он получает общую дистанцию 10 футов, 8 дюймов. Краск перепрыгивает через пропасть, имея в запасе 8 дюймов.

Дистанция, покрытая прыжком, вычитается обычно из максимального передвижения за раунд. Например, Краск пробегает 20 футов до пропасти, прыгает на 10 футов, а затем перемещается еще на 10 футов, чтобы оказаться рядом с хобгоблином. Теперь он может напасть на хобгоблина.

Если вы преднамеренно спрыгиваете с высоты, вы можете получить меньше урона, чем просто упав. Если вы сделали успешную проверку Прыжков (УС 15), вы получаете урон, как будто вы упали с высоты на 10 футов меньше, чем на самом деле.

Особенности: Если вы имеете 5 и более рангов в Акробатике, вы получаете объединенный бонус +2 к проверкам Прыжков.

Заклинание *быстрое отступление* удваивает и вашу скорость, и ваш максимум прыжка. Эти увеличения рассчитывают как бонусы повышения.

Субъект заклинания *прыжок* получает бонус +30 к проверкам и не имеет обычных максимумов для расстояния прыжка. Для прыжков на максимальное горизонтальное расстояние скачок достигает своего пика (четвертая часть горизонтальной дистанции) на полпути.

Персонаж, который имеет навык Бега и делает прыжок с разбега, увеличивает расстояние или высоту, которую он покрывает, на четверть, но не выше максимума.

Полурослики получают расовый бонус +2 к проверкам Прыжков, потому что они проворные и спортивные.

ПРЯТАТЬСЯ (Лов; Штраф за Ношение Доспеха)

Применяйте это умение, чтобы спрятаться в тени и оставаться невидимым, чтобы прокрасться в башню мага под прикрытием кустов или чтобы следить за кем-либо, не будучи замеченным.

Проверка: Ваша проверка умения Прятаться противостоит проверке Обнаружения всех, кто мог бы увидеть вас. Вы можете продвигаться с половиной вашей нормальной скорости и прятаться без какого-либо штрафа. При скорости большей, чем половина, вы переносите штраф -5. Фактически невозможно (штраф -20) спрятаться при быстром беге или стремительной атаке.

Например, скорость Лидды 20 футов. Если она не хочет получать штраф к проверке умения Прятаться, она может перемещаться только на 10 футов, как действие, эквивалентное передвижению (и таким образом на 20 футов за раунд).

Большие и маленькие существа получают бонусы и штрафы за размер и штрафы к проверкам умения Прятаться: Мизерный +16, Крошечный +12, Миниатюрный +8, Маленький +4, Большой -4, Огромный -8, Гигантский -12, Исполинский -16.

Если люди смотрят на вас, даже вскользь, вы не можете прятаться. Вы можете забежать за угол или еще за что-нибудь, чтобы быть вне поля зрения, а затем спрятаться, но другие тогда знают, по крайней мере, куда вы пошли. Если смотрящие на вас на мгновение отвлекаются (как при проверке Блефа; см. ниже), вы можете попытаться спрятаться. Когда другие отворачиваются от вас, вы можете сделать попытку проверки умения Прятаться, если успеваете добраться до какого-нибудь укрытия. (В обычных случаях укрытие должно быть в пределах 1 фута за ранг умения). Эта проверка, однако, производится при -10, потому что вы должны двигаться быстро.

Отвлечь Вниманию и Спрятаться: Вы можете использовать Блеф, чтобы помочь себе спрятаться. Успешная проверка Блефа может мгновенно отвлечь от вас внимание, чтобы вы смогли сделать попытку проверки умения Прятаться.

РАСШИФРОВКА (Инт; Только с Тренировкой; Только Бард или Плут)

Применяйте это умение, чтобы понять значение древних рун, высеченных на стене покинутого храма, уловить суть перехваченного письма, написанного на Инфернальном языке, следовать указаниям на карте сокровищ, составленной на забытом алфавите или истолковать таинственные иероглифы, нарисованные на стене пещеры.

Проверка: Вы можете расшифровать сообщение, написанное на незнакомом языке или в неполной или архаичной форме. Базовый УС равен 20 для простейших сообщений, 25 для стандартных текстов и 30 и выше для запутанной, иностранной или очень старой письменности.

Если проверка успешна, вы понимаете основное содержание части текста, прочитывая около одной страницы (или ее эквивалента) за 1 минуту. Если проверка неудачна, Мастер делает проверку Мудрости (УС 5) за вас, чтобы узнать, не сделали ли вы ложных выводов из текста. (Успех означает, что вы не сделали ложных выводов; неудача означает, что вы заблуждаетесь.)

Мастер втайне от игроков делает и проверку умения и (если понадобится) проверку Мудрости, так что вы не знаете, были ли ваши догадки верными или ошибочными.

Повтор: Нет.

Особенности: Если у вас есть 5 или более рангов в Расшифровке, вы получаете объединенный бонус +2 при проверке Использования Магического Предмета по отношению к свиткам.

РЕМЕСЛО (Инт)

Вы владеете каким-либо ремеслом, торговлей или искусством, такими как: ремесло доспешника, плетение корзин, переплет книг, изготовление луков, кузнечное дело, каллиграфия, плотницкое

дело, сапожничье дело, огранка камней, обработка кожи, слесарное дело, рисование, керамика, скульптура, кораблестроение, работа каменщика, установка силков, ковка оружия или ткачество.

Ремесло, по сути, представляет собой набор различных умений. Например, у вас есть умение Ремесло (Установка Ловушек). Ранги в этом умении не влияют на любые проверки, которые вы делаете для изготовления керамики или обработки кожи. У вас может быть несколько умений Ремесло, у каждого из них будет свой собственный ранг, каждое является отдельным умением.

Умение Ремесло основано на создании чего-либо; если этого нет, то это Профессия.

Проверка: Занимаясь своим делом, вы можете сколотить неплохое состояние, получая примерно половину от результата проверки, выраженную в золотых монетах, за неделю работы. Вы умеете использовать профессиональные инструменты, выполнять ежедневную работу, управляться с необученными помощниками и решать обыденные проблемы. (Необученные чернорабочие и помощники получают в среднем 1 серебряную монету в день.)

Но основная функция умения Ремесло – дать возможность создать предмет соответствующего типа. УС зависит от сложности создаваемого предмета. Уровень сложности, результат проверки и стоимость предмета влияют на длительность изготовления этого предмета. На окончательную стоимость вещи также влияет стоимость сырья. (В игровом мире цена вещи зависит от уровня умения, затрат времени и необходимых материалов. Вот поэтому по цене вещи и уровню сложности определяют, сколько времени занимает изготовление предмета и сколько будет стоить сырье.)

В некоторых случаях используется заклинание *изготовление* для достижения результатов проверки Ремесла, но без необходимости делать эту проверку. Но вы должны делать соответствующую проверку Ремесла, когда используешь это заклинание для создания предметов, изготовление которых требует высокой степени мастерства (ювелирные изделия, мечи, стекло, хрусталь и т. д.).

Проверка Ремесла, относящаяся к изделиям из дерева, в совокупности с сотворением заклинания *железное дерево*, позволяет создать деревянные предметы, по прочности не уступающие стали.

При заклинании *малое творение* нужно, чтобы соответствующая проверка Ремесла была успешной; это нужно, чтобы сделать сложную вещь. К примеру, понадобится успешная проверка Ремесла (изготовление луков), чтобы сделать прямые древки для стрел.

Для всех ремесел существуют свои инструменты, которые повышают вероятность успеха; если вместо них используются подручные средства, проверка делается с ситуационным штрафом –2. И наоборот, при использовании профессиональных инструментов предоставляется ситуационный бонус +2.

Чтобы определить, сколько времени и денег уйдет на создание предмета:

1. Найдите цену предмета в *Книге Мастера*, или примите цену, установленную Мастером, за вещь, которой нет в списке. Цена берется в серебряных монетах (1 зм = 10 см).
2. Найдите Уровень Сложности, данный здесь или определенный Мастером.
3. Заплатите одну треть стоимости сырья.
4. Сделайте проверку умения, представляющую собой недельную работу.

Если проверка успешна, умножьте результат проверки на УС. Если результат, умноженный на УС, равняется стоимости вещи в серебре, тогда вы сделали предмет. (Если результат, умноженный на УС, в два или три раза больше стоимости предмета в серебряных монетах, то вы завершили задание в два или три раза быстрее, и так далее.) Если результат, умноженный на УС, не равен цене, то тогда он представляет ту часть работы, которую вы сделали на этой неделе. Запишите результат и сделайте проверку на следующей неделе. Каждую неделю вы достигаете все большего прогресса, и это длится до тех пор, пока общий результат не достигнет стоимости предмета в серебре.

Если проверка провалена, то никакого прогресса нет. При недоборе 5 или более до необходимого результата вы тратите половину материалов и должны снова оплатить половину их первоначальной стоимости.

Прогресс за День: Можно делать проверку Ремесла за день, а не за неделю, в этом случае ваш прогресс (результат x УС) будет считаться в медных монетах, а не в серебряных.

Создание Шедевров: Вы можете создавать шедевры (это предметы, которые, не будучи магическими, дают бонус использующему их, связанный с исключительным мастерством

создателя). Чтобы создать такой предмет из таблицы, данной ниже, вы должны создать составную часть шедевра так, будто это отдельный предмет в дополнение к обычному. У этой составной части своя собственная стоимость (100 с.м. у оружия или 50 с.м. для комплекта брони) и УС (20). Когда обычная и составная часть шедевра завершены, изготовление всего шедевра завершается. (Примечание: цена, которую вы платите за составную часть шедевра, составляет одну треть от стоимости предмета, т.е. точно так же, как и для стоимости сырья.)

Починка вещей: В основном при починке предмета используется тот же самый УС, что и при его изготовлении. Стоимость починки – это одна пятая стоимости предмета.

Предмет	Ремесло	УС
Доспех, щит	Доспешное дело	10 +
Длинный лук, короткий лук	Лучное дело	12
Составной длинный, составной короткий лук	Лучное дело	15
Мощный лук	Лучное дело	15 +(2/бонус Сл)
Арбалет	Оружейное дело	15
Простое оружие	Оружейное дело	12
Воинское оружие	Оружейное дело	15
Экзотическое оружие	Оружейное дело	18
Очень простой предмет (дерев. ложка)	Разное	5
Обычный предмет (железный котелок)	Разное	10
Высококачественный предмет (колокол)	Разное	15
Сложный или превосходный предмет (замок)	Разное	20

Повтор: Да, но каждый раз, когда до результата, необходимого для успешной проверки, недостает 5 или более, вы впустую тратите половину материалов и должны снова оплатить половину первоначальной стоимости сырья.

Особенности: Дварфы имеют расовый бонус +2 к проверкам Ремесла, связанным с использованием камня или металла, поскольку они умело обращаются с этими материалами.

СБОР ИНФОРМАЦИИ (ШР)

Применяйте это умение для знакомства с местностью, сбора слухов, новостей и общей информации.

Проверка: При успешной проверке умения (УС 10) и после того, как вы потратили за вечер несколько золотых на подкуп, выпивку и тому подобное, вы можете получить общее представление о главных новостях в городе, если, конечно, нет очевидных причин скрывать от вас эту информацию (например, если вы эльф, зашедший в город орков, или если вы не умеете говорить на местном языке). Чем выше результат проверки, тем лучше информация.

Если вы хотите собрать определенные слухи («Как найти дорогу в Шарад Логот?»), определенные предметы («Что вы можете сказать о том мече, с которым ходит капитан стражников?»), добыть карту или сделать что-нибудь еще в этом роде, то УС будет от 15 до 25 и выше.

Повтор: Да, но это потребует еще одного вечера или более для новой проверки, и персонажи могут привлечь к себе внимание, если собирают определенную информацию слишком настойчиво.

ТОНКИЙ НАМЕК (Инц; Только Тренировка)

Вы знаете, как передавать и понимать секретные сообщения, говоря, казалось бы, о совершенно посторонних вещах. Два плута, например, могут обсуждать качество хлеба в пекарне, а в действительности они планируют, как ворваться в лабораторию алхимика.

Проверка: Вы можете получить сообщение от другого персонажа с умением Тонкий Намек. УС для основного сообщения = 10. УС 15 или 20 – для сложных сообщений, особенно тех, которые объясняют новую информацию. Также персонаж может попробовать различить скрытое сообщение в беседе между двумя другими персонажами, которые используют это умение. УС = проверка умения персонажа, использующего Тонкий Намек, а за каждый блок информации, о котором не знает подслушивающий, он переносит штраф –2 к проверке. Например, если персонаж подслушивает людей, планирующих убить дипломата, то он получает штраф -2, если ничего не знает про дипломата. Передавая или получая сообщение, неудача при 5 и более единицах говорит о том, что некая информация была неправильно истолкована, или подкинута дезинформация.

Мастер делает вашу проверку Тонкого Намека тайно, чтобы вы не знали, правда ли то, что вы узнали.

Повтор: Вообще, повторения позволяют при попытке послать сообщение, но не при перехвате его. Каждый повтор несет в себе шанс дезинформации.

Особенности: Если вы имеете 5 и более рангов в Блефе, вы получаете объединенный бонус +2 к вашим проверкам при передаче сообщения. Если вы имеете 5 и более рангов в Чувстве Правды, вы получаете объединенный бонус +2 к вашим проверкам при перехвате сообщения.

ТОНКИЙ СЛУХ (Вос)

Применяйте это умение, чтобы услышать приближающихся врагов, обнаружить, что кто-то крадется за вами, или подслушать беседу других.

Проверка: Делайте проверку Тонкого Слуха против УС, который отражает насколько тих шум, который вы могли бы услышать, или против взаимной проверки Бесшумного Передвижения.

Мастер может делать проверку Тонкого Слуха так, чтобы вы не знали, что вы не слышите, оттого что никто не шумит, или оттого, что сделали слишком плохой бросок.

УС	Звук
0	Люди разговаривают
5	Некто в среднем доспехе идет в среднем темпе (3 метра./раунд), пытаюсь не шуметь
10	Некто без доспехов идет в медленном темпе (5 м./раунд), пытаюсь не шуметь
15	Плут 1-го уровня применяет Бесшумное Передвижение в 3 м. от слушающего
19	Крадущийся кот
30	Сова, кружащаяся над добычей
+1	За 5 метров от слушающего
+5	Через дверь
+15	Через каменную стену

В случае если люди пытаются не шуметь, то указанный в таблице УС может быть заменен на проверки Бесшумного Передвижения, в таком случае внесенный в список УС будет средним результатом (или близко к этому). Например, «25» для охотящегося кота означает, что кот, вероятно, имеет модификатор умения Бесшумное Передвижение около +15. (Если предположить, что средний бросок на 1d20 равен 10, то результат проверки будет равен 25).

Повтор: Вы можете делать проверку Тонкого Слуха каждый раз, когда имеете шанс услышать новое. Вы можете пробовать услышать что-то, что не услышали раньше, как полное действие.

Особенности: Когда несколько персонажей слушают одно и то же, Мастер может делать один бросок 1d20 и использовать его для всех проверок умения слушающих.

Субъект заклинания *гипноз* получает штраф –4 к проверкам Тонкого Слуха.

Субъект способности барда *очаровывание* получает штраф –4 к проверкам Тонкого Слуха.

Персонаж с навыком Бдительность получает объединенный бонус +2 к проверкам Тонкого Слуха.

Следопыт получает бонус к проверкам Тонкого Слуха при использовании этого умения против избранного противника.

Эльфы, гномы и полурослики имеют расовый бонус +2 к проверкам Тонкого Слуха благодаря своему хорошему слуху.

Полуэльфы имеют расовый бонус +1 к проверкам Тонкого Слуха. Их слух достаточно хорош благодаря эльфийским корням, но не такой, как у чистокровного эльфа.

ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ (Инт; Только Тренировка; Только Плут)

Вы можете понимать то, что говорят другие, видя движение их губ.

Проверка: Вы должны быть в пределах 10 метров от говорящего и видеть, как он говорит. Вы должны быть способны понимать язык говорящего. (Использование этого умения зависит от языка). Базовый УС – 15, и он увеличивается для сложной или невнятной речи. Вы должны концентрироваться на чтении по губам в течение полной минуты перед проверкой умения, и не можете предпринимать никакого иного действия в течение этой минуты. Вы можете двигаться в половину своей скорости, но не быстрее, и вы должны не упускать из виду говорящего. Если проверка преуспевает, вы можете понять общее содержание минуты разговора, но все равно пропускаете некоторые детали.

Если проверка терпит неудачу, вы не можете читать по губам говорящего. Если проверка терпит неудачу 5 и более раз, вы неправильно понимаете речь.

Мастер кидает проверку так, что вы не знаете, какой результат вы выкинули.

Повтор: Умение можно применять один раз в минуту.

ЧУВСТВО НАПРАВЛЕНИЯ (Инц; Только Тренировка)

Вы имеете врожденное чувство направления.

Проверка: Концентрируясь в течение 1 минуты, вы можете определить, где находится север относительно вас самих (УС 15). Если проверка терпит неудачу, вы не можете определить направление. При естественном результате 1 вы допускаете ошибку и ошибочно определяете направление севера.

Мастер делает проверку тайно, чтобы вы не знали, бросили ли вы успешный результат или 1.

Повтор: Вы можете использовать Чувство Направления более чем один раз в день. Бросок представляет вашу чувствительность к направлению в этот день. Используйте число, которое вы выкинули в первый раз, для всех попыток в этот день.

Особенности: Нетренированные персонажи не могут использовать врожденное чувство направления, но они могут определять направление, пользуясь приметам.

ЧУВСТВО ПРАВДЫ (Инц)

Применяйте это умение, чтобы понять, что кто-то обманывает вас. Это умение представляет собой чувствительность к языку тела, речевым особенностям и манерам других.

Проверка: Успешная проверка позволяет вам избегать обмана и блефа (см. умение Блеф). Вы можете также использовать это умение, чтобы понять, что что-то не так (происходит нечто странное, чего вы не понимаете), или чтобы отказать кому-либо в доверии. Попытка получать информацию с этим умением требует, по крайней мере, 1 минуту, и вы можете провести целый вечер, пробуя почувствовать окружающих.

Задача	УС
Предчувствие	20
Почувствовать чары	25

Предчувствие: Это использование умения по существу означает, что вы даете верную оценку социальной ситуации. Вы можете предчувствовать поведение других, когда что-то не так, например, когда вы говорите с самозванцем. Точно так же вы можете почувствовать, что кто-то заслуживает доверия.

Почувствовать Чары: Вы можете понять, что кто-то находится под влиянием эффекта чар (по определению, под ментальным воздействием), например, под действием узора *очаровать*, даже если эта персона сама этого не знает.

Повтор: Нет, хотя вы можете делать проверку Чувства Правды против каждого обмана.

ГЛАВА 6

НАВЫКИ

Ветер жалобно скулит и стонет посреди ледяных торосов. Он яростно набрасывается на безымянную крепость, но ни молнии, ни буря на властны более разрушать по ночам каменную твердыню. Сидящий на деревянном троне расслабился. Впервые за долгий, долгий срок ночь стала для него временем спокойного отдохновения. Серебряные кинжалы не причиняют ему неудобства.

Шиветью спит и видит сны о конце бессмертия.

Ярость потрескивает между каменными столпами. Тени убегают. Тени прячутся. Тени в ужасе мечутся туда и обратно.

Бессмертие под угрозой.

Отрывок из *Анналов*.
Эпоха неизвестна.
Автор неизвестен.

НАВЫКИ

Стиль боя			
Навык	Требования	Улучшенный натиск	Боевой опыт
Оружие в обеих руках	Общий	Разоружение	Специалист в оружии.
Безоружный	Общий	Улучшенная подсечка	Мастер в оружии или рукопаш.
Фехтование легким оружием	Специалист в оружии.	Мастер рукопашной	Безоружный бой.
		Отражение стрел	Мастер в оружии, или безоружный бой. Уклонение.
		Оглушающий кулак	Безоружный бой, могучий удар
Владение оружием (ближний бой)			
Владение оружием	Общий	Великий мастер рукопашной	Мастер рукопашной.
Специалист	Владение оружием,	Отклонение удара	Мастер рукопашной. Подвижность
Мастер	Специалист,	Великий мастер рукопашной	Улучшенный безоружный бой
Великий мастер	Мастер, фехтование легким оружием,	Улучшенная защита	Владение щитом.
Владение броней			
Легкая	Общий	Мастер доспехов	Владение доспехом.
Средняя	Сила 10 и более	Тактик	Боевой опыт. Знание тактики и стратегии 12 рангов
Тяжелая	Сила 12 и более		
Щит	общий		
Верховой бой		Навыки направляющих	
Верховой бой	Умение верховая езда 2 ранга	Боевое плетение	Направляющий
Атака верховым животным	Верховой бой	Повторить плетение	Знание Узоров 8 рангов
Верховой прорыв	Атака верховым животным. Выхватить оружие. Ураганная атака.	Алмазная воля	Направляющий
Маневр на лету	Верховая езда (летающее существо) 6 рангов	Расширенный поток	Основы узороплетения 6 рангов
Верховая стрельба	Верховой бой, Верховая езда 6 рангов		
Стрелковый (метательный) бой			
Владение оружием		Улучшенная концентрация	Воля 15 и более. Число каналов 40 и более.
Точный выстрел	Владение оружием. Восприятие 13 и более	Узы стража	3 уровень направляющего
Дальний выстрел	Владение оружием. Сила 12 и более, Восприятие 15 и более.	Замкнуть плетение	Уровень направляющего 3+.
Стрельба на бегу	Точный выстрел. Ловкость 13 и более.	Преобразовать плетение	Знание узоров 6 рангов. Основы узороплетения 6 рангов.
Стрельба по движущейся мишени	Точный выстрел, Восприятие 15 и более.	Расширить плетение	Направляющий
Повторный выстрел	Выхватить оружие	Множественные плетения	Интеллект 15 и более, Воля 15 и более. Число каналов 40 и более.
		Приостановить плетение	Множественное плетение
Боевое искусство			
Могучий удар	Сила 13 и более	Скрытое плетение	Интеллект 17 и более.
Рассечение	Специалист в оружии	Улучшенное множественное плетение	Интеллект 17 Воля. Число каналов 80 и более.
Улучшенное рассечение	Рассечение. Мастер в оружии.	Грация эльфа	Умения: Основы узороплетения 16 рангов. Лечение 8 рангов Блеф 8 пунктов Дипломатия 8 пунктов Сбор информации 8 пунктов
Боевой опыт	Интеллект 13 и более. (Только Воины и Паладины)	Грация дриады	Грация эльфа Умения: Блеф 13 пунктов Дипломатия 13 пунктов Сбор информации 13 пунктов
Уклонение	Ловкость 13 и более.	Грация нимфы	Грация дриады Умения: Блеф 18 пунктов Дипломатия 18 пунктов Сбор информации 18 пунктов
Подвижность	Уклонение	Улучшенное приостановленное плетение.	Улучшенное множественное плетение, приостановленное плетение
Атака с ходу	Подвижность	Улучшенное скрытое плетение	Скрытое плетение. Интеллект 19. Основы узороплетения 16 рангов
Ураганная атака	Атака с ходу		
Выхватить оружие	Подвижность		
Бой в слепую	Мастер в оружии. Восприятие 15 и более.		
Разное			
Навык	Требования	Навык	Требования
Амбидекстрия	Общий	Бег	Общий
Бдительность	Общий	Выносливость	Общий
Навык	Требования	Навык	Требования

Выслеживание	Общий		
Железная воля	Общий		
Исключительная стойкость	Общий		
Крепкие ноги	Выносливость		
Крепость тела	Общий		
Лидер	Дипломатия 12 рангов		
Маневр в воздухе	Акробатика и Прыжки 8 рангов		
Молниеносная реакция	Общий		

Приобретение Навыков

На полученный опыт, персонаж может купить навык. Свой первый навык персонаж получает по указанной цене, цена последующих навыков возрастает.

1-й навык + 0 ОО.

2-й навык + 1000 ОО.

3-й навык + 2000 ОО.

4-й навык + 3000 ОО.

5-й навык + 4000 ОО.

И т.д.

Кроме того, когда значение опыта персонажа достигает определенного значения, он получает некоторые навыки бесплатно (см. Глава 03), эти навыки не учитываются при расчете стоимости других навыков.

Так же вы можете заплатить деньги в академии, и вас научат этому навыку (если вы удовлетворяете требованиям), т.е. повысят ваш опыт на столько ОО, сколько вам необходимо для получения данного навыка (ваш свободный опыт не учитывается, т.е. если у вас 2000 свободного опыта, а на навык необходимо 3000, то в академии вас повысят на 3000 опыта, а не на 1000). Обучение в академии 1 день добавляет 50 ОО, если вы покидаете академию не завершив обучение, то вы теряете 50% от полученного в ней опыта, полученный опыт записывается в отдельную графу, и может быть использован только на получение того навыка, на который вы учились.

Описание Навыков

Ниже приведен формат описания навыков.

Название Навыка [Тип навыка]

Описание действие навыка.

Требование: Тут описано все, что требуется для приобретения навыка (определенные значения какой-либо характеристики, другой навык, умение, стоимость в очках опыта).

Преимущества: Что навык позволяет вашему персонажу делать.

Без Навыка: Здесь описано, что персонаж без этого навыка может (или не может) делать. Если раздел пуст, то отсутствие навыка не влечет за собой никаких особенных недостатков.

Особенности: Дополнительные сведения о навыке, которые могут быть вам полезны для того, чтобы решить, приобрести навык или нет.

СТИЛЬ БОЯ

ОРУЖИЕ В ОБЕИХ РУКАХ (Ближний и дистанционный бой).

Персонаж обучен сражаться с оружием в каждой руке.

Требование: 1500 ОО.

Преимущества: В рукопашном бою персонаж может наносить удары и отражать удары противника (равносильно малому щиту) вторым оружием без штрафов. Так же при метательной атаке снимается штраф на точность с основной руки и снижается с не основной руки (Штраф = 2).

Без Навыка: Если персонаж сражается с оружием в обеих руках без этого навыка, то он получает только ½ Мод ЛОВ к броску атаки; не основной рукой он может наносить удары только при положительном результате броска атаки (бросок персонажа – бросок врага > 0). Отражать удар со штрафом 4. При метательной атаке идет штраф на основную руку 2, а на не основную 6.

БЕЗОРУЖНЫЙ БОЙ

Персонаж обучен сражаться с голыми руками.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Сражаясь голыми руками персонаж получает 1к6 к Броску атаки (база 2к6+1к6+мод ЛОВ).

Без Навыка: Если персонаж сражается голыми руками без данного навыка, то он не получает бонусов (Бросок атаки 2к6 + Мод ЛОВ).

Особенности: Монах получает эту способность при старте.

ФЕХТОВАНИЕ ЛЕГКИМ ОРУЖИЕМ

Персонаж великолепно владеет легким оружием (Рапира, шпага, сабля, катана, облегченный длинный меч).

Требование: Специалист в оружии (Рапира, сабля, катана, облегченный длинный меч). 2000 ОО.

Преимущества: Фехтовальщик получает 1к3 к Броску атаки (Итог 3к6 + 1к3 + Мод ЛОВ). Персонаж так же способен найти бреши в броне противника (Если фехтовальщик превышает бросок противника на 6 и более, то он наносит удар в обход брони).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Если на фехтовальщик надел броню тяжелее Легкой, взял в руку щит или сражается верхом, то он теряет этот навык. Данный навык не применим к кинжалам (из-за малого размера), но фехтовальщик может отражать удары кинжалом или дагой в не основной руке.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ (Ближний бой)

Персонаж обучен сражаться одним типом оружия (Кинжал, длинный меч, сабля, топор, и т.д.)

Требование: доступность для класса и расы. 500 ОО.

Преимущества: В рукопашном бою персонаж получает 1к6 к Броску атаки (Итог 2к6+1к6+мод ЛОВ), при пользовании стрелковым оружием не получает штрафов.

Без Навыка: Если персонаж сражается в рукопашном бою неизвестным ему оружием, он получает только 1к3 к броску и ½ мод ЛОВ (база 2к6+1к3+1/2 мод ЛОВ). При стрелковом сражении штраф -1 за каждый диапазон расстояния.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия.

СПЕЦИАЛИСТ ВО ВЛАДЕНИИ ОРУЖИЕМ (Ближний бой)

Персонаж более искусен во владении, каким либо оружием.

Требование: Владение оружием, 3000 ОО.

Преимущества: Диапазон угрозы смещается на 1 (Глава 04 Таблица 4.1. т.е диапазон угрозы специалиста -6 +4). Урон +1.

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия.

МАСТЕР ВО ВЛАДЕНИИ ОРУЖИЕМ (Ближний бой)

Персонаж достигает мастерства во владении, каким либо оружием.

Требование: Специалист во владении оружием, 5000 ОО.

Преимущества: В рукопашном бою персонаж получает дополнительный удар, бросок атаки +1к3 (Итоговый бросок 3к6 + 1к3 + Мод ЛОВ). Диапазон угрозы смещается на 2 (Глава 04 Таблица 4.1.).

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия. Если у персонажа есть Фехтование легким оружием, и он мастер в этом оружии, то Бросок атаки равен 4к6 + Мод ЛОВ. Не действует при ношении тяжелых доспехов (исключение рыцарское копье при стремительной атаке).

ВЕЛИКИЙ МАСТЕР ВО ВЛАДЕНИИ ОРУЖИЕМ (Ближний бой)

Персонаж достигает высочайшего мастерства во владении, каким либо оружием.

Требование: Мастер во владении оружием, 7000 ОО. Не применимо к оружию, тяжелее 7 килограмм. Только Воины и Паладины.

Преимущества: В рукопашном бою персонаж получает второй дополнительный удар, бросок +1к3 (Итоговый бросок 4к6 + Мод Лов). Диапазон угрозы смещается на 3 (Глава 04 Таблица 4.1.).

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия. Если у персонажа есть Фехтование легким оружием, и он великий мастер в этом оружии, то Бросок атаки равен 4к6 + 1к3 + Мод ЛОВ. Не действует если на персонаже средний доспех или тяжелее (исключение рыцарское копьё при стремительной атаке).

ВЛАДЕНИЕ БРОНЕЙ

НОШЕНИЕ ЛЕГКОЙ БРОНИ

Персонаж обучен сражаться в легкой броне.

Требование: 500 ОО.

Преимущества: Во время боя персонаж не терпит штрафов.

Без Навыка: Если персонаж сражается без данного навыка, то он получает – 2 к Мод ЛОВ. Штрафы на проверку умений удваиваются.

НОШЕНИЕ СРЕДНЕЙ БРОНИ

Персонаж обучен сражаться в средней броне.

Требование: Сила 10 и более. 1000 ОО.

Преимущества: Во время боя персонаж не терпит штрафов.

Без Навыка: Если персонаж сражается без данного навыка, то он получает – 4 к Мод ЛОВ. Штрафы на проверку умений удваиваются.

НОШЕНИЕ ТЯЖЕЛОЙ БРОНИ

Персонаж обучен сражаться в тяжелой броне.

Требование: Сила 12 и более. 1500 ОО.

Преимущества: Во время боя персонаж не терпит штрафов.

Без Навыка: Если персонаж сражается без данного навыка, то он получает – 6 к Мод ЛОВ. Штрафы на проверку умений удваиваются.

ВЛАДЕНИЕ ЩИТОМ

Персонаж обучен сражаться в легкой броне.

Требование: 500 ОО.

Преимущества: Во время боя персонаж не терпит штрафов на отражение ударов.

Без Навыка: Если персонаж сражается без данного навыка, то он получает штраф к Мод ЛОВ и отражению ударов в зависимости от размера щита.

Особенности:

Таблица 6.1.

Отражение удара.

№	Часть тела	Сложность задачи (по ловкости)			
		Малый щит	Средний щит	Большой щит	Ростовой щит
1.	Левая рука	5	0	0	0
2.	Левая нога	15	10	5	0
3.	Левая часть груди	15	5	0	0
4.	Живот	15	5	0	0
5.	Голова	20	15	10	10
6.	Правая часть груди	25	20	20	15

7.	Правая рука	30	25	20	20
8.	Правая нога	35	30	25	20
9.	Удар со спины	+ 10 к УС	+ 10 к УС	+ 10 к УС	+ 15 к УС
10.	Удар с правого фланга	+ 6 к УС	+ 6 к УС	+ 6 к УС	+ 10 к УС
11.	Удар с левого фланга	+ 2 к УС	+ 2 к УС	+ 0 к УС	+ 0 к УС
12.	Штраф если нет навыка	- 1 к Мод ЛОВ	- 2 к Мод ЛОВ	- 3 к Мод ЛОВ	- 4 к Мод ЛОВ
13.	Увеличение УС если нет навыка	+ 10 к УС	+ 8 к УС	+ 6 к УС	+ 6 к УС

ВЕРХОВОЙ БОЙ

ВЕРХОВОЙ БОЙ

Персонаж обучен сражаться на верховом животном.

Требование: Умение верховой езды 2 ранга. 1000 ОО.

Преимущества: Во время боя персонаж способен управлять животным и сражаться, что дает ему 1кб к броску атаки, но персонаж терпит штраф -2 к Мод ЛОВ (Итог с учетом владения оружием +1кб -2).

Без Навыка: Если персонаж сражается без данного навыка, то персонаж бросает проверку на то, чтобы удержаться в седле (УС 10 и более на Умение Верховая езда), а так же не получает бонус в 1кб и терпит штраф -2 к Мод ЛОВ.

Особенности: Фехтование легким оружием и Великий мастер во владении оружием при верховом бое не применимы. Не совсем применим для летающих. Этот бонус получает персонаж только в том случае, если атакует противника копьём, в противном случае он его просто не достанет. Воздушные бои в основном проводят с применением Атаки верховым животным.

АТАКА ВЕРХОВЫМ ЖИВОТНЫМ

Персонаж во время боя посылает свое животное на врага.

Требование: Верховой бой. 1000 ОО.

Преимущества: Во время боя персонаж искусно проводит атаки верховым животным. Бросок атаки производится как за всадника, так и за верховое животное (Бросок атаки верхового животного 3кб + Мод ЛОВ для наземного боя, 4кб + Мод Ловкости для летающего или водоплавающего против сухопутного).

Без Навыка: Без навыка бросок атаки животного 2кб + 1к3 + Мод ЛОВ для наземного боя и 3кб + Мод ЛОВ для летающих и водоплавающих против сухопутного.

Особенности: Если верховое животное само способно сражаться, то всадник может позволить ему драться без его участия (всадник не атакует и не управляет животным), в противном случае всадник будет мешать животному, и то будет терпеть соответствующие штрафы.

СТРЕМИТЕЛЬНАЯ ВЕРХОВАЯ АТАКА

Персонаж во время стремительной атаки наносит большой урон копьём или мечем.

Требование: Верховой бой. 2000 ОО.

Преимущества: Во время атаки персонаж наносит +1кб дополнительного урона.

ВЕРХОВОЙ ПРОРЫВ

Персонаж врывается в строй или толпу и буквально сметает всех на своем пути.

Требование: Атака верховым животным, Выхватить оружие, Ураганная атака. 5000 ОО.

Преимущества: Персонаж врывается в строй и движется через него 5 метров/раунд или пока не будет остановлен, раздавая удары всем, кто в зоне поражения или сминая их верховым животным. Первая атака может проводиться рыцарским копьём, затем выхватывается другое оружие.

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Первый раунд верхового прорыва рассчитывается как стремительная атака. Второй раунд воин врезается в строй и движется сквозь него. Как пример - рыцарь на боевом коне, врезающийся на полном ходу (Глава 04 Верховой прорыв).

МАНЕВР НА ЛЕТУ

Персонаж великолепно управляет летающим существом.

Требование: Верховая езда (летающее существо) 6 рангов. 3000 ОО.

Преимущества: Персонаж может заставить существо выполнить сложный маневр.

Таблица 6.2.

Пример маневра

	Маневренность существа	Сложность задачи	Примечание
Перевернуться в воздухе	Средняя	12	Существо переворачивается и летит кверху лапами 1 раунд
Штопор	Средняя	12	Резкое снижение с нарастающей скоростью (+10-30 км/ч в раунд) по спирали.
Парить на месте	Хорошая	15	Зависнуть на месте
Выйти из штопора	Средняя	18+	Прекратить вращение и замедлить падение (замедление на 10-40 км/ч в раунд)
Резкий поворот	Хорошая	18	Резко повернуть с малым радиусом поворота (от 15 до 50 метров). Угол поворота до 120°.
Вогнать противника в штопор (Действует на существ отличных только на 1 размер, Тарн не сможет провести подобную атаку против дракона, а так же нельзя вогнать в штопор летающее существо без крыльев).	Хорошая	25	Верховое животное должно произвести захват. После чего оно складывает крылья и устремляется к земле, раскручивая противника вокруг своей оси. Животное может попытаться вырваться (взаимная проверка по силе). Если это ему удастся, то оно должно выйти из штопора с УС18+ (существо с плохой маневренностью не сможет выйти из штопора). Если вырваться не удастся, то, когда жертва будет выпущена УС30 для выхода из штопора. УС 18 для атаковавшего (ведь он тоже должен выйти из штопора).
Мертвая петля	Отличная	25	

Без Навыка: Штраф -6.

Особенности:

ВЕРХОВАЯ СТРЕЛЬБА

Персонаж хорошо стреляет с верхового животного.

Требование: Верховой бой, Верховая езда 6 рангов. 2000 ОО.

Преимущества: Персонаж не терпит штрафов за стрельбу с сухопутного животного и .

Без Навыка: на сухопутном -4 к точности, на летающем -10 к точности.

Особенности: .

СТРЕЛКОВЫЙ (метательный) БОЙ

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ (Стрелковый бой)

Персонаж обучен сражаться одним типом оружия (Метательный кинжал, лук, арбалет и т.д.)

Требование: доступность для класса и расы. 500 ОО.

Преимущества: персонаж не терпит штрафов (стрелковая атака 1к20 + Мод Восприятия).

Без Навыка: Персонаж терпит штраф в -5 и не получает бонус за уровни.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия.

ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Персонаж обучен точной стрельбе.

Требование: Владение оружием. Восприятие 13 и более. 2000 ОО.

Преимущества: персонаж получает 1к20 к метательной или стрелковой атаке одним типом оружия (итого 2к20+Мод Восприятия).

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, каждый раз получая +1к20, но цена возрастает вдвое (второй раз 4000+ ОО Восприятие 15+, третий раз 8000+ ОО Восприятие 17+).

ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ

Персонаж обучен стрельбе по дальним мишеням.

Требование: Владение оружием. Сила 12 и более. Восприятие 15 и более. 2000 ОО.

Преимущества: персонаж более точен при дальней стрельбе (свыше 25 метров диапазон смещается на 1). Максимальная дальность выстрела или броска увеличивается в полтора раза.

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия.

СТРЕЛЬБА НА БЕГУ

Персонаж обучен стрельбе в движении.

Требование: Точный выстрел. Ловкость 13 и более. 1000 ОО.

Преимущества: персонаж не терпит штрафов при стрельбе в движении на ногах (скорость персонажа больше не учитывается).

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Если у персонажа есть навык Верховая стрельба, то скорость верхового животного так же не учитывается. Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия.

СТРЕЛЬБА ПО ДВИЖУЩЕЙСЯ МИШЕНИ

Персонаж обучен стрельбе по движущимся мишеням.

Требование: Точный выстрел. Восприятие 15 и более. 1000 ОО.

Преимущества: персонаж более четко рассчитывает траекторию движения цели (диапазон штрафа за скорость мишени смещается на 1).

Без Навыка: не применимо.

Особенности: Персонаж может брать несколько раз этот навык, но для нового оружия.

ПОВТОРНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Персонаж может провести дополнительную метательную или стрелковую атаку.

Требование: Выхватить оружие. 2000 ОО.

Преимущества: персонаж способен провести дополнительную метательную (две если метать кинжалы и т.п. обеими руками) и стрелковую атаку (не распространяется на арбалет, но если есть под рукой два заряженных, то можно выстрелить с одного, а затем с другого) со штрафом на попадание -4.

Без Навыка: не применимо.

Особенности: .

БОЕВОЕ ИСКУСТВО

МОГУЧИЙ УДАР

Персонаж способен опрокинуть врага одним ударом

Требование: Сила 13 и более. 500 ОО.

Преимущества: Диапазон урона смещается на 1.

Без Навыка: Смотри глава 04.

РАССЕЧЕНИЕ

Персонаж способен одним движением оружия ранить (или убить) двоих.

Требование: Специалист в оружии. 2000 ОО.

Преимущества: Если персонаж сражается одновременно с двумя и более противниками, то с данным навыком он способен нанести удар двоим противникам, попавшим в его диапазон угрозы (выкинувшим бросок атаки меньше персонажа).

Без Навыка: Не применимо.

УЛУЧШЕННОЕ РАССЕЧЕНИЕ

Персонаж способен одним движением оружия ранить (или убить) многих противников.

Требование: Рассечение. Мастер в оружии. 2000 ОО.

Преимущества: Если персонаж сражается одновременно с тремя и более противниками, то с данным навыком он способен нанести удар всем противникам, попавшим в его диапазон угрозы (выкинувшим меньше персонажа).

Без Навыка: Не применимо.

БОЕВОЙ ОПЫТ

Персонаж был обучен тактике сражения, получает дополнительную выгоду от товарищей, атакующих одного противника. Он способен держать строй, а при необходимости способен организовать строй необученных бойцов.

Требование: Интеллект 13 и более. Доступно только Воинам и Паладинам. 2000 ОО.

Преимущества: Если персонаж вместе с товарищами атакуют одного противника, или обороняются от превосходящего по численности противника, то он получает некоторые преимущества, описанные в Главе 04 Бой с несколькими противниками.

Без Навыка: См. главу 04.

Особенности: Персонаж с навыком Тактика, может организовать небольшое число союзников так, как будто у них есть Боевой опыт.

УКЛОНЕНИЕ

Персонаж уделял особое внимание уклонению от ударов и метательных атак.

Требование: Ловкость 13 и более. 500 ОО.

Преимущества: Персонаж может сместить диапазон угрозы на 2 со стороны одного противника. Если персонаж видит, что в него готовятся стрелять, то прибавляет спас бросок по реакции к сложности на попадание, вместо модификатора ловкости. Помимо этого персонаж может избегать двух ударов, вместо одного (если ему угрожают двое или более противников).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Не действует, если на персонаже тяжелая броня.

ПОДВИЖНОСТЬ

Персонаж уделял особое внимание уклонению от ударов и метательных атак.

Требование: Уклонение. 2000 ОО

Преимущества: Персонаж может сместить диапазон угрозы на 2 со всех атакующих противников (не суммируется с уклонением). Фланговать его более проблематично (противники

получают не более 1к3 к атаке). Кроме того, персонаж может попробовать избежать всех угрожающих ему атак.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Не действует, если на персонаже средняя броня или тяжелая.

АТАКА С ХОДУ

Персонаж может переместиться дальше и атаковать.

Требование: Подвижность. 2000 ОО.

Преимущества: Персонаж может переместиться на $\frac{3}{4}$ от максимума и все еще атаковать. Противник, если не был готов против приближения, ударить подошедшего не сможет.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Не действует, если на персонаже средняя броня или тяжелая.

УРАГАННАЯ АТАКА

Персонаж может так вращать оружием и делать небольшие перемещения, что все находящиеся в пределах досягаемости оружия смертельно рискуют.

Требование: Атака с ходу. 4000 ОО.

Преимущества: Персонаж может перемещаться на $\frac{1}{4}$ от базовой скорости, атакуя всех находящихся в пределах досягаемости (союзники тоже рискуют подвернуться под руку, чтобы избежать ранения они должны выиграть бросок атаки у него). Ураганно атакующий получает 1к3 к броску атаки, диапазон угрозы противникам смещается на 2. Точка удара определяется случайным образом.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Персонаж способен ураганно атаковать не более 2 + Мод. Стойкости раундов в час. Не действует, если на персонаже тяжелая броня. Подвижность и уклонение в момент ураганной атаки не применима.

ВЫХВАТИТЬ ОРУЖИЕ

Персонаж очень быстро выхватывает оружие.

Требование: Подвижность. 2000 ОО.

Преимущества: Персонаж может сделать один шаг, выхватить оружие (меч из ножен, топор из петли и т.п.) и нанести удар не подготовленному противнику до того, как тот успеет защититься. Кидается бросок атаки, расчет идет согласно Таблице 4.1. но первый не наносит удар в любом случае.

Пример: два бойца спорят на расстоянии метра друг от друга, от спора переходят к оскорблениям. Один хватается за меч, второй выхватывает свой и наносит удар первому в голо (первый бросает 2кб+ Мод ловкости, так как он безоружен в данный момент, второй же бросает 2кб + Мод. ловкости + за владение оружием т.е специалист +1кб, мастер +1кб +1к3, великий мастер +2кб). Бой закончен, не успев начаться.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Не действует, если на персонаже средняя броня или тяжелая.

БОЙ В СЛЕПУЮ

Персонаж может сражаться с противниками, полагаясь только на слух.

Требование: Мастер в оружии. Восприятие 15 и более. 2000 ОО.

Преимущества: Персонаж может с минимальным штрафом (в 1кб) сражаться в полной темноте, ослепленным или с невидимым противником.

Без Навыка: Персонаж терпит штраф в 2кб.

Особенности: Не действует, если вокруг слишком шумно, персонаж оглох или противник не производит шума.

УЛУЧШЕННЫЙ НАТИСК

Персонаж может напирать на противника с большей эффективностью.

Требование: Боевой опыт. 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж не терпит штрафов во время натиска на врага.

Без Навыка: Персонаж терпит штраф в 1кб к броску атаки.

РАЗОРУЖЕНИЕ

Персонаж может выбить оружие у противника из рук.

Требование: Специалист в оружии. 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж может вместо удара по противнику попытаться выбить оружие у того из рук (Спас бросок по реакции УС10 + разница в броске атаки).

Без Навыка: Не применимо.

УЛУЧШЕННАЯ ПОДСЕЧКА

Персонаж более эффективно проводит подсечки.

Требование: Мастер в оружии или в рукопашном бою. 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж при проведении проверки получает +4 к взаимной проверке.

Без Навыка: см Глава 04.

МАСТЕР РУКОПАШНОЙ

Персонаж более искусен в рукопашном бою.

Требование: Безоружный бой. 3000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает бонус 1к3 к броску атаки (итого 3кб + 1к3). Будучи без брони у него есть три атаки руками, или две ногами (можно провести две руками и одну атаку ногой). Диапазон угрозы врагу -1, со стороны врага -2.

Урон		
Маленький	Средний	Большой
1к6/1к8	1к8/1к10	2к6/2к8

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Если на персонажа надет любой доспех (за исключением стеганой или кожаной куртки), то он теряет этот навык.

ОТРАЖЕНИЕ СТРЕЛ

Персонаж может попытаться отклонить стрелу, пущенную в него.

Требование: Мастер в оружии или безоружный бой. Уклонение. 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж может попытаться отбить стрелу (нож, метательный топор или молот, дротик, метательное копьё, но не копьё, выпущенное из баллисты), пущенную в него или стоящего рядом товарища, при условии, что он видит снаряд.

Таблица 6.3.

Сложность задачи на отражение

	Расстояние от стрелка до персонажа							
	1 - 4	5 - 10	11 - 25	26 - 40	41 - 90	91 - 150	151 - 220	221 - 300
УС по реакции	35	30	26	22	18	14	10	8

Без Навыка: Персонаж способен отражать стрелы щитом, но со штрафом 5.

ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК

Мощные атаки персонажа способны опрокинуть или оглушить противника.

Требование: Безоружный бой. Могучий удар. 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж может попытаться провести оглушающую атаку против противника. Такое возможно только в том случае, если персонаж выигрывает бросок атаки (противник в этом раунде не может его ударить, согласно таблице 4.1.). Персонаж наносит удар рукой или ногой по голове, должен причинить хотя бы 1 НР урона (без учета того, сколько урона было поглощено броней), противник кидает спас бросок по стойкости.

УС = 5 + урон, иначе противник теряет сознание на 1кб раундов (полностью беспомощен).

УС = 10 + урон, иначе противник оглушен на 1кб раундов (теряет 1кб из броска атаки).

Без Навыка: Не применимо.

ОТКЛОНЕНИЕ УДАРА

Персонаж способен отклонять удары.

Требование: Мастер рукопашной. Подвижность. 4000 ОО.

Преимущества: С этим навыком персонаж получает поглощение урона в 5 пунктов (режущий, колющий, дробящий) против оружия ближнего боя (считается, что от слабых ударов он просто уходит, а сильные его только лишь задевают).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Если на персонажа одет любой доспех (за исключением стеганой или кожаной куртки), то он теряет этот навык.

ВЕЛИКИЙ МАСТЕР РУКОПАШНОЙ

Персонаж достигает вершины мастерства в рукопашном бою.

Требование: Мастер рукопашной. 7000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает 1кб к броску атаки (итого 4кб+Мод Ловкости). У персонажа четыре атаки руками, или три ногами (можно провести три руками и одну атаку ногой). Диапазон угрозы врагу -1, со стороны врага -3.

Таблица 3-3: Монах

Урон		
Маленький	Средний	Большой
1к8/1к10	1к10/1к12	2к8/2к10

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Если на персонажа надет любой доспех (за исключением стеганой или кожаной куртки), то он теряет этот навык.

УЛУЧШЕННАЯ ЗАЩИТА

Персонаж лучше владеет щитом.

Требование: Владение щитом. 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +5 к проверкам отражения удара щитом.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Общий.

МАСТЕР ДОСПЕХОВ

Персонаж досконально изучил один тип доспехов (кольчуга, панцирь, полулаты, латы и т.д.), и знает их сильные и слабые стороны.

Требование: Владение броней. 3000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +1; +2; +3 к поглощению урона доспехами (легкая, средняя, тяжелая броня соответственно) в рукопашной схватке. Этот бонус поглощения остается даже если вас подло атаковал плут (удар в обход доспеха). Но не дает бонуса на те участки тела, на которых нет брони (кираса как не защищала руки и ноги, так и не защитит).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Можно брать несколько раз, но каждый раз для нового доспеха.

ТАКТИК

Персонаж досконально изучил сражение на поле боя, он способен организовать своих сторонников в хорошо слаженный отряд.

Требование: Боевой опыт. Знание тактики и стратегии 12 рангов. 5000 ОО.

Преимущества: Все союзники в поле зрения Тактика, которые способны слышать его команды получают навык Боевой опыт во время сражения.

Без Навыка: Не применимо.

НАВЫКИ НАПРАВЛЯЮЩИХ

БОЕВОЕ ПЛЕТЕНИЕ

Или плетение во время боя.

Требование: Способность направлять. 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +4 к проверкам концентрации во время боя.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Можно взять повторно, но стоимость 4000 ОО.

ПОВТОРИТЬ ПЛЕТЕНИЕ

Один из неплохих способов выучить новый узор.

Требование: Способность направлять. Знание узоров 8 рангов. 3000 ОО

Преимущества: Направляющий, если сможет понять неизвестное ему плетение (проверка на знание Узоров), сотворенное другим направляющим, может попытаться повторить его (повторная проверка на знание Узоров).

Без Навыка: Не применимо.

АЛМАЗНАЯ ВОЛЯ

Персонаж способен направить больше потоков в день.

Требование: Способность направлять. 100 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +10×МОД Воли к максимуму потоков в день.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Можно брать много раз, при этом не учитывается число других навыков (считается так, как будто вы берете свой первый навык), но каждый раз стоимость навыка увеличивается на 100 ОО. Этот навык не может быть получен в академии.

РАСШИРЕННЫЙ ПОТОК

Персонаж может сплести больше потоков за один раунд.

Требование: Способность направлять. 100 ОО.

Преимущества: Персонаж получает МОД Воли к максимуму каналов.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Можно брать много раз, при этом не учитывается число других навыков (считается так, как будто вы берете свой первый навык), но каждый раз стоимость навыка увеличивается на 100 ОО. Этот навык не может быть получен в академии.

УЛУЧШЕННАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Направляющий способен концентрироваться на большем числе потоков, нежели без этого навыка.

Требование: Воля 15 и более. Число каналов 40 и более. 3000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает способен концентрироваться на числе плетений, равном МОД Воли +1.

Без Навыка: Концентрируется только на числе плетений равном МОД Воли.

Особенности: Можно брать множество раз.

УЗЫ СТРАЖА

Персонаж способен связать друге существо очень прочными узами.

Требование: Способность сплести узор *Подчинить*. 2000 ОО и 2 канала.

Преимущества: Персонаж жертвует двумя каналами (в случае смерти стража каналы восстанавливаются), и образует связь с другим существом, делая его своим стражем (смотри описание СТРАЖ, глава 03).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Предпочтительнее брать стража – добровольца, нежели подчинять кого-то (если страж гибнет, то каналы восстанавливаются, но для новых уз необходимо заплатить опять 2000 ОО).

ЗАМКНУТЬ ПЛЕТЕНИЕ

На некоторых плетениях необходимо постоянно концентрироваться, но с данным навыком вы можете создать плетение, которое будет подпитывать само себя.

Требование: Способность направлять. Основы плетения узоров 6 рангов. 3000 ОО.

Преимущества: Персонаж направляет в плетение несколько потоков астрала (число потоков плетения зависит от сложности задачи, которую вы ставите для своего плетения), после чего обрывает с ним связь. После чего плетение продолжает существовать самостоятельно, по заданной вами схеме. Некоторые плетения могут держаться вечно (пока не будут разбиты или не выполнят свою задачу), другие же через некоторое время распускаются.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Много зависит от мастерского произвола (ибо не фиг).

ПРЕОБРАЗОВАТЬ ПЛЕТЕНИЕ

Направляющие часто экспериментируют с плетениями, изменяя старые и создавая новые.

Требование: Способность направлять. Знание узоров 6 рангов. Основы узороплетения 6 рангов. 3000 ОО.

Преимущества: Персонаж экспериментирует с внесением изменений числа и качественного состава потоков в плетении, описывая чего он старается добиться этими изменениями (после кидается проверка на Основы узороплетения сложность задачи тем выше, чем сильнее плетение отличается от стандартного).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Много зависит от мастерского произвола (ибо не фиг).

РАСШИРИТЬ ПЛЕТЕНИЕ

Самый простой способ повысить эффективность плетения.

Требование: Способность направлять. Основы плетения узоров 3 ранга. 1000 ОО.

Преимущества: Направляющий просто увеличивает вдвое число потоков плетения, увеличивая один из его эффектов вдвое (дальность, длительность, урон и т.д.), не кидая ни каких проверок.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Можно брать три раза (можно один эффект увеличить вчетверо; или один втрое, а другой вдвое и т.д.).

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ПЛЕТЕНИЯ

Направляющий способен, закончив одно плетение, в этом же раунде начать следующее.

Требование: Способность направлять. Интеллект 15 и более. Воля 15 и более. Число каналов 40 и более. Основы плетения узоров 12 и более. 5000 ОО.

Преимущества: Персонаж заканчивает одно плетение, и в этом же раунде начинает следующее (если у него есть возможность, то он может его в этом раунде и закончить, но начать третье уже нельзя).

Без Навыка: Направляющий способен создать только одно плетение за раунд, не зависимо от того, сколько неиспользованных каналов у него осталось.

Особенности: Сложность на концентрацию в бою суммируется от каждого плетения.

УЛУЧШЕННЫЕ МНОЖЕСТВЕННЫЕ ПЛЕТЕНИЯ

Направляющий способен, закончив одно плетение, в этом же раунде начать следующее.

Требование: Способность направлять. Интеллект 17 и более. Воля 17 и более. Число каналов 80 и более. 8000 ОО.

Преимущества: Персонаж заканчивает одно плетение тут же создает следующее, пока есть неиспользованные каналы.

Без Навыка: Направляющий способен создать только одно плетение за раунд, не зависимо от того, сколько неиспользованных каналов у него осталось.

Особенности: Сложность на концентрацию в бою суммируется от каждого плетения.

ПРИОСТАНОВИТЬ ПЛЕТЕНИЕ

Направляющий способен задержать срабатывание своего плетения до нужного момента.

Требование: Множественное плетение. 2000 ОО.

Преимущества: Персонаж не заканчивает плетение, оставив незавершенным один поток. Такое плетение держится наготове сколь угодно долгое время, занимая 1 канал. Его можно завершить в любой момент, даже если у вас нет неиспользованных каналов (кидается спас бросок, за превышение на 1 канал). Вы способны приостанавливать только одно плетение.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Постоянно таскаться с подготовленным плетением не совсем разумно, это все равно, что кричать на всю округу, что вы здесь. Кроме того, вы при отдыхе восстанавливаете вдвое дольше свои потоки.

УЛУЧШЕННОЕ ПРИОСТАНОВЛЕННОЕ ПЛЕТЕНИЕ

Направляющий способен задержать срабатывание своего плетения до нужного момента.

Требование: Улучшенное множественное плетение, приостановить плетение. 6000 ОО.

Преимущества: Персонаж не заканчивает плетение, оставив незавершенным один поток. Такое плетение держится наготове сколь угодно долгое время, занимая 1 канал. Его можно завершить в любой момент, даже если у вас нет неиспользованных каналов (кидается спас бросок, за превышение на 1 канал). Вы способны приостанавливать число плетений равное вашему модификатору Воли.

Без Навыка: Не применимо.

СКРЫТОЕ ПЛЕТЕНИЕ

Направляющий создает поток не видимый для других направляющих.

Требование: Способность направлять. Интеллект 17 и более. Основы плетения узоров 10 рангов. 3000 ОО.

Преимущества: Персонаж вплетает в узор потока астрала (20% от общего числа потоков плетения), что делает данное плетение невидимым для других направляющих. Направляющие способны почувствовать присутствие плетения, но увидеть, что за плетение не смогут.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Скрытое плетение все еще можно ошутить, но понять, что это за плетение нельзя. возможно обнаружить плетением *Прощупать узор*, но слишком много проблем может возникнуть при использовании данного плетения, а иногда бывает слишком поздно.

УЛУЧШЕННОЕ СКРЫТОЕ ПЛЕТЕНИЕ

Направляющий создает поток не видимый и неощутимый для других направляющих.

Требование: Интеллект 19 и более. Основы плетения узоров 16 рангов. 9000 ОО.

Преимущества: Персонаж вплетает в узор потоки астрала (50% от общего числа потоков плетения), что делает данное плетение невидимым и почти не осязаемым для других направляющих (рассчитывается так, как будто направляется 10% потоков от необходимого для этого узора).

Без Навыка: Не применимо.

ГРАЦИЯ ЭЛЬФА

Некоторые направляющие считают, что для достижения своих целей для них важно то, как они выглядят. Они изучают вкусы и предпочтения большинства, стремясь преобразить свою внешность и манеры в соответствии с их идеалами. Так поступают некоторые дипломаты и советники, но не редко это делается из чистого тщеславия

Требование: Умения: Основы узороплетения 16 рангов; Лечение 8 рангов, Блеф 8 пунктов; Дипломатия 8 пунктов; Сбор информации 8 пунктов. 2000 ОО.

Преимущества: Персонаж перестает быть в полной мере представителем своей расы. Изменения могут затронуть 20% от веса и роста. Персонаж получает +2 к Внешности и +1 к Шарму, но теряет 2 канала. Этот персонаж получает ауру доминирования над другими представителями своей или близкой расы (все терпят штраф по проверкам воли -1; иногда, в зависимости от ситуации, штраф равен модификатору Внешности).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Аура доминирования обусловлена способностью направлять, она теряется, если в зоне нельзя направлять. Но бонусы к характеристикам остаются. Аура не действует на существ противоположного пола с Волей 15 и более, на существ одного с вами пола с Волей 13 и более. Если тело персонажа захватит другой, то навык остается.

ГРАЦИЯ ДРИАДЫ (АТЛАНТА)

Персонаж продвигается в своем изменении.

Требование: Грация эльфа. Умения: Блеф 13 пунктов; Дипломатия 13 пунктов; Сбор информации 13 пунктов. 3000 ОО.

Преимущества: Изменения могут затронуть 20% от веса и роста. Персонаж получает +1 к Ловкости (или Силе) +2 к Внешности и +1 к Шарму, но теряет 3 канала. Персонаж с грацией дриады приковывает к себе все внимание окружающих, его движение и пластика неповторима для простого смертного. Аура доминирования действует на всех живых существ кроме искаженных (все терпят штраф по проверкам воли -3; иногда, в зависимости от ситуации, штраф равен модификатору Внешности+1).

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Аура доминирования не действует на существ противоположного пола с Волей 17 и более, на существ одного с вами пола с Волей 15 и более. Если тело персонажа захватит другой, то навык остается.

ГРАЦИЯ НИМФЫ (АПАЛОНА)

Персонаж достигает вершины своего изменения.

Требование: Грация дриады. Умения: Блеф 18 пунктов; Дипломатия 18 пунктов; Сбор информации 18 пунктов. 5000 ОО.

Преимущества: Изменения могут затронуть 20% от веса и роста. Персонаж получает +1 к Стойкости, +2 к Внешности и +1 к Харизме, но теряет 3 канала. Аура доминирования действует на всех живых существ даже на искаженных (все терпят штраф по проверкам воли -5; иногда, в зависимости от ситуации, штраф равен модификатору Внешности +3). Перед персонажем с грацией нимфы будут трепетать короли и королевы, а простые смертные будут мечтать только об одном, как сделать вас счастливым.

Без Навыка: Не применимо.

Особенности: Аура доминирования не действует на существ противоположного пола с Волей 19 и более, на существ одного с вами пола с Волей 17 и более. Если тело персонажа захватит другой, то навык остается.

ОБЩИЕ НАВЫКИ

АМБИДЕКСТРИЯ

Вы одинаково искусно владеете обеими руками.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж способен сражаться как правой, так и левой (не основной рукой может нанести прицельный удар).

Без Навыка: При сражении не основной рукой персонаж может бить только не прицельно.

БДИТЕЛЬНОСТЬ

У вас обострены все чувства.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +2 к проверкам умений Тонкий слух и Обнаружение.

Особенности: Можно взять повторно, но стоимость 4000 ОО.

БЕГ

Вы боле быстро бегаете

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж может бежать с упятеренной скоростью.

БДИТЕЛЬНОСТЬ

Вы более восприимчивы.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +2 к проверкам умений Тонкий слух и Обнаружение.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

Вы можете идти по следам существ и персонажей по большинству типов ландшафта.

Преимущества: Чтобы взять след, вы должны сделать проверку умения Знание Дикой Местности. После каждой мили ходьбы по следу нужно повторять эту проверку. Эту же проверку вы должны делать каждый раз, когда следы становятся трудно различимыми, например, когда другие следы пересекают их, когда следы запутаны, или когда они разветвляются.

Вы можете двигаться с половиной вашей обычной скорости, или с вашей обычной скоростью, но со штрафом -5 штрафом к проверкам. УС зависит от поверхности и преобладающих условий:

Поверхность	УС	Поверхность	УС
Очень мягкая	5	Средняя	15
Мягкая	10	Твердая	20

Очень Мягкая Земля: Любая поверхность (свежий снег, густая пыль, влажная грязь), которая хорошо держит глубокие, ясно видимые отпечатки следов.

Мягкая Земля: Любая поверхность, достаточно мягкая для того, чтобы уступить давлению, но более жесткая, чем влажная грязь или свежий снег. На такой поверхности следы так же часты, но менее заметны.

Средняя Земля: Обычные открытые поверхности (лужайки, поля, леса и т.п.) или очень мягкая/грязная поверхность в зданиях (толстые ковры, очень грязные или пыльные полы). Существо может оставлять после себя кое-какие признаки того, что оно тут побывало (сломанные ветви, пучки волос), но отпечатки ног редки.

Твердая Земля: Любая поверхность, которая не хранит отпечатков ног вообще, например, голый камень или деревянный пол. Большинство ручьев тоже попадают в эту категорию, так как любые отпечатки ног обычно быстро смываются. Существо оставляет только редкие следы (Царапина на камне, перевернутый камешек).

Условие	Модификатор УС
Каждые три существа в выслеживаемой группе	-1
Размер выслеживаемого существа или существ:*	
Мизерный	+8
Крошечный	+4

Миниатюрный	+2
Маленький	+1
Средний	0
Большой	-1
Огромный	-2
Гигантский	-4
Исполинский	-8
Каждые 24 часа после оставления следа	+1
Каждый час дождя после оставления следа	+1
Свежий снег заметает след	+10
Плохая видимость:** Пасмурная или безлунная ночь	+6
Лунный свет	+3
Туман или осадки	+3
Выслеживаемая группа путает следы (и двигается с половиной скорости)	+5

*Для группы смешанных размеров применяйте модификатор только для самой большой категории размера.

** Применяйте только самый большой модификатор этой категории.

Если вы проваливаете проверку на Знание Дикой Местности, вы можете повторить ее через час поиска (на открытом пространстве) или через 10 минут (в закрытом помещении).

Без Навыка: Персонаж без этого навыка может использовать умение Поиска, чтобы найти следы, но может следовать за следами, только если УС 10 или меньше.

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ

Вы имеете более сильную волю, чем остальные.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +2 к спас броскам по Воле.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ СТОЙКОСТЬ

Вы имеете более крепкое здоровье, чем остальные.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +2 к спас броскам по Стойкости.

КРЕПКИЕ НОГИ

Вы способны передвигаться с большой скоростью гораздо дольше других.

Требование: Выносливость. 1000 ОО.

Преимущества: Таблица 1.3 принимает следующий вид.

Действия	Свежий	Разогретый	В норме	Утомленный	Уставший	Измощенный	Смертельно уставший
Ходьба	2 часа	4 часа	2 часа	1 час	1 час	1 час	30 минут*
Двойная скорость	1 час	2 часа	2 часа	1 час	1 час	30 минут	10 минут*
Бег×3	10 минут	20 минут	10 минут	10 минут	5 минут	2 минуты	1 минута*
Бег×4 Стрессовый урон	5 минут	10 минут	5 минут	3 минуты	1 минута 1 НР в минуту	5 раундов 1 НР за 5 раундов	1 раунд* 1 НР за раунд
Бег×5 Стрессовый урон	4 раунда	2 раунд	2 раунд	1 раунд 1 НР за раунд	1 раунд* 2НР за раунд	1 раунд 4 НР за раунд	1 раунд 16 НР за раунд

КРЕПОСТЬ ТЕЛА

Вы имеете более крепкое тело, чем остальные, а соответственно и больше НР.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +6 к Основным НР, и +3 НР к частям тела.

Особенности: вы можете брать много раз этот навык, но каждый раз цена увеличивается в два раза (2й раз – 2000; 3й раз – 4000; 4й – 8000 и т.д.).

ЛИДЕР

Вы способны набирать последователей.

Требование: Дипломатия 12 рангов 5000 ОО.

Преимущества: Вы способны вдохновить толпу, увлечь за собой народ, собрать собственную армию, в конце концов (число последователей не ограничено).

Без навыка: Число последователей равно 1 + МОД Шарма (Но не менее 1).

МАНЕВР В ВОЗДУХЕ

Вы способны скорректировать свое падение.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +6 к проверкам прыжков при падении (попытка приземлиться с минимальными повреждениями).

МОЛНИЕНОСНАЯ РЕАКЦИЯ

Вы имеете более быстрые рефлексy, чем остальные.

Требование: 1000 ОО.

Преимущества: Персонаж получает +2 к спас броскам по реакции.

ГЛАВА 7

ТОВАРЫ

Бесконечный ветер метет равнину. Он шепчет, пролетая над серыми камнями, несет с собой пыль из далеких миров, вечно подтачивающую мемориальные столпы. Здесь еще осталось несколько теней, но они слабы, робки и безнадежно затеряны на пространствах равнины.

Это своего рода бессмертие.

Память – своего рода бессмертие.

Ночью, когда ветер умирает, а над сияющим камнем царит тишина, я вспоминаю. И все они живут снова.

Анналы. Шестая эпоха.
Аркана и Шукрат,
Дочери Времени.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

	Наименование	Примечание	Диапа- зон	Дося- гае- мость врагу м.	Урон	Доп. урон	Тип урона	Вес (кг)	Мод. ловк.	НР	Цена
1.	Кинжал / Дага / Вакидзаси		0	1	1к6		Колющий	0,5	8	5	3 с.м.
2.	Кукри		0	1	1к6+1		Рубящий	1	8	5	4 с.м.
3.	Мачете		0	1	1к8		Рубящий	2	3	6	2 с.м.
4.	Короткий меч		0	1	2к4		Рубящий	2	4	8	10 с.м.
5.	Длинный меч		-1	1	1к10		Рубящий	3	3	7	25 с.м.
6.	Облегченный длинный меч		-1	1	1к8		Рубящий	1,5	5	5	4 з.к.
7.	Катана		-1	1	1к10		Рубящий	2	6	7	12 з.к.
8.	Ятаган / Ски- митар		-1	1	3к4		Рубящий	2	4	8	3 з.к.
9.	Палаш	* при кон- ном бое	-1	1	2к6	+2*	Рубящий	5	1	10	28 с.м.
10.	Мечелом	* против ме- чей и т.п.	0	1	2к4	+8*	Рубящий	4	1	20	3 з.к.
11.	Сабля		-1	1	2к6		Рубящий	2	6	7	27 с.м.
12.	Шпага/ Рапира	* по броне	-2	1	1к8	-2*	Руб./колющ.	1	8	3	6 з.м.
13.	Полуторный меч	Хват одной или двумя руками	-2	2	1к12	2к6	Рубящий	4	2	9	4 з.к.
14.	Двуручный меч		-2	2	2к8		Рубящий	6	2	9	37 с.м.
15.	Фламберг		-2	2	2к8	+3 по броню	Рубящий	6	2	10	42 с.м.
16.	Двойной меч	Бой с оружием в каждой руке	-3	2	1к12 \\ 1к12		Рубящий	7	2	8/6	65 с.м.
17.	Малый боевой топор		0	1	1к10		Рубящий	3	2	15/6	4 с.м.
18.	Боевой топор		0	1	2к6		Рубящий	4	1	15/6	10 с.м.
19.	Секира		-1	2	2к10		Рубящий	6	1	15/6	21 с.м.
20.	Двойной топор	Бой с оружием в каждой руке	-2	2	2к6 \\ 2к6		Рубящий	10	1	15/6	32 с.м.
21.	Боевой молот		0	1	1к12		Дробящий	4	1	20/6	6 с.м.
22.	Кувалда		0	1	1к20		Дробящий	8	0	20/8	12 с.м.
23.	Клевец		0	1	2к6	+3 по броню	Дробящий	4	1	15/6	7 с.м.
24.	Шестопер		0	1	1к12		Дроб/Руб.	4	2		18

25.	Палица		0	1	1к10		Дробящий	3	1	12/6	3	с.м.
26.	Булава		+1	1	2к8		Дробящий	8	0	12	6	с.м.
27.	Кистень		-3	3	1к8		Дробящий	3	3	8/6	22	с.м.
28.	Двуручный кистень		-4	3	1к12		Дробящий	5	2	8/6	31	с.м.
29.	Посох	Бой с оружием в каждой руке	-3	1/2	1к6 \ 1к6		Дробящий	2	3	6	2	с.м.
30.	Боевой посох	Бой с оружием в каждой руке	-3	1/2	1к8 \ 1к8		Дробящий	4	3	8	12	с.м.
31.	Копье	*Против стрем. атаки	0	3	1к6	*+1к6	Колющий	5	1	6	10	с.м.
32.	Пика	*Против стрем. атаки	0	5	1к6	*+1к6	Колющий	10	1	6	15	с.м.
33.	Алебарда	*Против стрем. атаки	0	2	1к8	*+1к6	Кол. \ Руб.	7	2	6	18	с.м.
34.	Легкое рыцарское копьё	*При стрем. атаке	0	2	1к8	*+1к6	Колющий	6	0	1	12	с.м.
35.	Тяжелое рыцарское копьё	*При стрем. атаке	0	3	1к8	*+1к6	Колющий	10	0	2	15	с.м.
36.	Хупак?	*Против стрем. атаки	0	2	1к6	*+1к6	Колющий	1,5	3	6	5	с.м.
37.	Кнут	Возможно проводить захваты	-2	3	1к6	-2 по броне	Рубящий	1,5	3	2	2	с.м.
38.	Боевой кнут		-2	3	1к8	-2 по броне	Рубящий	2	3	2	6	с.м.
39.	Кастет	маленький	0	1	+1к2		дробящий	0,1	-	3	4	с.п.
40.	Кастет	средний	0	1	+1к3		дробящий	0,2	-	4	4	с.п.
41.	Кастет	большой	0	1	+1к4		дробящий	0,4	-	5	4	с.п.
42.	Шипованный кастет	маленький	0	1	+1к3		колющий	0,2	-	3	4	с.п.
43.	Шипованный кастет	средний	0	1	+1к4		колющий	0,4	-	4	4	с.п.
44.	Шипованный кастет	большой	0	1	+1к6		колющий	0,8	-	5	4	с.п.

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

	Наименование	Примечание	Диапазон (м)	Урон	Доп. урон	Тип урона	Вес (кг)	НР	Цена (з.к.)
1.	Кинжал		3	1к6		Колющий	0,2	3	2 с.м.
2.	Топор		3	1к10		Рубящий	1,5	3/5	26 с.п.
3.	Молот		3	1к10		Дробящий	2	5/5	15 с.п.
4.	Дротик		5	1к10		Колющий	1	3	17 с.п.

5.	Копье		3	1к12		ший Коллю- щий	2	4	4 с.м.
6.	Сюрикен		5	1к6		Коллю- щий	0,1	3	12 с.п.
7.	Праща		10				0,1	1	2 с.п.
8.	Камень к праще / ху- пу	20 шт. в меш- ке		2к4		Дробя- щий	0,1	8	5 м.п.
9.	Бола	Обезджива- ет	5	1к6		Дробя- щий	0,5	2	6 м.п.
10.	Короткий лук		20				1	4	12 с.м.
11.	Длинный лук		25				2	3	25 с.м.
12.	Короткий комбиниро- ванный лук	+1, +2, +3, +4 сила	25				1,5	5	50× с.м.
13.	Длинный комбиниро- ванный лук	+1, +2, +3, +4 сила	30				2,5	4	75× с.м.
14.	Легкий арбалет	1 раунд пе- резарядка	30				2,5	4	40 с.м.
15.	Тяжелый арбалет	1 раунд пе- резарядка	40				4	5	75 с.м.
16.	Скорострельный арба- лет		30				4	2	150 с.м.
17.	Двойной арбалет	1,5 раунда пе- резаряд	30				3,5	4	120 с.м.
18.	Скорпион	3 раунда пе- резарядка	100				40	15	40 з.к.
19.	Балиста	5 раундов пе- резарядка	140				140	30	50 з.к.
20.	Онагр	10 раундов	150				250	30	50 з.к.
21.	Требуше	50 раундов	150				800	50	150 з.к.
22.	Стрелы	20 шт. в колча- не							
23.	Простые			1к8		Коллю- щий	1	1	8 с.п.
24.	Хищные			2к6	-4 по бро- не	Коллю- щий	1	1	14 с.п.
25.	Бронебойные			1к6	+4 по броню	Коллю- щий	1	1	12 с.п.
26.	Болты	20 шт. в колча- не							
27.	Простые			1к8	+6 по броню	Коллю- щий	1	1	10 с.п.
28.	Хищные			2к6	+2 по броню	Коллю- щий	1	1	15 с.п.
29.	Бронебойные			1к6	+10 по броню	Коллю- щий	1	1	12 с.п.
30.	Дротик к скорпиону			2к10	+10 по броню	Коллю- щий	1,5	3	2 с.м.
31.	Копье к баллисте			2к12	+15 по броню	коллю- щий	2	4	3 с.м.
32.	Заряд к онагру	Разлетается по конусу	оскол- ками в Р = 6 м.	3к8	+4 по броню	дробя- щий	8	1	3 с.п.

33. Заряд к требуше Разлетается по оскол- 4к8 +4 по дробя- 50 1 1 с.м.
конусу кам в
Р = 9 м броне щий

	НР	Тип поглощаемого урона							Вес (кг).	MAX скорость (м/раунд) при 6/10/12	MAX мод. ЛОВ	Штра ф	Цена (з.к.)		
		Коллющий	Рубящий	Дробящий	Огненный	Ледяной	Электрический	Кислотный							
1. Стеганка	10	0	0	1	2	5	2	2	10	2	6/10/12	8	0	1 с.м.	
2. Кожаные куртка и штаны	12	1	1	1	1	1	3	3	12	4	6/10/12	7	1	5 с.м.	
3. Шкуры	15	3	2	3	1	3	3	3	15	8	6/10/12	3	4	36 с.п.	
4. Доспех твердой кожи	20	3	2	2	2	3	3	3	20	8	6/10/12	4	3	16 с.м.	
5. Кольчужная рубаха	На стеганку	20	4	3	2	2	5	2	2	20	8	6/10/12	5	3	52 с.м.
6. Клепанный кожаный доспех		25	4	3	2	2	3	3	3	25	12	5/9/11	4	4	29 с.м.
7. Бригантина		30	5	4	4	2	2	2	30	12	5/8/10	3	6	36 с.м.	
8. Пластинчатый доспех	На стеганку	35	6	5	4	2	5	2	2	35	15	4/7/9	2	10	85 с.м.
9. Кольчуга	На стеганку	30	6	5	2	2	5	2	2	30	18	5/8/10	2	8	135 с.м.
10. Панцирь	На стеганку	50	9	8	7	2	5	2	6	50	10	5/9/11	4	8	35 з.к.
11. Полулаты	На стеганку	45	8	7	7	5	5	2	6	45	22	4/7/9	0	16	65 з.к.
12. Полные латы	На стеганку	45	9	8	7	5	5	2	6	45	25	4/7/9	1	14	200 з.к.
												MAX мод. ВОСП			
13. Подшлемник		10	0	0	1	2	5	2	2	10	0,2	-	4	0	1 с.п.
14. Кожаный шлем		12	1	1	1	1	1	3	2	12	1	-	4	0	1 с.м.
15. Открытый стальной шлем	На подшлемник	35	7	6	6	2	3	2	2	35	3	-	3	4	5 з.к.
16. Закрытый стальной шлем	На подшлемник	45	9	8	7	5	5	2	3	45	5	-	1	6	20 з.к.
												MAX мод. ЛОВ			
17. Малый деревянный щит	Укрытие 25%	15	10	10	8	-	-	-	-	15	3	-	3	5	1 с.м.
18. //-// обитый кожей		20	11	11	8	-	-	-	-	20	4	-	3	5	26

19. //-// обитый железом		30	12	12	8	-	-	-	-	30	5	-	3	6	6	с.п.
20. Малый железный щит		40	14	14	8	-	-	-	-	40	7	-	2	7	12	с.м.
21. Средний деревянный щит	Укрытие 35%	15	10	10	8	-	-	-	-	15	4	-	2	6	21	с.п.
22. //-// обитый кожей		20	11	11	8	-	-	-	-	20	6	-	2	6	4	с.м.
23. //-// обитый железом		30	12	12	8	-	-	-	-	30	8	-	2	7	9	с.м.
24. Средний железный щит		40	14	14	8	-	-	-	-	40	10	-	1	9	19	с.м.
25. Большой деревянный щит	Укрытие 50%	15	10	10	8	-	-	-	-	15	5	5/9/11	1	8	35	с.п.
26. //-// обитый кожей		20	11	11	8	-	-	-	-	20	7	5/9/11	1	8	85	с.п.
27. //-// обитый железом		30	12	12	8	-	-	-	-	30	9	5/9/11	0	10	14	с.м.
28. Ростовый деревянный щит	Укрытие 70%	15	10	10	8	-	-	-	-	15	6	4/7/9	0	10	6	с.м.
29. //-// обитый кожей		20	11	11	8	-	-	-	-	20	8	4/7/9	0	10	13	с.м.
30. //-// обитый железом		30	12	12	8	-	-	-	-	30	10	4/7/9	0	12	2	з.к.
31. Пависа	Укрытие 90%	60	-	-	-	-	-	-	-	60	15	2/4/6	0	25	7	с.м.

При ударе по доспехам идет следующий расчет урона: 1. бросается непосредственно урон оружием; 2 из броска вычитается поглощение урона доспехом, этот результат идет на урон персонажу; 3 из результата броска вычитается поглощение материалом урона (см таблица 7. материалы) остаток вычитается из НР доспеха.

		Вес (кг)	Цена		Вес	Цена
1	Хлеб	0,5	2 м.п.	26	Седло грузовое	5 12 с.п.
2	Крупа	1	1 м.п.	27	Седло ездовое	4 23 с.п.
3	Сыр	1	6 м.п.	28	Седло боевое	8 2 з.к.
4	Солонина	1	12 м.п.	29	Уздечка	0,5 8 с.п.
5	Сухофрукты	1	4 с.п.	30	Упряжь	2 1 с.м.
6	Соль	0,1	2 с.п.		Люлька на тарна (1место +60кг груза или	
7	Специи	0,1	1 з.к.	31	еще одно место +20кг)	18 12 з.к.

8	Курица	2	2 с.п.	33	Тележка ручная	6	9
							с.п.
9	Коза		21 с.п.	34	Тележка одноосная (2 места +100кг груза)	40	26
							с.м.
10	Овца		34 с.п.		Телега (2 места +300 кг груза).	100	35
							с.м.
11	Собака (сторожевая)		25 с.п.	35	Повозка, крытая кожей (2 места +4 места +200 кг груза или по 100 кг груза вместо каждого места)	130	92
							с.м.
12	Корова		14 с.м.				
13	Ишак		9 с.м.				
14	Мул		12 с.м.	36	Фургон (2 места +4 места +400 кг груза или по 100 кг груза вместо каждого места)	250	20
							з.к.
15	Ездовая собака		25 с.м.				
16	Пони		40 с.м.	37	Карета (6 мест + 200 кг груза)	200	50
							з.к.
17	Боевой пони		25 з.к.				
18	Рабочая лошадь		50 с.м.				
19	Скаковая лошадь		15 з.к.				
20	Породистая скаковая лошадь		100–2000 з.к.				
21	Тяжеловоз	~	32 з.к.				
		660					
22	Боевой конь	~	50 з.к.				
		890					
23	Моа	~	35 з.к.				
		160					
24	Боевой моа	~	80 з.к.				
		190					
25	Тарн	~	350-600 з.к.				
		240					

Снаряжение Авантюриста

Предмет	Цена	Вес кг.	Предмет	Цена	Вес кг.
Рюкзак (пустой)	2 с.п.	1	Замок†		
Бочка (пустая)	1 с.м.	10	Очень простой	2 с.м.	0,5 кг.
Корзина (пустая)	1 с.п.	0,5	Средний	8 с.м.	0,5 кг.
Спальный мешок	4 с.п.	2	Хороший	2 з.к.	0,5 кг.
Колокольчик	5 с.п.	0,1	Превосходный	6 з.к.	0,5 кг.
Одеяло, зимнее	5 с.п.	1,5	Наручники	15 с.м.	1 кг.
Карабин и такелаж	5 с.м.	2	Наручники, шедевр	30 с.м.	1 кг.
Бутыль, винная, стекло	2 с.м.	0,1	Зеркало, стальное.	15 с.м.	0,25 кг.
Ведро (пустое 7 л)	5 с.п.	0,5	Кружка, глина	2 м.п.	0,25 кг.
Ёжики	1 с.м.	1	Масло (0,5 литра)	2 с.п.	0,45 кг.
Свечи	1 с.п.	0,1	Бумага (лист)	1 с.п.	*
Холст (кв. метр)	5 с.п.	0,5	Пергамент (лист)	5 м.п.	*
Футляр, для карты или свитка	1 с.м.	0,2	Кирка, горняцкая	2 с.м.	4 кг.
Цепь (1 метр)	5 с.м.	2	Крюк скалолазный	6 с.п.	0,25 кг.
Мел, 1 кусок	1 м.п.	0,1	Палка, 3 метра	2 с.п.	3 кг.
Сундук (пустой)	5 с.м.	10	Котелок, железный	1 с.м.	4 кг.
Лом	1 с.м.	4	Кошелек, поясной	1 с.п.	0,1 кг.
Дрова (в день)	1 м.м.	10	Таран, портативный	10 с.м.	8 кг.

Крючок рыболовный	1 с.п.	0,001	Паек, дорожный (в день)	3 м.п.	0,5 кг
Сеть рыболовная, 2×2 метра	6 с.п.	0,4	Веревка, пенька (20 метров)	5 с.п.	4 кг.
Фляга	1 с.м.	0,2	Веревка, шелк (20 метров)	10 с.м.	1 кг.
Огниво и кремь	8 с.п.	0,1	Мешок (пустой)	1 с.п.	0,25 кг
Кошка	1 с.м.	1	Сургуч	1 с.м.	0,5 кг.
Молоток	1 с.м.	1	Иголка	6 с.п.	*
Чернила (пузырек 0,1 л)	8 с.п.	0,2	Свисток	4 с.п.	**
Ручка перьевая	1 с.м.	*	Кольцо с печаткой (золото)‡	5 з.к.	*
Кувшин, глина	3 м.п.	2 кг	Кувалда	1 с.м.	4 кг.
Лестница, 10 ф.	5 м.п.	8 кг	Мыло (за фн.)	5 с.п.	0,5 кг.
Лампа, обычная	1 с.п.	0,5 кг	Лопата или совок	12 с.п.	3 кг..
Фонарь, «бычий глаз»	2 с.м.	1,5 кг.	Подзорная труба	100 з.к.	3 кг.
Фонарь, закрытый	8 с.п.	1 кг.	Мех для воды (8 литров)	7 с.п.	1,5 кг.†
Палатка	1 с.м.	10 кг	Точильный камень	4 с.п.	0,5 кг.
Факел	1 м.п.	0,25 кг.			
Пузырек, чернила или зелье (0,1 л)	1 с.п.	*			

Денежные единицы:

		Соотношение		Вес монеты			
		м.п.	с.п.	с.м.	з.к.	(грамм)	
Медный пенни	м.п.	1	0,1	0,01	0,001	8	
Серебряный пенни	с.п.	10	1	0,1	0,01	4	Серебро низкой пробы
Серебряная марка	с.м.	100	10	1	0,1	20	Серебро высокой пробы
Золотая крона	з.к.	1000	100	10	1	20	

НАРКОТИКИ.

Наркотики действуют подобно ядам, поэтому человек может бросить спасбросок, что бы избежать их влияния. Эффекты подобные Нейтрализации яда, завершают действия наркотиков, но не убирают их последствия.

Те, кто намеренно принимают наркотики – спасбросков не делают.

Наркотики в вашей игре: могут быть легкодоступны или редки, узаконены или незаконны. Однако в любом случае будут и фарцовщики, которые наркоту распространяют.

Типичная тактика фарцовщика – отпустить потенциальному клиенту товар по сниженной цене или вообще задаром, что бы завлечь его. Как только клиент становится наркозависимым, фарцовщик поднимает цену в несколько раз.

Введение наркотиков в игру легче всего провести через барыгу на черном рынке (если наркотики нелегальны) или обычного торговца, если законны. Справедливо, что если магические и алхимические снадобья вполне обычны в вашей игре, то и наркотики будут столь же легкодоступны и законны.

Наркозависимость действует подобно болезни. Если человек провалил спасбросок на Устойчивость – он становится зависимым. В дальнейшем наркозависимость растет с каждым неудачным спасброском, до тех пор, пока не будет излечена.

Таблица 7-4, Наркозависимость

Зависимость	Спасбросок	Действие	Урон
Незначительная	4	1 день	1д3 -2 Ловкости
Малая	6	10 дней	1д3 Ловкости
Средняя	10	5 дней	1д4 Ловкости, Мудрости
Высокая	14	2 дня	1д6 Ловкости, Мудрости, 1д2 Телосложения

Чрезвычайная	25	1 день	1дб Ловкости, Мудрости, Телосложения
Смертельная	36	1 день	1д8 Ловкости, мудрости, 1дб Телосложения, Силы

Зависимость: наркотики оценены в соответствии со степенью зависимость человека от них. К примеру легкие спиртные напитки обладают незначительной степенью зависимости. Долгосрочное употребление препарата может увеличить степень зависимости (к наркотикам с незначительной степенью зависимости это не относится). Так, после двух месяцев употребления препарата, степень зависимости возрастает на один уровень.

Действие: это то время, в течение которого действует наркотик. Когда оно заканчивается, человек должен сделать спасбросок на Устойчивость или испытать побочное действие препарата в виде ломки. Проваленный спасбросок означает привыкание к препарату. Последующие спасброски будут на единицу больше предыдущих, что означает все большую зависимость индивидуума.

Урон: препарат наносит человеку ежедневно, если он провалил спасбросок. Урон временный и человек восстанавливает по одному пункту характеристики в день.

Выздоровление: если человек дважды подряд сделал успешный спасбросок – он становится независимым от зависимости.

Таблица 7-5, Наркотики

Препарат	Тип	Цена	Навык Алхимии	Зависимость
Агония	Глощается (18)		25	Чрезвычайная
Баккаран	Глощается (14)		20	Малая
Дьявольский сорняк	Вдыхается (15)		20	Малая
Лахикс	Ранение (25)		30	Смертельная
Туман грез	Вдыхается (17)		20	Высокая
Грибной порошок	Вдыхается (15)		25	Средняя
Красный цветок	Глощается (10)		27	Малая
Саниш	Глощается (9)		20	Средняя
Водар	Глощается (13)		15	Высокая

Препарат: название наркотика.

Тип: способ применения наркотика, в скобках указан спасбросок на Устойчивость.

Цена: на препарат, если он общедоступен. Естественно на запрещенные и редкие препараты цена существенно возрастает.

Навык Алхимии: проверка навыка Алхимии, для человека, решившего изготовить препарат. Для приготовления препарата нужна специально оборудованная лаборатория.

Зависимость: степень зависимости от препарата.

ОПИСАНИЕ НАРКОТИКОВ:

Пояснение:

Первичный эффект: действие препарата, если провален первый спасбросок.

Вторичный эффект: действие препарата, если провален второй спасбросок.

Побочный эффект: происходит сразу после приема препарата, вне зависимости от результата спасброска.

Передозировка: количество препарата необходимое для передозировки и ее эффект.

Наркотики:

Агония (жидкая боль): это густая, красноватая жидкость.

Первичный Эффект: ошеломление на 1д4 ходов

Вторичный эффект: премия 1д4+1 к Обаянию на час

Побочный эффект: кайф, длящийся 1д4 часов (-д4 к Интеллекту, Интуиции и Воле)

Передозировка: если в течении суток приняты две и более дозы, наркоман теряет сознание на 1д4 часов

Баккаран: это пастоподобное вещество обычно высушивается и хранится в виде порошка, но иногда его оставляют в виде пасты. Для его изготовления требуется множество труднодоступных компонентов.

Первичный эффект: -1д4 Силы

Вторичный эффект: +1д4+1 Восприятию на 1д10+15 минут

Побочный эффект: штраф -4 ко всем спасброскам против иллюзий на 2д4 часа после использования этого галлюциногена

Передозировка: если в течении суток принято больше двух доз, наркоман получает 2д6 урона + удвоение побочного эффекта.

Дьявольский сорняк: косячки из высушенных листьев вайсинова куста

Первичный эффект: -1 Интеллекту, Интуиции и Восприятию.

Вторичный эффект: +2 к Силе на 1д3 часов

Побочный эффект: наркоман может несколько неадекватно реагировать на окружающих

Передозировка: нет

Лахикс: созданный из стеблей растения, он прикладывается к ране, и проникает в кровь.

Первичный эффект: -1 ко всем характеристикам

Вторичный эффект: +2 ко всем характеристикам на 1д2 часа

Побочный эффект: постоянная, жгучая боль (стрессовый урон 1к4 каждые 20 минут в течение действия)

Передозировка: если в течении суток принято больше двух доз, наркоман умирает в страшных мучениях

Туман грез: созданный из побегов редкой травки Мордейн, растущей в дремучих чащобах, порошок растворяется в кипятке и наркоманы вдыхают его пары. Порошок, как сухой, так и растворенный – это смертельный яд. Те, кто вдохнул его пары, будет видеть красивейшие галлюцинации (за что наркотик и получил свое название).

Первичный эффект: галлюцинации приводят наркомана в восторг, и он остолбенело смотрит на них в течении 1д20+20 минут, теряя возможность делать что-либо еще.

Вторичный эффект: -1д4 Стойкости и Воли

Побочный эффект: Грезы прекрасны и удивительны, по сравнению с ними реальность становится тусклой и унылой. Наркоман теряет интерес к жизни и должен сделать спасбросок на Волю (17). В случае провала он испытает неодолимое желание вновь окунуться в мир грез и повторно примет препарат.

Передозировка: если в течение часа приняты две дозы, то наркоман получает -1д10 Стойкости и Воли. Третья доза – смертельна.

Грибной порошок: сделанный из спор редкого синего гриба, он пользуется успехом среди Направляющих.

Первичный эффект: +2 к Интеллекту и Воле.

Вторичный эффект: -1 Силы

Побочный эффект: -2 Интуиции на 1д4 часа и -2 Силы и Телосложения на 2д4 часа

Передозировка: Если в течение 12 часов принято две дозы, наркоман получает 2д6 урона. Если в течение суток принято три и более дозы, то наркоман получает 4д6 урона и остается парализованным на 2д4 часов

Красный цветок: лепестки крошечного болотного цветка известны своей способностью улучшать координацию.

Первичный эффект: нет

Вторичный эффект: +2 к Броску Атаки, -1 к диапазону угрозы на 10 минут.

Побочный эффект: нет

Передозировка: если принято две дозы подряд, наркомана тошнит в течении 1д4+10 минут

Саниш: синеватая жидкость, получаемая в ходе смешения молока и пыльцы одного редкого пустынного растения, она очень популярна среди городского населения. Людей, употребляющих Саниш можно определить по синеватому цвету губ.

Первичный эффект: -2 Восприятию.

Вторичный эффект: наркоман становится нечувствителен к боли на 1д4 часа, так же он становится иммунным к плетениям причиняющим боль и он сражается, пока не упадет за-мертво (при достижении общих НР 0 и ниже, не теряет сознание).

Побочный эффект: пока наркоман находится под кайфом, он получает штраф -2 ко всем умениям и спасброскам

Передозировка: если принята вторая доза, пока действие первой еще не окончено, наркомана охватывает столбняк на 2д4 часов

Водар: этот горький коричневый порошок обычно растворяют в сладком вине. Он изготовлен из высушенных лепестков редких цветов.

Первичный эффект: +2 к навыку Запугивания и спасброскам против страха на 1д4 часов

Вторичный эффект: -4 к навыку Дипломатии и Блефа на 2д4 часа

Побочный эффект: Наркоман будет находится под кайфом в течении 2д4 часов

Передозировка: Если в течении четырех часов принята вторая доза, наркоман теряет сознание

ЯДЫ.

Когда человек получает ранение отравленным оружием, дотрагивается до вещи, смазанной контактным ядом или ест отравленную пищу, он должен сделать спасбросок на Устойчивость или будет отравлен. В случае неудачи спасброска он получает первичное повреждение, а минутой поуже должен сделать еще один спасбросок на Устойчивость или получит вторичное повреждение от яда.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЯДОВ.

Во-первых: если вы хотите использовать природный яд (например, яд змеи), вам не удастся сделать это, просто убив змею и смочив лезвие клинка в ее яде. Большинство природных ядов – это сложные химические соединения, которые разрушаются со смертью животного или при попадании яда на свежий воздух. Сохранить свойства яда – задача не из легких, она требует времени знаний и умений.

Навык Ремесло (создание ядов) (или алхимия, но сложность +4) необходимо для того, что бы вы добились успеха на этом поприще. Таблица 3-6 приводит некоторые примеры использования яда жужелицы, скорпиона и паука, для создания мощной отравы.

Цена: стоимость компонентов разнится в зависимости от того, насколько они доступны в данной местности.

Время: что бы выяснить, сколько яда создал за неделю алхимик, в конце недели он делает проверку навыка Ремесло (создание ядов). В случае успеха он умножает результат проверки на минимально необходимое для успешной проверки число. Если полученный результат равняется цене одной дозы яда в золоте, то он получил одну дозу. Для опытных алхимиков создание нескольких доз яда в неделю вполне возможно. Новичок может создавать одну дозу в течении нескольких недель. Если проверка навыка провалена – значит алхимик ничего не добился. Если проверка провалена два раза подряд, то компоненты считаются уничтоженными.

Использование навыка Алхимии: человек может добавлять свой навык Алхимии к навыку Ремесло (создание ядов). Также можно заменить попробовать создать яд без навыка Ремесло (создание ядов), используя лишь навык Алхимии, но тогда алхимик получает штраф -4 к проверке навыка.

Сбыт компонентов: чаще всего продажа и хранение ядов незаконны, то же относится и к компонентам. Так что, компоненты обычно очень трудно продать, поэтому они стоят примерно 1\6 от стоимости дозы яда.

Таблица 3-6, Яды

Яд	Тип	Первичный ущерб	Вторичный ущерб	Цена	Создание
Яд крошечной жужелицы	Ранение (11)	1 Ловкости	1 Ловкости		15
Яд маленькой	Ранение (11)	1д2 Ловкости	1д2 Ловкости		15

жузелицы					
Яд средней жузелицы	Ранение (13)	1д3 Ловкости	1д3 Ловкости		15
Яд крупной жузелицы	Ранение (16)	1д4 Ловкости	1д4 Ловкости		18
Яд большой жузелицы	Ранение (18)	1д6 Ловкости	1д6 Ловкости		20
Яд огромной жузелицы	Ранение (26)	1д8 Ловкости	1д8 Ловкости		20
Яд гигантской жузелицы	Ранение (36)	2д6 Ловкости	2д6 Ловкости		30
Яд крошечного скорпиона	Ранение (11)	1д2 Силы	1д2 Силы		15
Яд маленького скорпиона	Ранение (11)	1д3 Силы	1д3 Силы		15
Яд среднего скорпиона	Ранение (15)	1д4 Силы	1д4 Силы		18
Яд крупного скорпиона	Ранение (18)	1д6 Силы	1д6 Силы		20
Яд большого скорпиона	Ранение (26)	1д8 Силы	1д8 Силы		25
Яд огромного скорпиона	Ранение (36)	2д6 Силы	2д6 Силы		32
Яд гигантского скорпиона	Ранение (54)	2д8 Силы	2д8 Силы		35
Яд крошечного паука	Ранение (11)	1д2 Силы	1д2 Силы		15
Яд маленького паука	Ранение (11)	1д3 Силы	1д3 Силы		15
Яд среднего паука	Ранение (13)	1д4 Силы	1д4 Силы		18
Яд крупного паука	Ранение (16)	1д6 Силы	1д6 Силы		18
Яд большого паука	Ранение (22)	1д8 Силы	1д8 Силы		20
Яд огромного паука	Ранение (31)	2д6 Силы	2д6 Силы		26
Яд гигантского паука	Ранение (35)	2д8 Силы	2д8 Силы		28
Яд бабилита	Ранение (20)	1д6 Стойкость	2д6 Стойкость		20
Глаз дьявола	Ранение (21)*	10 каналов	6к6 каналов		22
Мерзкая отрова	Ранение (20)**	1д6 Сложения	1д6 Сложения		25
Вывриглаз	Ранение (22)	Слепота	Слепота		23
Желчь Батора	Контакт (25)	1д6 Силы	1д6 Силы		25
Мерзкая звезда	Контакт (24)**	2д6 Силы	2д6 Силы		34
Иссушающий сок	Контакт (18)	1д4 Ловкости	1д4 Ловкости		22
Удушующий дым	Вдох (20)	1 всем характеристикам	1 всем характеристикам		21
Урсанук	Вдох (19)	1д6 Силы	1д6 Силы		26
Туман Норна	Вдох (25)	1д8 Стойкость	1д8 Стойкость		35
Ишентав	Вдох (13)	1д6 Силы	1д6 Силы		25
Горение крыльев ангела	Вдох (18)	1д8 Шарм	2д6 Шарм		27
Дыхание василиска	Вдох (17)*	1д6 Стойкость	1д6 Стойкость		26

* Чуждые существа не получают урона

** Мерзкое повреждение

Материалы	Вес	Особенности	Игнорирование урона	НР	Цена
Палка	1	Ø5 см, длина 2 метра	4	3	1 м.п.
Выделанное дерево	1	Ø5 см, длина 2 метра	6	5	3 м.п.
Воспетое дерево	1	Не подлежит обработке (теряет свойства), изготавливается на заказ.	10	15	3 с.м.
Строительный лес	100-200	Ø50-75 см, длина 15-25 метров	10	60	2-5 с.м.
Кожа плохо выделанная	1 кг	1×1 метр - 1 к поглощению доспехами. Срок -2.	2	4	1 с.п.
Выделанная кожа	1 кг	1×1 метр	4	8	4 с.п.
Дубленая кожа	1 кг	1×0,7 метра. +1 к поглощению доспехами. Срок +2.	6	12	7 с.п.
Железо	1 кг	- 1 к поглощению доспехами. Срок -4.	8	30	2 с.п.
Сталь	1 кг		10	40	5 с.п.
Легированная сталь	1 кг	+1 к поглощению доспехами. Срок +5. Труднее обрабо-	12	45	1 с.м.

		тать (+5 к сложности задачи).			
Шайнарская сталь	1 кг.	+ 2 к поглощению доспехами. Срок +10. (Доспех на 25% тяжелее, оружие в 2 раза легче).	12	80	2 с.м.
Эльфийская сталь	1 кг	Доспехи в два раза легче. На оружие не идет.	12	80	25 с.п.

Правило восьмое – «Для выживания каждая мелочь может пригодиться».

ГЛАВА 8

КРАТКИЕ СВЕДЕНИЯ

СПРАВОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Здесь приведены монстры, существа и нежить, которых могут создавать или призывать направляющие.

Грузоподъемность (кг)

Сила	Легкий Груз	Средний Груз	Тяжелый Груз
1	до 1,5	1,5-2,5	2,5-4
2	до 2,5	2,5-5,5	5,5-8
3	до 4	4-8	8-12
4	до 5,5	5,5-12	12-16
5	до 7	7-14	14-20
6	до 8	8-16	16-24
7	до 9,5	9,5-18	18-28
8	до 11	11-20	20-31
9	до 12,5	12,5-24	24-36
10	до 15	15-28	28-40
11	до 16,5	16,5-32	32-46
12	до 18	18-36	36-50
13	до 20	20-40	40-60
14	до 23	23-46	46-70
15	до 26	26-52	52-80
16	до 30	30-61	61-92
17	до 34	34-69	69-104
18	до 40	40-80	80-120
19	до 46	46-92	92-140
20	до 53	53-106	106-160
21	до 61	61-122	122-184
22	до 69	69-138	138-208
23	до 80	80-160	160-240
24	до 93	93-186	186-280
25	до 106	106-213	213-320
26	до 122	122-245	245-368
27	до 132	132-277	227-416
28	до 160	160-320	320-480
29	до 186	186-371	371-560
+10	x 4	x 4	x 4

Таблица 9–2: Переноска Грузов

Груз	Макс. Лов	Штраф проверки	12	10	8	Скорость Бег	Полет
Легкий	-	-					Да
Средний	+3	-3	10	8	6	x4	- Маневренность
Тяжелый	+1	-6	8	6	4	x4	Нет

Таблица 9–4: Затрудненное Передвижение

Состояние	Штраф Передвижения	Пример
Препятствие		
Среднее x 3/4		Подземелье
Тяжелое x 1/2		Глубокое подземелье
Ландшафт		
Плохой x 1/2		Крутой склон или грязь
чень плохой x 1/4		Глубокий снег
Плохая видимость x 1/2		Темнота или туман

Таблица 9–5: Ландшафт и Сухопутное Передвижение

Ландшафт	Тракт	Дорога	Бездорожье
Равнина	x 1	x 1	x 1
Густой кустарник	x 1	x 1	x 3/4
Лес	x 1	x 1	x 1/2

Джунгли	х 1	х 3/4	х 1/4
Болото	х 1	х 3/4	х 1/2
Холмы	х 1	х 3/4	х 1/2
Горы	х 3/4	х 1/2	х 1/4
Пустыня	х 1	—	х 1/2

Таблица 9–6: Верховые Животные и Транспортные Средства

Животное/Транспорт	За Час В День	
Животное (с грузом)		
Легкая лошадь или легкая боевая	6 миль	48 миль
Легкая лошадь (60-180 кг.)	4 мили	32 мили
Легкая боевая лошадь (90-260 кг)	4 мили	32 мили
Тяжелая лошадь	5 миль	40 миль
Тяжелая лошадь (80-240 кг)	3 ½ мили	28 миль
Тяжелая боевая лошадь	4 мили	32 мили
Тяжелая боевая лошадь (120-360 кг)	3 мили	24 мили
Пони и боевой пони	4 мили	32 мили
Пони (30-100 кг.)	3 мили	24 мили
Боевой пони (40-120 кг)	3 мили	24 мили
Осел или мул	3 мили	24 мили
Мул (90-270 кг.)	2 мили	16 миль
Двуколка или телега	2 мили	16 миль
Корабль		
Плот или баржа*	½ мили	5 миль
Плоскодонка (весла)*	1 миля	10 миль
Весельная лодка	1 ½ миль	15 миль
Парусник (парус)	2 мили	48 миль
Боевой корабль (парус и весла)	2 ½ мили	60 миль
Баркас (весла и парус)	3 мили	72 мили
Галера (весла и парус)	4 мили	96 миль

*Паромы, баржи и плоскодонки используются на озерах и реках. Если они идут вниз по течению, прибавьте скорость течения (обычно 3 м/час) к скорости судна. Вдобавок к 10 часам гребли судно может плыть еще 14 часов по течению, если кто-то управляет им, так что прибавьте еще 42 мили к ежедневной дистанции. Эти судна не могут идти против сильного течения, но могут быть протасканы вверх по течению тягловыми животными по берегу.

Таблица 9–7: Источники Освещения

Объект	Освещение	Длительность
Свеча	1,5 м.	1 час
Лампа, обычная	4 м.	6 ч./0,5 л
Фонарь, «бычий глаз»	20 м конус*	
Фонарь, закрытый	15 м.	6 ч./0,5 л
Факел	8 м.	1 ч.

*Конус 20 метров в длину и 5 метров в ширину на дальнем конце.

Правило девятое – «У всех существ есть уязвимые места, но не у всех они заметны».

ГЛАВА 9

ЭЛЕМЕНТАЛИ И НЕЖИТЬ

Здесь приведены монстры, существа и нежить, которых могут создавать или призывать направляющие.

ЭЛЕМЕНТАЛИ

По своей сути элементали – разумные проявления стихии, следующие жесткой логике и стремящиеся к разрушению или созиданию. Если Элементаль истратит все свои потоки, то он погибает. Элементаль, огражденный от источника, начинает терять потоки (равно его каналам в раунд), пока не вырвется или не прекратит свое существование. Уничтоженный элементаль не может быть воскрешен.

МАЛЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Малые элементали особо слабые проявления мало на что годные. Полностью иммунные к физическому урону.

НР 2к10+6 (16 НР). Регенерация 1 НР в минуту.

Потоки: 198+3к20 (Восстановление 20 в час)

Каналы: 8+2к4

Скорость: 60 метров полет (превосходно).

Бросок атаки: 4к6

Диапазон угрозы: -15 +5.

Урон: 1к8 Чистой энергией (тратит 4 потока).

Характеристики: Сила -, Ловкость -, Стойкость -, Внешность -, Интеллект 4+2к4; Интуиция 3; Воля 36+1к10;

Восприятие 18+2к6; Шарм 1.

Спас броски: Реакция 10+2к3; Стойкость 10+2к4; Воля 10 +МОД Воли.

Способности:

Земляной	Воздушный	Водяной	Огненный
Разрушить металл	Хлыст	Кислотная стрела	Луч холода
Усилить сталь	Шоковый заряд	Тошнота	Луч жара
Острие	Призрачный свет	Пелена	Огненный металл
Разрушить металл	Хлыст	Кислотная стрела	Луч холода
Усилить сталь	Шоковый заряд	Тошнота	Луч жара
Острие	Призрачный свет	Пелена	Огненный металл

Щуп 6 потоков

Расплести плетение 14 потоков, затрачивает 1/1 при распутывании узора

Слеповидение: 60 метров

СРЕДНИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Посильнее малых, но все же не столь сильные. Полностью иммунные к физическому урону.

НР 3к10+9 (24 НР). Регенерация 2 НР в минуту.

Потоки: 420+5к20 (Восстановление 40 в час)

Каналы: 24+2к8

Скорость: 60 метров полет (превосходно).

Бросок атаки: 4к6

Диапазон угрозы: -15 +5.

Урон: 1к12 Чистой энергией (тратит 4 потока).

Характеристики: Сила -, Ловкость -, Стойкость -, Внешность -, Интеллект 6+2к4; Интуиция 3; Воля 36+2к6;

Восприятие 18+2к6; Шарм 1.

Спас броски: Реакция 12+2к3; Стойкость 12+2к4; Воля 12 +МОД Воли.

Способности: те же что и у малых +

Земляной	Воздушный	Водяной	Огненный
Стена	Разряд молнии	Иссушение	Огненный шар
Разбить плетение	Иллюзия	Ледяная стена	Тьма
Разбить плетение	Стена ветра	Вонючее облако	Стена огня
Разбить плетение	Рука из воздуха	Вспышка	Вспышка

Разбить плетение 36 потоков

Слеповидение: 120 метров.

БОЛЬШОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Полностью иммунные к физическому урону.

НР 4к12+12 (36 НР). Регенерация 4 НР в минуту.

Потоки: 910+7к20 (Восстановление 80 в час)

Каналы: 72+2к12

Скорость: 60 метров полет (превосходно).

Бросок атаки: 4к6

Диапазон угрозы: -15 +5.

Урон: 2к8 Чистой энергией (тратит 4 потока).

Характеристики: Сила -, Ловкость -, Стойкость -, Внешность -, Интеллект 8+2к4; Интуиция 3; Воля 36+2к8;

Восприятие 18+2к8; Шарм 1.

Спас броски: Реакция 15+2к3; Стойкость 15+2к4; Воля 15 +МОД Воли.

Способности: те же что и у средних +

Земляной		Воздушный		Водяной		Огненный	
Объять земли	77	Цепь молний	30	Приказ	8 по-	Плазменный воздух	90
потоков		потоков		токов		потоков	
Сменить форму твердого		Шепот	39	Белая смерть	68 по-	Ментальный молот	67
вещества		потоков		токов		потоков	
33 потока		Пневмо удар	28				
Сменить форму плоти	44	потоков					
потока		Воздушный щит	18				
Ходячая стена	67	потоков					
потоков							
Поглощение энергии		68 потоков					
Обнаружить присутствие		32 потока					
Слеповидение: 240 метров.							

ВЕЛИКИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Полностью иммунные к физическому урону.

НР 6к12+18 (54 НР). Регенерация 6 НР в минуту.

Потоки: 1480+10к20 (Восстановление 100 в час)

Каналы: 144+6к6

Скорость: 60 метров полет (превосходно).

Бросок атаки: 4к6

Диапазон угрозы: -15 +5.

Урон: 2к12 Чистой энергией (тратит 4 потока).

Характеристики: Сила -, Ловкость -, Стойкость -, Внешность -, Интеллект 10+2к6; Интуиция 3; Воля 36+2к12;

Восприятие 18+2к10; Шарм 1.

Спас броски: Реакция 15+2к3; Стойкость 15+2к4; Воля 15 +МОД Воли.

Способности: те же что и у больших +

Земляной		Воздушный		Водяной		Огненный	
Земляной голем	120	Предсмертный вопль	69	Замешательство	9	Волна энергии	136
потоков		потоков		потоков		потоков	
Дрожь земли	68	Каменный воздух	20	Слепота	18		
потоков		потоков		потоков			
Волна энергии	124			Глухота	18		
потока				потоков			
				Молчание	20		
				потоков			
Отсечь канал	19 потоков						
Слеповидение: 480 метров.							

НЕ УПОКОЕННЫЕ

Некроманты создают не упокоенных по разным соображениям. Одни для того, что бы показать свое могущество, другие создают безсловесных и безропотных слуг, третьи из-за ненависти ко всему живому, а четвертые просто по тому, что они могут это сделать.

ЗОМБИ

Один из простейших мертвяков. Малоподвижные и неуклюжие с полнейшим отсутствием самосознания. Говорить может только с разрешения хозяина. Но кое какие навыки и умения у него остаются.

НР = 1,5 от НР существа из которого был создан.

Общие НР -

Потоки: 0

Каналы: 0

Скорость: 6 метров. Бегать не может.

Бросок атаки: 2к6 + Владение оружием (специализации не учитываются)

Диапазон угрозы: -2 +8.

Урон: Оружие. Безоружный удар 1к4 + Мод Силы.

Характеристики: Сила +4, Ловкость -6, Стойкость -, Внешность -2к6 (в зависимости от того в каком состоянии было тело), Интеллект -2к6; Интуиция =1; Воля =1; Восприятие +5; Шарм =1.

Спас броски: Реакция -6; Стойкость +4; Воля -8 (или по Воле хозяина).

Способности: Иммуниет к Яду, 10 сопротивление Холоду и Электричеству. 8 Сопротивление колющему урону, 4 Сопротивление дробящему урону.

Слеповидение: 60 метров

Неутомимый: не устает и не требуется отдыха.

Изменение Умений: Балансирование -6; Акробатика -20; Все социальные = 0; Ремесло -2; Профессия -4; Знания -4; Прятаться, Бесшумное передвижение -10.

Навыки: Все навыки существа (если измененные характеристики соответствуют требованиям).

ГУЛЬ

Отвратительный мертвец с трупным газом в теле.

НР = НР существа из которого был создан.

Общие НР -

Потоки: 0

Каналы: 0

Скорость: равна скорости существа.

Бросок атаки: 2к6 + Владение оружием (специализации не учитываются)

Диапазон угрозы: -5 +5.

Урон: Оружие. Безоружный удар 1к4 + Мод Силы.

Особое 1к4 ядовитым газом (выделяется при каждом ранении Гуля, отравляя всех в радиусе 3 метров).

Характеристики: Сила +2, Ловкость -4, Стойкость -, Внешность =1, Интеллект -2к6; Интуиция =1; Воля =1; Восприятие +5; Шарм =1.

Спас броски: Реакция -4; Стойкость +6; Воля -6 (или по Воле хозяина).

Способности: Иммуниет к Яду, 6 сопротивление Холоду и Электричеству. 6 Сопротивление колющему урону, 8 Сопротивление дробящему урону.

Слеповидение: 240 метров

Неутомимый: не устает и не требуется отдыха.

Изменение Умений: Все социальные, знания, и ремесла = 0; Прятаться, Бесшумное передвижение +6.

Навыки: Все навыки существа (если измененные характеристики соответствуют требованиям), + Идти по следу: Гиль способен идти по следу своей жертвы не сбиваясь (для этого ему должна быть передана частица или личная вещь преследуемого).

СКЕЛЕТ

Хорошо очищенный и подготовленный скелет. В него помещается душа какого либо существа, что дает многие преимущества, но и недостатки.

НР = НР существа из которого был создан.

Общие НР -

Потоки: 50% от потоков души

Каналы: 50% от потоков души

Скорость: равна скорости существа.

Бросок атаки: 2к6 + Владение оружием (специализации так же учитываются, имеется в виду души)

Диапазон угрозы: от прежнего существа.

Урон: Оружие. Безоружный удар 1к3 + Мод Силы.

Характеристики: Сила -4, Ловкость +0, Стойкость -, Внешность =1, Интеллект +0; Интуиция +0; Воля +2; Восприятие +6; Шарм -4.

Изменение Спас броска: Реакция -4; Стойкость +6; Воля +0

Способности: Иммуниет к Яду и Холоду, 6 сопротивление Огню и Электричеству. 6 Сопротивление колющему урону.

Слеповидение: 240 метров

Умения: Все умения сохраняются.

Неутомимый: не устает и не требуется отдыха.

Навыки: Все навыки существа (если измененные характеристики соответствуют требованиям),

ЛОРД СКЕЛЕТ

Из простого скелета создается Лорд Скелет, путем усиления его стальными пластинами (проще было бы анимировать какой либо предмет, но не так эффективно). Стоимость изготовления пластин 190 з.к.

НР = НР скелета ×2.

Общие НР -

Потоки: 50% от потоков души

Каналы: 50% от потоков души

Скорость: равна скорости существа.

Бросок атаки: 2кб + Владение оружием (специализации так же учитываются, имеется в виду души)

Диапазон угрозы: от прежнего существа.

Урон: Оружие. Безоружный удар 1кб + Мод Силы.

Характеристики: Сила -2, Ловкость -2, Стойкость -, Внешность =1, Интеллект +0; Интуиция +0; Воля +2; Восприятие +6; Шarm -4.

Изменение Спас броска: Реакция -5; Стойкость +8; Воля +0

Способности: Иммунитет к Яду и Холоду и, 12 сопротивление Огню и Электричеству. 12 Сопротивление колющему урону, 6 Сопротивление рубящему и дробящему урону.

Слеповидение: 240 метров

Умения: Все умения сохраняются.

Неутомимый: не устает и не требуется отдыха.

Навыки: Все навыки существа (если измененные характеристики соответствуют требованиям),

ВУРДАЛАК

Полумертвый, полуживой бездушный. Вечно голоден, питается мясом и кровью своих жертв.

НР = НР существа ×2 .

Общие НР -

Потоки: 10% от потоков существа

Каналы: 10% от потоков существа

Скорость: равна скорости существа.

Бросок атаки: 2кб + Владение оружием (специализации так же учитываются, имеется в виду души)

Диапазон угрозы: от прежнего существа.

Урон: Оружие. Безоружный удар 1кб + Мод Силы.

Характеристики: Сила +4, Ловкость +2, Стойкость -, Внешность =1, Интеллект +0; Интуиция -6; Воля -6; Восприятие +6; Шarm =1.

Изменение Спас броска: Реакция -5; Стойкость +8; Воля +0

Способности: Иммунитет к Яду, 8 сопротивление Холоду и Электричеству. 6 Сопротивление колющему урону, 9 Сопротивление дробящему урону.

Регенерация: 2 НР за раунд

Слеповидение: 480 метров

Неутомимый: не устает и не требуется отдыха.

Умения: Все социальные умения =0. Бесшумное передвижение и Прятаться +6.

Навыки: Все навыки существа (если измененные характеристики соответствуют требованиям).

Уязвимость к свету: попав под воздействие прямых солнечных лучей Вурдалак получает 1кб урона в раунд. Регенерация не действует.

Жажда: Вурдалак должен выпивать крови на 6 НР в сутки. В противном случае он будет терять по 1 из Силы и Ловкости (когда Сила или Ловкость достигнут 0, Гуль впадет в кому на 3кб дней, восстановив 2к4 Характеристики).

Заразный: Любой, укушенный вурдалаком, способен заразиться от него (70%). Инкубационный период болезни 2кб дней (каждый день кидается спас бросок по стойкости УС = 8+урон, причиненный укусом). Если спас бросок проваливается, то существо заболело. Оно теряет по 1 из Сложения каждый день, после достижения 0 умирает. У мертвого есть шанс стать вурдалаком (1-30) или Зомби (31-50) через 2к4 дня (не относится к расам не способным направлять).

ВЫСШИЙ ВАМПИР

Полумертвый, полуживой но душа остается. Для нормального существования необходима кровь.

Впервые Высшие Вампиры появились спустя 200-300 лет после разлома мира.

НР = НР существа ×2 .

Общие НР нет.

Потоки: 100% от потоков существа
Каналы: 100% от потоков существа
Скорость: равна скорости существа.
Бросок атаки: 2к6 + Владение оружием (специализации так же учитываются, имеется в виду души)
Диапазон угрозы: от прежнего существа.
Урон: Оружие. Безоружный удар 1к6 + Мод Силы.
Характеристики: Сохраняются.
Спас бросок: Сохраняются.

Способности:

Навыки: Все навыки существа (если измененные характеристики соответствуют требованиям).

Жажда: должен каждый день выпивать крови на 12 НР. Спас бросок, чтоб противиться Жажде УС = 8 +1 за каждый день сопротивления. Когда он не удовлетворит свои потребности, то будет терять каждый день по 1 из спас броска по Воле, затем (когда база =0) по 1 Интеллекта, Интуиции, Воли и Шарма, до тех пор, пока либо в конец не обезумеет, либо не поддастся жажде. Если Интеллект опускается до 1, то это навсегда.

Выносливый: вампиры практически не устают, но отдых им все же нужен. Вампиру для восстановления сил и потоков достаточно двух часов отдыха (полусон, когда слух работает в нормальном режиме).

Заразный: Любой, укушенный вампиром, способен заразиться от него (50%). Инкубационный период 3к4 дней (каждый день кидается спас бросок по стойкости УС = 10+урон, причиненный укусом). Если спас бросок проваливается, то существо заболело. Оно теряет по 1 из Сложения каждый день, после достижения 0 умирает. У мертвого есть шанс стать вурдалаком (1-50) или Зомби (51-70) через 2к6 дней (не относится к расам, не способным направлять).

Бессмертен: Будучи не живым и не мертвым, умереть соответственно Вампир не может. Он перестает стареть. Единственный надежный способ уничтожить его, это сжечь, а прах развеять. Иногда Вампиров живьем хоронили, но те (спустя многие годы) все же выбирались на поверхность, и тогда по окрестностям проходил жуткий мор. Обезумевший от голода не упокоенный уничтожал все живое вокруг, порождая множество Вурдалаков и Зомби, которые в свою очередь продолжали сеять смерть и хаос.

Не гибкий Ум: Вампиру необходимо вдвое больше опыта, для продвижения.

Замороженное безумие: Направляющий обращенный в Вампира больше не развивается в безумии, но накопленные эффекты остаются.

Уязвимость к солнцу: Все ниже перечисленное действует, когда Вампир находится на свету (не зависимо от одежды и прочего).

Сила -4, Ловкость -6, Внешность -4, Интеллект -2; Интуиция -6; Воля -6; Восприятие -10; Шарм -6.

Двойной урон от серебра.

Не способен направлять.

Ночная Тварь: Все нижеприведенное действует, когда на Вампира не воздействует солнце.

Сила +4, Ловкость +2, Восприятие +6.

Реакция +2; Стойкость +6.

8 сопротивление Холоду, Электричеству и Яду.

Умения: Бесшумное передвижение и Прятаться +2.

Регенерация: Вампир полностью восстанавливает все раны (НР≥0) за 1 раунд (если они нанесены не серебряным оружием, такие раны регенерируются по 1 НР в час). Если НР <0, то восстановление будет идти по 1 НР в час до максимума. Если НР опустились ниже отрицательного значения Стойкости, то восстановление будет идти по 1 НР в сутки. Если от тела мало что осталось (несколько кусков мяса или лужа крови, всего масса плоти должна быть не менее 1 килограмма) то восстановление будет идти по 1 НР в месяц.

В зависимости от того, сколько НР вампир регенерировал, он испытывает голод:

- если регенерировано не более значения его стойкости, то жажда начнется через час (теряет 1 из Спас броска по Воле);

- если регенерировано в пределах двойного значения, то жажда начинается сразу (-1 Спас бросок по Воле);

- если регенерировано в пределах тройного значения, то -2 к Спас броску по воле, и т.д.;

Спас бросок не может опуститься ниже 0, не зависимо от того, сколько НР было восстановлено.

Альтер эго: Вампир способен незначительно изменять свое тело: отрастить перепончатые крылья (скорость полета 18 метров, маневренность средняя); изменить строение тела (до ±4 к одной из физических характеристик); создать жуткие когти на руках (урон 2к4, рубящий); отрастить клыки (а так у вампира обычные зубы). Время на метаморфозу 3к4 минуты.

Паук: Вампир способен передвигаться по поверхности с любым уклоном (даже по потолку), но не более чем с двойной скоростью.

Величие: Вампир способен своим взглядом остановить жертву. Если жертва встречается взглядом с вампиром: 3 раунда жертва стоит и неотрывно смотрит в глаза вампиру (любое движение вампира или прикосновение к жертве выведет ее из этого состояния) кидается взаимная проверка по Воле; если проходит 3 раунда, то жертва загнипнотизирована (впадает в транс на 5к6 минут из которого по желанию может вывести ее вампир), вампир может внушить любую команду жертве, или заставить забыть какое либо событие (или внушить, что произошло то, чего на самом деле не было). После того, как жертва приходит в себя, она кидает спас бросок по Воле

(УС=20 + МОД Воли Вампира), если спас бросок провален, то все внушенное вампиром остается в силе. Если спас бросок успешен, жертва просто не помнит момент встречи с вампиром, а внушения не действуют.

Ритуал: Вампир способен обратить другое существо в Вампира. Это очень длительный процесс (6к4 дней), требующий невероятных усилий со стороны Вампира (затраты 5000 ОО в не зависимости от исхода) и не дающий 100% гарантии:

- 1-10% - посвящаемый умирает;
- 11-20% – становится Зомби;
- 21-30% - становится Вурдалаком;
- 31-70% - становится Высшим Вампиром;
- 71-100% - ритуал не дал результатов.

Темновидение: 240 метров.

Слеповидение: 120 метров.

Таблица 9-1: Вампир

Опыт	Диапазон угрозы	Бесшумное передвижение	Прятаться	Стойкость	Реакция	Воля	Особенности
0				+0	+0	+0	Жажда, Заразен, Бессмертен, Уязвимость к солнцу.
2000				+2	+2	+2	Ночная тварь, Умения, Регенерация, Темновидение.
6000		+1	+1	+2	+2	+2	Альтер эго.
12000	-1	+1	+1	+3	+3	+3	Слеповидение
20000		+1	+1	+3	+3	+3	Ритуал
30000	-1	+1	+1	+3	+3	+3	Паук
42000		+1	+1	+3	+3	+3	Величие

Вампиры способны к размножению обычным путем. Вампиресса вынашивает ребенка 9 лет. Родившийся младенец (не зависимо от того был ли отец вампиром или нет) является высшим вампиром. Растет такой ребенок ужасно медленно, достигая совершеннолетия к 180 годам. Продолжительность жизни Вампира неизвестна даже им самим.

ПОЛУ ВАМПИР

Появляется на свет от союза смертной женщины (обязательно эльф, человек, полуэльф или полуорк) и вампира. Ребенок вынашивается 12 – 15 месяцев (70% что ребенок родится мертвым). Взрослеет ребенок к 20 годам, продолжительность жизни около 300 лет. Нет боязни света и уязвимости к серебру (но раны нанесенные серебром не регенерируются). Не способен регенерировать разрушенное тело (т.е. при разрушении тела умирает). Нет способности к внушению. Полу вампиры не способны обратить другого в вампира.

ЛИЧ

Лич не является живым, но и мертвым его не назовешь.

Общие НР нет.

Потоки: 100% от потоков существа

Каналы: 100% от потоков существа

Скорость: равна скорости существа.

Бросок атаки: 2к6 + Владение оружием (специализации так же учитываются, имеется в виду души)

Диапазон угрозы: от прежнего существа.

Урон: Оружие.

Спас бросок: Сохраняются.

Способности:

Навыки: Все навыки существа (если измененные характеристики соответствуют требованиям).

Бессмертен: Будучи не живым и не мертвым, умереть своей смертью Лич не может, но если его тело сильно повреждено (или сгнило), то для поддержания своей псевдожизни Лич должен пожертвовать 12 каналов. В этом случае он может ходить даже в виде скелета. Если тело Лича цело, то будучи отсеченным от источника он вполне способен существовать как живое существо (для поддержания тела ему будет необходимо есть, пить и спать как простому смертному), если же он поддерживает свое существование используя Единую Силу, то тут начнутся проблемы. Разрушенное тело требует постоянной подпитки Силой и если его отсечь, то он будет терять по 12 потоков в час. При достижении потоков 0 Лич умирает (Воскресить можно, но это будет простой смертный).

Если тело Лича разрушено, то он в принципе может восстановить его при помощи плетения *Восстановить тело*. Если у него нет этого плетения, то он будет ОЧЕНЬ долго валяться просто грудой гниющих останков, и когда не станет его костей Лич станет Спектром.

Неутомимый: Если Лич жертвует 12 каналов, то он становится неутомимым, но для восполнения потоков они должны отдыхать два часа. Если же Лич намерен жить за счет тела, то ему так же необходимо есть, пить и спать (плоть дает свои преимущества, но и свои недостатки).

Замороженное безумие: Лич больше не развивается в безумии, но накопленные эффекты остаются.

Слеповидение: 240 метров.

ПОЛУЖИВОЙ

В этом случае Лич выглядит как простой человек, он должен поддерживать свое тело плетением *Остановить разложение*. Это дает огромные преимущества, но и накладывает свои ограничения.

Характеристики: Сила +2, Ловкость -2, Стойкость -, Внешность -2, Восприятие +6.

НР = НР существа ×2 .

Спротивление: Холод и Яд 8. Колющий и Дробящий 6.

Полумертвый: Не действуют плетения, рассчитанные на живой организм. Стирильны.

Полуживой: Необходимо есть, пить и спать.

ИСТИННЫЙ МЕРТВЕЦ

Полуразложившийся труп или чистый скелет. Для своего существования должен пожертвовать каналами.

Характеристики: Сила -2, Ловкость -2, Стойкость -, Внешность =1, Восприятие +6.

НР = 0,75 НР существа.

Спротивление: Холод, Электричество и Огонь 12. Иммуниет к Яду. Колющий 10. Дробящий и Рубящий 6.

Мертвый: Не действуют плетения, рассчитанные на живой организм. Для существования жертвуется 12 каналов.

БЕЗДУШНЫЙ

Полумертвый, полуживой, их еще называют Серыми людьми. Часто используются Темным как наемные убийцы.

НР = НР существа ×2 .

Общие НР нет.

Потоки: нет

Каналы: нет

Скорость: равна скорости существа.

Бросок атаки: 2к6 + Владение оружием (специализации так же учитываются, имеется в виду души)

Диапазон угрозы: от прежнего существа.

Урон: Оружие. Безоружный удар 1к6 + Мод Силы.

Характеристики: Сохраняются.

Спас бросок: Сохраняются.

Все сохраняется от прежнего существа, вот только полностью подчинен хозяину (как зомби). Абсолютно бесстрашны и беспощадны.

Серый человек. Чаще всего бездушных создают как убийц, в этом случае в него вкладывается эта особенность:

Внешность = 8, Прятаться +10, Бесшумное передвижение +10, развивается как Головорез.

ПРИЗРАК

Бестелесный дух. Используются как разведчики и крайне опасны в Тел'Аран'Риоде. Гибель призрака означает гибель души, в этом случае воскрешение не возможно.

Общие НР 6

Потоки: нет

Каналы: нет

Скорость: 1000 метров полет (превосходный).

Бросок атаки: нет.

Урон: нет.

Характеристики: Сила -, Ловкость -, Стойкость -, Внешность =1, Интеллект +0; Интуиция +0; Воля +0; Восприятие +6; Шарм +0.

Изменение Спас броска: Реакция +5; Стойкость -5; Воля +0

Способности:

Бестелесный: Способен проходить через любые физические преграды. Иммуниет к Яду, Холоду и Огню. Иммуниет к физическому урону.

Слеповидение: 480 метров

Навыки: Все навыки теряются.

Уязвимость к свету: попав под воздействие прямых солнечных лучей Призрак получает 1к6 урона в раунд.

Ходящий по Снам: Способен уходить в Тел'Аран'Риод, как направляющий 6 ранга Ходящего по снам, за исключением того, что не способен проникать в чужие сны. В Тел'Аран'Риоде призрак может создать любое тело (все равно мир псевдо материальный).

СПЕКТР

Бестелесный дух. Используются как убийцы и шпионы. Крайне опасны. Гибель спектра означает гибель души, в этом случае воскрешение не возможно.

Общие НР 6

Потоки: 10к20 +200.

Каналы: 3к6 +9

Скорость: 1000 метров полет (превосходный).

Бросок атаки: 3к6. Диапазон угрозы -12 +5.

Урон: нет.

Характеристики: Сила -, Ловкость -, Стойкость -, Внешность =1, Интеллект +0; Интуиция +0; Воля +0; Восприятие +6; Шарм +0.

Изменение Спас броска: Реакция +5; Стойкость -5; Воля +0

Способности:

Бестелесный: Способен проходить через любые физические преграды. Иммунитет к Яду, Холоду и Огню. Иммунитет к физическому урону.

Слеповидение: 480 метров

Навыки: Все навыки теряются.

Уязвимость к свету: попав под воздействие прямых солнечных лучей Спектр получает 1к6 урона в раунд.

Ходящий по Снам: Способен уходить в Тел'Аран'Риод, как направляющий 8 ранга Ходящего по снам, за исключением того, что не способен проникать в чужие сны. В Тел'Аран'Риоде спектр может создать любое тело (все равно мир псевдо материльный).

Плетения: Спектр способен создавать плетения (используя саидин или саидар в зависимости от того, чья душа использовалась при создании). Если спектр истратит все свои потоки, он погибает.

Плетение	Затраты потоков
Тошнота	12
Слабость	13
Гниль	20
Слепота	23
Глухота	23
Молчание	25
Остановить сердце	31
Замешательство	12
Мозговой шторм	43
Ужас	14
Ментальный молот	85
Иссушение	48
Взрыв звука	32
Тьма	21
Тайный знак	11
Тишина	25
Полная иллюзия	130
Рука из воздуха	21

АНИМИРОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

наиболее сложная и трудоемкая часть создания узо-

создания предмета, необходимо рассчитать, то как он передвигаться и какая информация будет в него заложена (его программа, навыки и умения).

тирующий предмет (левитирует в любом направлении)

Одна
ров.

Для
будет
жена

Левитиру-

Сила предмета = 12, Ловкость = 14:

$8AC + 12B3 + 3 OG = 23$ потока на 1 кг предмета (максимум 12 кг). Скорость полета 60 метров/раунд, маневренность средняя.

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 94 потока, 350 ОО (не зависимо от массы).

Сустав, вращающийся в одной плоскости (движение двух предметов, закрепленных шарнирно в одной плоскости) Сила соединения = 7, Ловкость = 10:

$2AC + 3 B3 + 1 3M + 1 OG = 7$ потоков на 1 кг соединения или на 1 единицу Силы или Ловкости.

(Пример: ножницы массой 2 кг и Силой 12 - $2 \times 7 + (12-7) \times 7 = 14 + 35 = 49$ потоков, на постоянный эффект 11×4 ОО).

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 11 ОО.

Сустав, вращающийся в двух плоскостях (движение двух предметов, сложным шарниром или сустав живого или мертвого существа) Сила соединения = 7, Ловкость = 10:

$4AC + 4 B3 + 2 3M + 2 OG = 12$ потоков на 1 кг соединения или на 1 единицу Силы или Ловкости.

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 18 ОО.

Если вы пытаетесь создать очень сложный предмет, то вам необходимо рассчитать число суставов. К примеру возьмем латный доспех, подготовленный надлежащим образом: голеностоп, колени, бедра, поясница, плечи, логги, кисти – двухплоскостные суставы (всего 14); стопа - одноплоскост-

ной сустав (всего 2); кисти изготавливаются нескольких вариантов – полная латная рукавица (в которую просто вставляется меч), латная перчатка – пять подвижных пальцев (пять двухплоскостных суставов) по три фаланги (десять одноплоскостных сустава). Расчет будет вестись в начале по суставам и Силе, а потом уже по массе. В данном случае двадцати килограммовый (М) доспех с одной латной рукавицей (в которую вставлен щит) и одной латной перчаткой итого 19 двухплоскостных сустава (N_d) и 12 одноплоскостных суставов (N_o), Силу будем делать 18.

Потоки =

$$(N_d \times (S-7) \times 12 + N_o \times (S-7) \times 7) \times M = (19 \times (18-7) \times 12 + 12 \times (18-7) \times 7) \times 20 = (2508 + 924) \times 20 = 68640$$

$$\text{Опыт} = N_d \times 18 + N_o \times 11 = 19 \times 18 + 12 \times 11 = 474 \text{ ОО}$$

и это только для того, чтобы заставить латы двигаться (можно разбить $N_d + N_o$ этапов т.е. на 31 этап в среднем по 2215 потоков за подход).

Т.к. латы рассчитаны на среднее существо, то скорость их передвижения будет 10 м/раунд, ходить с двойной скоростью и бегать предметы не могут.

Зрение позволяет предмету воспринимать окружающую среду при дневном свете на расстояние в 12 метров во всех направлениях одновременно (Восприятие +3).

$$16AC + 7B3 + 3OG = 26, \text{ плюс } 26 \text{ за каждый дополнительный метр.}$$

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 260 потоков и 39 ОО (только за вложение).

Слеповидение позволяет предмету воспринимать окружающую среду в полной темноте на расстоянии в 12 метров во всех направлениях одновременно (Восприятие +5 можно вложить вместе в простым зрением, но эффект не суммируется).

$$19AC + 8B3 + 12OG = 49, \text{ плюс } 49 \text{ за каждый дополнительный метр.}$$

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 490 потоков и 74 ОО (только за вложение).

Слух позволяет предмету воспринимать звуки на расстоянии до 18 метров (Восприятие +3).

$$14AC + 10B3 + 3OG = 27, \text{ плюс } 27 \text{ за каждый дополнительный метр.}$$

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 270 потоков и 41 ОО (только за вложение).

Искусственный интеллект позволяет предмету анализировать полученную зрительную и слуховую информацию, контролировать движение своих суставов и держать равновесие (Интеллект =1, Восприятие =0, Воля =1, Интуиция =1, Шарм =1).

$$31AC + 10B3 + 16OG + 21VD = 78, \text{ за каждую единицу интеллекта (но не выше чем у создателя) и восприятия (если есть зрение или слух).}$$

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 780 потоков и 117 ОО.

Умения и знания позволяют предмету выполнять более сложные задачи. Для этого необходимо привести предмет в контакт с существом, у которого есть необходимое умение.

$$20AC + 8OG + 14VD = 42, \text{ за каждую единицу умения (но не выше чем у существа, с которого копируется умение).}$$

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 420 потоков и 10 ОО.

Навыки позволяют предмету выполнять более сложные задачи. Для этого необходимо привести предмет в контакт с существом, у которого есть необходимый навык.

$$185AC + 31OG + 63VD = 279, \text{ за навык (но предмет должен удовлетворять требованиям, по данному навыку, т.е. по Характеристикам, Умениям и Навыкам, необходимым для получения этого навыка).}$$

Длительность действия 6 часов. На постоянный эффект 2790 потоков и 279 ОО.

Активировать глиф позволяет предмету активизировать вложенные в него глифы.

$$174AC + 15OG + 15VD + 153M + 15B3 = 234 \text{ потока и } 234 \text{ ОО}$$

Длительность - постоянно.

Глиф хозяина (требование: 7 ранг созидателя) позволяет создателю передать правление конструктором любому другому существу в любой момент (и забрать контроль, в случае необходимости как свободное действие).

840(глиф) + 100АС + 5ВД = 945 потоков и 297 ОО.

Длительность - постоянно.

Глиф контроля (требование: 3 ранг некромант) позволяет создателю волжить в конструктора камень с душой, которая будет управлять конструктором как своим телом, сохраняя все ментальные характеристики (при этом можно вложить умения и навыки).

840(глиф) + 100АС + 5ВД = 945 потоков и 297 ОО.

Длительность - постоянно.

Продолжая пример с нашим доспехом:

В него вкладывают Зрение на 100 метров; Слеповидение на 40 метров; Слух на 30 метров; Интеллект повысили до 10 (Интеллект 10, Интуиция 1, Восприятие 10 +5 +3, Воля +1, Шарм 1), итого это обошлось: $((100-12) \times 26 + (40-12) \times 49 + (30-18) \times 27 + 10 \times 78) \times 10 = (2288 + 1372 + 324 + 780) \times 10 = 47640$ потоков на постоянный эффект. Опыт = $39 + 74 + 31 + 117 \times 10 = 1214$ ОО.

Умения и навыки мне лень считать, сами прикините.

Итого: $68640 + 47640 = 116280$ потоков и $474 + 1214 = 1688$ ОО.

Вооружаем наш доспех двуручным мечем (на смерть вмонтированным в левую руку).

Получили:

АНИМИРОВАННЫЙ ДОСПЕХ

Общие НР –

НР на части тела: 45 (полный латный доспех).

Потоки: -.

Каналы: -

Скорость: 10 метров.

Бросок атаки: 2к6 + 1к3.

Диапазон угрозы -11 (-5 база -4 Сила -2 Двуручный меч) / +5.

Урон: 2к10 +6 (Двуручный меч).

Характеристики: Сила 18, Ловкость 10 (полный доспех все равно не позволит Ловкость выше 12), Стойкость -, Внешность 8 (если это стандартный доспех, а не что-то жуткое), Интеллект 10; Интуиция 1; Воля 1; Восприятие 18; Шарм 1.

Спас броски: Реакция 0; Стойкость 10 (сталь); Воля (определяется создателем, но не выше чем у самого).

Способности:

Конструктор: Поглощение урона 12 (Сталь). Иммунитет к Яду. Не восприимчив к плетениям, направленным на живой организм или разум. Воспринимает команды только команды создателя или того, кому создатель передает правление. Бубучи расчлененным, куски продолжают действовать независимо друг от друга.

Зрение: 100 метров

Слеповидение: 40 метров

Слух: 30 метров

Умения: Нет.

Навыки: Нет

Подобным образом можно анимировать любой предмет, даже труп. В данном случае очевиден ряд преимуществ перед некромантией, но затраты сил непомерно велики, для создания сложных конструкций.

Правило девятое – «Всех нас ждет без-
умие... Рано или поздно».

ГЛАВА 10

САИДИН И САИДАР

Существа, способные «касаться» Истинного источника, черпать оттуда энергию и создавать «узоры» из потоков силы, творят эффекты подобные заклинаниям.

Истинный источник делится на два потока *Саидин* и *Саидар*.

Саидар – он, женская половина источника. Мужчины не способны коснуться Саидар, как и женщины не способны коснуться Саидин. Из-за этого разделения мужчины не способны видеть потоки направляемые женщинами и наоборот.

Саидин – она, мужская половина источника. Во время *Великой Войны Тени*, прежде чем оказаться заточенным, Темный коснулся Саидин, окутав ее порчей. Порча привела к Разлому Мира и концу Второй Эпохи – Эпохи Легенд. С тех пор любой мужчина, способный касаться источника обречен на безумие и смерть. Из мужчин, только Избранные Темным Повелителем не подвержены этому проклятию.

Существует пять стихий, каждая из которых отвечает за определенные свойства. Все «Направляющие» склонны к некоторым стихиям (одной или к двум) в большей степени, чем к другим, что дает определенный эффект. Игрок может сам выбрать к какой стихии склонен его персонаж (Астрал не учитывается, считается что он равнодоступен всем), либо бросив к20 определить случайным образом (при наброске есть возможность получить две стихии, при самостоятельном выборе берется только одна стихия).

Бросок к20	Стихия
1, 6, 11, 16	Воздух
2, 7, 12, 17	Вода
3, 8, 13, 18	Огонь
4, 9, 14, 19	Земля
5	Воздух, Вода
10	Воздух, Огонь
15	Вода, Земля
20	Огонь, Земля

СТИХИИ

ЗЕМЛЯ (ЗМ)

Характеризует твердую материю, силу тяжести, стойкость, созидание, стабильность.

Направляющий со стихией земли получает чувство камня: Чувство Камня дает бонус +2 к проверкам на определение необычной кладки, например, скользкие стены, каменные ловушки, новые постройки (даже замаскированные под старые), ненадежные плиты, шаткие кирпичи и тому подобное. Проходя на расстоянии 5 метров мимо необычной кладки, можно сделать проверку, как будто активно что-то ищите, и можете использовать умение Поиск, чтобы найти каменные ловушки, как это может делать плут.

Бонус +6 к проверкам Оценки, связанной с определением каменных и металлических предметов.

Бонус +4 к проверкам Ремесла, которое связано с камнем или металлом.

Предчувствие: направляющий способен почувствовать землетрясение за 2к4 дней в радиусе 120 км, извержение вулкана за 6к4 дней в радиусе 180 км.

Пожертвовав 2 канала направляющий может получить 2 сопротивления физическому урону.

ОГОНЬ (ОГ)

Стихия отвечает за термальные явления, скорость реакции и роста, распределение термальных потоков.

Направляющий со стихией земли получает способность поглощать огонь (используя 1 канал для отвода 1 НР термического (так же и ледяного) урона как свободное действие).

Рефлексы у таких существ значительно увеличены, они получают +2 к спас броскам по реакции, диапазон угрозы -1.

ВОДА (ВД)

Характеризует жидкую материю, жизненные и регенеративные процессы.

Направляющий со стихией воды получает способность к четкому контролю над собственным организмом, что дает иммунитет ко всем болезням естественного происхождения. Направляющий способен отрегулировать свой организм и комфортно чувствовать себя в легкой рубашке в сорока градусный мороз или в пустыне при почти пятидесятиградусной жаре без всякой защиты (но это занимает 2 канала).

Направляющий способен вдвое дольше обходиться без еды и воды.

Немного поработав над своим телом вы можете повысить Внешность на 2 пункта (или понизить на 6) (-2 канала навсегда).

Пожертвовав еще 4 канала вы получите регенерацию (1 НР в час, отрубленные конечности не восстанавливаются; 1 НР в минуту стрессового урона).

ВОЗДУХ (ВЗ)

Характеризует газообразные вещества, электромагнитные явления, оптические явления.

У направляющих, связанных со стихией воздуха особо повышена чувствительность к погоде и потокам.

Направляющий способен ощутить грядущие изменения в погоде за 1к4 суток в радиусе 80 км.

Расстояние, на котором можно почувствовать поток увеличивается в 1,5 раза (Таблица 10.2).

Знание узоров +2 (если есть).

Спас броски против плетений +2.

Поглощение электрического урона (используя 2 канала для отвода 1 НР электрического урона как свободное действие).

АСТРАЛ (АС)

Характеризует духовный мир, волю, образы и смысловую нагрузку, расстояние и продолжительность (в смысле время).

Астрал описывает алгоритм плетения, прочие стихии лишь энергия, не несущая смысловой нагрузки, а выполняющая работу.

Ни когда не черпайте чистый Огонь, без Астрала. Вы *Выжгите* себе каналы по числу зачерпнутых потоков и получите соответственный урон огнем.

Ни когда не связывайтесь с Элементалями.

Пример Узора.

Огненный шар. 32 потока из них 24 потока огня, что и характеризует сам огненный шар, 3 потока воздуха, отвечающий за движение огненной энергии в пространстве, 5 потоков астрала – координаты точки в пространстве и СУТЬ огненного шара.

«Направляющий» первого уровня способен за один раунд направить 8 потоков (+ за счет высокой воли). Если плетение состоит большего числа потоков, то время сотворения узора возрастает соответственно (Тот же огненный шар будет создаваться три-четыре раунда).

Если «Направляющего» атакуют, то он может и плести узор и сражаться (при этом кидается проверка на Концентрацию).

Таблица 10.1

Действие	Проверка на концентрацию Сложность задачи
Не атакует*	10 + К
Защита	15 + К
Глухая защита	20 + К
Атакует	25 + К
Получил ранение**	10 + К + урон

К – число раундов, необходимое на создание этого плетения.

* – стандартный бой без нанесения урона противнику, даже в том случае, если «Направляющий» получает такую возможность (см. глава 04).

** – в начале кидается проверка на действие, а потом вторая проверка после получения урона (т.е. если «направляющий» выбрал бой с «защитой» и пропускает удар, то сначала кидается проверка на

срыв при «защите», а после получения урона кидает еще одну проверку). Но «Направляющий» имеет право завершить плетение, до того как получит урон (см. глава 04).

КОНЦЕНТРАЦИЯ НА УЗОРЕ

Иногда плетение держится, пока направляющий концентрируется на нем (это занимает один или несколько каналов). Он просто подпитывает это плетение, каждый раз отнимая столько потоков, сколько каналов занимает концентрация (если указано в раундах, то каждый раунд, если в сутках, то каждые сутки). Направляющий способен одновременно концентрироваться на количестве плетений, равном его МОД Воли. Специальные навыки способны расширить число контролируемых потоков.

СЛИШКОМ ДОРОГОЕ ПЛЕТЕНИЕ

Иногда плетение стоит больше потоков, чем вы способны направить за один раз, без отдыха. Такое плетение вы можете создавать если у вас есть навык *Приостановить плетение*, вы просто задерживаете недовершенное плетение и отдыхаете. В этом случае вы восполняете потоки вдвое дольше. После отдыха вы можете влести еще потоков в узор и опять отдохнуть, и так до тех пор, пока вы не завершите плетение или вас не прервут.

ОЩУЩЕНИЕ ПОТОКОВ

Женщины способны почувствовать только потоки саидар, мужчины - саидин. Когда кто-то направляет, другой направляющий может это почувствовать. Расстояние зависит от того, сколь мощный поток создается, и на сколько силен сам направляющий. Скрытое плетение позволяет скрыть от оппонента только сам узор, а не поток.

Таблица 10.2

Расстояние, на котором можно почувствовать поток.

Поток создаваемый в 1 раунд	Число каналов направляющего.													
	6-18	19-32	33-44	43-58	59-65	66-83	84-102	103-122	123-143	144-165	166-188	189-212	213-237	Более
	Расстояние от потока, до направляющего, м.													
5-15	1	1	1	5	10	20	40	80	120	160	200	260	320	380
16-30	1	1	5	10	20	40	80	120	160	200	260	320	380	440
31-50	1	5	10	20	40	80	120	160	200	260	320	380	440	520
51-80	5	10	20	40	80	120	160	200	260	320	380	440	520	600
81-120	10	20	40	80	120	160	200	260	320	380	440	520	600	700
121-170	20	40	80	120	160	200	260	320	380	440	520	600	700	800
171-230	40	80	120	160	200	260	320	380	440	520	600	700	800	900
231-300	80	120	160	200	260	320	380	440	520	600	700	800	900	1150
301-380	120	160	200	260	320	380	440	520	600	700	800	900	1150	1300
381-470	160	200	260	320	380	440	520	600	700	800	900	1150	1300	1500
471-570	200	260	320	380	440	520	600	700	800	900	1150	1300	1500	1700
571-680	260	320	380	440	520	600	700	800	900	1150	1300	1500	1700	2000
Более 680	320	380	440	520	600	700	800	900	1150	1300	1500	1700	2000	2500
Более 230 000 в любой точке планеты														

ПРЕВЫШЕНИЕ ЛИМИТА ПОТОКОВ И КАНАЛОВ

Направляющий может превысить свой лимит потоков и каналов, но в этом кроется опасность.

Превышение Каналов	Число каналов направляющего.													
	6-12	13-24	25-36	37-48	49-60	61-72	73-84	85-96	97-108	109-120	121-132	133-144	145-156	Более
	Спас бросок по Воле													
1	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	3
2	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	4
3	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
4	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
5	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	5
6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	6
7	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	6
8	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	7
9	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	7
10	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	8
Более	пропорционально													
Эффект	1:1	1:2	1:3	1:4	1:5	1:6	1:7	1:8	1:9	1:10	1:11	1:12	1:13	

В случае провала спас броска, направляющий получает 1к4 стрессового урона и выжигает себе 1 канал, за каждую единицу превышения (чем больше у направляющего каналов, тем больше растет эффект).

Превышение потоков	Эффект от превышения (П)	Число потоков направляющего.													
		150	300	450	600	750	900	1100	1300	1500	1800	2100	2400	2800	Более
		Спас бросок по Воле													
до 10	1:1	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
до 20	1:2	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	5
до 40	1:3	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	6
до 60	1:4	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	6
до 80	1:5	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	7
до 100	1:6	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	7
до 120	1:7	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	8
Более		пропорционально													
Эффект от силы (С)		1:10	1:9	1:8	1:7	1:6	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	1:1

В случае провала спас броска, направляющий получает П×С НР стрессового урона. В случае успеха, только П НР стрессового урона.

АЙЯ

Белая башня – единственная легальная организация Айз’Седай. Официально существует 7 Айя: Белая, Голубая, Желтые, Красная, Коричневая, Зеленая и Серая.

Белая Айя – философы и мыслители, они не сильно озабочены происходящими в мире событиями, они считают себя выше этого. Часто можно определить члена Белой Айя по надменной позе или отрешенному, почти пустому, взгляду. Редко поддерживают отношения с представителями других Айя.

Умения Айя: Дипломатия, Блеф, Запугивание, Чувство правды; Профессия оратора.

Голубая Айя – борцы за мир во всем мире. Самая малочисленная Айя. В своем благородном стремлении они не щадят ни себя ни тех, кто встает на их пути. Многие из этой Айя ведут аскетический образ жизни, но не все. Для некоторых представителей этой Айя, личность не представляется ценностью (включая и их собственную).

Умения Айя: Дипломатия, Блеф, Запугивание, Чувство правды, Сбор информации.

Желтая Айя – целители. Наиболее крупная Айя, целители требовались всегда и везде. Но из Желтых нередко выходят некроманты.

Умения Айя: Алхимия, Дипломатия, Блеф, Лечение.

Красная Айя – инквизиция Белой башни. По численности уступают только Желтым, но по сплоченности превосходят все Айя вместе взятые. Их предназначение – ловить мужчин способных направлять, но иногда им под руку подворачиваются и невинные. Конфликтуют с другими Айя, особенно Голубой и Серой. Единственная Айя у которой не принято брать стража.

Умения Айя: Дипломатия, Блеф, Запугивание, Чувство правды, Тонкий намек.

Коричневая Айя – всезнайки. Всю свою жизнь посвящают сбору информации и накоплению знаний, но очень часто от их знаний мало толку, так как в их записях трудно разобраться даже им самим. Пол жизни Коричневые могут потратить на накопление информации, а вторую на то, чтобы разобрать для чего она нужна, и вообще, что с ней делать.

Умения Айя: Алхимия, Блеф, Чувство правды, Расшифровка, Оценка.

Зеленая Айя – или боевая Айя. Представительницы этой Айя могут показаться на первый взгляд слегка легкомысленными, но они всегда готовы к сражению. Некоторые даже обучаются воинскому искусству (преимущественно фехтованию). Очень многие Зеленые отправляются в Запустение, чтобы охотиться на Искаженных. А если случается нашествие Искаженных, то они стоят во главе армий. Единственная Айя у которой принято брать более одного стража.

Умения Айя: Акробатика, Балансировка, Дипломатия, Блеф, Запугивание, Чувство правды, Тонкий намек, Обнаружение, Тонкий слух.

Серая Айя – дипломаты, сборщики информации и просто шпионы. Представительницы Серой Айя часто выступают как посредники в переговорах между враждующими королевствами. Не одобряют методов Красной Айя, считая их слишком грубыми. Нежелательные личности для Серой Айя, либо резко меняют свои взгляды, либо постепенно уходят на второй план или исчезают.

Умения Айя: Дипломатия, Блеф, Запугивание, Чувство правды, Чтение по губам, Тонкий намек, Знание Городов и Улиц, Игра Домов, Обнаружение, Тонкий слух, Поиск.

В соответствии с направлением курса политики Айя, члены их изучают определенные навыки и умения.

Нарушителей запретов по использованию плетений и подозреваемых в приспешничестве Темному, судят на общем собрании Айя, но Красные иногда не дожидаются собраний и устраивают суд на месте, причем как обычно приговор не в пользу обвиняемого. Для направляющих обычным приговором считается *Усмирение*, для прочих либо смерть, либо каторга.

УСМИРЕННЫЕ И ВЫЖЕННЫЕ

Иногда направляющий полностью выжигает себя. Иногда его усмиряют. В этом случае он перестает быть направляющим. Он теряет интерес к жизни, становится апатичным (Спас бросок по Воле УС = 14, иначе все ментальные характеристики -1к4+2), и через некоторое время умирает (обычно через год или два). Считается, что исправить это уже невозможно.

Что может быть прекраснее простоты и сим-
метричности паучьей сети.

ГЛАВА 11

УЗОРЫ

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛЕТЕНИЙ

УДАРНЫЕ

№ п/п		Описание	Требования	Цена	Дальность	Зона охвата	Время действия	Возможность замкнуть поток	Спас бросок	Эффект
1.	Луч холода	С руки направляющего срывается тонкий голубоватый луч, который при попадании в цель вызывает резкое снижение температуры. Рассчитывается как метательная атака.	12 Инт	8	10 метров	точка	мгновенно	нет	Реакция нейтрализует УС=16	Урон 1к6 холодом
2.	Луч жара	Алый луч, срывающийся с пальцев направляющего, обжигает цель. Рассчитывается как метательная атака.	12 Инт	8	10 метров	точка	мгновенно	нет	Реакция нейтрализует УС=16	Урон 1к6 огнем
3.	Хлыст	Невидимый жгут, состоящий из очень плотного потока воздуха, бьет по указанной цели.	12 Инт	8	3 метра	миниатюрная	мгновенно	нет	Нет	Урон 2к4 дробящий
4.	Магическая стрела	Небольшой сгусток энергии формируется над головой направляющего, после чего срывается и бьет точно в цель. Направляющий способен использовать все имеющиеся каналы для создания магических стрел в один раунд без дополнительного навыка. Каждая из стрел может ударить в разные цели.	13 Инт	9	30 метров	миниатюрная	мгновенно	нет	Нет	Урон 1к6 чистая энергия
5.	Кислотная стрела	Направляющий формирует перед собой каплю кислоты (200 мл.) после чего потоками воздуха швыряет ее в цель. Рассчитывается как метательная атака	13 Инт	12	20 метров	миниатюрная	3 раунда	нет	Реакция нейтрализует УС=16 Стойкость ополовинивает урон УС=16	Урон 1к8 кислотный
6.	Ледяной металл	Направляющий фокусируется на одном металлическом предмете, заставляя его молекулы замедлиться, сильно понижая тем самым его температуру.	14 Инт	12	10 метров	1 предмет массой не более 5 кг С увеличением массы на	Мгновенно, или концентрация 2 ка-нала.	Замкнуть на 1 раунд 6 потоков. На постоянный эффект 12000 потоков и 1000 ОО.	Нет	Температура предмета опускается до -80°C, металл становится крайне хрупким (прочность снижается в 5 раз). Если происходит соприкосновение с телом, то наносится урон 1к6 холодом.

						1 кг эффект снижается вдвое.				Металл примерзает к голой коже, оторвать 1к3 урона.
7.	Огненный металл	Направляющий фокусируется на одном металлическом предмете, заставляя его молекулы замедлиться, сильно понижая тем самым его температуру.	14 Инт	12	10 метров	1 предмет массой не более 5 кг С увеличением массы на 1 кг эффект снижается вдвое.	Мгновенно, или концентрация 2 канала.	Замкнуть на 1 раунд 6 потоков. На постоянный эффект 6000 потоков и 500 ОО.	Нет	Температура предмета поднимается до +240°C. При контакте с другими предметами может произойти возгорание. Живые существа получают 1к8 огненного урона.
8.	Шоковый заряд	Направляющий способен создать вокруг какого либо металлического предмета сильное статическое поле, которое разрядится при прикосновении.	14 Инт	15	Касание	1 металлический предмет.	Заряд держится 1 минуту.	нет	нет	Предмет получает заряд, если коснуться его (или им) чем ни будь проводящим, то произойдет разряд. Урон 2к8 электричеством.
9.	Ледящее прикосновение	Если направляющий прикасается к предмету (или существу), то он способен вытягивать из него тепло.	13 Инт	15	Касание	1 объект	Концентрация 4 канала	нет	Стойкость нейтрализует УС=14	Живые существа получают урон в 1к4 холодом и теряют по 1 из физических характеристик.
10.	Разряд молнии	Сотни маленьких электрических разрядов срываются с рук направляющего и устремляются в заданном направлении.	14 Инт	28	60 метров	Сфера диаметром 1,5 метра.	Мгновенно	нет	Реакция ополовинивает урон УС=15	Все существа попавшиеся на пути сферы получают урон 4кб электричеством.
11.	Взрыв звука	Очень мощная звуковая волна, оглушающая всех и причиняющая сильную боль.	14 Инт	32	60 метров	Сфера радиусом 6 метров	Мгновенно	нет	Стойкость ополовинивает. УС=16	Звук невероятной силы, наносит 2кб стрессового урона и вызывает потерю слуха (полная глухота в течение 2к8 раундов и -2 к Тонкому слуху постоянно)
12.	Огненный шар	Небольшой сгусток чистого пламени материализуется перед направляющим, после чего ускоряется в заданную точку. Рассчитывается как метательная атака	14 Инт	32	120 метров	Взрыв радиусом 4 метра	Мгновенно	нет	Реакция ополовинивает. УС=16	Взрывается при соприкосновении с твердой материей. Урон 2к10 огнем, 1к8 дробящий, 1кб стрессовый (звуком).
13.	Конус холода	Направляющий, как бы втягивает в	15	48	10 мет-	Конус с	Мгно-	нет	Стойкость ополо-	Из всех предметов (живых

		себя тепло из окружающего пространства.	Инт		ров	дугой 0,5лг	венно или концентрация 8 каналов		винивает. УС=16	и не живых), попавших в конус, выкачивается тепло. Живые получают 1кб урона, и теряют 1к4 из физических характеристик.
14.	Луч энергии	Тонкий луч чистой энергии выбрасывается направляющим в цель. Рассчитывается как метательная атака.	16 Инт	33	400 метров	миниатюрная	нет	нет	нет	Урон чистой энергией 4к12. Очень неплохое ударное заклинание против живой материи, но очень хорошо поглощается материалами.
15.	Иссушение	Из объекта удаляется часть воды.	16 Инт	48	6 метров	1 объект объемом не более 2 м ³	Мгновенно или концентрация 12 каналов	Замкнуть на 1 раунд 48 потоков.	Стойкость ополовинивает или нейтрализует. УС=16 и УС=22	Живые существа получают 2к8 урона и теряют 1кб из физических характеристик.
16.	Разбить плетение	Удар наносится по подготавливаемому плетению противника.	16 Инт	36	120 метров	1 подготавливаемое плетение	Мгновенно	Нет	Концентрация нейтрализует.	Сложность определяется по таблице 10.1, так, как будто направляющий получил урон 2кб.
17.	Разорвать плетение	Уничтожить уже созданное плетение довольно сложно, но вполне вероятно.	17 Инт	?	20 метров	Плетение	Мгновенно	См. ниже	См. ниже	См. ниже
18.	Цепь молний	С рук направляющего срываются шесть молний, каждая из которых бьет в указанную цель. Можно все шесть молний направить в одну точку	17 Инт	68	60 метров	6 целей в конусе с дугой 0,5лг	Мгновенно	Нет	Реакция ополовинивает урон УС=15, против каждой молнии.	Каждая молния причиняет 2кб электрического урона.
19.	Белая смерть	Направляющий формирует область пониженной температуры. Все предметы мгновенно покрываются инеем, за что это плетение и было прозвано белой смертью. Направляющий способен перемещать сферу, пока концентрируется, со скоростью 10 метров за раунд.	17 Инт	74	90 метров	Сфера радиусом 9 метров	Мгновенно или концентрация 12 каналов	Нет	Реакция ополовинивает урон УС=17.	В отличие от конуса холода, белая смерть не вытягивает энергию из предметов, это просто зона сильно пониженной температуры. Все живые существа получают урон в 4к8 холодом.
20.	Пневмо удар	Направляющий формирует сгусток воздуха, размером с футбольный мяч, но по плотности не уступающий алмазу. Сформированный шар ускоряется по направлению к цели. При ударе взрывается. Рассчитывается как метательная атака.	17 Инт	76	300 метров	Взрыв в радиусе 12 метров.	Мгновенно	Нет	Реакция или Стойкость ополовинивает урон УС=17.	При попадании в цель шар причиняет 3к10 дробящего урона, после чего взрывается причиняя всем в радиусе взрыва 2к8 дробящего урона и 1кб стрессового (звуком).

21.	Каменный воздух	Направляющий создает зону очень плотного воздуха, в которой очень трудно двигаться и невозможно дышать.	17 Инт	68	60 метров	Сфера радиусом 30 метров	5 минут, или концентрация 4 канала	Замкнуть на 1 раунд 17 потоков. На постоянный эффект 9000 потоков и 1000 ОО.	На передвижение бросок по Силе с УС=12 или стоит на месте беспомощным.	Все существа в зоне каменного воздуха могут двигаться только с 1/5 от нормальной скорости (если выкинут бросок по Силе). Иначе стоят на месте беспомощными. Все эффекты взрыва снижаются на 1/5. Метательные снаряды не проходят. Если существо вовремя не покинет зону, то наступает удушье (Глава 04 Урон от удушья).
22.	Дрожь земли (Ограниченное плетение)	Вызывает землетрясение.	18 Инт	416	3000 метров.	Область радиусом 1000 м.	Мгновенно, или концентрация 68 каналов.	Замкнуть на 1 раунд 204 канала	Все должны сделать успешную проверку на балансировку УС=12, или будут сбиты с ног.	Первый раунд сила землетрясения 1 балл, в последующие увеличивается на 1 (до 9 баллов). Урон строениям начинает причинять землетрясение в 4 балла. с каждым баллом урон увеличивается на 20% (процент на процент). Скорость перемещения по земле снижается. 4,5 – на 20%. 6,7 – на 35%. 8,9 – на 50%.
23.	Объятья земли	Земля или камень в зоне становятся жидкими. Формируемые из этой субстанции стараются утянуть под землю все, что движется. По окончании действия плетения земля (или камень) застывают в той форме, в которой они были.	18 Инт	182	500 метров	Площадь радиусом 20 метров на земле или 6 на камне.	2 минуты или концентрация 40 каналов.	Замкнуть на 1 раунд потоков.	Покинуть зону УС=20 по Ловкости, Увернуться от щупальца УС=25.	Все, кто вовремя не покинет зону, или не увернутся от щупалец, обречены. Направляющий способен контролировать одновременно до 4+МОД Воли щупалец.
24.	Плазменный воздух	Небольшая сфера до бела раскаленного воздуха. Направляющий способен перемещать ее, пока концентрируется. Скорость 12 метров за раунд.	18 Инт	173	200 метров	Сфера радиусом 1 метр.	Мгновенно или концентрация 20 каналов	Замкнуть на 1 раунд 5 потоков.	Реакция ополовинивает. УС18	Все попавшее в сферу мгновенно воспламеняется (температура свыше 6000°C). Урон 24к6 огнем.
25.	Волна энергии	Расходящаяся от направляющего волна	19	160	40 мет-	Конус с	Мгно-	нет	Реакция ополовин-	Все предметы (живые и не

		энергии разрывает все встречные предметы в клочья. одно из самых мощных ударных плетений ближнего действия.	Инт		ров	дугой 0,5лг	венно		нивает	живые) получают 12кб дробящего 12кб рубящего урона. Попавший в это плетение будет выглядеть, как пропущенный через мясорубку.
26.	Энтропия (Ограниченное плетение)	Материя в сфере распадается на элементарные частицы. Направляющий способен перемещать сферу со скоростью 24 метра за раунд. Сфера не видима, вернуться от нее невозможно. рассчитывается как метательная атака.	19 Инт	213	60 метров	Сфера радиусом 0,2 метра, движущаяся по прямой.	Мгновенно или центрация 53 канала.	Замкнуть на 1 раунд 50 потоков. На постоянный эффект 90000 потоков и 2000 ОО.	Нет	Все объекты (или его части) попавшие в эту сферу мгновенно уничтожаются. Если объект (часть) больше сферы, то получают урон 10к20-1к20 за каждую последующую единицу в разнице размеров.
27.	Предсмертный вопль (Ограниченное плетение)	Звуковой резонанс, создаваемый воплем, воздействует на живые организмы, вызывая мышечные спазмы и остановку сердца.	19 Инт	191	120 метров	Сфера радиусом 6 метров	Мгновенно.	нет	Стойкость изменяет эффект. УС=18	Все живые существа должны сделать спас бросок, или умереть. Если спас бросок не провален, существо получает 4кб урона.

МЕНТАЛЬНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

№ п/п		Описание	Требования	Цена	Дальность	Зона охвата	Время действия	Возможность замкнуть поток	Спас бросок	Эффект
28.	Приказ	Короткий приказ, состоящий из одного слова (лежат, брось, атакуй, убей, беги и т.д.).	14 Инт	12	6 метров	1 живое существо	мгновенно	нет	Воля нейтрализует УС=12+МОД Воли направляющего	Если существо провалило спас бросок, то оно будет действовать согласно приказу. (при команде брось – оно выронит то, что оно держало, при команде атакуй, будет атаковать ближайшего и т.п.).
29.	Оградить сон	Вы защищаете свой или чей либо сон от чуждого вторжения.	16 Инт	20	касание	1 живое существо	12 часов	На постоянный эффект 4000 потоков и 200 ОО	Нет	Вы получаете + 20 к спас броскам по Воле, когда кто то пытается воздействовать на ваш сон через Тел'Аран'Риод .
30.	Внушить (Ограниченное плетение)	Направляющий внушает существу одну простую мысль за один раунд (к примеру, что направляющий и партий-	15 Инт	20	12 метров	1 живое существо	Постоянный эффект	нет	Воля нейтрализует УС=12+МОД Воли направляю-	Если существо провалило спас бросок, то полученные установки будут действо-

		цы друзья, что ему следовало бы атаковать того-то или что существу срочно понадобилось отправиться в какой-то район по каким-то своим делам). Нельзя внушить существу мысль о самоубийстве.					или, пока не выполнится поручение.		щего. Если существу угрожают, то оно получает +6 к спас броскам. Если установка противоречит его интересам, то оно получает +3.	вать, пока не утратят актуальность, или существо не будет атаковано направляющим.
31.	Замешательство	Одно живое существо мешкает.	14 Инт	12	6 метров	1 живое существо	мгновенно	нет	Воля нейтрализует УС=10+МОД Воли направляющего	Если существо провалит спас бросок, то оно стоит один раунд совершенно бесполезное.
32.	Очаровать (Ограниченное плетение)	Направляющий внушает существу, что он его самый лучший друг. Существо готово сделать все, что угодно, лишь бы доставить удовольствие направляющему, даже отдать свою жизнь, но лишь пока действует плетение. Агрессивные действия со стороны направляющего, так же разрушают эффект очарования.	16 Инт	32	4 метра	1 живое существо	1 сутки или концентрация 1 канала	Замкнуть на 1 сутки 32 потока. На постоянный эффект 1200 потоков и 100 ОО.	Воля нейтрализует УС=9+МОД Воли направляющего	Если существо провалит спас бросок, то оно переходит в разряд «лучших друзей» (оно, конечно может броситься ради вас на дракона, но не ждите, что оно покончит жизнь самоубийством по вашей просьбе), но лишь до тех пор, пока действует плетение.
33.	Алмазная воля	Существо получает способность противостоять ментальным воздействиям.	14 Инт	12	касание	1 живое существо	1 час или концентрация 2 канала.	Замкнуть на 1 час 12 потоков. На постоянный эффект 12000 потоков и 1000 ОО.	Воля нейтрализует. УС 12+ МОД Воли направляющего.	Существо получает +4 к спас броскам по Воле.
34.	Подчинить (запрещенное плетение)*	Направляющий внушает существу, что он его хозяин и повелитель. Существо будет раболепствовать перед вами, терпя любое обращение, но пока действует плетение.	16 Инт	50	касание	1 живое существо	1 сутки или концентрация 2 канала	Замкнуть на 1 сутки 50 потоков. На постоянный эффект 2400 потоков и 500 ОО.	Воля нейтрализует УС=2+МОД Воли направляющего	Существо полностью теряет свою волю и подчиняется любым командам направляющего.
35.	Ужас	Направляющий воздействует на подсознание противников, внушая им жи-	14 Инт	14	10 метров	2к4 противников	1к6 раундов,	Замкнуть на одно су-	Воля нейтрализует. УС=14 + МОД	Существа в ужасе бегут с максимальной скоростью,

		вотный ужас. Воздействует только на живых.					или концентрация 1 канал на каждое существо.	существо с постоянным эффектом 1200 потоков и 100 ОО	Воли направляющего.	побросав все вещи, пока не обессият или не закончится действие. Если на существе замкнули плетение, то оно проживет остаток жизни в страхе (жить будет плохо но не долго).
36.	Стереть память (Ограниченное плетение)*	Направляющий стирает последние воспоминания у существа. Если достаточно долго воздействовать, то вся память существа будет обнулена.	16 Инт	41	Касание	1 живое существо	1 раунд или концентрация 23 канала.	нет	Воля нейтрализует. УС =4 + МОД Воли направляющего. Повторный бросок не допускается.	Объект воздействия теряет память о последних событиях (12 часов воспоминаний за 1 раунд воздействия). как следствие теряется опыт и приобретенные навыки и умения (в среднем 6к100 ОО за раунд).
37.	Переписать память (запрещенное плетение)*	Направляющий слегка корректирует воспоминания объекта (к примеру воспоминание у стражника о том, что направляющий не появлялся у ворот замка)	18 Инт	51	Касание	1 живое существо	1 раунд или концентрация 31 канал.	нет	Воля нейтрализует. УС =4 + МОД Воли направляющего.	За 1 раунд направляющий способен исправить воспоминания не глубже, чем на 1 час. Очень тонкая и тяжелая работа, но не оставляет следов, как Подчинение.
38.	Мозговой шторм	Направляющий усиливает мозговую активность одного существа. Правда последствия очень неприятные	15 Инт	43	Касание	1 живое существо	4к4 часов	нет	Воля нейтрализует. УС =10 + МОД Воли направляющего.	Существо получает 1к4 +1 к Интеллекту; +1к4 к Воле и Интуиции, +1 к Шарму, но по окончании действия в течении 1к4 часов терпит штраф ко всем характеристикам 1к4 +1.
39.	Пламя и пустота*	Направляющий отбрасывает все эмоции и мысли, но во время действия этого плетения способен использовать только половину от максимума каналов.	16 Инт	98	На себя	направляющий		нет		Направляющий получает +4 ко всем спас броскам, увеличивает в 1,5 раза общие НР. Сражается как Мастер владения оружием, диапазон угрозы -2. После окончания действия полученные НР отнимаются.
40.	Пустое тело*	Направляющий полностью отказывается от своего Я и его телом управляет только подсознание. В это время он способен использовать только четверть	17 Инт	126	На себя	Направляющий	концентрация.	нет	нет	Направляющий получает +8 ко всем спас броскам, увеличивает в 2 раза общие НР. Сражается как великий ма-

		своих каналов.								стер владения оружием, диапазон угрозы -3. По окончании действия плетения полученные НР отнимаются.
41.	Ментальный молот	Сильнейший ментальный удар по нервным окончаниям цели.	16 Инт	85	30 метров	1 живое существо	мгновенно	нет	Воля ополовинивает УС =12+МОД Воли направляющего. Стойкость позволяет сохранить сознание (если НР >0) УС=16	Жертва испытывает невероятную боль (6кб стрессового урона), и теряет сознание на 1к4 часов.
42.	Отсечь канал	Направляющий отсекает несколько каналов у своего противника.	18 Инт	19	16 метров	1 направляющий	2к4 часов	нет	Воля нейтрализует УС = 12+МОД Воли направляющего	Противник теряет доступ к 2к8 своих каналов, до тех пор, пока не избавится от плетения.
43.	Вернуть канал	Если у вас отсекли каналы, а вы все еще можете направлять, то можете вернуть их.	18 Инт	21	На себя	Направляющий	мгновенно	нет	нет	Возвращаете 2к8 отсеченных каналов
44.	Оградить от источника	Не самая неприятная вещь, которая может случиться с направляющим, но в это трудно поверить. Очень опасно применять это плетение, так как тем самым вы сообщаете противнику о том на сколько вы сильны, и если у него хотя бы на 1 канал больше, то можете быть уверены, в следующем раунде он попытается вас отсечь.	19 Инт	АС по числу доступных каналов	24 метра	1 Направляющий	1 час или концентрация 6 каналов	Замкнуть на 1 час 60 потоков. На постоянный эффект 3000 потоков и 300 ОО.	Если ваше число доступных каналов больше, чем число каналов противника, плетение на вас не действует, а если меньше...	Огражденный от источника не способен направлять, все заготовленные плетения теряются, связь в плетениями, на которых он концентрировался, теряется. Это плетение не может быть заготовлено, преобразовано или расширено.
45.	Защита от ограждения	Вы выставляете защиту от ограждения. Очень полезное плетение, но занимает много доступных каналов.	16 Инт	21	На себя	Направляющий	Концентрация 21 канал.	нет	нет	Пока действует это плетение, вас невозможно отсечь от источника.
46.	Усмирить (Выжечь) (запрещенное плетение)	А вот это самое неприятное, что может случиться с направляющим.	19 Инт	167	24 метра	Направляющий	Постоянно	нет	Воля нейтрализует. Если у вас больше каналов, чем 84, то УС=8+МОД Воли направляющего, если мень-	Усмиренный (выжжен) то он теряет ВСЕ доступные ему каналы. И больше не способен прикоснуться к источнику (не получает новые каналы с опытом). Одним словом перестает быть

									ше, то УС=16+МОД Воли направляющего	направляющим.
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---------------

ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ЖИВОЙ ОРГАНИЗМ

№ п/п		Описание	Требования	Цена	Дальность	Зона охвата	Время действия	Возможность замкнуть поток	Спас бросок	Эффект
47.	Тошнота	При воздействии этого плетения на живое существо, его сильно начинает мутить, что негативно сказывается на его координации движений	12 Инт Лечение 1 ранг	12	6 метров	1 живое существо	1кб минут	нет	Стойкость нейтрализует УС=10	Атакованный, таким образом, терпит штраф -1 Сила; -(1к4 +1) Ловкость.
48.	Слабость	Цель слабеет.	12 Инт Лечение 1 ранг	13	6 метров	1 живое существо	1кб минут	нет	Стойкость нейтрализует УС=10	Сила -(1к4+1).
49.	Восстановить силы	Существо восстанавливает силы как после восьми часового отдыха (не действует на самого направляющего и не восстанавливает использованные потоки другим).	13 Инт Лечение 2 ранга	19	Касание	1 живое существо	мгновенно	нет	Стойкость нейтрализует УС=20	Существо мгновенно восполняет силы (становится отдохнувшим). Нельзя применять два раза подряд, существо обязано отдохнуть, иначе после повторного применения существо будет получать 1кб стрессового урона каждый час, пока не устроится на отдых или не свалится без сознания, при этом существо не догадывается об усталости.
50.	Остановить заражение*	Останавливает заражение крови. В том числе снимает эффект Гнили.	13 Инт Лечение 2 ранга	18	Касание	1 живое существо	Мгновенно	нет	Стойкость нейтрализует УС=12	Останавливает распространение заражения, но не исцеляет причиненный ущерб здоровью.
51.	Излечить слепоту/глухоту/ немоту*	Существо восстанавливает способность слышать или видеть.	13 Инт Лечение 2 ранга	32	Касание	1 живое существо	Мгновенно	нет	Стойкость нейтрализует УС=12	Возвращает объекту нормальные чувства.

52.	Излечить болезнь*	Излечивает болезнь, вызванную вирусами, бактериями и т.п.	13 Инт*	23	Касание	1 живое существо	Мгновенно	нет	Стойкость нейтрализует УС=16 (кидается за болезнетворных микробов).	Организм живого существа очищается от болезнетворных организмов, но причиненный вред не восстанавливается.
53.	Гниль (запрещенное плетение)*	Одно существо поражается болезнью, его органы постепенно начинают разлагаться.	13 Инт Лечен-ние 2 ранга	20	Касание	1 живое существо	Постоянно	нет	Стойкость нейтрализует УС=12	Через каждый час пострадавший терпит -1 к физическим характеристикам, пока не наступит смерть.
54.	Слепота	Объект слепнет.	13 Инт Лечен-ние 2 ранга	23	6 метров	1 живое существо	Постоянно	нет	Стойкость нейтрализует УС=13	Существо слепнет. оно терпит штраф к проверкам умений, где необходимо зрение -10. теряет базовый бросок (2к6) атаки, терпит штраф на точность (атакует на слух), сложность в зависимости от ситуации.
55.	Глухота	Объект глохнет.	13 Инт Лечен-ние 2 ранга	23	6 метров	1 живое существо	Постоянно	нет	Стойкость нейтрализует УС=13	Объект полностью глохнет. 100% провал по проверкам умений, связанных со слухом.
56.	Молчание	Существо теряет способность произносить членораздельные звуки.	13 Инт Лечен-ние 2 ранга	25	6 метров	1 живое существо	Постоянно	нет	Стойкость нейтрализует УС=13	Голосовые связки существа теряют эластичность и оно не способно членораздельно говорить.
57.	Ускорить реакцию	У существа ускоряются все процессы в организме, что позволяет двигаться быстрее, но повышается утомляемость. По окончании действия плетения, существо чувствует себя так, как будто пробежало 5 км без остановки в быстром темпе.	15 Инт Лечен-ние 5 рангов	27	Касание	1 живое существо	1к4 минут	нет	Стойкость нейтрализует УС=13	Существо получает +6 к спас броскам по реакции, скорость перемещения возрастает в 1,5 раза. Базовый бросок атаки возрастает до 3к6. Но утомление наступает в два раза быстрее. По окончании действия -1к4 к физическим характеристикам и 1к4 стрессового урона.
58.	Увеличить силу	Существо получает дополнительные возможности, что позволяет с большей эффективностью использовать мышечную силу.	15 Инт Лечен-ние 5 рангов	28	Касание	1 живое существо	1к4 минут	нет	Стойкость нейтрализует УС=14	Существо получает +2к4 к Силе, оно не устает, пока действует плетение. По окончании действия

		Но по окончании действия плетения существо будет чувствовать себя, так как будто весь день, без перерыва, перетаскивало мешки с мукой.								плетения существо терпит 2кб стрессового урона и -1к4 к физическим характеристикам.
59.	Видеть в темноте	Существо становится способно видеть в полной темноте.	15 Инт Лечение 5 рангов	43	Касание	1 живое существо	1к4 часов	нет	Стойкость нейтрализует УС=14	Существо воспринимает инфракрасное излучение, что дает не совсем четкую картину, но это всяко лучше, чем ни чего.
60.	Смотреть в даль	Существо способно видеть гораздо дальше при нормальных условиях.	15 Инт	47	Касание	1 живое существо	1к4 минут	нет	Стойкость нейтрализует УС=14	Диапазон дальности выстрела смещается на 2. + 4 к проверкам умения Обнаружение.
61.	Тонкий слух	Существо способно слышать в несколько раз лучше.	15 Инт	36	Касание	1 живое существо	1к4 минут	нет	Стойкость нейтрализует УС=14	+ 6 к проверкам умения Тонкий слух.
62.	Жесткость	Существо на незначительное время становится менее восприимчивым к урону	16 Инт Лечение 2 ранга	40	Касание	1 живое существо	2к4 раунда	нет	Стойкость нейтрализует УС=14	Существо получает 1кб временных НР к частям тела и удвоенное значение к общим НР. Эти НР снимаются первыми.
63.	Изменить внешность (Ограниченное плетение)	Незначительные изменения во внешности, в основном черты лица. Если вы пытаетесь изменить внешность под кого-то конкретного, то кидается проверка на гримировку. Сложность задачи зависит от того, сколь сильно различие во внешности (Полуорка мужчину очень проблематично замаскировать под хрупкую эльфийку).	16 Инт Лечение 3 ранга	68	Касание	1 живое существо	1 сутки или концентрация 1 канал	Замкнуть на 1 сутки 68 потоков. На постоянный эффект 20400 потоков и 1360 ОО.	Стойкость нейтрализует УС=14	Это плетение не меняет ваш вес, но можно увеличить плотность тканей (зрительно будите выглядеть более худым), или наоборот, уменьшить. Рост можно изменить не более чем на 10%. Увеличить Внешность возможно не более чем на 2, а уменьшить вплоть до 1.
64.	Изменить тело (Ограниченное плетение)*	Более глубокая трансформация тела, вплоть до изменения внутренних органов. Возможно из одного существа создать другое, но ДНК останутся теми же. Для изменения тела необходимо прекрасно знать анатомию существ (того, кого вы меняете и того в кого вы хотите его превратить). Если вы пытае-	18 Инт.	639	Касание	1 живое существо	1 сутки или концентрация 5 каналов	Замкнуть на 1 сутки 213 потоков. На постоянный эффект 25560 потоков и	Стойкость нейтрализует УС=22	Изменение массы тела не более чем в 2 раза. Изменение физических характеристик в соответствии с создаваемым существом. Ментальные не изменяются (ну может за исклю-

		тесь создать нечто новое (человека с двумя парами рук или с жабрами), то вам скорее всего придется долго экспериментировать. С каждым вновь проведенным экспериментом сложность задачи уменьшается на 1.						1917 ОО.		чением Шарма).
65.	Великое изменение (Ограниченное плетение)*	Более глубокая трансформация тела, вплоть до изменения внутренних органов. Возможно из одного существа создать другое, но ДНК останутся теми же. Для изменения тела необходимо прекрасно знать анатомию существ (того, кого вы меняете и того в кого вы хотите его превратить). Если вы пытаетесь создать нечто новое (человека с двумя парами рук или с жабрами), то вам скорее всего придется долго экспериментировать. С каждым вновь проведенным экспериментом сложность задачи уменьшается на 1.	19 Инт	1468	Касание	1 живое существо	1 сутки или концентрация 5 каналов	Замкнуть на 1 сутки 213 потоков. На постоянный эффект 58720 потоков и 4404 ОО.	Стойкость нейтрализует УС=22	Изменение веса не более чем в 10 раз. Изменение физических характеристик в соответствии с создаваемым существом. Ментальные не изменяются (ну может за исключением Шарма).
66.	Регенерация*	У существа появляется способность к регенерации частей тела. Во время регенерации у существа зверский аппетит, если ему нечего будет есть, то оно потеряет 1к4 Силы и Стойкости на 10к10 дней	15 Инт Лечение 6 рангов	40	Касание	1 живое существо	мгновенно	Замкнуть постоянный эффект 24000 потоков и 1200 ОО.	Стойкость нейтрализует УС=14	Восстанавливает общие НР и отрубленную или сильно изувеченную (НР<0) часть тела, по 1НР в час.
67.	Мгновенная регенерация*	У существа практически мгновенно восстанавливается часть тела (При этом пациент испытывает жуткую боль 1к8 стрессового урона).	16 Инт Лечение 7 рангов	180	Касание	1 живое существо	мгновенно	нет	Стойкость нейтрализует УС=14	Мгновенно восстанавливает отрубленную или сильно изувеченную (НР<0) часть тела, но общие НР восстанавливаются только через 1к4 часов
68.	Восстановление*	Лечит незначительный урон.	12 Инт Лечение 2 ранга	19	Касание	1 живое существо	мгновенно	Нет.	Стойкость нейтрализует УС=14	Восстанавливает 1к4 общих НР, столько же восстанавливается у части тела (но только в том случае если ее НР≥0).
69.	Остановить сердце*	Здесь все просто.	12 Инт Лечение 2 ранга	31	Касание	1 живое существо	мгновенно	Нет.	Стойкость нейтрализует УС=10	Если существо проваливает спас бросок, то оно умирает.

70.	Реанимировать*	Возвращает к жизни умершего не более 2к10+10 минут назад (при низкой температуре окружающей среды не более 3к10+15 минут назад). Это не то же самое, что и воскрешение, за это время душа не успевает покинуть тело. Но главная сложность в том, что если тело сильно повреждено, то реанимация не возможна.	15 Инт Лечение 8 рангов	199	Касание	1 мертвое существо	мгновенно	Нет.	Нет.	Реанимация возможна только лишь в том случае, если у существа не разрушены жизненно важные органы (Мозг, сердце и легкие). Реанимированное существо находится на грани смерти и если ему не оказать помощь, то через 18-30 секунд оно вновь умирает.
-----	----------------	--	----------------------------	-----	---------	--------------------	-----------	------	------	--

НЕКРОМАНТИЯ

№ п/п		Описание	Требования	Цена	Дальность	Зона охвата	Время действия	Возможность замкнуть поток	Спас бросок	Эффект
71.	Призвать дух (Ограниченное плетение)*	Вы способны вызвать дух умершего существа. Для этого вам необходимо знать полное имя умершего или иметь частичку его тела.	15 Инт	19	Касание	Останки	1 раунд, или концентрация 1 канала	Замкнуть на 1 раунд 1 поток. На постоянный эффект 1900 потоков и 380 ОО.	Воля нейтрализует УС =14+Мод Воли направляющего.	Если существо умерло не раньше 3х дней назад, то успех 100%. Если не позднее 40 дней, то 80%. Если менее года, то 50%. В остальных случаях 10%. Повторный бросок не допускается (подразумевается, что душа реинкарнировала в новом теле и ее больше нет в астрале).
72.	Говорить с мертвым*	Направляющий анимирует мертвое тело (мертвым оно должно быть не более 20 минут), и может вызнать все, что тому было известно (общение идет не с душой, а с мозгом в котором еще не стерлись воспоминания). По прошествии 20 минут от момента смерти тело замолкает (если на нем не наложено Остановить разложение).	18 Инт	86	Касание	Умерший не более 20 минут назад	1 раунд, или концентрация 3 канала	нет	нет	Если вдруг душа покойного не доступна, а расспросить его необходимо, то это неплохой способ получить ответы на интересующие вас вопросы. Покойник будет отвечать кратко и правдиво.
73.	Душеловка (запре-	Вы помещаете вызванный дух в кри-	16	47	Касание	Камень	Постоян-	нет	Воля нейтрализу-	Дух может попробовать

	ценное плетение)	сталл горного хрусталя или драгоценный камень. Масса кристалла должна быть не менее 100 г., а драгоценного камня, в зависимости от породы (алмаз 1 г.; рубин 10 г. изумруд 5 г и т.д.)	Инт			или кристалл.	но		ет УС =14+Мод Воли направляющего.	противиться заключению (бонус к спас броску как при жизни).
74.	Остановить разложение*	Вы останавливаете процесс разложения трупа.	16 Инт	47	Касание	Останки	1 сутки или концентрация 1 канал.	Замкнуть на 1 сутки 9 потоков. На постоянный эффект 2300 потоков и 470 ОО.	нет	Тут все ясно.
75.	Создать зомби (Ограниченное плетение)*	Направляющий создает неживого слугу. Если над ним немного поработать, то он даже будет неплохо выглядеть. Зомби бездушен, но обладает памятью умершего.	16 Инт	212	Касание	Предпочтительнее целое тело, а еще лучше живое.	Неделя или концентрация 12 каналов.	Замкнуть на 1 неделю 212 потоков. На постоянный эффект 8480 потоков и 636 ОО.	нет	Смотри глава 09 Зомби.
76.	Создать гуля (запрещенное плетение)*	Направляющий создает неживого слугу, способного неплохо сражаться. А когда его уничтожат, то победители могут об этом пожалеть. Гуль бездушен, его воспоминания о жизни смутны.	16 Инт	269	Касание	Предпочтительнее целое тело	Неделя или концентрация 12 каналов.	Замкнуть на 1 неделю 269 потоков. На постоянный эффект 10760 потоков и 807 ОО.	нет	Смотри глава 09 Гуль.
77.	Создать скелет (запрещенное плетение)*	Для создания скелета необходимо призвать какого либо духа (Дух должен быть предварительно заключен в камень или кристалл). Если бы не этот момент, то это был бы просто анимированный предмет. По большей части бесполезная нежить, но некоторым нравится с эстетической точки зрения, да и движется он пошустрее, чем зомби.	17 Инт	284	Касание	Специально подготовленный скелет	Неделя или концентрация 12 каналов.	Замкнуть на 1 неделю 142 потока. На постоянный эффект 5680 потоков и 568 ОО.	Воля нейтрализует УС = 0 + МОД Воли направляющего +1 за каждый день, проведенный духом в заточении.	Смотри глава 09 Скелет.

78.	Создать вурдалака (запрещенное плетение)*	Нежить-вампир. Если вы решили избавиться от кого то, то лучше всего послать по его следу вурдалака. Он не остановится, пока не найдет свою жертву.	16 Инт	327	Касание	Предпочтительнее целое тело	Неделя или концентрация 12 каналов.	Замкнуть на 1 неделю 327 потоков. На постоянный эффект 13080 потоков и 981 ОО.	нет	Смотри глава 09 Вурдалак.
79.	Создать призрак (запрещенное плетение)*	Вызванный вами дух (<i>Призвать дух</i>) должен быть предварительно помещен в кристалл (<i>Душеловка</i>), выдержан там некоторое время (см. Спас бросок). После чего вы получаете бестелесного разведчика.	16 Инт	348	Касание	Заточенный дух	Неделя или концентрация 12 каналов.	Замкнуть на 1 неделю 174 потоков. На постоянный эффект 13920 потоков и 1044 ОО.	Воля нейтрализует УС = 0 + МОД Воли направляющего +1 за каждый день, проведенный духом в заточении.	Смотри глава 09 Призрак.
80.	Создать скелета лорда (запрещенное плетение)*	Из созданного ранее скелета (предпочтительнее уже созданного на постоянной основе) некромант создает более мощную нежить.	16 Инт	273	Касание	Созданный скелет	Пока действует Скелет	нет	нет	Смотри глава 09 Скелет Лорд.
81.	Создать спектра (запрещенное плетение)*	Аналогично созданию призрака, только более мощное	18 Инт	1748	Касание	Заточенный дух	Неделя или концентрация 12 каналов.	Замкнуть на 1 неделю 874 потоков. На постоянный эффект 34960 потоков и 5244 ОО.	Воля нейтрализует УС = 0 + МОД Воли направляющего +1 за каждый день, проведенный духом в заточении.	Смотри глава 09 Спектр.
82.	Создать бездушного (запрещенное плетение)*	Из живого существа вы извлекаете душу (можно попутно поместить в кристалл). В конечном итоге вы получаете не мертвого, но и не совсем живого раба. Его память ни чем не замутнена, его рефлексы столь же быстры как и при жизни, но он полностью принадлежит вам.	18 Инт	2036	Касание	Живое существо	Постоянный эффект 4072 ОО	нет	нет	Смотри глава 09 Бездушный.
83.	Создать Высшего вампира (запрещенное)	Из живого существа вы создаете нечто, не относящееся ни к живым ни к мерт-	19 Инт	82588	Касание	Живое суще-	Постоянный эф-	нет	нет	Смотри глава 09 Высший Вампир.

	плетение)*	вым. В отличие от бездушного у Вампира душа остается, а следовательно и своя воля, так что с ним надо быть крайне осторожным. Ритуал требует либо большого числа направляющих, либо много времени.				ство	фект 17050 ОО.			
84.	Создать лича (Ограниченное плетение)*	Вы способны превратить другого направляющего или себя в Лича.	20 Инт	4054	Касание	Направляющий	Постоянный эффект 16216 ОО.	нет	нет	Смотри глава 09 Лич.
85.	Касание гуля	Цель одновременно испытывает эффект плетений <i>Слабость</i> и <i>Тошнота</i> .	12 Инт	18	Касание	Живое существо	1к4 минут	нет	Стойкость нейтрализует УС=10 + МОД Воли направляющего	Смотри описание плетений <i>Слабость</i> и <i>Тошнота</i> .
86.	Касание вампира	Цель теряет жизненные силы, а направляющий получает способность регенерироваться.	13 Инт	57	Касание	Живое существо	1к4 часов	нет	Стойкость нейтрализует УС=14+ МОД Воли направляющего	Живые существа получают урон в 1к4 физических характеристик. Некромант получает способность регенерировать 1 НР за раунд.
87.	Восстановить тело (ограниченное плетение)*	Восстанавливает сильно поврежденное мертвое тело.	18 Инт	415	Касание	Труп	5к8 минут	100 ОО	нет	В течении 5к8 минут тело полностью восстанавливается, но оно все еще мертво. Если у тела не был поврежден мозг, то можно попробовать <i>Реанимировать</i> , если время позволяет.
88.	Создать тело (ограниченное плетение)*	Из любой части тела (кусочек мягких тканей, волос или ноготь, осколок кости и т.п.), любого возраста, вы способны создать новое тело. Часть тела помещается в питательный раствор (Смесь глюкозы, жира, соли и воды, в соотношении 1:0,4:0,1:2 к массе создаваемого тела).	18 Инт	4683	Касание	останки	5к8 дней	1200 ОО.	нет	Вы выращиваете тело любого возраста. В него можно поместить чью либо душу и оживить его. Выращивание занимает 3 дня на 1 год из возраста тела + 1 час за каждый килограмм тела.**
89.	Воскресить из мертвых*	У вас должно быть абсолютно целое тело (не обязательно того же существа, которое вы хотите воскресить) и душа, помещенная в кристалл.	18 Инт	196	Касание	Мертвое тело и кристалл с душой	Мгновенно	Нет	Воля нейтрализует УС =16+Мод Воли направляющего.	Воскрешенный получает полное здоровье, но дезориентирован в течении 2к6 раундов и абсолютно

										беспомощен (все спас броски автоматически проваливаются). Воскрешенный в чужом теле получает его физические характеристики, а ментальные и опыт остается его. Если новое тело не накладывает ограничений, то навыки и умения остаются прежними, плюс специфика тела.
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ОПТИЧЕСКИЕ И ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

№ п/п		Описание	Требования	Цена	Дальность	Зона охвата	Время действия	Возможность замкнуть поток	Спас бросок	Эффект
90.	Призрачный свет	Светящаяся точка в воздухе, дающая мягкий свет одного из оттенков (желтый, синий, фиолетовый, красный или зеленый).	11 Инт	4	6 м.	Подвижная точка	концентрация 1 канал	Замкнуть на 1 минуту 1 поток	Нет	Маленькая светящаяся точка, дающая свет в радиусе до 3 метров.
91.	Танцующие огоньки	Как <i>призрачный свет</i> но до восьми разноцветных шаров одновременно.	12 Инт	6	4 м.	Подвижные точки	концентрация 1 канал	Замкнуть на 1 раунд 1 поток	Нет	Несколько маленьких светящихся точек, дающих свет в радиусе до 3 метров каждая.
92.	Вспышка	Яркая направленная вспышка света, способная временно ослепить противника	12 Инт	15	10 м.	Конус с дугой 0,5лг	Мгновенно	нет	Стойкость ополонивает УС=10	Существо теряет зрение на 1к4 +1 раунда.
93.	Тьма	Зону охватывает крошечная тьма.	12 Инт	21	50 м.	Сфера радиусом 20 м	3кб минут или концентрация 1 поток	Замкнуть на 1 минуту 1 поток. На постоянный эффект 3000 потоков и 300 ОО.	Нет	Создается маленькая точка, поглощающая весь спектр излучений. Темновидения тоже не действует. Направляющий способен почувствовать это плетение с расстояния в 2 метра не более.
94.	Гипнотический узор*	Направляющий создает в воздухе иллюзорный узор, при взгляде на кото-	14 Инт	27	5 м.	Все в сфере	1кб раундов,	Замкнуть на 1 раунд	Воля нейтрализует УС=14	Существо стоит замороженное (беспомощно)

		рый существа могут впасть в транс (обязательно должно видеть его), но малейшее прикосновение к ним выводит их из оцепенения (сильный порыв ветра, громкий крик, даже укусивший комар).				радиусом 5 метров.	или концентрации	3 потока		узором, но реагирует на любое раздражение.
95.	Тайный знак	Ваш личный символ. Вы можете оставить его на любом твердом предмете. Если вы пожелаете, то его могут увидеть только те, кому он предназначен. Любой направляющий способен обнаружить тайный знак с расстояния не более 1 метр.	14 Инт	11	Касание	Место прикосновения	1 месяц	Замкнуть на 1 месяц 44 потоков. На постоянный эффект 200 потоков и 20 ОО.	нет	Видимый или невидимый знак.
96.	Шепот	Передает сообщение существу на расстоянии. Вы должны либо хорошо знать, где сейчас находится это существо, либо отчетливо его видеть.	15 Инт	59	1000 м	Одно существо	мгновенно	нет	нет	Вы передаете короткое сообщение, предназначенное существу. Но если на пути сообщения окажется направляющий, то он может подслушать (УС=14)
97.	Плащ теней*	При плохом освещении делает существо практически невидимым, но на свету оно выделяется как черное пятно. Если это не <i>Скрытое плетение</i> то другие направляющие заметят вас быстрее, чем если бы вы просто прятались.	16 Инт	64	касание	Одно существо	6к10 минут или концентрации	Замкнуть на 10 минут 64 потока. На постоянный эффект 19200 потоков и 640 ОО.	нет	При плохом освещении вы становитесь невидимы (см Невидимость), а при свете представляете из себя размытое пятно (+4 к проверкам Прятаться). При метательной атаке существует 40% шанс на промах. В рукопашной ваш диапазон угрозы -3
98.	Тишина	Объект на который наложено плетение Тишина, перестает издавать какие либо звуки.	16 Инт	25	касание	Объект объемом не более 3 м ³	6к10 минут или концентрации	Замкнуть на 10 минут 56 потоков. На постоянный эффект 19200 потоков и 640 ОО.	нет	+ 10 к проверкам Бесшумного передвижения.
99.	Невидимость*	Объект становится абсолютно прозрач-	18	161	касание	Объект	2к4 ми-	Замкнуть	Стойкость ней-	Вы становитесь не обна-

		ным. Если это не скрытое плетение, то другой направляющий увидит, что здесь что-то или кто-то есть, но не разрушив это плетение определить конкретно объект не сможет.	Инт			объемом не более 3 м ³	нут или концентрация	на 1 минуте 161 потока. На постоянный эффект 48300 потоков и 6440 ОО.	трализуется УС=18	ружимы невооруженным взглядом (существа с темновидением вас все еще видят). Если обнаружится ваше присутствие, вы не теряете невидимость и противникам придется драться вслепую.
100.	Малая иллюзия	Вы способны создать иллюзорное изображение или звук. Образ будет не слишком реальным и противники скорее всего разберутся в вашем обмане довольно быстро.	12 Инт	11	150 м.	-	2 раунда или концентрация 3 канала	Замкнуть на 1 раунд 3 потока. На постоянный эффект 440 потоков и 33 ОО.	Распознать иллюзию УС=8 по Интуиции. Воля нейтрализует УС=10+МОД Шарма направляющего.	Простое (чаще плоское) изображение или не очень качественный звук. Вы способны управлять ей, пока концентрируетесь.
101.	Иллюзия*	Вы способны создать более сложную иллюзию. Распознать которую можно, только при очень хорошей наблюдательности или просто прикоснувшись к ней.	14 Инт	49	150 м.	Иллюзия объем которое превышает 5 м ³	2 раунда или концентрация 15 каналов	Замкнуть на 1 раунд 24 потока. На постоянный эффект 1960 потоков и 147 ОО.	Распознать иллюзию УС=20 по Поиску. Воля нейтрализует УС=12+МОД Шарма направляющего.	Довольно неплохое подобие. Выглядит вполне реалистично, и даже звук есть, но не материальна.
102.	Полная иллюзия*	Полная иллюзия одно из наиболее сложных плетений. Иллюзорный меч рубит плоть, огонь обжигает (только не живая материя не реагирует на иллюзию). Ее очень тяжело создать, но и противиться ей почти невозможно.	18 Инт	130	150 м.	Иллюзия объем которой не превышает 10 м ³	2 раунда или концентрация 30 каналов	Замкнуть на 1 раунд 62 потока. На постоянный эффект 5200 потоков и 490 ОО.	Распознать иллюзию УС=20 по Интуиции. Воля нейтрализует УС=25	Иллюзорный меч на ощупь прохладный и острый, не отличишь от настоящего (отрубить им ни чего нельзя, но противник получит стрессовый урон как от настоящего меча). Огонь будет вызывать ожоги у живых, но воду вы не вскипятите. Иллюзорное существо будет казаться настоящим на ощупь и на запах.

ЗАЩИТА, СОПРОТИВЛЕНИЕ И СОЗИДАНИЕ

№ п/п		Описание	Требования	Цена	Дальность	Зона охвата	Время действия	Возможность замкнуть поток	Спас бросок	Эффект
103.	Пелена	Вы создаете густой туман. Сильный порыв ветра способен его развеять.	12 Инт	14	60 м	Сфера радиусом 30 метров	3кб минут или концентрация 1 поток	Замкнуть на 1 минуту 1 поток. На постоянный эффект 1400 потоков и 280 ОО.	Нет	Облако тумана снижает видимость до 2 метров (ночное зрение и темновидение тоже бессильны).
104.	Воздушный щит	Сплошная стена из очень плотного воздуха, можно оградить себя от нападающих или плотно опутать одного противника, сделав его беспомощным.	18 Инт	69	10 м	Площадь щита до 5 м ²	2к4 минут или концентрация 18 потоков	Замкнуть на 1 минуту 18 потоков. На постоянный эффект 2480 потоков и 186 ОО.	Нет	Пропускает воздух, тепло, холод, электричество и звук. Можно менять форму, пока концентрируется. НР 5. Сила 28. Поглощение физического урона 50. Энергию пропускает через себя.
105.	Огненный щит	Вы создаете вокруг себя огненную преграду. Она не защитит от урона, но отпугнет многих противников.	15 Инт	62	На себя	Повторяет ваш контур, но отступает на 0,5 м.	2к4 минут или концентрация 18 потоков	нет	нет	Дает защиту от холода и причиняет урон атакующим 1к12 огнем. Кроме того возможность промаха при метательной атаке 20%.
106.	Ледяная стена	Стена изо льда. Форму ей вы придаете сами. Неплохой вариант уронить ее на голову противнику.	16 Инт	80	20 метров	Кусок льда объемом 9 м ³	Пока не растает или не разобьют	нет	При опрокидывании Бросок по Реакции чтоб вернуться в зависимости от площади. 9 м ² УС=10; 13,5 м ² УС=13; 18 м ² УС=16; 22,5 м ² УС=19 и т.д.	Стена толщиной 3 м. имеет 320 НР (причиняет урон 10к10 дробящий), 2 м – 240 НР (урон 8к10); 1 м – 120 НР (урон 5к10); 0,7м – 90 НР (урон 3к10); 0,5 м – 60 НР (урон 2к10); 0,4м – 40 НР (урон 1к10) и т.д. Стена льда поглощает любой урон. Огонь причиняет ей двойное повреждение. Электричество и

										колющий только полови- ну.
107.	Стена	Стена из земли (только на земляном полу) любой формы. Направляющий поднимает несколько кубов земли, отгораживая противника.	16 Инт	90	20 мет- ров	Земля- ной вал объемом 9 м ³ вы- сотой не более 2 м	Пока не сломают	нет	нет	Стена толщиной 3 м. име- ет 420 НР. 2 м – 300 НР; 1 м – 140 НР; 0,7м – 90 НР; 0,5 м – 50 НР; 0,4м – 30 НР и т.д.
108.	Стена ветра	Сплошной поток воздуха, бьющий в небо. Маленькие предметы и существа отбрасываются. средние и крупнее, должны сделать спас бросок.	16 Инт	62	20 мет- ров	Полоса длинной до 30 метров	2к4 ми- нут или концен- трация 6 каналов	Замкнуть на 1 мину- ту 6 пото- ков. на по- стоянный эффект 7400 пото- ков и 222 ОО.	Для существ и предметов разме- ром маленький и меньше не преодолима. Для существ среднего размера УС=16 по силе. (-3 из УС за каждую единицу размера больше среднего)	Опрокидывает или отбра- сывает предметы или су- ществ (так же отклоняет огненные шары, кислот- ные стрелы и прочие пле- тения с материальным эф- фектом).
109.	Вонючее облако	Облако вонючего, ядовитого тумана, охватывающее значительное про- странство, сильно ограничивающее поле зрения. Особенно опасно в за- крытых помещениях	15 Инт	68	50 мет- ров	Облако высотой до 4 мет- ров, ра- диусом до 16 метров.	4к4 ми- нут. На ветру в 5 раз мень- ше.	Нет	Стойкость ополо- винивает эффект. УС=14.	Если существа вдыхают этот туман, то получают отравление на 3кб часов. Существо сразу теряет 1к6+1 Силы, 1к8+1 Лов- кости и 1кб Стойкости. Каждый последующий час отравившийся теряет по 1к4 Стойкости и по 1 Силы и Ловкости.
110.	Поглощение энергии	Направляющий окружает себя не ма- териальным коконом, который погло- щает урон природными энергиями (Огонь, Холод, Электричество), и не- значительно замедляет материальные предметы (такие как мечи и камни, обрушенные на бедного направляю- щего).	16 Инт	68	На себя	Кокон на рассто- янии 5 см от кожи направ- ляющего	2к8 ми- нут, или пока не потеряет силу.	Нет	Нет	Поглощает 4к8+8 Энерге- тического (Огонь, холод, электричество и чистая энергия) урона, и 1к10+5 физического (Колющий, дробящий, режущий). Всего плетение способно поглотить 4к12+36 еди- ниц урона.
111.	Рука из воздуха	Направляющий создает невидимую (но вполне материальную) руку из	14 Инт	21	До 20 метров	Матери- альные	концен- трация 6	нет	нет	Максимальное усилие, которое вы можете прило-

		потоков воздуха, которой способен передвигать небольшие предметы, а так же выполнять не сложные манипуляции.				предметы	каналов			жить к предмету не более 10 кгс.
112.	Сменить форму твердого вещества*	Под вашими руками любая твердая материя становится податливой, как глина, но стоит вам оторвать от нее руки, как она становится столь же прочной, как и была до этого, но с уже измененной формой. (оружие ловить руками не стоит, плетение не успеет затронуть вещество).	Инт 15	69	Касание	Твердый предмет (или его часть) массой не более 10 кг.	Концентрация 24 канала	нет	Стойкость предмета нейтрализует. УС=16	Вы способны лепить из камня или металла (а так же из других твердых веществ) как из глины. Что получится зависит от вашего таланта и фантазии. Применять инструмент нельзя.
113.	Сменить форму плоти	Вы меняете форму живой (или мертвой) плоти, причиняя тем самым жуткие повреждения.	Инт 14	79	6 метров	Участок тела массой не более 12 кг.	мгновенно или концентрация 26 каналов	нет	Стойкость ополовинивает эффект УС=16 по Стойкости.	Урон 4к12 чистой энергией.
114.	Кости в желе	Размягчает кости существа, что вполне может привести к его смерти.	Инт 15	88	6 метров	Участок тела массой не более 80 кг.	мгновенно или концентрация 54 канала	нет	Стойкость ополовинивает эффект УС=16 по Стойкости.	Кости жертвы размягчаются, в результате чего жертва теряет 2к12 стойкости. Концентрация на существе будет причинять 1к12 урона Стойкости каждый последующий раунд.
115.	Ходячая стена	То же что и Стена, но еще и движется, пока на ней концентрируются. Каждый раунд НР стены восстанавливаются до первоначального значения. Передвигается как снежная лавина, но со скоростью 6 метров за раунд.	16 Инт	165	100 метров	Земляной вал объемом 9 м ³ высотой не более 2 м	Пока не сломают или Концентрация 51 канал.	нет	нет	Стена толщиной 3 м. имеет 420 НР. 2 м – 300 НР; 1 м – 140 НР; 0,7м – 90 НР; 0,5 м – 50 НР; 0,4м – 30 НР и.т.д.
116.	Разрушить металл	Уничтожает металлический предмет.	Инт 15	32	Касание	Металлический предмет	мгновенно	нет	нет	Направляющий должен выкинуть успешный в зависимости от массы предмета: более 40 кг неразруσιμο; 31-40 УС=20; 26-30 УС=18; 21-26 УС=16; 16-20

										УС=14; 11-16 УС=12; 6-10 УС=10; 1-5 УС=8; менее 1 УС=6.
117.	Усилить сталь	Все стальные предметы становятся прочнее.	Инт 15	41	Касание	Металлический предмет	2к4 минут	Замкнуть на 1 минуту 11 потоков. На постоянный эффект 16400 потоков и 1230 ОО.	нет	Стальные доспехи поглощают на 1 больше физического урона срок увеличивается на 30% (НР доспеха). Стальное режущее и колющее оружие наносит дополнительный урон +2 против доспехов противника.
118.	Камнекожа	Крепкий панцирь покрывает ваше тело.	Инт 16	88	Касание	1 Существо	3к6 минут	нет	нет	Естественная броня 100% поглощение физического и стихийного урона. На каждую часть тела 10 НР.
119.	Восстановить камнекожу	Восстанавливает урон, причиненный камнекоже.	Инт 16	18	Касание	Камнекожа	мгновенно	нет	нет	Восстанавливает 3к8 НР у камнекожи.
120.	Стальное тело	То же что и камнекожа, но лучше.	Инт 17	91	Касание	1 Существо	2к8 минут	нет	нет	Естественная броня 100% поглощение физического и стихийного урона. На каждую часть тела 15 НР.
121.	Восстановить стальное тело	Восстанавливает урон, причиненный стальному телу.	Инт 16	24	Касание	Стальное тело	мгновенно	нет	нет	Восстанавливает 3к8 НР.
122.	Острие	Режущее и колющее оружие наносит дополнительно 1 ед. урона.	Инт 15	36	Касание	Металлическое оружие	2к4 минут	Замкнуть на 1 минуту 11 потоков. На постоянный эффект 14400 потоков и 1080 ОО.	нет	Режущее и колющее оружие наносит дополнительно 2 ед. урона.
123.	Стихийный меч	Оружие наносит дополнительный урон (Холод, огонь, электричество).	Инт 15	36	Касание	Оружие	1к4 минут	Замкнуть на 1 минуту 11 потоков. На постоянный эффект 14400 по-	нет	1к8 стихией

								токов и 1080 ОО.		
124.	Анимировать предмет*	Заставляет двигаться предметы.	СМ. Глава 09 Анимированные предметы.							
125.	Земляной голем	Комок земли принимает форму какого либо существа, и управляемый волей направляющего приходит в движение.	Инт 17	208	300 метров	Кусок земли массой не более 80 КГ	Концентрация 36 каналов.	нет	нет	НР – 25 на каждую часть тела. Бросок атаки 2к6 +1к3 -1. Урон 1к10+6 дробящий. Скорость 6 метров за раунд, максимум удвоенная скорость. Сопротивление: Колющий урон 100%, рубящий -5НР. Огонь -4НР, Электричество -6НР. Сила 22 Ловкость 8 остальные -
126.	Каменный голем	Каменное крошево формируется в фигуру, и под управлением направляющего приходит в движение.	Инт 17	225	300 метров	Каменное крошево более 80 КГ	Концентрация 36 каналов.	нет	нет	НР – 30 на каждую часть тела. Бросок атаки 2к6 +1к3 -1. Урон 1к10+6 дробящий. Скорость 6 метров за раунд, максимум удвоенная скорость. Сопротивление: Колющий урон -10НР, рубящий -9НР. Огонь -4НР, Электричество -6НР. Сила 22 Ловкость 8 остальные -
127.	Магменный голем	Куски камня оплавляются и формируются в фигуру, управляемую волей направляющего.	Инт 18	478	300 метров	Каменное крошево более 80 КГ	Концентрация 48 каналов.	нет	нет	НР – 30 на каждую часть тела. Бросок атаки 2к6 +1к3 -1. Урон 1к10+5 дробящий, +2к6 огненный, все, находящиеся в пределах 2 метров от голема получают стрессовый урон теплом 1к6. Скорость 6 метров за раунд, максимум удвоенная скорость. Сопротивление: Колющий урон 100%, рубящий -10НР, дробящий -8НР.

										Огонь -100%, Электричество -6НР. Холод наносит двойной урон. Сила 20 Ловкость 8 остальные -
128.	Невидимый слуга	Практически незаметные потоки воздуха, но вполне осязаемые, к тому же наделенные долей разума направляющего. Невидимый слуга не имеет определенной формы, если направляющий заранее не обуславливает ее. Слуга способен трансформироваться по ситуации, если не ограничен своим хозяином. Невидимый слега способен выполнять не сложные поручения, удаляясь от направляющего на значительные расстояния. После завершения задания, он всегда возвращается к создателю (если еще не исчез). Иногда невидимого слугу совмещают с Полной иллюзией. В результате получается видимое и действительно осязаемое существо, способное передвигать предметы (иллюзия создает только впечатление движения, а предметы остаются на месте).	Инт 16	236	20 метров	Сгусток воздуха объемом до 3 м ³	4кб дней.	На постоянный эффект 9440 потоков и 708 ОО.	Спас броски невидимого слуги. Реакция = 12; Стойкость =4 Воля 100%.	НР =30. Бросок атаки 2к6+1к3 (диапазон угрозы -5, если не могут видеть невидимых). Урон 1к6 дробящий. Полет 100 метров за раунд (маневренность прекрасная). Сопротивление урону: 100% физическому (но не взрыву). 100% холод. Характеристики: Сила 2к4+4; Ловкость 3к6+4; Интеллект 2к4+МОД Инт. Направляющего; Восприятие 2к4+10. Остальные 1. Слеповидение 240 метров. Направляющий может наделить слугу некоторыми умениями из числа своих. Их значение не может быть больше ранга хозяина.
129.	Обнаружить присутствие*	Мощные волны астрала расходятся от направляющего (подобно сонару), позволяя определить, есть ли поблизости искомое, в какой оно стороне и на каком расстоянии (можно наострить на поиск определенного рода веществ, существ и растений). Любой попавший в зону плетения направляющий, немедленно определит ваше местоположение не выдав себя (если не было настройки на поиск направляющих).	Инт 15	32	600 метров	окружность радиусом до 600 метров	мгновенно	нет	нет	Обнаружение не проходит через: Свинцовую стену толщиной 2 см и боле; Стальную стену – 8 см; Каменную стену - 20 см; Деревянную стену – 40 см; Земляную стену – 120 см; Толщу воды более 80 метров.

130.	Щуп	Потоки астрала и воздуха, позволяют найти скрытые плетения, живых и не живых существ и т.д. на значительном расстоянии. Щуп не способен проникнуть через сплошную стену, но с его помощью можно отыскать щели. Сам щуп слишком тонок, чтобы другой направляющий его заметил, но если он задевает направляющего, или поток, на котором тот концентрировался, то тот непременно почувствует это, и может попытаться определить местоположение оппонента.	Инт 12	6	300 метров	Струйка воздуха толщиной в несколько микронов, длиной не более 300 метров	1 минута или концентрация 1 канал	нет	нет	Позволяет находить скрытые плетения, прощупать какой либо предмет, или подслушать.
131.	Паутина*	Тончайшее плетение покрывает пространство вокруг вас. Она сообщает о любом движении в пределах своего действия. Вы можете настроить ее на определенный тип существ или проявлений (мертвецы, плетения противника). Паутина невидима для всех, кроме направляющих, но если вы делаете ее скрытым плетением, то в нее может попасться и другой направляющий. Очень эффективна в сочетании с глифами.	Инт 16	48	Касание	Сфера радиусом 30 метров, от точки касания.	3кб часов, или концентрация 1 канал.	Замкнуть на 1 час 2 потока. На постоянный эффект 1440 потоков и 192 00	нет	Сообщает о вторжении и передвижении внутри сферы. Чтобы получить сообщение, необходимо находиться на расстоянии не более 2 метров от центра.
132.	Расплести плетение	Если у вас есть время и желание, то вы можете расплести узор, отменив его эффекты. Скрытое плетение можно расплести только если вы примените при этом щуп. Это плетение нельзя приостанавливать (нельзя делать паузы для отдыха и восполнения потоков).	Инт 15	14	Касание (или расстояние в пределах действия щупа)	Плетение.	Концентрация 5 каналов за раунд.	нет	Направляющий должен найти начало узора. УС = УС определить плетение.	Обнаружив начало узора, направляющий пускает по нему 5 потоков всех стихий. Таким образом, что он затрачивает 5 потоков на 1 поток плетения. В зависимости от того, сколько потоков в процентном соотношении вы расплели, происходят различные эффекты: 91-100% потоков – плетение распущено без последствий; 71-80% - выброс энергии,

										<p>причиняющий урон 1к6 взрывом в радиусе 3 метра за каждые 30 оставшихся потоков плетения, направляющий теряет 1к4 каналов.</p> <p>51-70% - мощный выброс энергии, причиняющий урон 1к10 взрывом за каждые 30 оставшихся потоков в радиусе 9 метров, направляющий теряет 2к4 каналов.</p> <p>21-50% - мощнейший выброс энергии, причиняющий 1к10 за каждые 10 оставшихся потоков, в радиусе 2 метра за каждые 10 оставшихся потоков. Направляющий теряет 4к8 каналов.</p> <p>1-20% плетение не разрушено, оно восстанавливает свой узор.</p>
133.	Глиф	С его помощью создают ловушки и руны. В него вкладывается другое плетение, срабатывающее при выполнении заданных условий (открытие замка, попытка прощупать плетение или расплести его и т.д).	Инт 16	64	Касание	Площадь не более 1 м ² (или в пределах паутины).	5к10 дней	Замкнуть на 1 день 25 потоков. На постоянный эффект 1980 потоков 64 ОО.	Нет	Держится указанное время, или пока не сработает. Можно вложить 3 условия срабатывания. Вложенное плетение не должно превышать 5к20+100 потоков. Если глиф скрытое плетение, то и вложенное плетение считается скрытым.

ПРИЗЫВ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

№	Описание	Мин	Цена	Даль-	Зона	Время	Возмож-	Спас бросок	Эффект
---	----------	-----	------	-------	------	-------	---------	-------------	--------

п/п			ИНТ		ность	охвата	дей-ствия	ность за-мкнуть поток		
134.	Ларв	Планар. Абсолютно безмозглое не материальное создание. Ларв появляется в наивысшей точке от центра вызова формируемой сферы, после чего начинает стремительно разрастаться. Неподвижная, непроницаемая сфера окружает указанный район. Внутри сферы можно свободно передвигаться. Великолепная защита, но и великолепная тюрьма.	Инт 14 Знание планов 5	96	80 метров	Сфера радиусом до 6 метров	Пока не уничтожат или не изгонят	нет	Реакция позволяет покинуть сферу до ее завершения. УС=14	Энергетическое (не материальное) существо. Фильтрует воздух. 100% сопротивление физическому и кислотному урону. 10НР сопротивление Огню, Электричеству и Холоду. Всего 10к10+50 НР Общаться с ним не возможно.
135.	Лоа	Планар. Дух – паразит. Вызванный дух вселяется в чье либо тело (по уговору с направляющим).	Инт 14 Знание планов 5	118	5 метров	Живое существо	Пока не изгонят	нет	Стойкость нейтрализует. УС=14	Вселяясь в тело, паразит оказывает разрушающее воздействие (-1 Сила и Ловкость – 2 Сложение и Внешность урон от холода +25%). Но Лоа так же защищает свое новое жилище. Существо получает сопротивление урону -6НР физического и кислотного урона. – 5 Огненного, - 10 Электрического урона.
136.	Пейри	Планар. Вызванный дух парит около направляющего, оберегая его от энергетических воздействий, поглощая плетения (но не элементарный урон)	Инт 14 Знание планов 5	132	1 метр	На себя	Пока не изгонят, или не исчерпает свои возможности	нет	нет	Защищает от любых плетений без материального эффекта. Способен поглотить 5к20 +120 потоков. Если Пейри не в силах поглотить все плетение, то эффект рассчитывается аналогично Расплести плетение, но направляющие не теряют потоки.
137.	Джиз	Планар. Данный дух вселяется в направляющего, увеличивая его Волю, что дает дополнительные кана-	Инт 14 Знание планов	101	Касание	направляющий	Пока не изгонят, или не	нет	Стойкость нейтрализует. УС=14	Вселившись, Джиз причиняет 2НР стрессового урона, и далее по 1НР в

		лы и спас броски, но вытягивает силы. Если вы пытаетесь напустить Джиза на не способного направлять, то он атакует вас.	5				убьет носителя.			минуту (регенерация не действует). Направляющий получает +25% каналов, Спас броски по Воле +4.
138.	Кепли (Запрещенное плетение)	Планар. Дух - паразит. Выглядит как небольшая светящаяся сфера Атакует указанную направляющим цель. Если не удастся вселиться в нее, перекидывается на ближайшего. И так может метаться пока не помрет.	Инт 14 Знание планов 5	59	30 метров	Живое существо	Пока не изгонят. Живет 1к4 минут вне носителя.	нет	Стойкость нейтрализует. УС=9	Вселившись Кепли начинает стремительно разрушать носителя. Носитель теряет по 1 из физических характеристик за раунд, пока не умрет или Кепли не будет изгнат.
139.	Канстриктор (Запрещенное плетение)	Планар. Дух – убийца. Его обычно подсылают спящим противникам. Проникнув в тело констриктор становится практически не определим. Он медленно подтачивает силы жертвы. Лечение приносит лишь временное облегчение, как правило причину смерти определить удастся крайне редко. Если цель отторгает Канстриктора (или умирает), то тот направляется к ближайшему существу. Не видим даже для направляющих. Можно засечь щупом, или паутиной, настроенной на духов.	Инт 14 Знание планов 5	187	2 метра	Живое существо	Пока не изгонят. Живет 1к4 минут вне носителя.	нет	Стойкость нейтрализует. УС=20	Направляющий должен четко описать где находится цель и как она выглядит, но при этом все равно остается 10% шанс на ошибку со стороны Канстриктора. В этом случае он атакует ближайшее к цели живое существо. Вселившись он начинает медленно подрывать здоровье цели. Цель теряет 1 Сложение в неделю и 1 Силу в 2 недели, до тех пор, пока не наступит смерть.
140.	Вызов Планара (Ограниченное плетение)	Вы создаете круг силы, в который призывается планар. После чего вы должны или договориться с ним (что удастся крайне редко), или запугать его, или очаровать (и то и другое столь же маловероятно).	Инт 14 Знание планов 8	1307	10 метров	Эллиптическая сфера в основании до 8 метров в высоту до 20 метров	Сфера держится 5к6 часов, или концентрация 50 каналов	Замкнуть на 1 час 80 потоков. На постоянный эффект 17610 и 2348 ОО.	Воля нейтрализует. УС=20	Вы вызываете планара (Глава 09 Планары). А что вы с ним будете делать, уже решайте сами. Пока Планар в сфере он неуязвим (для физических и элементарных атак), но и беспомощен (спас броски по воле и стойкости сохраняются без штрафов).
141.	Элементаль	Направляющий способен призвать элементалю только своей стихии.	Инт 16	542	10 метров	проявление	5к6 раундов,	нет	нет	Вы способны призвать одного великого или трех

		Бесформенная стихийная энергия, практически неуправляемая.					или концентрация 50 каналов			больших или девять средних или двадцать семь малых элементарей за раз. Смотри Глава 09 Элементарли.
142.	Изгнание	Возвращает вызванного планара на свой родной план (включая элементарей).	Инт 14 Знание планов 5	82	30 метров	Планар	мгновенно	нет	Воля нейтрализует УС=18 + МОД Воли направляющего	Изгнать планара единственный вариант отделаться от него по быструму.
143.	Планарный якорь	Не позволяет объекту перемещаться по планам (вас самих не могут ни куда переместить, или ваш планар не может быть изгнан).	Инт 14 Знание планов 5	87	30 метров	Объект	1 сутки или концентрация 47 каналов.	Замкнуть на 1 день 47 каналов. На постоянный эффект 8700 потоков и 261 ОО.	Воля нейтрализует УС=17 + МОД Воли направляющего	Не позволяет перемещаться между планами.
144.	Шаг в тень (Ограниченное плетение)	Вы уходите в Тел'Аран'Риод. Со всеми вытекающими последствиями.	Инт 17 Знание планов 5	188	На себя	На себя	постоянно	Нет	Нет	Вы перемещаетесь на теневой план. Вынести от туда ни чего нельзя.
145.	Дверь в тень (Ограниченное плетение)	Вы открываете дверь в Тел'Аран'Риод. Со всеми вытекающими последствиями.	Инт 18 Знание планов 5	323	20 метров	Дверь площадью до 20 м ²	6 раундов или концентрация 39 каналов	Нет	Нет	Пока держится дверь, в нее способно войти сколь угодно существ.
146.	Перемещение* © (Ограниченное плетение)	Вы мгновенно перемещаетесь в любую точку пространства	Инт 18	311	До 100 километров	Цель	Мгновенно	нет	нет	См сноску.
147.	Дверь в измерение (Ограниченное плетение)	Вы открываете дверь в любую точку пространства, через которую способна пройти даже армия.	Инт 18	596	До 100 километров	Дверь площадью до 20 м ²	4 раунда или концентрация 39 каналов	нет	Реакция нейтрализует УС=14.	То же что и перемещение, за исключением того, что в случае промаха ни что не мешает вернуться через уже открытый портал.
148.	Свернуть пространство (Ограниченное плетение)	Пространство сворачиваются в одну точку размером с горошину. Эта точка и весит соответственно. Вы можете носить ее в кармане или к примеру вы-	Инт 19	571	50 метров	Сфера радиусом 4 метра	Держится 4к6 дней или концен-	Замкнуть на 1 сутки 105 потоков. На по-	Реакция нейтрализует УС=16	Все живые существа, находящиеся внутри сферы находятся в стазисе. Когда действие плетения

		кинуть ее в пропасть прямо перед тем, как действие плетения закончится (если вы свернули пространство с неким субъектом который вам не нравится). Существа и предметы внутри свернутого пространства не получают ни какого вреда, время так же перестает там течь. Предмет не уместившийся в радиусе сферы вытесняется.					трация 6 каналов. Может быть развернуто в любой момент.	стоянный эффект. 57100 потоков и 1713 ОО.		заканчивается, пространство разворачивается, выбрасывая все свое содержимое.
--	--	---	--	--	--	--	---	---	--	--

ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ПОГОДУ

№ п/п		Описание	Требования	Цена	Дальность	Зона охвата	Время действия	Возможность замкнуть поток	Спас бросок	Эффект
149.	Порыв ветра	Резкий порыв сильного ветра, способный опрокинуть человека.	Инт 13	8	20 метров	Полоса, шириной 6 метров и длиной 20 м.	мгновенно	Нет	По реакции в зависимости от размера: Средний УС=12; Маленький УС=16; Крошечный УС=20.	Все, кто не выкинут спас бросок падают. Всадники должны сделать успешную проверку Верховой езды УС=12, или конь остановится.
150.	Вихрь	Маленький вихрь подхватывает пыль и мелкий мусор и обрушивает на всех встречных.	Инт 13	13	80 метров	Цилиндр, диаметром 12 метров и высотой 9 метров	2к4 раунда, или концентрация 1 канал.	Замкнуть на 1 раунд 1 поток.	Спас бросок по реакции УС=20.	Для всех, кто не выкинул спас бросок – скорость перемещения ½ от нормы, видимость снижается до 3 метров (критический провал – существо слепнет на 2к3 раунда).
151.	Попутный ветер*	Меняет скорость и направление ветра	Инт 14	59	Центр на направляющего	Полоса, шириной 80 м, высотой 50 м, протяженностью 4 км.	2к4 часов или концентрация 12 каналов	Замкнуть на 1 час 24 потока.	Нет	Хороший, свежий ветер, способный наполнить паруса вашего корабля (будет двигаться с максимальной скоростью).

152.	Призыв/прекращение дождя (снега)*	Если над вами нависли тучи, то по вашему желанию может пойти дождь (или снег зимой). Или наоборот вы можете прекратить водяной поток на вас с неба.	Инт 14	52	Центр на направляющего	В радиусе 2 км.	2к4 часов	Нет	Нет	Прекращает или начинает дождь.
153.	Призыв/прекращение града*	Тоже, что и с дождем, но это уже по серьезнее.	Инт 15	193	2 км.	В радиусе 1 км.	2к10 минут	Нет	Нет	Прекращает или начинает град. Вызванные градины будут размером с кулак взрослого человека (вполне может убить), все, кто не укроется от него, будут получать 1кб дробящего урона каждый раунд (очень эффективно при разгоне толпы и понижении морального духа вражеской армии).
154.	Вызвать/разогнать тучи*	Призыв дождя или града не возможен, если на небе нет ни одной тучи, так что если вы хотите воспользоваться этими плетениями (а так же призыв молнии), или наоборот разогнать уже собравшиеся тучи.	Инт 15	187	4 км.	Тучи в радиусе 3 км.	2к10 часов Или концентрация 23 канала.	Замкнуть на 1 час 46 потоков	Нет	Вы или собираете или разгоняете тучи. Тучи соберутся или исчезнут через 6к6 минут.
155.	Призыв молнии*	Вы преобразуете уже собравшиеся облака или тучи в грозовые. Затем затрачивая минимум усилий вы способны принести максимум разрушений. Как только вы заканчиваете плетение, тучи начинают преобразовываться (в течении 8к4 раундов), все это время вам необходимо концентрироваться.	Инт 16	79	1 км.	Тучи в радиусе 3 км.	Концентрация 3 канала.	Нет	Нет	Как только заканчивается преобразование туч, вы способны призывать молнии (не те жалкие подобия а настоящие молнии). Точность такой молнии не велика (бьет в зону 20×20 метров), но разрушения колоссальны. Все в радиусе 3 метра получают 20к20 урона электричеством без спас броска. Призыв одной молнии 79 потоков.
156.	Торнадо*	Сильнейшие потоки воздуха, закручивающиеся в смертельную воронку, сметают все на своем пути. Скорость пере-	Инт 16	371	1 км.	Столб радиусом 6	1 раунд или концентра-	Нет	Спас бросок по реакции, УС=22.	Те, кто попал в торнадо, должны сделать проверку по силе, чтоб удержаться

		мещения до 100 м/раунд				метров и высотой 400 м.	ция 78 каналов.			за что-либо (УС=18), в противном случае существа и предметы, массой менее 300 кг. Поднимаются в воздух на максимальную высоту (последующим падением). Существа и предметы массой менее 2000 кг опрокидываются и отбрасываются в сторону (урон 2к12 дробящий).
157.	Наводнение, Засуха и т.д	Не доступны для игроков но не для мастера.								

Любой мужчина, способный направлять, выдав себя, может смело рассчитывать на скорую встечу с Красными.

Если у название плетения есть пометка *Ограниченное плетение* то это означает, что на использование этого плетения Белой башней распространяются некоторые ограничения, и если вас застанут за нарушением этих ограничений, то можете ждать скорого свидания с Красной Айя.

Если у название плетения есть пометка *Запрещенное плетение* то это означает, что на использование этого плетения Белой башней наложен запрет, и если о том, что вы создавали подобное плетение узнают Красные Айя, то можете быть уверены, что они приложат все силы к тому, чтобы поймать и *Усмирить* вас, а при оказании сопротивления просто уничтожить.

Адаптация к новому телу. При изменении строения тела, или помещении души в другое тело, существо терпит штраф к Ловкости и Восприятию (в зависимости от того, насколько сильно отличаются тела) в течение от одной до десяти недель (опять в зависимости от того насколько тела отличаются). Значения Ловкости и Восприятия в этот период не могут быть выше значений которые были у персонажа в старом теле. Помимо этого существо терпит штраф к проверкам умений *Акробатика, Балансировка, Бесшумное передвижение, Лазание, Плавание, Представление* (Так же зависит от того, насколько изменилось тело).

* Эти плетения возможно получить только лишь при достижении определенного ранга в конкретном Таланте.

** Пример создания тела: Вы создаете человеческое тело 20 летнего возраста, весом 70 кг. Процесс создания займет 60 дней + 70 часов, итого 62 дня и 22 часа (при этом вам каждый день будет необходимо обмывать тело, обновлять питательную среду). Или дракона в возрасте 250 лет, весом 2,5 тонны. Процесс создания займет 750 дней и 2500 часов, итого процесс займет

? Это плетение позволит вам мгновенно разрушить вражеский узор или оборвать связь врага с ним (оборвать концентрацию), что гораздо легче.

	Разница в числе потоков разбиваемого плетения и разбивающего (до указанного числа включительно).										
	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Бонус к взаимной про-	2	4	9	15	22	35	50	65	80	90	100

верке											
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Создается это плетение примерно так, вы берете по 5 потоков Воздуха, Земли, Огня и Воды, а потом сколько пожелаете Астрал (можно творить).

© Это плетение немедленно переносит вас к указанному месту. Расстояние не важно, но путешествия между измерениями невозможны.

Вы должны ясно представлять себе цель вашего путешествия. Вы не можете просто телепортироваться к палатке военачальника, если не знаете, где эта палатка, как она выглядит или что в ней находится. Чем яснее вы это все представляете, тем вероятнее сработает заклинание. Поля сильной физической или магической энергией могут сделать телепортацию опасной или даже невозможной.

Чтобы увидеть, сколь успешна телепортация, бросьте к% и проконсультируйтесь с таблицей Телепортации. Обратитесь к следующей информации для определений сроков по таблице.

Знание Местоположения: «Отличные знания» - это место, где вы очень часто бываете и ваш дом. «Хорошие знания» - это место, которое вы знаете хорошо либо потому, что вы часто там бываете, либо вы используете другие средства (вроде волшебного *наблюдения*), чтобы изучить это место. «Средние знания» - это место, которое вы видели больше чем однажды, но с которым вы не очень знакомы. «Поверхностные знания» - это место, которое вы видели однажды, возможно при помощи магии. «Описание» - это место, чье местонахождение и внешний вид вы знаете через описание других, возможно даже по точной карте.

«Ложное место» - это место, которого не существует, вроде того, что вы неправильно перевели древний том и попробовали телепортироваться в несуществующий тайник с сокровищами, или предатель тщательно описывает покои вашего врага, тогда как они полностью отличаются от того, что он говорит. При путешествии к ложному месту бросайте 1d20+80, чтобы получить результат по таблице, а не к%, так как такого места на самом деле нет.

Точно в Цель: Вы появляетесь там, где хотите.

Мимо Цели: Вы благополучно появляетесь на расстоянии вдали от места назначения в случайном направлении. Расстояние от цели = 1d10 x 1d10% расстояния, чрез которое нужно было телепортироваться. Например, если вы попробовали переместиться на 120 миль, и попали мимо цели, и бросили 5 и 3 на двух d10, тогда вы будете в 15% от цели. Это 18 миль в данном случае. Мастер определяет направление от цели случайно, например, бросив 1d8 для сторон света. Если вы телепортировались к прибрежному городу и попали на 18 миль мимо в море, у вас проблемы.

Похожая Область: Вас заносит в область, которая зрительно и тематически похожа на вашу цель. Волшебник, направляющийся к своей домашней лаборатории, может очутиться в лаборатории другого волшебника или в магазине алхимии, где находятся многие подобные инструменты, что и у него. Вообще, вы появляетесь в ближайшем похожем месте, но так как заклинание не имеет никакого ограничения по расстоянию, вы можете очутиться где-нибудь на другом континенте.

Неудача: Вас «встряхнуло». Вы получаете 1к6 единиц стрессового урона и бросаете повторно по диаграмме, чтобы видеть, где вы очутились. Для этих перебросов бросайте 1к20+80. Каждый раз, когда выпадает «Неудача», персонажи получают еще урон и должны бросать еще раз.

Телепорт

Знание Места	Точно в Цель	Мимо Цели	Похожая Область	Неудача
Отличное знание	01-97	98-99	100	—
Хорошее знание	01-94	95-97	98-99	100
Среднее знание	01-88	89-94	95-98	99-100
Поверхностное знание	01-76	77-88	89-96	97-100
Описание	01-52	53-76	77-92	93-100
Ложное место (1d20+80)	—	81-92	93-100	

ГЛАВА 12

ИСТОРИЯ, ЗЕМЛИ, ОРГАНИЗАЦИИ

ЭПОХА ЛЕГЕНД

Так называют времена до Разлома Мира. Четких сведений практически не сохранилось, и только Эльфы еще хранят смутные воспоминания о тех временах.

Приблизительно три с половиной тысячи лет назад, это были времена Мудрости и Чудес, мир царил на всей планете, где чудеса были повседневными явлениями. Некоторые чудеса сохранились и по сей день.

На протяжении Эпохи Легенд Единая Сила играна главнейшую роль в обществе. В те времена еще не существовало порчи на саидин, и мужчины и женщины направляли наравне. Все кто мог направлять именовались Айз'Седай – «Слуги всего сущего».

ВОСХОД ТЬМЫ

Восход Тьмы начался в тот период, когда Айз'Седай из Коллам Даан, искавшие источник силы более могущественный, нежели саидин и саидар. В своих исследованиях они не заметили (а может и заметили, сейчас уже не известно), как приблизились к Узилицу Темного, расположенному за пределами мира со времен его сотворения. Из-за их эксперимента тонкая грань, отделявшая мир от узилица, была нарушена и Темный, все еще заключенный в Узилице смог притронуться к миру.

Все еще не способный покинуть Узилице, Темный выпустил свою энергию в мир. Очень многие встали на его сторону, даже некоторые Айз'Седай, тринадцать сильнейших из них станут известны как Отрекшиеся. Повелители Ужаса, так теперь назывались слуги Темного, способные направлять, принялись создавать армии чудовищ, смешивая обитателей этого мира с порождениями других реальностей. Так появились на свет Троллоки, Мурдраалы, Дрокары и другие искаженные.

ВОЙНА ТЕНИ

Спустя сто лет после появления Дыры в Узилице, общество погрузилось в пучину страха, хаоса, зла и отчаяния. Бесконечные войны разрывали мир на части, и именно в этот момент приспешники тьмы решили, что пришло выпустить на волю их Лорда.

На протяжении десяти лет армии Света и Тьмы противостояли друг другу. Единая Сила, ранее используемая в мирных целях, теперь превратилась в ужасающее оружие. Армия свата была в то время возглавлена Льюсом Теринном Теламоном, известным под прозвищем Дракон – сильнейшим направляющим всех времен. Постепенно армия Тьмы стала сдавать свои позиции, и в конечном итоге Отрекшиеся отступили к Узилицу.

РАЗЛОМ МИРА

Предвидя скорую победу Льюс Терин предпринимает решительный удар. Подготовив семь печатей из квендильяра, он решает запечатать Узилице в тот момент, когда там находились отрекшиеся. В сопровождении 113 Спутников – мужчин способных направлять и 10 000 солдат, Льюс наносит удар. Уже ослабевший Темный терпит сокрушительное поражение и оказывается запечатан в Узилице вместе со всеми Отрекшимися. На месте его заточения возникает гора, названная Шайол Гул. Но его ответный удар был более страшен, чем все сто с лишним лет предыдущих войн. Его удар был нанесен по саидин, запятив ее порчей, так что все мужчины, способные направлять, были обречены на безумие.

Прошло несколько лет, и жизнь начала потихоньку налаживаться, и возрождаться. И когда все уже настроились на светлое будущее, случилось ужасное: все мужчины, способные направлять сходят с ума почти одновременно. В своем безумии они начинают разрушать все. На месте гор появляются моря, моря обращаются в пустыни. Мир был разрушен до основания...

МИР ПОСЛЕ РАЗЛОМА

На протяжении двух столетий мир был погружен в полный хаос. Очень многое было безвозвратно утеряно, исчезли не только страны но и некоторые расы. Но все же новые королевства возникли, воспрянув из пепла.

В году 209 ПР (после разлома), наиболее могущественные правители образуют Союз десяти королевств, для борьбы с приспешниками Тьмы и с искаженными. Королевствами, вступившими в союз были: Аэлгар, Алморен, Арамелле, Аридол, Кореманда, Ихарон, Иссения, Ярамидэ, Менетерен и Сафер.

ТАР ВАЛОН И БЕЛАЯ БАШНЯ

В 98 году ПР с помощью Огир и Дварфов, уцелевшие Аиз'Седай основывают город Тар Валон и белую Башню, вошедший в союз Десяти Королевств. Окончательный вид социального устройства, Белая башня принимает приблизительно в 300 году. Именно тогда сформировались Айя, существующие по сей день. Аиз'Седай становятся надежными союзниками и мудрыми наставниками для правителей. В это же время появляются первые упоминания о нежити и вампирах.

ЛЕГИОНЫ НЕУПОКОЕННЫХ

Немногие Аиз'Седай решают, что для борьбы с Тьмой, необходимо бороться ее же методами и создают легион неупокоенных (приблизительно 240 год ПР). Живые мертвецы под руководством Высших немертвецов – Вампиров, наносят сокрушительный удар по армадам Искаженных. Но в конечном итоге выходят из-под контроля и поворачивают против Башни. Легион был разбит, а Вампиры рассеяны по всему миру. Многие Аиз'Седай погибли в той битве, некоторые были приговорены к Умирению после окончания войны (приблизительно 280 год ПР). Некромантия после этих событий была сильно ограничена.

ТРОЛЛОЧЬИ ВОЙНЫ

После того, как Легион разгромил искаженных, а за тем был уничтожен, страны вздохнули с облегчением. На протяжении 700 лет Тьма ни как не проявляла себя и жизнь постепенно наладилась. Возродить былое величие государствам не удалось, но цивилизация и культура развивались с огромным темпом, и возможно лет через двести-триста удалось бы вернуть мир в то состояние, в котором он находился до Разлома. Но этому не было суждено случиться.

Орды искаженных перевалили через два единственных перевала из запустения. Королевство дварфов – Сафер было стерто с лица земли в считанные дни. Ни кто не успел прийти им на помощь. Только столица королевства, укрытая глубоко в горах оставалась неприступной, но и полностью отрезанной от остального мира.

Разорив Сафер, армада несколько потеряла свою скорость, хоть искаженные и превосходили численностью дварфов более чем в двести раз, за каждого убитого дварфа им приходилось расплачиваться десятью, а то и тридцатью Троллоками.

Небольшая заминка позволила остальным королевствам подтянуть свои армии, но остановить продвижение армады искаженных не удалось. Армию Искаженных возглавляли Повелители Ужаса – мужчины и женщины, способные направлять. Какие бы силы не выставляли королевства, армада давила их численным превосходством, с легкостью жертвуя десятком троллоков за одного Воина Света.

Потерпев сокрушительное поражение в открытом бою, союз королевств сменил тактику. Используя слабость троллоков – боязнь солнца, армаду стали терроризировать мелкие мобильные отряды, наносящие быстрые удары, и мгновенно отступая. Потери союзников уменьшились, но продвижение армады от этого не замедлилось. Но главная слабость заключалась в разобщенности союзников, каждую расу вел свой лидер. Среди них не было единогласия, что вело к катастрофе. Королевство эльфов – Ярамиде, оказалось опустошенным еще в большей степени, чем Сафер, раса эльфов чуть не исчезла с лица земли.

В 1107 году ПР Аиз'Седай берутся за создание универсальных воинов. Экспериментируя на осужденных на смерть преступниках, был создан новый вид искаженных, призванных служить Свету – данавы. Эти шестирукие полулюди отличались огромным ростом (240 – 270 см) и силой. Собрав более 10 000 добровольцев, Аиз'Седай создают армию данавов к 1201 году, которые сыграют решающую роль в защите Тар Валона (среди искаженных оказывается и несколько Аиз'Седай).

Где то в 1300 году ПР в столицу Аридола приходит некто по имени Мордет, и сообщает королю, что знает как победить искаженных. Он предлагает превзойти искаженных в жестокости, заставить их бояться грозного государства Аридол. Король внимает словам Мордета и его план начина-

ет осуществляться. В королевстве появляются вышедшие из своих укрытий вампиры и страна погружается во мрак еще больший, нежели мог принести с собой Темный. В один прекрасный день (около 1330 года ПР) все население столицы исчезает вместе с Мордетом и большинством вампиров. Оставшиеся неуспокоенные в ужасе разбегаются опять по своим щелям (спустя 200 лет уцелевшие вампиры организуют 3 клана, но об этом позже). Армада троллоков шедшая маршем на столицу Аридола не встретила ни какого сопротивления. Заняв город ближе к вечеру трехсоттысячная армия остановилась в нем на ночь. На утро город был пуст. Не было найдено ни одного тела, только надписи на стенах сделанные приспешниками Тьмы, взывающие к Темному Повелителю об их спасении. С тех пор город окружила зона мертвой земли и любой путник, оставшийся в нем на ночь, пропадал. Городу дали имя Шарад Логот.

Понеся серьезную потерю, армада собрала основные силы с целью нанести сокрушительный удар по самому яростному противнику – королевству Менетерен. Почти миллионная армия вторгается в королевство. Менетерен не может оказать достойное сопротивление и посылает гонцов с просьбой о поддержке к соседям, но ответ не приходит (возможно Менетерен был предан самой Белой Башней, т.к. гордые правители Менетерен редко прислушивались к советам Айз'Седай). Не щадя ни кого Повелители Ужаса гонят троллоков и день и ночь. Армия не останавливается ни на секунду, сметая все на своем пути. Единственным препятствием на их пути становится река Менетерендрелле, за которой и находилась столица королевства. Жесточайший бой разгорается на переправе. Битва продолжается десять дней, не прекращаясь ни на секунду, но у малочисленного отряда Менетерен не было ни единого шанса. Спустя десять дней троллоки захватывают столицу и полностью разрушают ее. Так не стало еще одного королевства.

Падение Менетерен далось армаде слишком дорого, и в конечном итоге союз королевств начал вытеснять их из своих земель. Троллоков погнали прочь, и те устремились назад в Пустошь, но на их пути встали уцелевшие дварфы, вышедшие из подгорной столицы. Оказавшись зажатыми, остатки армии Тьмы были полностью уничтожены. Так закончилась война, длившаяся около 350 лет. Многие страны прекратили свое существование, вместе с войной закончилось и время десяти королевств.

ВРЕМЯ ВЕЛИКОГО КОРОЛЯ

Троллочыи войны оставили Западные земли в полной разрухе. Ни кто из лидеров Десяти королевств не выжил в тех битвах. Великие королевства распались на меньшие. Лишь Тар Валон остался несокрушимым, но перемены затронули и его. Была пересмотрена политика Айз'Седай, и было внесено правило давать Три клятвы при вступлении в ряды полноправных сестер.

Созданные только для битвы данавы не находят себе места в новом обществе. Так как среди них были преимущественно мужчины, образовать свой народ им не удастся. Все Айз'Седай, принимавшие участие в их создании лишаются шали и кольца Великого змея.

В первый год после окончания битвы, был введен новый календарь, и был назван Свободные Времена (СВ).

На протяжении девятисот лет запад не знал крупных конфликтов, все войны сводились к мелким пограничным стычкам. Крупные конфликты улаживала Белая Башня.

Гроза разразилась в 900 году, когда на свет появились двое мужчин. Первым был Гайр Амаласан, провозгласивший себя Драконом Возрожденным в 939 году СВ. В течение четырех лет он захватывает десять малых королевств, и десятки тысяч человек становится под его знамена.

Звезда Амаласана закатилась в 943, когда другой мужчина – полуэльф, король Артур Пейндраг Шандальский, одерживает победу над его войсками в Горах Марасид. Начав войну с Возрожденным Драконом, в 940 году Артур получает свое прозвище Ястребиное Крыло, за скорость, с которой он перебрасывал свои войска. Битва за Джолванский перевал по всем фактам должна была быть проиграна Артуром. Его люди уступали в численности в два раза, их позиция была не столь выгодна, как позиция армии Аламасана, и к тому же Аламасан был способен направлять, в отличие от Артура. Но спровоцировав врага ложным отступлением, он заманил его в ловушку, в которой армия Возрожденного дракона была разбита, а сам он захвачен в плен. Артур доставил своего пленника в Тар Валон и помог отбить армию возглавляемую двумя генералами Аламасана, стремившимися освободить его. Но Белая Башня не простила своевольного вторжения армии Артура на их территорию.

Но войны и завоевания для Артура Пейндрага не закончились. Спустя некоторое время Кэмборин, Кодома и Това одновременно атакуют его (возможно по науськиванию Айз'Седай). Так началась

эпоха завоеваний. Военный гений Артура позволяет сокрушить его оппонентов и захватить большую часть их территорий. На протяжении последующих девяти лет он захватывает одно королевство за другим. К 963 году СВ, Артур становится Великим Королем.

Времена правления Великого короля были в основном мирными и прогрессивными. Правда с 963 по 986 было подавлено девять восстаний, организованных недовольной знатью, в остальном народ обожал своего короля.

Отношения Артура с Белой Башней были натянутыми. Однажды Тар Валон попытался использовать Ястребиное Крыло в своих целях. В итоге Башня едва не была уничтожена, амерлин осуждена и усмирена.

Судьба отворачивается от Артура в 986 году, когда новое нашествие полчищ троллоков вновь накатывается на Запад. Восьмидесяти шести летний король лично ведет свои войска против искаженных. Одержав семь решительных битв Артур обращает в бегство воинство Темного в 987 году СВ. В одной из битв, король получает легкое ранение, но рана нанесена клинком выкованном на склонах Шайол Гул в кузнях Такан'дара, и не может быть исцелена.

Последняя битва подталкивает Великого Короля к новым завоеваниям. В 992 году СВ снаряжается экспедиция за океан из двух тысяч кораблей под командованием его последнего из выживших сыновей (Лутара Пейндрэг). Цель похода был материк лежащий западнее океана - Шончан. В следующем году он отправляет экспедицию через Айильскую пустыню, в страну под названием Шара. Судьба обеих экспедиций останется неизвестной еще очень долго.

Рана, полученная в 987 медленно убивала Артура, пока в 994 году он не скончался. Спустя несколько лет началась столетняя война.

ВОЙНА СТА ЛЕТ

Со смертью Великого Короля и исчезновением единственного наследника, империя еще держится некоторое время. До тех пор, пока в 1007 году СВ не разгорается война за престолонаследование, знать идет против знати, генерал против генерала. Империя рушится в прах, из которого восстают четырнадцать новых королевств, достаточно сильных, чтоб остановить кровопролитие на своих территориях (1117 год).

В те времена появляется новая военизированная группа, набирающая мощь и влияние. Они называют себя Чадами Света. Первоначально небольшая группа мужчин, объединившаяся для борьбы с искаженными и приспешниками Тьмы, Чада света со временем становятся силой, способной соперничать с Белой Башней.

НОВАЯ ЭРА

По окончанию войны ста лет, вводится новый календарь (Новая Эра). Почти десять веков, после окончания столетней войны, Запад наслаждался относительно спокойной жизнью. Только мелкие войны возникали между соседями, и те были изредка.

АЙИЛЬСКАЯ ВОЙНА

В году 509 НЭ в знак признательности Айильский народ дарит Кайриэну росток Авендесорры – древа жизни. Тем самым они позволяют Кайриэну беспрепятственно путешествовать через Трехкратную Землю, для торговли с Шарой. Для других же королевств этот путь закрыт. На протяжении четырех сотен лет богатство рекой текло в Кайриэн. Это продолжалось бы и поныне, если бы не король Ламан, отдавший приказ срубить Авендесорру для изготовления трона (978 год НЭ).

Хуже оскорбления для Айильцев было не придумать. Четыре клана объединяются с целью покарать древоубийцу. Более ста тысяч айильских воинов пересекают Хребет мира и вторгаются в Мокрые земли. Они вторгаются в Кайриэн и разрушают столицу (не тронув библиотеку). Ламану удается бежать, преследуя его айильцы вторгаются в Тир, Андор и в конечном итоге, в Тар Валон.

В 978 году, коалиция западных государств выставляет армию из ста семидесяти тысяч воинов на защиту стен Тар Валона. Битва длится трое суток, в конечном итоге айильцы находят и убивают Ламана. Выполнив то, зачем они пришли, айил удаляются обратно в пустыню.

КОРОЛЕВСТВА ЗАПАДА

Нации, пережившие столетнюю войну, образовали королевства, лежащие от побережья океана Арит, до Хребта Мира. Они включают в себя: Алтару, Амадицию, Андор, Арад Доман, Арафел, Кайриэн, Иллиан, Кандор, Шайнар, Салдейю, Тарабон, Тир. Туда же входит три города-государства Фар Меддинг, Майен и Тар Валон.

АЛТАРА

Символ – золотой леопард.

Расположенная на южном побережье, восточнее Амадиции и западнее Иллиана. Территория Алтары представляет собой в основном низинные равнины, покрытые лугами с редкими лесами и болотами. Большая часть территории - бассейн судоходной реки Эльдар.

Столица королевства – Эбу Дар (490 000).

Алтара является королевством поскольку – постольку. Множество знатных домов обладают силой не меньшей чем правитель королевства. Большим влиянием пользуются Чада Света.

Население: 1 360 000. Люди 80%, Полуэльфы 12% Гномы 4%, Полурослики 3%. Остальные 1%.

Особенности: Возможно единственными двумя особенностями Алтары наиболее известной является их огромное количество праздников и фестивалей. Вторая особенность – дуэли. В других странах тоже бывают дуэли, но в Алтаре это часть культуры.

Правитель: королева Тайлин Кинтара, Верховная Опора Дома Мисобар.

Граница с: Иллиан; Муранди; Андор; Гаэлдан; Амадиция

Союзники: Иллиан.

Враги: Гаэлдан.

АМАДИЦИЯ

Символ – Трилистник и звезда.

Расположенная южнее Гаэлдана и гор Тумана, восточнее тарабона и западнее Алтары. Территория представляет собой по большей части холмы, поросшие редким лесом. Из-за положения между побережьем Теней и горами Тумана, в Амадиции прохладное лето и умеренная зима.

Столица королевства – Амадор (население 380 000).

Формально правителем является король Айлрон, но он просто марионетка Лорд-капитан Камандора Чад Света – Пейдрона Найола. В Амадиции располагается штаб и большая часть сил Чад Света.

Особенности: В этой стране железной рукой правят Чада Света. Женщины, способные направлять выслаются в Тар Валон. Айз'Седай, очутившиеся в Амадиции рискуют расстаться с жизнью, в прочем как и некоторые представители иных рас. Хуже всего приходится тифлингам – их убивают без суда и следствия.

Законы Амадиции очень суровы: если вас поймали на краже, то на лбу выжигают клеймо. Если вы попались во второй раз – отрубает руку. В третий раз отрубает голову и при этом не имеет значения, что вы украли (слиток золота или краюху хлеба). Но не смотря на всю строгость, Амадицию безопасной не назовешь.

Население: 1 140 000. Люди 90%, Полуэльфы 2%, Дварфы 7%, Остальные 1%.

Граница с: Тарабон; Гаэлдан; Алтара

Союзники: Нет.

Враги: Тарабон.

АНДОР

Символ – Белый лев, над головой которого корона из роз.

Самое большое и могущественное королевство Запада. Располагаясь в самом центре материка – Андор является пересечением большинства торговых путей. Так же две великие реки Менетерендрелле и Эринин, протекающие через страну, являются торговыми. Большую часть территории Андора составляют пологие холмы, поросшие травой. Но ближе к западу более холмистая местность, переходящая в горы Тумана.

Столица королевства – Кеймлин (население 830 000).

Правит страной королева Моргейз из Дома Тракканд. В Андоре испокон веков правили королевы и ни один мужчина не смел взойти на Львиный Трон. Так же одной из традиций является обязательное обучение будущей правительницы в Белой Башне, правда за всю историю Андора ни одна из королев не могла направлять.

Советницей при Моргейз является Элайда Седай из красной Айя.

Особенности:

Население: 4 240 000. Люди 65%, Полуэльфы 20%, Дварфы 8%, Гномы 3%, Полурослики 2%, Эльфы 1%, Остальные 1%.

Граница с: Кайриэн; Муранди; Алтара; Гаэлдан; Арад Доман.

Союзники: Нет.

Враги: Нет.

АРАД ДОМАН

Символ – Рука сжимающая меч.

Арад доман страна равнин и холмов. Находится между горами тумана и Аритским океаном, южнее равнины Алмот. Равнина Алмот является яблоком раздора между Арад Доманом и Тарабоном, так как оба государства считают ее собственной территорией. Эти споры выливаются в постоянные конфликты с южным соседом.

Если не считать этого конфликта, то Арад Доман – маленькое сонное королевство. Но торговля с другими государствами хорошо налажена. Доманийские торговцы (преимущественно женщины) славятся своим умением торговаться, набивая цену своим товарам, и снижая на те товары, которые они хотят приобрести.

Столица королевства – Бандар Эбан (население 750 000).

Алсалам Саид Алмадар – король Арад Домана. Страной всегда правили короли (и ни когда королевы), поддерживаемый гильдией торговцев.

Особенности: По мнению большинства представителей других государств, Доманийские женщины чересчур раскованы (а точнее одеваются и ведут себя слишком непристойно). Доманийки одеваются в легкие шелковые платья с глубоким вырезом, плотно облегающие их фигуры и оставляющие слишком мало для воображения. Так же доманийки с детства обучаются искусству обольщения.

Население: 1 640 000. Люди 65%, Полуэльфы 20%, Дварфы 2%, Гномы 8%, Полурослики 3%, Эльфы 1%, Остальные 1%.

Граница с: Андор; Тарабон; Салдейя.

Союзники: Нет.

Враги: Тарабон.

АРАФЕЛ

Символ – Три белые и три красные розы.

Находясь у подножия гор Рока, прямо на юг от Шайол Гул, это горная страна, с каменистой почвой. Родина народа столь же твердого как и скалы, в которых они живут. Арафел на равне с Шайнармом стоят против сил Тьмы. Очень часто на эти страны совершаются набеги троллоков, и именно через них хлынут армии Темного, в случае новой войны Тени.

В этой стране практически нет земледелия, но она славится своей сталью.

Холд Холодные Скалы удерживает один из двух перевалов через горы Рока (второй холд Руат в Шайнаре), так что перебросить армию возможно только через него (или через холд Руат). Переправиться через горы в других местах могут лишь незначительные отряды.

Столица королевства – Сол Арбелла (население 380 000).

Пэйтар Нэрамовнэ Нешиман – старый, закаленный в боях и походах дварф, правит Арафелом более ста двадцати лет.

Особенности: Жители Арафела славятся своей гордостью и отвагой. Слово данное арафельцем нерушимо. Они всегда говорят напрямую о том, что думают.

Население: 860 000. Люди 25%, Полуэльфы 8%, Дварфы 50%, Гномы 15%, Эльфы 1%, Остальные 1%.

Граница с: Кандор; Шайнар; Тар Валон.

Союзники: Кандор; Шайнар.

Враги: Нет.

КАЙРИЭН

Символ – Восходящее солнце.

Некогда гордая и могущественная страна, ныне раздираемая интригами и борьбой за власть. Опустошенная айильской войной страна так и не оправилась от потрясений.

Столица королевства – Кайриэн (население 690 000).

Особенности: Нигде как здесь лорды изошрены в Великой Игре Домов (Даэс Дей’мар).

Население: 1 910 000. Люди 50%, Полуэльфы 15%, Дварфы 10%, Гномы 5%, Полуорки 10%, Эльфы 1%, Остальные 1%.

Граница с: Андор; Арингил; Тар Валон.

Союзники: Нет.

Враги: Нет.

ИЛЛИАН

Символ – Три золотых пчелы над короной мечей.

Иллиан одно из самых могущественных королевств юга, расположенное в средней части плато Маредо, между Алтарой и Муранди на побережье Моря Штормов. Северная часть королевства представляет из себя равнины, поросшие лесом – почти идеальные территории для ферм. Ближе к югу территория становится более лесистой и болотистой. Столица Иллиана (одноименная со страной), расположенная в устье реки Менетерендрелле, фактически стоит на болоте. Город Иллиан является одним из крупнейших портов, так как товары идущие по реке Менетерендрелле (основной судоходной реке) не могут миновать его.

В Иллиане правит Король, Канцлер и Ассамблея. Король, Канцлер и Ассамблея постоянно борются за доминирование, у каждого свои взгляды на то, каким путем следует идти стране.

Столица королевства – Иллиан (население 860 000).

Особенности: Свободный город Иллиан стал прибежищем для огромного числа рас. Так же Иллиан регулярно организует Великую Охоту. Множество искателей приключений стикаются в город, чтобы дать клятву Охотника. Многие Охотники попадают в легенды и сказания. Во время организации Охоты устраиваются празднества, длящиеся несколько недель. Во время празднества королевская казна выплачивает немалые гонорары иллюминаторам, менестрелям, странствующим актерам и прочему сброду.

Население: 1 740 000. Люди 40%, Полуэльфы 18%, Дварфы 7%, Гномы 8%, Полуорки 10%, Полурослики 6%, Хопгоблины 7% Эльфы 2%, Тифлинги 1% Остальные 1%.

Граница с: Алтара, Муранди, Фар Меддинг.

Союзники: Алтара.

Враги: Тир.

КАНДОР

Символ – Красный конь.

Находясь у подножия гор Рока, между Салдейей и Арафелом, Кандор столь же суровая страна как Арафел и Шайнар. Но плодородные земли на юге, делают Кандор более гостеприимной страной. Хоть троллоки и совершают набеги с завидной периодичностью, но из-за отсутствия перевалов до Кандора доходят лишь незначительные отряды, не способные нанести значительный урон, но способные попортить крови.

Столица королевства – Чачин (население 440 000).

Королева Этэниэль Кэрион Матэасэ – полуэльф по происхождению, в данный момент правит Кандором (Дама с характером, не плохо владеющая двуручником).

Особенности: Кандорцы славятся своим искусством в изготовлении и применении мечей. Лучшие мечники родом из Кандора.

Население: 970 000. Люди 25%, Полуэльфы 10%, Дварфы 20%, Гномы 35%, Эльфы 9%, Остальные 1%.

Граница с: Салдэйя; Арафел; Тар Валон.

Союзники: Салдейя; Арафел.

Враги: Нет.

САЛДЭЙЯ

Символ – Серебряная рыба.

Самая большая из пограничных земель, Салдэя удерживает все земли, лежащие между Кандором, Горами Рока, Аритским океаном и рекой Эринэлле. Степи и леса делают эту страну достаточно богатой, по сравнению с остальными пограничными странами. Салдэя славится своими верховыми животными – грифонами, тарнами (или гигантскими орлами) и моа (двуногие млекопитающие, похожие на помесь верблюда со страусом). Из всех стран, Салдэя единственная обладает регулярной армией тарнсменов (такая роскошь не по карману даже для Тар Валона).

Столица королевства – Марадон (население 310 000).

Королева Тенобия си Башир Касади – молодая эльфийка. Ее поддерживает Генерал-Маршал Даврам Башир, наиболее влиятельная личность в Салдэе.

Особенности: Салдэйские женщины часто сражаются плечом к плечу со своими мужчинами (большинство тарнсменов - женщины).

Население: 860 000. Люди 5%, Полуэльфы 13%, Дварфы 6%, Гномы 25%, Эльфы 50%, Остальные 1%.

Граница с: Кандор; Тар Валон.

Союзники: Кандор.

Враги: Нет.

ШАЙНАР

Символ – Черный ястреб.

Самая восточная из всех пограничных земель – Шайнар. Холд Руат (Три ряда стен, первый 40 метров высотой, второй 60, третий 80) стоит в самом широком (более 800 метров в самом узком месте) и удобном для прохода армий ущелье, так что не проходит и года, чтоб троллоки не пытались взять его штурмом.

Столица королевства – Фал Дара (население 370 000).

Лорд Агельмар Джарад – старый дварф и Лорд Марад Тихомаар – пожилой хопгoblin, правят Шайнаром вместе.

Особенности: Шайнар практически не выращивает продовольствие, но сталь, выплавляемая в домнах подгорных крепостей, ценится во всех странах. Так же широко известна пехота дварфов (закованные в тяжелую броню, эти коротышки способны затоптать конницу) и фаланга хопгoblinов (которые в основном строятся за спинами дварфов, образующих живую стену, и вооружены пиками длиной от 5 до 8 метров).

Население: 610 000. Люди 10%, Дварфы 45%, Гномы 5%, Хопгoblinы 35%, Орки 4%, Остальные 1%.

Граница с: Арафел; Тар Валон.

Союзники: Тар Валон.

Враги: Нет.

ТАР ВАЛОН

Символ – Пламя Айз'Седай.

Город Тар Валон был построен одним из первых после разлома. Белая Башня – сердце города и сосредоточение власти Айз'Седай.

Тар Валон контролировал огромные территории до Троллочьих Войн. В ходе той войны очень многие Айз'Седай погибли, и часть знаний была утрачена. Это сильно ослабило позицию Белой Башни.

Город располагается на острове, посреди реки Эринин. Архитектурные строения, своей красотой, превосходят все другие города. Город начали возводить Огир и Дварфы в 98 году после разлома, а закончили в 202. С тех пор не было построено ни чего, что могло бы сравниться со строениями Тар Валлона (особенно с белой башней).

Столица – Тар Валон (население 860 000).

Суан Санчей – Амерлин из Голубой Айя.

Особенности: Тар Валон по сути город – королевство. Огромные территории, принадлежащие Тар Валону по большей части не заселены. А те племена, что заселяют ее, слишком дикие, чтоб подчиняться Престолу Амерлин.

Население: 2 420 000. Люди 35%, Эльфы 10%, Дварфы 7%, Гномы 8%, Орки 35%, Остальные 5%.

ТАРАБОН

Символ – Золотое дерево.

Расположенный в юго-западной части континента, между океаном, Амадицией, Горами Тумана и равниной Алмот, Танчико теплая страна. Ее расположение идеально для аграрного производства. Столица Тарабона – Танчико – один из крупнейших городов (крупнее Тира и Кайриэна).

С момента образования (после Столетней Войны), страна жила в мире, спокойствии и процветании почти пять столетий. Конфликт начался четыреста лет назад. Тарабон и Арад Доман не смогли прийти к взаимопониманию по поводу принадлежности равнины Алмот. С тех пор продолжаются постоянные конфликты, периодически выливающиеся в вооруженные столкновения.

Столица – Танчико (население 900 000).

Королевством правит король и панарх.

Особенности: Тарабон сродни Иллиану является приютом для огромного числа нелюдей. Пиратство еще в большей степени процветает в водах Тарабона, нежели Иллиана и Тира.

Население: 2 110 000. Люди 45%, Полуэльфы 30% Эльфы 3%, Дварфы 7%, Гномы 8%, Полурослики 4%, Тифлинги 2%, Остальные 1%.

ТИР

Символ – Три Молодых Месяца.

Тир располагается на южном побережье восточнее Иллиана. Как и большинство южных стран, Тир - королевство с жарким климатом и повышенной влажностью. Большую часть территорий занимают равнинные степи, но есть и поросшие лесом холмы. В самой южной части Тира встречаются болота.

Оливки, зерно и лошади – основные товары, производимые Тиром. Тирские кони считаются одними из лучших.

Столица – Тир (население 690 000).

Тиром правит собрание высших Лордов.

Особенности: Тир милитаризованная страна, в которой вся власть принадлежит лордам. Здесь не очень терпимо относятся к представителям других рас и сильно недолбливают Айс'Седай.

Население: 1 330 000. Люди 95%, Полуэльфы 3% Дварфы 1%, Остальные 1%.

Здесь приведены некоторые особенности, связанные с местом рождения персонажей.

Бэкграунд	Умения	Обязательные требования	Ограничения.
Айил	Прятаться, Бесшумное передвижение, Наблюдательность, Знание дикой природы.	Безоружный бой	Верховая езда, Плавание. Владение мечем.
Ата'ан Миер	Чувство направления, Профессия моряк, Плавание, Использование веревки.	Профессия моряк.	
Пограничные (Шайнар, Арафел, Кандор, Салдейя).	Знание Пустошь, Тонкий слух, Бесшумное передвижение, Верховая езда.		
Кайриэн	Дипломатия, Запугивание, Чувство правды.		
Арад Доман	Блеф, Дипломатия, Сбор информации, Представление.		
Алтара	Оценка, Балансирование, Прятаться.		
Иллиан	Запугивание, Поиск, Знание Городов и Улиц.		
Тир	Верховая езда, Поиск, Чувство правды.		
Тар Валон	Концентрация, Знания, Ремесло, Профессия.		
Тарабон	Оценка, Прятаться, Бесшумное Передвижение, Взлом.		

Вы можете выбрать одно умение из таблицы, и оно будет для вас классовым.

НАВЫКИ

Вы можете получить один из этих навыков при старте, если удовлетворяете требованиям.

АРТИСТ (Artist).

Вы приходите из общества где искусство, философия и музыка занимают важное место в обществе.

Требование: Тарабон, Огир, Эльфы.

Преимущества: Такие навыки как Представление и Ремесло (каллиграф, художник, скульптор и т.д.) являются для вас всегда классовыми. Кроме того вы получаете +2 к проверкам этих умений.

КРОВАВЫЙ (Blooded).

Вы прекрасно знаете, что значит сражаться за свою жизнь. Вы интуитивно чувствуете опасность в бою.

Требование: Айил, Пограничье, Полуорки, Орки, Хопгоблины, Тифлинги.

Преимущества: Диапазон угрозы -1.

ТВЕРДОЛОБЫЙ (Bullheaded).

Ваше упрямый и суровый нрав просто легендарны.

Требование: Айил, Двуречье, Дварфы, Хопгоблины, Данавы.

Преимущества: Спас броски по воле +1. Умение Запугивание для вас классовое, кроме того вы получаете +2 к проверкам этого умения.

КОСМОПОЛИТ (Cosmopolitan).

Вы росли в большом городе, где у вас была возможность обучаться по более расширенной программе.

Требование: Кайриэн, Арад Доман, Эбу Дар, Иллиан, Тар Валон.

Преимущества: Вы получаете любое умение (кроме эксклюзивных) в основное (основные умения +1) как классовое.

ДУЭЛЯНТ (Duelist).

Кровавые дуэли для вашего народа – способ достижения взаимопонимания, и поэтому вы более тонко чувствуете мотивы собеседника (что позволяет избежать нежелательных драк).

Требование: Эбу Дар.

Преимущества: Такие умения как Дипломатия и Запугивание становятся для вас классовыми, кроме того вы получаете +2 при проверке данных умений.

ОБРАЗОВАННЫЙ (Education).

В некоторых странах сила пера ставится выше чем сила меча.

Требование: Тар Валон, Эльфы, Огир.

Преимущества: Все знания (кроме тайных) являются для вас классовыми.

ИГРОК (Gambler).

Карты, кости, скачки и другие азартные игры – вот ваше призвание.

Требование: Эбу Дар, Тир, Полурослики.

Преимущества: Вы получаете дополнительное основное умение (Профессия игрок), как классовое.

ЖИВАЯ ИСТОРИЯ (Living History).

Прошлое это не только коллекция рассказов для вашего народа. Это часть вашего настоящего.

Требование: Тарабон, Эльфы, Огир.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Знаний (только классовых).

УДАЧА ГЕРОЕВ (Luck of Heroes).

В жилах вашего народа течет кровь величайших героев прошлого.

Требование: Двуречье.

Преимущества: Вы получаете +1 ко всем спас броскам.

РЕМЕСЛЕННИК (Mercantile Background).

Могущественные ремесленные и торговые гильдии контролируют производство и коммерческие сделки на большей территории Западных Земель. Вы происходите родом из семьи одного из членов такой гильдии.

Требование: Ата'ан Мийер, Эбу Дар, Иллиан, Тарабон, Тир, Дварф, Гном.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Оценки и +2 к Ремеслу или Профессии (выбираете сами).

МИЛИЦИЯ (Militia).

Вы прослужили достаточно долго в рядах подразделений, отвечающих за безопасность (Андорская Королевская Стража, Защитники Твердыни, Стражи Башни, Стража Иллиана и т.п.).

Требование: Кайриэн, Арад Доман, Иллиан, Андор, Тир, Тар Валон.

Преимущества: Вы получаете навыки Владения Средней броней и Владение Алебардой (или пикой).

ПОГОНЩИК (Saddleback).

Вы как будто рождены в седле.

Требование: Пограничье, Тир.

Преимущества: Вы получаете +3 к проверкам Верховой Езды.

РОЖДЕННЫЙ В МОРЕ (Sea Legs).

Вы прирожденный мореплаватель. Прогулка по раскачивающейся палубе для вас привычное дело. Кроме того вы плаваете как рыба.

Требование: Ата'ан Мийер.

Преимущества: Вы получаете +3 к проверкам Плавания и +5 к проверкам Баланса на корабле (во время сильной качки).

СЕКСАПИЛЬНЫЙ (Seductive).

Ваш народ очень хорошо обучен разбираться в чувствах противоположного пола.

Требование: Арад Доман.

Преимущества: Вы получаете +3 к проверкам Блеф, Дипломатия и Чувство Правды при общении с представителями противоположного пола (не прокатывает если у вашего собеседника есть такой же навык). Кроме того, вы всегда способны преподнести себя с самой лучшей стороны: +1 к Внешности (Проверка на гримировку УС 15). Затраты не менее 2 золотых марок (одежда, косметика);

+2 к Внешности (Проверка на гримировку УС 18). Затраты не менее 5 золотых марок (одежда, косметика);

+3 к Внешности (Проверка на гримировку УС 22). Затраты не менее 10 золотых марок (одежда, косметика);

+4 к Внешности (Проверка на гримировку УС 27). Затраты не менее 20 золотых марок (одежда, косметика);

Но таким образом Внешность нельзя повесить выше 20 (без этого навыка не выше 18).

ОХОТНИК НА ИСКАЖЕННЫХ (Shadowspawn Hunter).

Вы всю жизнь провели отбивая набеги троллоков и охотясь на них. Вы досконально изучили их манеру передвигаться и сражаться. Что дает вам многие преимущества перед ними.

Требование: Пограничье.

Преимущества: Вы получаете +3 к проверкам всех умений, применяемых вами против троллоков (Бесшумное Передвижение, Прятаться, Поиск, Тонкий слух и т.д.). Кроме этого диапазон угрозы при сражении с троллоками -4.

ДЛИПЛОМАТ (Smooth Talk).

Ваш народ легко находит подход к чужакам (а так же чувствует скрытый смысл в его поступках), что ни раз позволяло вам избежать конфликтов.

Требование: Ата'ан Мийер, Кайриэн, Тар Валон, Огир, Эльфы.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Дипломатии и Чувству Правды (кроме того они становятся вашими классовыми).

НЕВИДИМКА (Stealthy).

Вы знаете как пройти незаметно.

Требование: Айил, Пограничье, Полурослики.

Преимущества: Вы получаете +2 к проверкам Прятаться и Бесшумное Передвижение (кроме того они становятся вашими классовыми).

ВОЛЕВОЙ (Strong Soul).

Ваш народ силен духом, так что отделить ваш дух от вашего тела гораздо сложнее.

Требование: Айил, Пограничье, Двуречье, Дварф.

Преимущества: Вы получаете +1 к спас броскам по Стойкости и Воле, кроме того вы получаете +1 против плетений, воздействующих на ваш разум или дух.

Здесь приведены крупнейшие организации, не имеющие своих государств.

ЧАДА СВЕТА

Символ – Солнце на белом фоне.

Организованные по инициативе одного из лордов еще во времена столетней войны, основной целью Чад являлась борьба с порождениями Темного, которые активизировались в тот период. Военно-организованная организация напоминает своей структурой монашеский орден. Вступление было добровольным. Снаряжение для бойцов закупается на пожертвования лордов и торговых гильдий.

Из-за исчезновения непосредственной угрозы, финансирование прекращается, но вместо того, чтобы самораспуститься, Чада осаждают столицу Амадиции. Король идет на переговоры и в конечном итоге принимает условия, выдвинутые Лорд Капитан Командором Чад Света. Рядом со столицей строится крепость, которая становится цитаделью Чад.

Со временем догмы Чад меняются, теперь к приспешникам Тьмы причислены все способные направлять, все искаженные и большинство не человеческих рас. В рядах самих Чад проходит жесткая чистка, все нелюди и большинство полукровок обвиняются в пособничестве Темному и уничтожаются. Этим занимается новый орден – Взыскивающие Истину. Их символом становится красный пастуший посох на фоне солнца.

Новые догмы Чад настраивают многих против них, но их расистские взгляды (и так же стремление к власти) притягивают многих людей, не желающих добывать пропитание честным трудом.

Таким образом, первоначальная цель Чад была искажена до невозможности. Каждый, негодный Чадам, объявлялся приспешником Темного.

Некоторые страны отворачиваются от Чад, но не считаются их силой ни кто не может. Большинство же стран (в которых основным населением являются люди) если и не поддерживают Чад, то и не конфликтуют с ними.

Центр – Амадиция.

Численность – 70 000 воинов.

Лидер – Лорд Капитан Командор – Пейдрон Найол.

ТУАГА'АН

Символ – Нет.

Туата'ан или лудильщики – кочевой народ, объединенный одной верой, именуемой Путь Листа. Путь Листа проповедует не насилие. Лудильщик ни когда ни кому ни при каких условиях не причинит физического насилия (стянуть что либо плохо лежащее не считается причинением насилия), даже если это будет стоить жизни им самим.

Лудильщики странствуют в поисках Песни со времен разлома. Что это за песня они забыли, но искренне верят, что когда найдут ее, они сразу узнают об этом.

Туата'ан состоят из множества рас, но больше всего Путь Листа привлекает людей и полуросликов.

Странствуют они караванами, включающими в себя до сотни фургонов (каждый фургон принадлежит семье, насчитывающей от трех до пяти душ). Охраняются такие караваны грозными псами, которые так же обучены в стиле Пути Листа (эти псы очень грозны на вид, но безобидны как щенки).

Одежды лудильщиков стали легендарными, ни кто не одевается в такие яркие цвета, не подходящие по цветовой гамме. Танцы, исполняемые женщинами, считаются слишком непристойными и вызывающими (но по своей эротичности, они не могут сравниться с танцем са'сарра – исполняемым женщинами Салдэйи).

На жизнь они зарабатывают скобяными работами (отсюда название - лудильщики), представлениями и не редко воровством. Так же иногда им удается обратить в свою веру кого-либо, в этом случае новообращенный продает свое имущество и отдает деньги в общину.

Центр – нет.

Численность – неизвестна.

Лидер – нет.

После Троллочих Войн вампиры организуют три основных клана Джен'Афин (Истинный ночной народ), Ба'Энлил (Сердце возрожденного народа) и Фаэ'Вузз'Алзамон (Принявшие волю Мрака). Но так же остались и одиночки – Бэла'Афин (вольный ночной народ).

Джен'Афин – второй по численности клан, догмой которого является то, что они единственная истинная раса, имеющая право на доминирование в этом мире. Всех прочих они рассматривают как скот, и любой обращенный (а не истинно рожденный) вампир не поднимется выше рядового члена. Простые смертные, находящиеся на их службе – собственность какого либо Лорда Вампира. Эти смертные служат как преданные собаки, готовые без колебания расстаться с жизнью по велению своих хозяев.

Джены стремятся к власти. Их смертные рабы занимают не мало влиятельных постов в таких странах как Тир, Иллиан, Арад Доман, Алтара, Амадиция. Некоторые из Чад Света являются псами Дженов.

Среди Дженов есть семь могущественных Лордов Вампиров (все мужчины), способных направлять (рождение вампира столь же редкое явление, как и рождение мужчины, способного направлять, а если взять во внимание, что рождение вампира, способного направлять столь же маловероятно, на тысячу рожденных вампиров приходится только один направляющий), всего в клане около пятидесяти направляющих (большинство женщин). Заниматься обращением способных направлять, не рискнет ни один вампир.

Дисциплина Дженов очень строга. Они соблюдают строгую конспирацию, постоянно оставаясь в тени, и действуя в основном через смертных рабов. В их рядах постоянно проходят чистки, любой осмелившийся нарушить закон уничтожается. Искаженные и полукровки редко используются как рабы и ни когда не обращаются в вампиров. Не редко Джены организуют рейды по уничтожению вольных вампиров (неверных). Не редко вступают в конфликт с кланом Ба'Энлил, но в основном у них перемирие.

Питаясь, Джены не особо заботятся о своих *донорах*, но и беспричинное убийство смертного не поощряется.

Центр – неизвестен.

Численность – 2600 истинных вампиров (из них 53 направляющих), 700 обращенных, 6 000 смертных последователей, и не меньшее число не подозревающих, кому они служат.

Лидеры – семь Высших Лордов Вампиров.

Ба'Энлил – самый малочисленный из кланов. Их догмы мало привлекательны для других вампиров (они почитают любую жизнь священной, и ни один Энлил не имеет права отнимать жизнь другого существа без необходимости, но это не распространяется на других вампиров и искаженных). Энлилы считают, что они должны служить своим создателям Айз'Седай (вот только убедить создателей в своей преданности пока у них не получается). Энлилы не используют рабов, они набирают смертных последователей на добровольной основе (но жестокости с предателями). Смертный может быть обращен только за великие заслуги перед кланом. Истинно рожденные равны по статусу с обращенными. Убийство смертного Энлилом, карается по тем же законам, что и у самих смертных.

Направляющих среди Энлилов гораздо меньше, чем среди Дженов (около тридцати). Обращение направляющего в вампира у них считается кощунством.

Энлилы редко охотятся на свободных вампиров, но не редко вступают в союз с Дженами, против Фаэ'Вузз'Алзамон. Здесь надо сказать, что идет еще одна война с Тенью. Об этой войне нет ни одного упоминания у смертных историков. Скрываясь от смертных и копя силы, вампиры сражаются друг с другом, одни на своей стороне (Энлилы считают себя на стороне Света), другие на стороне Темного. Если бы не это противостояние, то возможно Артуру Ястребиное Крыло и не удалось бы так быстро разгромить армию искаженных. В период с 986 по 989 года СВ со стороны Дженов и Энлилов погибает более 7 000 истинных вампиров (оба клана были на грани уничтожения) и более 40 000 смертных последователей, но им удается остановить нашествие Фаэ'Вузз'Алзамон. Эти сражения проходили на территории пограничья и слишком мало уцелело смертных, способных рассказать правду о том, как нежить билась с Тенью и отстояла Свет. Сохранившиеся сведения не указывают на участие вампиров, и все победы причисляются Артуру.

Центр – Андор.

Численность – 1300 истинных вампиров (из них 27 направляющих), 400 обращенных, 4 000 смертных последователей, и не меньшее число не подозревающих, кому они служат.

Лидер – Верховная Леди Шискан сон'Карадон (одна из сильнейших направляющих Энлилов).

Фаэ'Вузз'Алзамон – принявшие сторону Темного, и удалившиеся в пустошь (это произошло еще во время Троллочьих Войн). Эти вампиры настолько исказили сами себя, что практически ни чего общего с людьми у них не осталось. Жестокость их превосходит тролоков. Они стремятся обратить в вампиров всех кого могут, остальных они пожирают. Направляющие из их числа по большей части некроманты и искажающие. Учитывая уже имеющиеся возможности, искажающие создают из своих собратьев таких монстров, которые могли бы присниться только Темному в его самом страшном кошмаре. В 986 году СВ они попытались прорваться на Запад, но были встречены Дженами и Энлилами. В ходе жестоких ночных схваток им почти удалось уничтожить своих врагов, но в конечном итоге потерпели поражение из-за того, что в их рядах не было смертных, способных передвигаться днем. С тех пор Фаэ'Вуззы проникают из запустения незначительными группами, и пытаются вести скрытую войну против двух других кланов.

Центр – Нет.

Численность – Неизвестна.

Лидер – Неизвестен.

Бэла'Афин – вольные вампиры, редко образующие небольшие гнезда. Из-за своей разобщенности не представляют из себя значительной силы, но доставляют кучу хлопот Дженам и Энлилам, просто тем, что не соблюдают установленных ими правил, и часто попадают в поле зрения властей смертных (после чего начинаются охоты на вампиров, в ходе которых страдают как вольные, так и Джены с Энлилами). Вольные вампиры редко занимаются обращением.

Центр – Нет.

Численность – Неизвестна.

Лидер – Нет.

СТЕДДИНГИ

Стеддинги – особые области созданные древопевцами (история их возникновения уходит в эпохи предшествовавшие первой). Эти небольшие оазисы спокойствия сохранили в себе столько неизученных тайн, сколько не наберется и во всем мире. По неизвестным причинам, направлять на территории стеддингов невозможно. Искаженные чувствуют себя не лучшим образом в стеддингах, а некоторые вообще не могут туда проникнуть (любая нежить, зашедшая в стеддинг погибнет). Еще одна особенность – существа, обитающие в них, не способны долго существовать вне стеддинга (некоторые Айз'Седай полагают, что стеддинги – островки древнейшей магии, знание о которой утрачено за долго, до начала второй эпохи).

Стеддинги – Всего осталось не более сорока одного стеддинга, находящихся на территории от побережья океана Арит до Хребта мира. Наиболее известные: Тсофу в Кайриэне; Шангтай на Хребте Мира; Джонгай в Салдэйе; Чиндэн в Горах Тумана.

ТРОЛЛОКИ

Троллоки наиболее многочисленные из порождений Темного, это основная живая масса в Запустении. Структура их общества напоминает муравейник. Огромная самка (почти бесформенная тварь десяти метров в холке и более пятидесяти метров в длину) – настоящая машина по воспроизводству. Она рождает трех – четырех троллоков в день, один – два из которых становятся воинами, остальные рабочие. Рабочие особи взрослеют к трем годам, ростом они чуть выше полутора метров, но невероятно сильны и выносливы. Основной их функцией является обустройство гнезда, выращивание и сбор корма (как это и не звучит удивительно, но основной пищей для троллоков служит растительность). Рабочие особи редко доживают до двадцати. Воины рождаются гораздо крупнее своих братьев и взрослеют медленнее (где-то к семи годам). Воин в принципе может дожить до пятидесяти, но редко какой из них дотягивал до двадцати пяти (воины отличаются особо жестоким нравом и не редко убивают друг друга и рабочих просто так, а уж если столкнутся представители разных гнезд...). Самки и самцы появляются на свет крайне редко. Перед появлением новой самки, старая перестает воспроизводить воинов и рабочих приблизительно на шесть

месяцев, после чего на свет появляется молодая самка (размером со слона). Вслед за ней появляются два – три самца (размерами с воина, но гораздо сильнее и с *очень* ярко выраженными первичными половыми признаками). Самка созревает к десяти годам, к этому моменту остается только один самец, который ее и оплодотворяет (после чего благополучно откидывает копыта). Всего самки живут до шестидесяти лет, за это время они успевают воспроизвести в среднем 40 000 воинов и рабочих, а так же 12 – 15 самок.

В одном гнезде может насчитываться от 2 до 30 самок, от 1 000 до 50 000 рабочих и от 700 до 40 000 воинов.

Помимо социального устройства троллоки не шибко отличаются и интеллектом от муравьев. Если бы не Повелители Ужаса и не Мурдраалы, то гнезда постоянно бы враждовали бы друг с другом, а так их силы направляют против других рас.

Большинство гнезд находится далеко от Пограничья, но из-за быстрого роста, некоторые из них вытесняются ближе к горам Рока. Эти гнезда обычно долго не существуют – их уничтожают Шайнарцы или Арафелцы или Салдэйцы.

На данный момент в запустении насчитывается более 80 гнезд (в которых в общей сложности около 600 000 взрослых воинов и боле 1 500 000 подрастающих), 4 из которых недавно обосновались у скал Рока. Самое крупное гнездо - Такан Дар. Сейчас там 32 самки 62 000 рабочих и 42 000 воинов. Помимо этого в Такан Даре более 1 000 Мурдраалов, около 200 Дрогкаров, 62 повелителя ужаса (из них 51 вампиры) и более 30 000 различных искаженных (из которых около 10 000 имеют отношение к вампирам).

ТИФЛИНГИ

С момента возникновения этого слова прошло столь много эпох, что первоначальное значение этого слова утрачено. Сейчас Тифлингами называют всех искаженных и затронутых планами.