

Страх, ненависть, надежда.

Д26: Девочки-волшебницы.

Вступление.

Добро пожаловать в настольную ролевую игру “Д26: Девочки-волшебницы”. В этой игре вы берете на себя роль девочек-волшебниц, защищающих человечество от древнего зла в бесконечной и беспощадной войне. В ней нельзя победить, ее нельзя остановить. Можно только удержаться от падения, оставшись человеком.

Структура книги.

Первая часть этой книги посвящена игровому процессу. Все, что вы должны знать о механике, находится там. Часть Создание персонажа поможет вам разобраться, как создать своего аватара в этой игре, а также объяснит, что такое предыстории, роли, склонности, параметры, навыки и таланты. Часть Таланты содержит список всех возможных талантов, распределенных по склонностям. Часть Развитие персонажа расскажет о том, как персонажи получают новые уровни и ранги, а также объясняет, какую выгоду получает персонаж от их приобретения. Глава Стресс, Безумие и Порча объяснит условия получения этих состояний, а также как персонажи могут от них избавиться. Глава Бой расскажет о правилах сражений, снаряжение о различных предметах, а Заклинания о правилах использования магии.

Вторая часть расскажет вам о мире девочек-волшебниц, о правилах, по которым они живут и о врагах, которые их убивают. Глава Город расскажет вам об устройстве общества девочек-волшебниц, об их конклавах и правилах, по которым они живут. Глава Изнанка расскажет о ведьмах и фамильярах, о запретных знаниях и том, что стоит на самом деле за красочными декорациями и плотными кулисами.

Как в это играть?

Первым делом — создайте персонажей. Затем проживите их жизнь в мире, созданном Мастером Игры. Сражайтесь, исследуйте и развлекайтесь, следуя правилам раздела номер один, **Игровой Процесс**. Иногда ваши персонажи будут умирать, но у вас всегда будет возможность создать нового. Узнавайте страшные тайны города, верните в мрачный мир девочек-волшебниц надежду или разрушите его до основания. Выбор за вами.

Что вам нужно?

Эта книга; человек, который знает правила игры и который будет описывать, что происходит вокруг, он называется Мастером Игры; листы и карандаши для заметок; двадцатигранник; шестигранник.

Декорации игры.

Токио большой город. Город, наполненный ужасами, скрытыми от глаз простых людей. *Ведьмы* — монстры, созданные из черной магии, обитают в ночной тьме, поджидая неосторожных путников. Они питаются людскими душами, а из тел несчастных создают своих слуг — *фамильяров*. Ночь за ночью люди пропадают без следа, но Токио — большой город. И ведьмы жиреют в его тенях. К счастью, у людей есть защитники. Благородные *ёкаи* — милые пушистые зверьки, которые отбирают для защиты человечества тех, кто чист сердцем. Выбранные ими девочки от девяти до четырнадцати лет становятся *волшебницами*. В обмен на одно заветное желание ёкаи превращают их жизнь в бесконечное сражение с ведьмами. Чтобы подробнее ознакомиться с миром игры, загляните в раздел номер два, **Мир Изнанки**. Иногда ваши персонажи будут умирать, но у вас всегда будет возможность создать нового. Узнавайте страшные тайны города, верните в мрачный мир девочек-волшебниц надежду или разрушите его до основания. Выбор за вами.

Часть первая. Игровой процесс.

Заявка. Бросок. Результат.

В течении игры игроки сообщают Мастеру Игры, что именно в каждый момент времени делает их персонаж. Мастер Игры описывает реакцию окружающего мира на действия персонажа. Если перед персонажем возникает препятствие, которое он хочет преодолеть, Мастер Игры просит его совершить бросок д20.

Если бросок со всеми бонусами и штрафами выше сложности броска или равна ему, заявка удачна. Если нет, она провалена.

Термины, используемые в книге.

Бросок д20 и д6. Двадцатигранная кость для краткости именуется д20. Шестигранная кость — д6. Когда Мастер Игры просит совершить бросок, вы сообщаете ему результат, выпавший на кости. Иногда к броскам добавляются штрафы либо бонусы, каждый такой случай описан в правилах.

Бросок 3+, 4+. Если правило требует определённый результат броска Д6, например 3 или 4 и более, это часто сокращается как 3+ или 4+.

Бросок с бонусом и помехой. Иногда обстоятельства помогают вам в каком-либо действии, иногда мешают. При броске с бонусом игрок бросает две кости и выбирает наилучший результат. При броске с помехой, наоборот, выбирается наихудший результат из двух брошенных. Если одно условие говорит, что бросок совершается с помехой, а второй, что с бонусом, они отменяют друг друга. Если сразу несколько условий говорит, что бросок совершается с бонусом или с помехой, кости все равно бросаются лишь два раза.

Натуральный бросок. Так называется результат кости без применения любых штрафов и бонусов.

Критический провал. Если натуральный бросок д20 показывает единицу, это называется критическим провалом.

Критический успех. Если натуральный бросок д20 показывает значение 20, это называется критическим успехом.

Сложность броска. Для успеха преодоления препятствия результат броска игрока должен быть равен или быть больше сложности броска. Мастер Игры может назвать его напрямую или указать описанием ситуации. При записи сложность броска указывается рядом с требуемым параметром или навыком в скобках. Например, Сила (15) означает, что необходимо совершить бросок Силы со сложностью 15.

Степень успеха и провала. Иногда необходимо узнать, насколько бросок был удачнее или неудачнее сложности. В таком случае смотрят на значение натурального броска:

десять-четырнадцать дают одну степень успеха, пятнадцать и выше — две степени успеха, девять и ниже дают одну степень провала, пять и ниже — две степени.

Спасбросок. Если какое-то нежелательное событие происходит со скоростью, достаточной для того, чтобы персонажи успели на него среагировать, они могут совершить спасбросок, который позволит им смягчить последствия нежелательного события.

Свойства персонажа.

Каждый персонаж в игре имеет различные свойства: параметры, навыки, таланты, склонности. Они даются на старте, но могут быть изменены в течении игры.

Параметры. Каждый персонаж имеет врожденные физические, интеллектуальные и социальные качества — параметры. Параметров всего шесть: Сила, Стойкость, Ловкость, Интеллект, Восприятие, Харизма.

Навыки. Кроме врожденных особенностей, в течении жизни персонаж обучается определенным знаниям и практическим умениям. В игре они называются коротко навыками.

Таланты. Кроме параметров и навыков, каждый персонаж имеет ряд индивидуальных талантов. Таланты добавляют новые возможности и варианты действий в игре.

Склонности персонажа обозначают, к чему он талантлив от природы. Получение навыков, параметров и талантов, чей тип совпадает со склонностью персонажа, стоит в два раза дешевле,

чем указано в их стоимости. Типы склонностей: Ближний Бой, Дальний Бой, Магия, Интеллект, Восприятие, Харизма, Сила, Ловкость, Стойкость.

Второстепенные характеристики. Есть еще несколько характеристик, необходимых для игры. **Здоровье** задается на старте, оно зависит от предыстории персонажа и его Стойкости. При повышении уровня здоровье увеличивается. **Решимость** означает запас сил персонажа.

Здоровье. Жизнь и смерть.

У каждого персонажа есть очки здоровья, заданные на старте и увеличивающиеся с ростом уровня. Во время боя, если очки здоровья персонажа опустились до нуля и меньше, он должен пройти проверку Стойкости (Сл:15), при успехе он получает состояние **без сознания**. Если персонаж ее проваливает, то он начинает **умирать**: в течении трех ходов он проходит броски на смерть (Сл:10), к которым не добавляются ни один параметр. Если хотя бы один бросок удачен, персонаж стабилизируется: его здоровье становится равно нулю, он остается без сознания. Если все три броска провалены, персонаж **мертв**. Камень его души распадается хрустальной пылью. В любом случае, если персонаж начинает умирать, он получает **увечье**. Увечье означает, что до получения любого лечения персонаж будет проходить все проверки параметра, выбранного Мастером Игры для увечья, с помехой. Также параметр для увечья можно выбрать случайно броском дб. 1: Интеллект, 2: Восприятие, 3: Харизма, 4: Ловкость, 5: Сила, 6: Стойкость.

Магическое лечение может восстановить одно **увечье** раз в сутки, при этом не восстанавливая очки здоровья. Также раз в сутки персонаж с Медициной может пройти проверку (Сл:15), чтобы восстановить одно увечье у одного персонажа.

Любой союзник умирающего может попытаться его стабилизировать. Для этого он должен пройти проверку Медицины (Сл:15), потратив на это полное действие. При критическом провале умирающему добавляется один провал броска на смерть. При провале ничего не происходит. При успехе персонаж стабилизирован. При критическом успехе персонаж восстанавливает дб здоровья, но все еще **без сознания**.

Решимость.

У каждого персонажа есть степени Решимости, количеством равные его Стойкости. Если Стойкость персонажа ниже единицы, он все равно имеет одну степень Решимости. В определенных ситуациях, например, условиях экстремальной жары или холода, персонаж теряет степени Решимости. Персонажи с Решимостью, равной нулю, **обессилены**. Все броски параметров, навыков и атаки они совершают с помехой. Степени Решимости обычно восстанавливают, отдыхая: один час восстанавливает одну степень Решимости, четыре часа восстанавливают их до максимума. Также восстановить Решимость могут некоторые события, либо принимаемые персонажами препараты.

Состояния.

Некоторые эффекты атак, заклинания и события игры могут наложить на вашего персонажа различные состояния.

Без сознания. Персонаж падает ничком и не реагирует на окружающую реальность. Его спасброски Стойкости, Ловкости и Силы автоматически проваливаются. Обычно это состояние проходит через минуту при условии, что здоровье персонажа больше нуля.

Горение. Персонаж объят пламенем, он проходит спасбросок Стойкости (Сл:15) и при провале получает урон 2дб. Он вынужден потратить свой следующий ход, чтобы сбить пламя, иначе он продолжить каждый ход получить 2дб урона.

Захват. Персонаж проходит на выбор спасбросок Силы или Ловкости сложностью 12+Сила или Ловкость противника и при провале не может совершать действия и перемещаться. Каждый ход он может освободиться спасброском Силы или Ловкости сложностью 12+Сила или Ловкость противника. Находящиеся в захвате персонажи не могут совершать других действий, кроме атак друг друга в ближнем бою.

Кровотечение. Персонаж проходит спасбросок Стойкости (Сл:15) и при провале получает д6 урона. Если он не получает медицинской помощи в течении 1+Стойкость персонажа ходов, он теряет сознание.

Оглушение. Персонаж не может перемещаться и совершает атаки с помехой, однако все еще может видеть, что происходит на поле боя.

Обессилен. Персонаж не может перемещаться и совершать любой тип действий, однако все еще может видеть, что происходит на поле боя.

Разоружение. Персонаж роняет оружие на выбор противника, которое держит в руках. Он может подобрать его основным действием.

Страх. Персонаж проходит спасбросок Стойкости (Сл:15), при провале получая д6 очков Стресса. При критическом провале персонаж совершает бросок по таблице Шока.

Увечье. До получения лечения персонаж будет проходить все проверки параметра, выбранного Мастером Игры для увечья, с помехой. Также параметр для увечья можно выбрать случайно броском д6. 1: Интеллект, 2: Восприятие, 3: Харизма, 4: Ловкость, 5: Сила, 6: Стойкость.

Магическое лечение может восстановить одно **увечье** раз в сутки, при этом не восстанавливая очки здоровья. Раз в сутки персонаж с Медициной может пройти проверку (Сл:15), чтобы восстановить одно увечье у одного персонажа.

Удушье. Персонаж не в состоянии дышать. Он может выдержать без воздуха 1+Стойкость персонажа ходов, после чего начинает умирать, автоматически проваливая броски на смерть, если доступа к воздуху все еще нет.

Ужас. Персонаж проходит спасбросок Стойкости (Сл:15), при провале получая д6 очков Безумия и бежит в течении трех ходов как можно дальше от источника Ужаса.

Создание персонажа

Персонаж создается в шесть шагов: генерация параметров; выбор предыстории; выбор роли; выбор склонности; выбор навыков и талантов; создание личности.

Генерация параметров. Вы можете создать персонажа со стандартными параметрами или сгенерировать их самостоятельно. Для создания **стандартного** персонажа возьмите ряд чисел: +2, +1, +1, 0, -1, -1. Для **генерации** бросьте шесть раз д6, после чего присвойте выпавшие значения своим параметрам. Единица равна -2, двойка -1, тройка 0, четверка +1, пятерка +2, шестерка +3. Игрок может перебросить один полученный параметр. Если сумма всех параметров персонажа один или меньше единицы, вы можете перебросить наименьшее значение либо добавьте к наименьшему параметру единицу. Продолжайте, пока общая сумма всех параметров не станет больше единицы.

После выбора предыстории примените к параметрам бонусы и штрафы, указанные в предыстории персонажа.

Ни один параметр не может быть ниже четырех или выше четырех на старте игры.

Выбор предыстории. Предыстория отражает то, кем была девочка до того, как стать волшебницей. Каждая предыстория дает природную **склонность**: персонаж покупает параметры, навыки и таланты, чьи склонности совпадают с его, в два раза дешевле. Также предыстория дает особую способность, начальное снаряжение, таланты, бонусы и штрафы к параметрам.

Выбор роли. Почти каждая волшебница сражается в группе, в которой играет определенную роль. Роль дает определенную способность, а также стартовые навыки.

Выбор склонности: кроме склонности, которую вы получили от природы, вы можете выбрать еще одну **склонность**, которой посвящали все свое время в качестве хобби. Типы склонностей: Ближний Бой, Дальний Бой, Магия, Интеллект, Восприятие, Харизма, Ловкость, Сила, Стойкость. У вас не может быть две склонности одного типа.

Выбор навыков и талантов. При создании персонажа вы можете приобрести на 3 стартовых очка любые навыки и таланты.

Выбор заклинаний. Каждый персонаж на старте знает три заклинания: двое из них должны быть первого уровня, третье первого или второго. Впоследствии, персонажи могут выучить заклинание первого, второго и третьего уровня по цене таланта первого, второго или третьего уровня. Девочки с ролью Мага каждый новый уровень заучивают одно заклинание первого или второго уровня бесплатно. Кроме того, при получении магического рейтинга +4 девочки-волшебницы могут покупать заклинания четвертого уровня по цене таланта третьего уровня.

Создание личности. Выберите имя своей девочке-волшебнице. Опишите ее прошлое. Выберите ее желание, то, как оно исполнилось, как выглядит ее превращение и как выглядит ее костюм.

Параметры.

Интеллект это совокупность эрудиции, гибкости ума и быстроты мышления. Добавьте бонус Интеллекта ко всем броскам, которые вы совершаете, чтобы проанализировать данные, что-либо вспомнить из багажа знаний персонажа или провести причинно-следственные связи. Если у вас нет навыков Выживание, Медицина, Общие знания, Специальные знания, Техника, Убеждение или Управление, вы можете вместо броска навыка совершить бросок с помехой, добавив бонус Интеллекта.

Восприятие это совокупность работы всех органов чувств плюс то неуловимое понятие, что называется интуицией. От восприятия зависит то, как много персонаж видит и замечает. Добавьте бонус Восприятия ко всем броскам, которые вы совершаете, чтобы что-то обнаружить, почувствовать чужое присутствие либо подметить детали окружения, необычные для него. Если у вас нет навыков Внимательность, Проницательность или Сбор информации, вы можете вместо броска навыка совершить бросок с помехой, добавив бонус Восприятия.

Харизма отражает привлекательность персонажа, его лидерские качества и умение манипулировать окружающими. Добавьте бонус Харизмы ко всем броскам, которые вы совершаете, чтобы выманить у персонажа Мастера какую-то информацию, на что-то его уговорить либо как-то ему понравится. Если у вас нет навыков Командование, Коммерция, Обман или Соблазнение, вы можете вместо броска навыка совершить бросок с помехой, добавив бонус Харизмы.

Ловкость показывает, насколько персонаж быстр и гибок, насколько быстра его реакция. Добавьте бонус Ловкости ко всем броскам, которые вы совершаете, зависящие от мелкой моторики либо от вашей гибкости тела либо от реакции. Если у вас нет навыков Акробатика, Взлом, Ловкость рук или Скрытность, вы можете вместо броска навыка совершить бросок с помехой, добавив бонус Ловкости.

Сила показывает развитость мускулатуры персонажа, его физическую мощь. Сильный персонаж может переносить больше вещей и способен атаковать тяжелым оружием. Добавьте бонус Силы ко всем броскам, которые вы совершаете, чтобы совершить что-то физически тяжелое. Сила добавляется к урону оружия ближнего боя. Если у вас нет навыков Атлетика или Запугивание, вы можете вместо броска навыка совершить бросок с помехой, добавив бонус Силы.

Стойкость характеризует физическую и ментальную выдержку героя, его силу воли и выносливость, сопротивление болезням и отравлениям. Добавьте бонус Стойкости ко всем броскам, которые вы совершаете, чтобы перебороть страх, преодолеть усталость, боль и слабость, совершить то, чего вы не хотите, но что должно быть сделано.

Значение параметров возможно повышать, покупая очки параметров за очки опыта. Девочки первого ранга могут покупать параметры только до +4, второго ранга только до +6, третьего ранга до +8.

Если Склонность персонажа совпадает с параметром, то очки параметров стоят в два раза дешевле. Прежде чем повысить значение параметра, необходимо приобрести все значения, предшествующие ему.

Цена параметров:

Парам	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Цена	1	1	2	2	2	4	6	8	12	18	24	32	40

Предыстории.

Умница. Ее сосредоточенный взгляд сразу выдает недюжинный ум. По характеру Умница склонна более к анализу и размышлениям, чем к действию, однако многие девочки-ветераны относятся именно к этому типу. Их блестящий ум позволяет им использовать изощренные тактические ходы в бою, что позволяет побеждать даже многократно превосходящих по силе противников.

Вы получаете 8+Стойкость стартового здоровья. Вы получаете каждый новый уровень добавку к очкам здоровья в размере вашей Стойкости.

Начальные умения и параметры: Внимательность +3, Общ.Знания +3, Спец.Знания +3 (Одно на выбор), Медицина +2, Техника +2, Сбор Информации +2, Связи (Школа) +2 или Связи (Семья) +2; -2 Сила. -1 Харизма.

Начальные таланты: Тонкая настройка или Чистые мысли.

Начальное снаряжение: Пистолет или винтовка. Клинок или двуручный меч. Магическая бусина для связи, минилаборатория, вечернее платье.

Склонность: Интеллект либо Восприятие.

Особенность: Обширные Знания. Умница совершает броски на Общие и Спец.Знания с бонусом.

Стартовое Влияние: 10.

Оторва. Бесшабашная девочка, которую практически невозможно остановить на пути к тому, что она задумала. Обычно Оторвы не совершают что-то серьезное. Им по нраву драки, кражи, вандализм. Но все меняется, когда к ним в руки попадает магия. В хорошую или плохую сторону, обычно показывает время.

Вы получаете 12+Стойкость стартового здоровья. Вы получаете каждый новый уровень добавку к очкам здоровья в размере двойной Стойкости.

Начальные умения и параметры: Атлетика +3, Ближний Бой +3, Взлом +2, Воровство +3, Запугивание +2, Обман +2; -2 Интеллект. -1 Харизма.

Начальные таланты: Тяжелый взгляд или Крепкое телосложение.

Начальное снаряжение: Дробовик или автомат. Двуручный меч или двуручный молот. Магическая бусина для связи, пачка сигарет, кожаная куртка, отмычки.

Склонность: Сила либо Стойкость.

Особенность: Угрожающий вид. Хулиганка перебрасывает проваленные броски Запугивания или Командования.

Стартовое Влияние: 10.

Фантазерка. Всегда мечтавшая о том, что в ее жизни появится магия, эта девочка-волшебница теперь, мягко говоря, разочарована. Минусы жестокой реальности: магия не отменяет смерть, душевную боль и предательства. Плюсы: самой Фантазерке преобразования реальности даются лучше, чем всем остальным девочкам-волшебницам.

Вы получаете 8+Стойкость стартового здоровья. Вы получаете каждый новый уровень добавку к очкам здоровья в размере Стойкость.

Начальные умения и параметры: Внимательность +2, Магия +4, Запретные Знания +2 (Порча или Магия), Общие Знания +2; -2 Ловкость. -1 Сила.

Начальные таланты: Модифицирование заклинаний.

Начальное снаряжение: Пистолет или винтовка. Клинок или волшебная палочка. Магическая бусина для связи, книга заклинаний, волшебный мел для нанесения невидимых посланий, котел для варки зелий и ядов.

Склонность: Магия.

Особенность: Магия это чудо. Каждый уровень Фантазерка обучается дополнительному заклинанию первого или второго уровня на выбор.

Стартовое Влияние: 8.

Красавица. Она знает себе цену. Милое лицо и стройная фигура привлекает внимание многих мальчиков в школе. И не только их... Умеющая пользоваться этим Красавица может здорово облегчить свою жизнь.

Вы получаете 8+Стойкость стартового здоровья. Вы получаете каждый новый уровень добавку к очкам здоровья в размере Стойкость.

Начальные умения и параметры: Акробатика +2, Обман +3,Соблазнение +4, Убеждение +2, Общ.Знания +2, Проницательность +2; -2 Восприятие. -1 Сила.

Начальные таланты: Выступление. На выбор: Большой талант или Опасней, чем кажется.

Начальное снаряжение: Пистолет или винтовка. Клинок. Магическая бусина для связи, косметичка с хорошей косметикой, дорогое вечернее платье.

Склонность: Харизма.

Особенность: Плаксивая мордашка. Вы можете перебросить любой проваленный бросок на Харизму.

Стартовое Влияние: 12.

Изгой. Изгой непопулярна в школе. Чаще всего ее просто не замечают, иногда подвергают бойкоту или травле. Даже после становления девочкой-волшебницей Изгой предпочитает быть одна, поэтому этот тип волшебниц живёт меньше всех.

Вы получаете 8+Стойкость стартового здоровья. Вы получаете каждый новый уровень добавку к очкам здоровья в размере Стойкость.

Начальные умения и параметры: Взлом +2, Скрытность +4, Обман +3, Проницательность +3, Медицина +2, Техника +2; -2 Харизма. -1 Сила.

Начальные таланты: На выбор: Работа с ядами или Опасней, чем кажется; На выбор: Чуткий сон или Всегда настороже.

Начальное снаряжение: Пистолет или дробовик. Клинок или волшебная палочка. Магическая бусина для связи, 8 доз успокоительного, 8 доз снотворного, локон волос неизвестного происхождения, отмычки.

Склонность: Ловкость или Интеллект.

Особенность: Серая мышь. Все проверки Скрытности Изгой совершает с бонусом.

Стартовое Влияние: 8.

Заводила. Активно проживающая жизнь, целеустремленная Заводила не видит жизнь без совершенствования своего физического тела. При получении Камня Души ее так и подмывает совершать усиленные магией акробатические трюки и атлетические подвиги.

Вы получаете 12+Стойкость стартового здоровья. Вы получаете каждый новый уровень добавку к очкам здоровья в размере двойной Стойкости.

Начальные умения: Акробатика +3, Атлетика +3, Выживание +2, Командование +2, Управление +2 (Мопед), Техника +2. -2 Восприятие. -1 Интеллект.

Начальные таланты: На выбор: Семижильный либо Тяжелый взгляд; На выбор: Крепкий орешек либо Крепкое телосложение.

Начальное снаряжение: Автомат или дробовик. Клинок или двуручный меч. Магическая бусина для связи, одежда для похода, палатка, набор для выживания в дикой природе, мопед.

Склонность: Сила либо Стойкость либо Ловкость.

Особенность: Твердая рука. Заводила при атаках в ближнем бою может один раз за боевое столкновение перебросить проваленную атаку.

Стартовое Влияние: 10.

Склонности.

Ближний бой. Позволит покупать в два раза дешевле навык Ближнего боя и таланты, нацеленные на эффективный ближний бой с противником, а также таланты, усовершенствующие вашу боевую ярость.

Дальний бой. Позволит покупать в два раза дешевле навык Дальнего боя и таланты, нацеленные на эффективный дальний бой с противником.

Магия. Позволит покупать в два раза дешевле навык Магия и Запретные знания, а также таланты, нацеленные на усовершенствование ваших заклинаний.

Интеллект. Позволит покупать в два раза дешевле навыки Выживание, Общие и Специальные знания, Медицина, Техника, Убеждение и Управление, а также таланты для усиления разнообразных сфер применения навыков.

Восприятие. Позволит покупать в два раза дешевле навыки Внимательности, Проницательности и Сбора Информации, а также таланты, нацеленные на внимательное изучение окружающего мира.

Харизма. Позволит покупать в два раза дешевле навыки Командования, Коммерции, Обман, Связи, Соблазнение и таланты, нацеленные на эффективное социальное взаимодействие.

Ловкость. Позволит покупать в два раза дешевле навыки Акробатика, Взлом, Скрытность и таланты, нацеленные на скрытное перемещение или эффективный ближний бой.

Сила. Позволит покупать в два раза дешевле навыки Атлетика и Запугивание, а также таланты, нацеленные на Стойкость и Ближний бой.

Стойкость. Позволит покупать в два раза дешевле таланты, нацеленные на сопротивление как физическому, так и ментальному урону.

R

Роли.

Каждая девочка-волшебница выполняет свою роль в группе. Это обычно: Лидер, Воин, Маг, Специалист и Стрелок. Лидер направляет группу и принимает решения, основываясь на мнении остальных. Лидер должен быть также справедливым судьей, разрешая внутренние конфликты в группе. Воин является основной ударной силой группы в бою, защищая наиболее слабых членов группы или отвлекая наиболее опасных противников. Маг является экспертом в волшебстве, обманывая противников иллюзиями, исцеляя раны союзников либо попросту обрушивая на врагов разрушительные заклинания. Специалист обычно помогает остальным в группе своими талантами, будь то исцеление, ремонт снаряжения, изготовление ядов и зачаровывание оружия. Стрелок поддерживает группу огнем в дальнем бою. Некоторые способности ролей зависят от ранга девочки-волшебницы, он обозначен как R.

Лидер.

Айдол обладает множеством манипулирующих приемчиков: от горючих слез до заливистого смеха. Способности Айдола позволяют ей управлять людьми хитростью и обманом. Все броски Коммерции, Соблазнения и Убеждения она совершает с бонусом.

Офицер представляет из себя закаленного бойца, ориентированного не только на нанесение урона, но и на поддержку боевого духа команды. Офицер может раз в сутки снять стресс у всех членов группы в размере 4R очков стресса каждому.

Паладин владеет искусством исцеления товарищей. Она восстанавливает магическими заклинаниями дополнительные очки здоровья в размере своей Харизмы.

Воин.

Берсерк ориентирована на быстрое и безжалостное уничтожение врагов. Она получает стартовый талант: Боевая Ярость. Когда здоровье Берсерка опускается ниже нуля, она способна действовать еще R раундов.

Рубака специализируется на ближнем бою, обладая уникальными атаками с широким радиусом и большим уроном. В ближнем бою для нее критическим успехом считается натуральный бросок от 15 и выше.

Рыцарь опытный боец, имеющий наилучшие защитные характеристики. Способность делать свою броню непробиваемой делает ее неуязвимой раз в сутки на R ходов.

Маг.

Каждый уровень маг может выучить бесплатно два заклинания первого или второго уровня.

Колдунья посвящена в темные тайны магии. Она начинает с 2дб Безумия, однако наносит дополнительные дб урона атакующими заклинаниями.

Чародейка наделена даром благословлять своих союзников: один раз в сутки на час она увеличивает параметр союзника на 1+R.

Волшебница относится к магии, как делу всей своей жизни. Стартовый магический рейтинг волшебницы +3.

Специалист.

Лекарь увеличивает свой бонус Медицины вдвое для всех видов лечения.

Взломщица привыкла к преступной жизни. Она получает преимущество при бросках Взлома и Обмана.

Убийца способна наносить урон в самые слабые точки противника. При критическом ударе она наносит не двойной, а четверной урон.

Стрелок.

Штурмовик поливает все вокруг свинцовым дождем, не особо заморачиваясь точностью. Все его атаки стрелковым оружием совершаются с помехой, однако они несут двойной урон.

Снайпер R ходов в бой Снайпер может потратить полное действие, чтобы совершить один выстрел. Этот выстрел гарантированно попадет в цель и будет критическим.

Солдат специалист по любому вооружению. 2R атак в бою солдат совершает с бонусом.

Навыки.

Навык это умение, выученное персонажем в течении жизни. При совершении действия, описанного в навыке или близкого к нему, вместо бонуса или штрафа параметра добавляется бонус навыка.

Каждый навык имеет склонность к параметру, указанному в скобках. Это значит, что если у вас нет этого навыка, то вместо проверки навыка, вы совершаете бросок с помехой, добавляя бонус этого параметра. Персонажи покупают навыки, чьи **склонности** совпадают со склонностями их ролей, в два раза дешевле. Девочки первого ранга могут покупать навыки только до +6, второго ранга только до +8, третьего ранга до +10.

Стоимость навыков смотрите в таблице ниже:

Ур.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Цена	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Акробатика. (Ловкость) Навык, используемый при любых ситуациях, требующих гибкости тела.

Бонус навыка добавляется при любых бросках и спасбросках на Ловкость и Трюках в бою, основанных на Ловкости .

Атлетика. (Сила) Способность поднимать тяжелые грузы и обездвиживать противников, плавать и бегать. Бонус навыка добавляется при при любых бросках и спасбросках на Силу и Трюках в бою, основанных на Силе.

Ближний бой. (Ближний Бой) Навык обращения с оружием, которым наносится урон в схватке лицом к лицу. Добавляется к атаке оружием ближнего боя.

Взлом. (Ловкость) Мастерство взлома замков и обезвреживания механических ловушек.

Добавляется к попыткам открыть любую дверь или контейнер, обезвредить найденные ловушки, а также войти в систему безопасности, чтобы скачать необходимые файлы.

Внимательность. (Восприятие) Способность обнаруживать мельчайшие детали окружения:

тайники, улики, следы и ловушки. Бонус навыка добавляется при любых бросках и спасбросках на Восприятие. Добавляется во время расследования к поискам бонусных улик.

Выживание. (Интеллект) Позволяет выживать в экстремальных условиях, включая: нахождение еды и воды, обеспечение себе комфортной температуры. Также выживание помогает различать следы людей или животных, типы растений и зверей.

Дальний бой. (Дальний Бой) Умение обращаться с оружием, которые позволяет убивать на расстоянии. Добавляется к атаке оружием дальнего боя.

Запугивание. (Сила) Запуганный персонаж выполнит ваши просьбы, но при малейшей

возможности избавится от вашего присутствия любым доступным для себя способом. Запугивание изменяет отношение персонажа на "негативное". Запугивание возможно применить на персонажа с любым отношением, кроме отношения "ненависть".

Общие Знания. (Интеллект) Отражает познания героя широкой области знаний в курсе школьных знаний.

Запретные Знания. (Магия) Данный навык отражает знания героя в следующих областях: Порча, Магия, Ведьмы. Навык используется для определения особенностей Изнанки, способностей и атак

ведьм и фамильяров, а также снижает Безумие, полученное от Запретных знаний. За каждые два очка навыка Запретных знаний отнимите очко Безумия от получаемых вами во время **Откровения**, то есть получения одного из тринадцати особых Запретных знаний.

Специальные Знания. (Интеллект) Данный навык отражает углубленные знания героя, например, в следующих областях: Кибернетика, Химия, Технологии. Знания весьма специфичные и должны иметь специализацию.

Командование (Харизма) Удержание подчиненных вам персонажей: наемников и союзников, в узде своей власти.

Коммерция (Харизма) Умение оценить стоимость предмета. Бонус навыка применяется при бросках Реквизиции.

Ловкость рук. (Ловкость) Понадобится в случае, когда необходимо что-то стащить из кармана персонажа либо наоборот, что-то туда подложить. Также применяется при подделке документов и изготовлении различных предметов.

Магия. (Магия) Умение контролировать сложные конструкции эфирных энергий, именуемых заклинаниями. Бросок совершается во время: опознания и использования магических артефактов, контрзаклинаний против других магов, подавления воли магических существ.

Медицина. (Интеллект) Навык залечивать раны, нанесенные физически, выводить яды из организма, врачевать болезни и увечья.

Обман. (Харизма) Способность рассказать полнейшую нелепицу так, что тебе поверят. Если обман не получится или раскроется, отношение персонажа, которого вы пытались обмануть, сменится на "негативное".

Проницательность. (Восприятие) Искусство понять по мимике, жестам, взгляду и голосу, врет человек или нет, искренен он в своих словах или нет. Также можно узнать привязанности и черты характера человека.

Сбор Информации. (Восприятие) Способность выуживать крупницы полезного в информационном шуме вокруг. Просеивание слухов, перевод светских разговоров на нужную тему, поиск нужных книг в библиотеке.

Связи. (Харизма) Умение отражает сложившиеся связи с определенным человеком. Позволяет снимать стресс, проводя время с ним, дб снятия стресса за 6 часов, раз в сутки. Чем выше связь с человеком, тем больше исходит от него поддержки: Связи (3+) дают 2дб снятия стресса; но тем болезненнее будет переживать происходящие с ним беды и разрыв. Персонаж получает 2дб стресса за смерть или разрыв с персонажем со Связью 1 или 2; и 3дб стресса с персонажем со Связью (3+).

Скрытность. (Ловкость) Умение действовать незаметно для окружающих, маскироваться и тихо красться. Скрытность противостоит при броске бдительности противника с самым большим бонусом Восприятия.

Соблазнение. (Харизма) Способность завладеть сердцем и мыслями человека. При успехе отношение персонажа меняется на "приветливый". При провале цель получает иммунитет к Соблазнению от этого персонажа. Соблазнение возможно применить на персонажа с любым отношением, кроме отношения "ненависть".

Техника. (Интеллект) Умение обращаться как с обычными механизмами, так и с программным обеспечением компьютеров. Бросок добавляется при ремонте и модификации техники или оружия. Обратите внимание, что для взлома электронных замков и взлома систем безопасности требуется взлом, а не техника.

Убеждение. (Интеллект) Навык изменить мнение человека о чем-либо путем разумной аргументации. Убеждение возможно применить на персонажа с любым отношением, кроме отношения "ненависть".

Управление. (Интеллект) Способность управлять различными видами транспорта. Имеет подтипы: Автомобиль, Мопед, Мотоцикл, Катер.

Таланты

Таланты отличаются от умений тем, что это не бонус, получаемый при определенных обстоятельствах, а необычные способности, открывающие новые грани игры. Таланты дают особые условия проверок в некоторых ситуациях или позволяют совершать действия, недоступные остальным персонажам.

Таланты имеют **требования**: чтобы получить талант, необходимо иметь минимум параметра или навыка, который указан в требовании.

Каждый талант имеет ранг. Чем больший ранг имеет талант, тем большую пользу он приносит. Чтобы приобрести талант, необходимо приобрести все таланты предыдущих рангов.

Таланты объединены в типы, каждый из которых связан с параметром. Если талант связан с ключевым параметром персонажа, он может покупать их за очки опыта в два раза дешевле.

Таланты ближнего боя

Бой двумя руками. Требования: Ловкость +3. Этот талант отображает успешную тренировку во владении обеими руками в ближнем бою без различий. 1) Вы можете сражаться двумя оружиями в ближнем бою без штрафа к урону дополнительного оружия. 2) Вы больше не бросаете атаку второго оружия с помехой. 3) Если условия атаки говорят, что вы бросаете ее с бонусом, вы бросаете с бонусом атаки и основного, и дополнительного оружия.

Боевая ярость. Требования: Стойкость +3. Данная особенность дает персонажу способность впасть в ярость, которая удваивает урон от его атаки в ближнем бою. Количество раундов ярости равно Стойкости персонажа. После окончания ярости персонаж остается с усталостью, равной нулю. Во время боевой ярости персонаж не может совершать никаких действий, кроме атак.

Быстрая атака. Требования: Ловкость +4. 1) Персонаж способен совершить две атаки оружием ближнего боя за основное действие. Эти атаки совершаются с помехой. Оружие должно быть Легким. 2) Одна атака совершается с помехой, вторая производится как обычно. 3) Обе атаки совершаются, как обычные.

Меткая атака. Требования: Ловкость +3. 1) Персонаж наносит критический урон при атаке в ближнем бою при выпавшей 19+. 2) Критические промахи при атаке в ближнем бою считаются обычными промахами. 3) Персонаж наносит критический урон при атаке в ближнем бою при выпавшей 18+.

Парирование. Требования: Ловкость +3. 1) При первой атаке по персонажу в ближнем бою за ход, он может реакцией **парировать** ее, совершив удачный бросок д20+Ближний Бой против атаки противника. 2) При удачном Парировании атаки противника, персонаж с этой особенностью тут же наносит ему обычную атаку с помехой. Если она удачна, противнику наносится урон дб без любых бонусов. 3) Наносится обычный урон оружия.

Костолом. Требования: Сила +3. 1) Персонаж наносит урон без оружия тем, кто носит легкую и среднюю броню. 2) Урон без оружия равен 2+Сила. 3) Персонаж получает преимущество ко всем атакам без оружия.

Холодная ярость. Требования: Боевая ярость. Сила +4. 1) Персонаж во время ярости может совершать другие действия, кроме атак. 2) Оружие персонажа, даже импровизированное, во время ярости принимает свойство Бронебойное. 3) Персонаж может прерывать ярость и вновь возобновлять ее по желанию в течении боя. Общее количество раундов ярости остается прежним.

Всплеск адреналина. Требование: Боевая ярость. Сила +4. 1) Один раз в бой, по желанию персонажа, любая попавшая по противнику атака во время ярости считается критической. 2) Персонаж один раз в бой во время ярости способен нанести две атаки без штрафов. 3) Если персонаж потерял сознание, оглушен, сбит с ног или очарован, его ярость не заканчивается. Она продолжится, когда персонаж придет в нормальное состояние.

Мастер щита. Требование: Сила +3. 1) Щит, который носит персонаж, имеет бонус защиты на порядок больше. Например, легкий щит для вас приносит такой же бонус, как и средний. 2) Вы можете атаковать щитом, как вторым оружием, по тем же правилам. Урон щита равен дб. 3) Вы атакуете щитом без помехи и с бонусом силы.

Гибкий, как хлыст. Требование: Ловкость +3. 1) Персонаж игнорирует помехи атаки, вызванные неудобной местностью и своим положением в пространстве. 2) При сбросках на Стойкость от заклинаний и ловушек, вы можете использовать вместо нее Ловкость. 3) Вы получаете преимущества при бросках трюков.

Мастер клинка. Требование: Ловкость +3. 1) Вы можете раз в бой перебросить неудачную атаку. 2) Ваши критические промахи в ближнем бою становятся обычными промахами. 3) Вы получаете преимущество к атакам холодным оружием

Страж. Требование: Ловкость +3. 1) Вы можете реакцией поменяться местами с союзником, по которому пытаются провести атаку, если он находится в средней дистанции от вас. 2) Вы можете прикрыть союзника рядом с вами бонусным действием. В этот ход вы принимаете первую атаку по нему на себя. 3) Когда вы принимаете на себя чей-либо урон, он уменьшается в два раза.

Таланты дальнего боя

Стрельба навскидку. Требования: Ловкость +4. 1) Персонаж способен совершить две атаки оружием дальнего боя за основное действие. Эти атаки совершаются с помехой. Оружие должно быть Легким. Прицеливание не дает бонуса данным атакам. 2) Одна атака совершается с помехой, вторая производится как обычно. 3) Обе атаки совершаются, как обычные.

Быстрая перезарядка. Требование: Ловкость +3. 3) Оружие дальнего боя, требующее перезарядки, перезаряжается на один ход быстрее. Следующий выстрел из него совершается с помехой. 2) Следующий выстрел из него совершается как обычно. 3) Оружие дальнего боя, требующее перезарядки, перезаряжается на два хода быстрее.

Острый глаз. Требование: Восприятие +3. 1) Персонаж раз в бой получает преимущество во время атаки оружием дальнего боя. 2) Персонаж наносит критический урон на 18+. 3) Персонаж во время атаки оружием дальнего боя, если он попал ранее по врагу тем же оружием, попадает автоматически.

Кураж. Требование: Ловкость +3. 1) При нанесении критического или смертельного урона персонаж может немедленно нанести дополнительную атаку. Эта атака называется атакой в кураже. 2) Атака в кураже наносит двойной урон. 3) Атака в кураже игнорирует порог урона брони.

Меткий выстрел. Требования: Восприятие +3. 1) Персонаж наносит критический урон при атаке в дальнем бою при выпавшей 19+. 2) Критические промахи при атаке в дальнем бою считаются обычными промахами. 3) Персонаж наносит критический урон при атаке в дальнем бою при выпавшей 18+.

Стабильность. Требование: Сила +3. 1) При стрельбе из мощного оружия, не установленного на сошки, вы не несете помехи к атаке. 2) Каждый раз, когда вы успешно стреляете короткой очередью, вы получаете дополнительное попадание. 3) Каждый раз, когда вы успешно стреляете длинной очередью, вы получаете дополнительное попадание.

Стрельба с двух рук. Требования: Ловкость +4. Этот талант отображает успешную тренировку во владении обеими руками в стрельбе без различий. 1) Вы можете перезаряжать два оружия по стоимости одного. 2) Вы больше не бросаете атаку второго оружия с помехой. 3) Если условия атаки говорят, что вы бросаете ее с бонусом, вы бросаете с бонусом атаки и основного, и дополнительного оружия.

Знарок оружия. Требование: Интеллект +3. 1) Персонаж по желанию раз в сутки увеличивает на весь бой эффективную дистанцию оружия на одну ступень или уменьшает ее. 2) Стрельба вне эффективной дистанции больше не несет помех к атаке. 3) Оружие в руках персонажа стреляет в любом диапазоне.

Снайпер. Требование: Восприятие +3. 1) Персонаж наносит утроенный урон во время критических выстрелов в дальнем бою. 2) Вы можете объявить любую свою атаку снайперской: удвоенный урон при попадании, но бросается она с помехой. 3) Ваши броски на атаку 18+ считаются критическими.

Торговец смертью. Требование: Харизма +3. 1) Персонаж при реквизиции боеприпасов имеющегося у него оружия считает их доступность на ступень ниже. 2) Персонаж при покупке

модификаторов оружия считает их доступность на ступень ниже. 3) Персонаж получает преимущество при бросках реквизиции боеприпасов и модификаторов.

Пироманьяк. 1) Персонаж считает при стрельбе из огнемета, тяжелого огнемета, мeltaгана и модуля “экстерминатор” урон +1. 2) Урон теперь +2. 3) Персонаж получает броски атаки с бонусом во время стрельбы из вышеперечисленных орудий.

Несущий ужас. 1) Если выстрел персонажа наносит критический урон, он принимает свойство **подавление**. 2) Если выстрел персонажа убивает персонажа, он принимает свойство **подавление**. 3) Если выстрел персонажа получает больше одной степени успеха, он принимает свойство **подавление**.

Тип талантов: Магия.

Магический рейтинг. Сила магии, пропитывающий девочку-волшебницу. Стартовое значение у каждого персонажа равен единице. 2) Магический рейтинг теперь равен 2. 3) Магический рейтинг теперь равен трем.

Магический лекарь. Требования: Интеллект +3. 1) Вы получаете преимущество при бросках Медицины, если совершаете магическое лечение. 2) Если вы восстанавливаете здоровье союзнику во время боя при помощи заклинаний, вы восстанавливаете в два раза больше здоровья. 3) Если вы восстанавливаете здоровье союзнику во время боя при помощи заклинаний, вы не получаете за них очки Стресса.

Справедливая цена. Требование: Магия +3. 1) Персонаж раз в сутки снижает свой Стресс на количество пунктов, равных его магическому рейтингу. 2) Персонаж раз в сутки снижает свой Безумие на количество пунктов, равных его магическому рейтингу. Взамен он бросает по таблице Шока. 3) Персонаж раз в сутки очищает свой Камень Души на количество пунктов, равных его магическому рейтингу. Взамен он бросает по таблице Шока.

Чувство магии. Требование: Восприятие +3. 1) Персонаж может чувствовать магические эффекты или магических созданий, не концентрируясь на этом. 2) Персонаж может определить тип магического эффекта или магического создания, пройдя бросок Восприятие(15). 3) Персонаж может определить тип магического эффекта или создания, пройдя бросок на Восприятие(10).

Сладость неверия. Требование: Магия +3. 1) Заклинания первого уровня не приносят очки Стресса. 2) Заклинания второго уровня приносят только одно очко Стресса. 3) Заклинания третьего уровня не приносят очков Безумия.

Перетекание. Требование: Магия +3. 1) Персонаж раз в сутки в течении десяти минут способен действовать так, словно у него есть названный им навык, кроме Запретных Знаний, равный +2. 2) Те же условия, навык +4. 3) Те же условия, навык +6.

Отчуждение. Требование: Магия +3. 1) Персонаж на сутки игнорирует свой порог стресса. Очки Стресса продолжают накапливаться и сниматься, однако правила Шока не действуют. Как только сутки истекают, Стресс немедленно сравнивается с порогом стресса. При необходимости, тут же сбрасываются все правила, связанные с получением Очков Стресса. 2) Те же правила, но с Безумием. 3) Те же правила, но с Порчей.

Игра с вероятностями. Требование: Магия +3. Один раз в сутки персонаж может перебросить единицу на любом кубе. 2) Два раза в сутки персонаж может перебросить единицу на любом кубе. 3) Два раза в сутки персонаж может перебросить любой не устраивающий его результат на любом кубе.

Модифицирование заклинаний. Требование: Магический рейтинг 3. Вы применяете к любому заклинанию, которое создаете, один из следующих модификаторов. Каждое модифицированное заклинание считается усиленным:

Фокусированное. Если заклинание наносит урон, вы добавляете к его урону свой Интеллект.

Самонаводящееся. Если заклинание требует попадания, вы добавляете к атаке свой Интеллект.

Бронебойное. Заклинание, наносящее урон, уничтожает после атаки количество очков брони, равное вашему Интеллекту.

Неотразимое. Если заклинание требует сбросов, цель заклинания проходит его с помехой.

Массовое. Урон, нанесенный заклинанием, делится в равной степени на количество целей, указанных вами.

2) Вы можете применить два модификатора к заклинанию.

3) Вы можете применить три модификатора к заклинанию.

Благоволение магии. Требование: Магия +3. 1) Персонаж при получении мании может сам ее выбирать. 2) Персонаж при получении безумия может сам его выбирать. 3) Персонаж при получении мутации может сам ее выбирать.

Ментальное сопротивление. Требование: Магия +3. 1) При получении Очков Стресса во время боя бросьте д6. На 3+ вы не получаете Очков Стресса. 2) При получении Очков Безумия во время боя бросьте д6. На 5+ вы не получаете Очков Безумия. 3) При получении Очков Порчи во время боя бросьте д6. Если выпадет 6, вы не получаете Очков Порчи.

Теория общего поля. Требование: Магия +3. 1) Любой союзник может создавать заклинания первого уровня, которые знаете вы, пока вы находитесь в сознании. Плата за заклинания ложится на них. 2) Те же условия, заклинания второго уровня. 3) Те же условия, заклинания третьего уровня. Магический рейтинг союзника должен быть равен трем.

Мученица. Требование: Магия +3. 1) Персонаж снимает Очки Стресса, не больше пяти очков в сутки, получая д6 урона за каждый очищенный пункт. 2) Персонаж очищает свой Камень души, не больше пяти пунктов в сутки, получая д6 Безумия за каждый очищенный пункт. 3) Персонаж на тех же условиях снимает Стресс и очищает Камень Души, получая 2д6 урона за каждое очко Стресса, и д6 Безумия за каждый очищенный пункт.

Тип талантов: Интеллект

Практическая анатомия. Требования: Интеллект +3. 1) Персонаж при попадании по гуманоидам наносит урон +2. 2) Персонаж при попадании по гуманоидам наносит урон +4. 3) Персонаж наносит атаки по гуманоидам с бонусом.

Полевая хирургия. Требования: Интеллект +3. 1) Вы получаете преимущество при бросках Медицины, если совершаете их во время боя. 2) Если вы восстанавливаете здоровье союзнику во время боя при помощи навыка Медицина, вы восстанавливаете в два раза больше здоровья. 3) Если вы восстанавливаете здоровье союзнику во время боя при помощи навыка Медицина, заряд аптечки не тратится.

Теория языка. Требования: Интеллект +3. 1) Если вы пытаетесь общаться с существом, чей язык вы не знаете, пройдите проверку Интеллекта (15). В случае успеха вы можете общаться с ним простыми фразами. 2) Проверка Интеллекта теперь (10). 3) Вы совершаете бросок Интеллекта с бонусом.

Она у меня одна. Требования: Интеллект +3. 1) Во время ремонта техники или модификации оружия персонаж имеет навык техники +2. 2) Во время ремонта техники или модификации оружия персонаж имеет преимущество при бросках на технику. 3) Персонаж не может критически промахиваться, а также критически проваливать попытки ремонта техники.

Работа с ядами. Требование: Интеллект +3. 1) Персонаж может изготавливать яды и менять при изготовлении яда тип отравления, пройдя проверку Интеллекта (10). 2) Персонаж получает преимущество при проверках Интеллекта во время изготовления ядов. 3) Персонаж получает сопротивление к ядам.

Тактические тонкости. Требование: Командование +2. 1) Перед броском инициативы остальные персонажи по желанию могут выбирать Интеллект данного персонажа вместо своей Ловкости при вычислении своей Инициативы. 2) Сам персонаж может использовать вместо Ловкости свой удвоенный Интеллект при вычислении Инициативы. 3) При нахождении за частичным укрытием персонаж получает от него все преимущества полного укрытия.

Переговорщик. Требование: Харизма +2. 1) Раз в сутки персонаж может перебросить проваленный бросок Убеждения. 2) Персонаж при бросках на Командование, Запугивание и Обман может использовать Интеллект, вместо обычных параметров. 3) Персонаж способен попытаться убедить даже персонажей с отношением "негативно".

Тонкая настройка. Требование: Интеллект +3. 1) Персонаж получает преимущество ко всем броскам, связанным с компьютерами и роботами. 2) Персонаж получает преимущество ко всем броскам на навык ремонт. 3) Персонаж получает преимущество ко всем броскам на навык техники.

Широкий специалист. Требование: Интеллект +3. 1) Когда персонажу необходимо применить какой-либо навык, раз в сутки считается на час, что он обладает им со значением +2. Это не касается Запретных Знаний. 2) Значение теперь 4. 3) Значение теперь 6.

Узкий специалист. Требование: Интеллект +3. 1) Выберите навык и поднимите его до 4. Остальные навыки не могут подняться выше +2. 2) Выберите еще один навык и поднимите его до 4. Остальные навыки не могут подняться выше +3. 3) Выбранные ранее навыки поднимаются до +6. Остальные навыки не могут подняться выше +4.

Чистые мысли. Требование: Интеллект +3. 1) Персонаж получает преимущество к спасброскам от Страх. 2) Персонаж получает преимущество к спасброскам от Страх и Ужаса. 1) Персонаж получает иммунитет от Страх и Ужаса.

Посредник. Требование: Интеллект +3. 1) Персонаж покупает степени навыка Сбор Информации в два раза дешевле. 2) Персонаж покупает степени навыка Обман и Проницательность в два раза дешевле. 3) Персонаж покупает степени навыка Скрытность в два раза дешевле.

Тип талантов: Восприятие

Чутье странного. Требования: Восприятие +3. Хотя бы одно очко Безумия или Порчи. 1) Персонаж чувствует присутствие фамильяров или ведьмы на дистанции, не превышающей дальнюю. 2) Персонаж может точно почувствовать присутствие фамильяра или ведьмы, несмотря на темноту или невидимость. 3) Все союзники персонажа обладают тем же даром.

Обостренные чувства. Требования: Восприятие +3. 1) В ближнем бою персонаж игнорирует все штрафы, которые получает за ведение боя в условиях плохой видимости, вызванных туманом и дымом. 2) В дальнем бою персонаж игнорирует все штрафы, которые получает за ведение боя в условиях плохой видимости, вызванных туманом и дымом. 3) Персонаж может атаковать цели в полной темноте, даже если она вызвана магически.

Гончая. Требования: Восприятие +3. 1) Персонаж получает преимущество при бросках Сбора Информации. 2) Персонаж вырабатывает уникальную память на лица. Он навсегда запоминает все лица, которые когда-либо видел. 3) Персонаж получает преимущество при бросках на Обман и Проницательность.

Чуткий сон. Требования: Восприятие +3. 1) Персонаж даже во сне способен раскрыть скрывающегося персонажа. 2) Персонаж способен действовать во время раунда внезапности противника. 3) Первая атака после пробуждения бросается с бонусом.

Всегда настороже. Требования: Восприятие +3. 1) Персонаж получает удвоенный бонус Восприятия к бдительности. 2) При желании персонаж может использовать свою бдительность в качестве инициативы. 3) Персонаж может использовать для навыка Выживание Восприятие вместо Интеллекта.

Интуиция. Требования: Восприятие +3. 1) Вы добавляете бонус Восприятия к броскам навыка Взлом, неважно есть он у вас или нет. 2) Те же условия, любая специализация навыка Управление. 3) Те же условия, навык Техника и Выживание.

Чтец людей. Требования: Восприятие +3. 1) Персонаж получает преимущества ко всем броскам Проницательности. 2) Персонаж получает преимущества ко всем броскам Коммерции и Обмана. 3) Персонаж получает преимущества ко всем броскам Сбор Информации.

Паранойя. Требования: Восприятие +3, хотя бы одно очко Безумия или ранее полученная любая Мания. 1) Персонаж получает +5 к бдительности. 2) Персонаж может наносить атаки с помехой по невидимым противникам. 3) Персонаж наносит обычные атаки по невидимым противникам.

Белке в глаз. Требования: Дальний бой +3. 1) Персонаж может использовать свой параметр Восприятия вместо Дальнего Боя для одиночных атак из любого оружия, на котором установлен Оптический прицел. 2) Персонаж получает преимущество для одиночных атак из любого оружия,

на котором установлен Оптический прицел. 3) Персонаж может использовать свой параметр Восприятия вместо Дальнего Боя для одиночных атак из любого оружия.

Детектив. Требования: Интеллект +3. 1) Персонаж во время расследования способен раз в сутки перебросить проваленный бросок Сбора Информации, Проницательности и Убеждения. 2) Персонаж во время расследования с бонусом совершают броски Сбора Информации, Проницательности и Убеждения. 3) Персонаж во время расследования получает дополнительную информацию с каждой найденной улики, словно выкинул критический успех при ее нахождении.

Что-то не так. Восприятие +3 1) Персонаж с бонусом совершает все спасброски от активированных им ловушек. 2) Персонаж с бонусом совершает все спасброски от заклинаний, направленных на него. 3) Все союзники персонажа получают те же преимущества.

Слабое место. Восприятие +3 1) Один раз в бой персонаж бонусным действием объявляет слабое место противника. В следующем ходу все атаки союзников по этому противнику являются критическими на 18+. 2) Все атаки проходят с бонусом. 3) Все удачные атаки наносят двойной урон.

Тип талантов: Харизма

Властный Взгляд. Требования: Харизма +3. 1) К броскам Запугивания и Убеждения возможно добавление бонуса Харизмы вместо бонуса необходимого параметра. 2) К броскам Соблазнения, Запугивания и Убеждения добавляется и бонус необходимого параметра, и бонус Харизмы. 3) Проваленное Убеждение, Соблазнение и Запугивание возможно перебросить один раз в сутки.

Полководец. Требования: Харизма +3. 1) Основным действием персонаж может сделать следующую атаку союзника атакой с бонусом. 2) Основным действием персонаж может сделать следующую атаку противника атакой с помехой. 3) Персонаж может одновременно сделать атаку противника атакой с помехой, а атаку союзника с бонусом.

Остер на словцо. Требование: Харизма +3. 1) Персонаж провоцирует атаку противника, находящегося на средней дистанции, по себе. Противник проходит проверку Интеллекта 10 или пытается переместиться к персонажу, чтобы его атаковать в ближнем бою. Если ему это удастся, противник атакует персонажа с бонусом. 2) Все атаки, которые противник наносит не по спровоцировавшему его персонажу, проходят с помехой. 3) Дистанция провокации теперь дальняя.

Опасней, чем кажется. Требование: Харизма +3. 1) Персонаж использует для проверок Запугивания Харизму вместо Силы. Проверки Запугивания проходят с помехой. 2) Проверки Запугивания проходят без помех. 3) Проверки Запугивания проходят с бонусом.

Боевое выступление. Требование: Выступление. 1) Персонаж способен выступать прямо во время боя основным действием. Каждый его союзник получает +2 к урону, пока он выступает. Атаки по выступающему персонажу проходят с бонусом. 2) Атаки по выступающему персонажу проходят без преимуществ. 3) Каждый союзник получает преимущество к атаке.

Финальный аккорд. Требование: Выступление. 1) Персонаж должен выступать минимум два хода, после чего в свой ход основным действием совершает атаку, которая автоматически попадает. 2) Эта атака наносит двойной урон. 3) Эта атака игнорирует порог урона брони противника.

Большой талант. Требование: Выступление. 1) Вне боя персонаж может выступить, восстановив две степени Усталости всем союзникам. 2) Во время своего выступления перед большой аудиторией трубадур зарабатывает в два раза больше денег. 3) Если персонаж столкнулся с агрессивным диким зверем, трубадур до начала боя может попытаться его успокоить проверкой Выступления (15). В случае успеха, зверь не атакует.

Вдохновение. Требование: Выступление. Раз в день после выступления все союзники персонажа получают бонус +2 на следующий час: 1) К атакам. 2) К броскам навыков и к атакам. 3) К броскам навыков, атакам и бонус +2 к урону.

Ловкий торгаш. Требование: Харизма +3. 1) Персонаж получает преимущество при бросках реквизиции на предметы редкости Обычный. 2) Персонаж получает преимущество при бросках

реквизиции на предметы редкости Дефицит. 3) Персонаж получает преимущество при бросках реквизиции на предметы редкости Редкий.

Выступление. Требование: Харизма +3 1) Персонаж получает преимущество при бросках Соблазнения. 2) Запугивания. 3) Убеждения..

Милая мордашка. Требование: Харизма +3 1) Раз в сутки персонаж может отменить атаку по себе гуманоида, сооротив большие глазки, наполненные слезами. 2) Персонаж может отменить атаку фамильяра. 3) Персонаж может отменить любую атаку.

Мотиватор. Требование: Харизма +3 1) Персонаж во время помощи активно подбадривает союзника: даже не зная навыка, в котором оказывается помощь, он добавляет +2 к его броскам. 2) Если персонаж знает навык, в котором оказывается помощь, союзник не может критически его провалить. 3) Те же условия, он добавляет +4 к его броскам.

Тип талантов: Ловкость

Сюрприз для охраны. Требование: Скрытность +2. 1) Персонаж получает преимущество к скрытию оружия, имеющего свойство Легкое. 2) Персонаж теперь может скрывать оружие со свойством Среднее. 3) Персонаж получает преимущество во время броска на скрытие оружия, имеющего свойство Среднее.

Каскад ударов. Требование: Ловкость +3. 1) Если персонаж наносит критический удар по противнику, он может нанести еще одну атаку. Атака проводится с помехой и без бонуса параметра. 2) Атака проводится с бонусом параметра. 3) Атака проводится без помехи.

Незаметный. Требование: Ловкость +3. 1) Персонаж кидает броски Скрытности с бонусом. 2) Персонаж может войти в состояние Скрытности прямо на поле боя в условиях плохой видимости: туман, дым, сумерки. 3) Персонаж может передвигаться в Скрытности бегом и совершать бонусные действия без риска быть замеченным.

Боевой танец. Требование: Ловкость +4. 1) После удачной атаки по противнику в ближнем бою персонаж проходит проверку Акробатики против защиты противника. В случае успеха он наносит еще одну атаку с помехой, которая игнорирует порог урона брони. 2) Персонаж после удачной атаки по противнику способен еще раз переместиться бонусным действием. 3) Персонаж может дополнительно перемещаться бонусным действием.

Кошачья грация. Требование: Ловкость +3. 1) Персонаж получает сопротивление к урону от падения. 2) Персонаж получает преимущество к броскам Акробатики. 3) Персонаж получает преимущество к броскам Ловкости.

Трудная мишень. Требование: Ловкость +2. 1) Если персонаж передвигается или высовывается из укрытия, чтобы провести атаку, все атаки по нему проходят с помехой. 2) Пока персонаж находится в укрытии, атаки по нему проходят с помехой. 3) Персонаж получает преимущество при Уклонении.

Ас. Требование: Ловкость +2. 1) Выберите один тип управления транспортом: Машина, Мопед, Катер, Грузовик, Вертолет. Вы умеете управлять этим типом транспорта. Первый бросок за сутки на управление этим типом транспорта проходит с бонусом. 2) Первые три броска проходят с бонусом. 3) Броски на управление проходят с бонусом.

Выхватить оружие. Требование: Ловкость +2. 1) Персонаж не тратит действие на выхватывание оружия из инвентаря. Оружие должно быть Легкое. 2) Персонаж не тратит действие на выхватывание оружия, скрытого в тайниках на теле. 3) Оружие может быть Среднее.

Быстрая реакция. Требование: Ловкость +4. 1) Персонаж получает преимущество в спасбросках ловкости. 2) Персонаж может действовать в раунд внезапности. 3) Персонаж всегда первый в треке инициативы.

Хакер. Требование: Взлом +3. 1) Если взламывается система видеонаблюдения, персонаж бросает Взлом с бонусом. 2) Если персонаж взламывает электронные замки, он бросает Взлом с бонусом. 3) Если персонаж взламывает компьютерные системы безопасности, он бросает Взлом с бонусом.

Фехтовальщик. Требование: Ловкость +3. 1) Персонаж получает преимущество к Парированию, если у него в руках Легкое оружие. 2) Персонаж получает преимущество к Уклонению, если у него в руках Легкое оружие. 3) Те же условия, оружие Среднее.

Уклонение. Требования: Ловкость +3. 1) При первой атаке по персонажу в дальнем бою за ход, он может реакцией **уклониться** от нее, совершив удачный бросок д20+Ловкость против атаки противника. 2) При удачном уклонении от атаки противника, персонаж с этой особенностью тут же может переместиться на половину своего перемещения. 3) Персонаж может переместиться на полное перемещение.

Тип талантов: Сила

Старая школа. Требование: Сила +3. 1) Персонаж получает преимущество к броскам Парирования. 2) Критические удары холодным оружием принимают свойство: Бронебойное. 3) Бонус Силы к урону от холодного оружия удваивается.

Твердые мускулы. Требование: Сила +3. 1) Тяжелое оружие может вести огонь не установленным на сошки без помех к атаке. 2) Вы проходите все проверки Силы и Атлетики с бонусом. 3) Вы получаете свойство Бронебойный для всего холодного Среднего и Тяжелого оружия.

Убийца гигантов. Требование: Стойкость +4. 1) Персонаж получает преимущество к атакам по персонажам, имеющим размер Огромный и выше. 2) Персонаж получает преимущество к атакам по персонажам, имеющим размер Большой и выше. 3) Персонаж получает бонус +2 урона к атакам по персонажам, имеющим размер Большой и выше.

Семижильный. Требование: Сила +3. 1) Персонаж получает бонус от Силы для ячеек снаряжения в два раза больше. 2) Персонаж может передвигаться с обычной скоростью, даже если перегружен. 3) Персонаж может атаковать без помех, даже если перегружен.

Тяжелый взгляд. Требование: Сила +3. 1) Персонаж получает преимущество при бросках Запугивания. 2) Персонаж может использовать Силу вместо Интеллекта при бросках Убеждения. 3) Персонаж получает преимущество при бросках Реквизиции.

Броня из шрамов. Требование: Сила +3. 1) Порог урона брони персонажа понижается на 1. 2) Порог урона брони персонажа понижается на 2. 3) Порог урона брони персонажа понижается на 4.

Крепкая хватка. Требование: Сила +3. 1) Персонаж способен держать двуручное холодное оружие в одной руке. Все атаки таким оружием проходят с помехой. Во вторую руку персонаж может взять только легкое холодное оружие или легкий щит. 2) Во вторую руку персонаж способен взять Среднее оружие. 3) Персонаж способен взять во вторую руку еще одно двуручное холодное оружие. Оно также получает помеху ко всем атакам.

Тело из стали. Требование: Сила +3. 1) Персонаж может носить тяжелый доспех, не соответствуя его требованиям по стойкости. 2) Тяжелая броня, надетая персонажем, получает бонус +2 брони. 3) Максимальная ловкость для любого доспеха, который носит персонаж, +2.

Непоколебимость. Требование: Стойкость +3. 1) Игнорирование персонажем экстремальных жары и холода на Усталость. 2) Игнорирование персонажем болезней и ядов на Усталость. 3) Игнорирование персонажем магических воздействий на Усталость.

Широкий размах. Требование: Ближний Бой +3. 1) Если рядом с противником, по которому атакует персонаж в ближнем бою, находится еще один противник, персонаж по желанию может атаковать его с помехой бонусным действием. В случае попадания противник получает половину урона. 2) Атака проходит без помехи. 3) Урон наносится в полном объеме.

Дубовые табуреты. Требование: Ближний Бой +3. 1) Импровизированное оружие не ломается, когда выпадает 1 на броске урона. 2) Импровизированное оружие не ломается, когда выпадает 1 на броске атаки. 3) Импровизированное оружие наносит урон 2д6.

Гора мускулов. Требование: Сила +3. 1) Персонаж получает преимущество при бросках Командования. 2) Персонаж получает преимущество при бросках Соблазнения. 3) Персонаж получает преимущество при бросках Коммерции.

Тип талантов: Стойкость

Видевший Ад. Требование: Стойкость +3. 1) При обычном получении Стресса бросьте дб. На 3+ вы получаете на два очка стресса меньше. 2) При травмирующем получении Стресса бросьте дб. На 3+ вы получаете на два очка стресса меньше. 3) Вы получаете очки Стресса только от созданных вами заклинаний.

Крепкое телосложение. Требование: Стойкость +3. 1) Каждый раз, когда вы должны быть опрокинуты, откинута, оглушены, запуганы или отравлены, бросьте дб. На 5 и 6 эффект игнорируется. 2) Бросок дб совершается с бонусом. 3) Эффект сбрасывается лишь на значениях 1 и 2.

Крепкий орешек. Требование: Стойкость +4. 1) Один раз в день на три хода, персонаж способен игнорировать полную потерю Усталости. 2) Персонаж восстанавливает за час степени Усталости до максимума. 3) Один раз в день персонаж основным действием восстанавливает степени Усталости до максимума.

Слепая ярость. Требования: Боевая ярость. 1) Если во время ярости очки здоровья персонажа опускаются ниже нуля, берсерк может действовать еще один ход. 2) Удваивает количество раундов ярости берсерка. 3) После окончания ярости берсерк совершает спасбросок на Стойкость (15). Если она успешна, у берсерка остается одна степень усталости.

Железный череп. Требование: Стойкость +4. 1) Персонаж во время попытки его оглушить проходит проверку на Стойкость с бонусом. 2) Персонаж один раз в сутки может игнорировать оглушение, даже если не прошел проверку на Стойкость. 3) Персонаж игнорирует попытки оглушения.

Искушенный. Требование: Стойкость +3. 1) Каждый раз, когда нужно пройти проверку на ментальное воздействие, персонаж проходит ее с бонусом. 2) Персонаж игнорирует состояние Страх. 3) Персонаж игнорирует состояние Ужас.

Безмятежность. Требование: Стойкость +3. 1) Противник получает помеху к Соблазнению и Запугиванию, обращенного на этого персонажа. 2) Противник получает помеху к Допросу, обращенного на этого персонажа. 3) Противник получает помеху к Соблазнению и Запугиванию, если находится рядом с персонажем.

Непоколебимость. Требование: Стойкость +4. 1) Персонаж получает лишь половину обычных очков Стресса. 2) Персонаж получает лишь половину травмирующих очков Стресса. 3) Персонаж игнорирует Страх и Ужас.

Чистота. Требование: Стойкость +4. 1) Когда персонаж обычным путем получает очки Стресса и Безумия, снизьте их количество на 1, до минимума в 1. 2) Когда персонаж получает очки Порчи, снизьте их количество на 1, до минимума в 1. 3) Когда персонаж должен получить очки Стресса, Порчи или Безумия, бросьте дб. На 6 он не получает этих очков.

Соппротивление к усталости. Требование: Стойкость +3. 1) Персонаж при потере степени Усталости первый раз в сутки игнорирует ее. 2) Персонаж способен игнорировать ноль степеней Усталости до конца боя. 3) Персонаж при получении Усталости меньше нуля может до конца боя действовать так, словно у него ноль Усталости.

Декаданс. Требование: Стойкость +3. 1) При употреблении алкоголя или препаратов, персонаж не теряет сознание, пока не провалит число проверок Стойкости, равное его Стойкости. 2) Персонаж получает бонус +5 на сопротивление эффектам привыкания. 3) Персонаж становится нечувствителен к большинству алкогольных напитков, наркотиков и химикатов.

Долг превыше смерти. Требование: Стойкость +3. 1) Если персонаж получает увечье во время боя, он игнорирует этот эффект до конца боя. 2) Если персонаж оглушен во время боя, он игнорирует этот эффект. 3) Если очки здоровья персонажа упали ниже нуля, он может действовать еще один ход. Если персонаж имеет роль Берсерк, этот ход прибавляется к его уже имеющимся.

Элитные таланты.

Элитные таланты становятся доступны персонажам, которые достигли второго и третьего ранга. Как только они получают десятый и пятнадцатый уровень соответственно, они получают по одному эпичному таланту бесплатно. При достижении двадцатого уровня персонажи могут получать элитные таланты без ограничений, по цене талантов третьего уровня.

Магический рейтинг 4. Требования: Магический рейтинг 3. Этот магический рейтинг позволяет использовать заклинания четвертого уровня.

Широкий ум. Вы выбираете еще одну склонность.

Интеллектуалка. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Интеллектом. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Интеллектом.

Провидец. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Восприятием. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Восприятием.

Королева красоты. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Харизмой. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Харизмой.

Акробатка. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Ловкостью. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Ловкостью.

Атлетка. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Интеллектом. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Интеллектом.

Несгибаемая. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Интеллектом. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Интеллектом.

Фехтовальщица. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Ближним боем. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Ближним боем.

Ворошиловский стрелок. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с Дальним боем. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с Дальним боем.

Мастер своего дела. Этот талант можно брать неоднократно. Выберите любой навык, он моментально получает значение +4. Вы получаете преимущество к любым броскам, связанным с этим навыком. Помехи не влияют на ваши броски, связанные с этим навыком.

Развитие персонажа

Опыт.

Побеждая противников и выполняя задания, персонажи получают очки опыта. Игрок тратит полученные очки опыта, чтобы приобрести новые навыки, характеристики и таланты. Потратив определенное количество очков опыта, игрок переходит на новый уровень. Очки опыта, требуемые для перехода на новый уровень, вычисляются по формуле: (уровень, который игрок должен получить x уровень, который игрок должен получить)

В следующей таблице вы видите сумму очков опыта, которые вам необходимо поднять для уровня от 2 до 19. Чтобы достичь 20го уровня, требуется 400 очков опыта.

При повышении уровня персонажи получают бонус к своим очкам здоровья, а также продвигаются вверх по ступеням иерархии общества девочек-волшебниц. Это обозначается в игре рангами.

Уровни и опыт:

Уровень	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Опыт	4	9	16	25	36	49	64	81	100
Уровень	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Опыт	121	144	169	196	225	256	289	324	361

Ранги.

У девочек-волшебниц есть разделение на ранги, отражающие их боевые навыки и социальный статус. Всего их три.

Первый. Девочки-волшебницы от первого до десятого уровня являются Невинными. Их Камень Души равен 100 очкам, правила Стресса, Безумия и Порчи действуют как обычно.

Второй. Девочки-волшебницы от десятого до четырнадцатого уровня являются Умудренными. Их Камень Души равен 150 очкам. Умудренные девочки не получают Стресс обычным путем, однако все еще получает его при травмировании. Умудренная девочка-волшебница может читать несложные ведьминские письма и разговаривать с простыми семьярами. При достижении второго ранга все связи, не связанные с другими девочками-волшебницами, становятся равны +1.

Третий. Девочки-волшебницы от пятнадцатого до двадцатого уровня являются Искушенными. Их Камень Души равен 200 очкам. Искушенные девочки-волшебницы не получают Стресс обычным или травмирующим путем, не получают Безумие обычным путем. Искушенная девочка-волшебница может читать любые ведьминские письма и свободно разговаривать с семьярами и ведьмами. Кроме того, для них улучшенные версии заклинаний стоят как обычные версии. При достижении третьего ранга все связи, не связанные с другими девочками-волшебницами, исчезают.

Девочки **первого** ранга обычно являются членами или лидерами групп девочек-волшебниц, патрулирующих свои владения, очерченные ёкаями и соседними группировками. Они сражаются с семьярами и ведьмами напрямую, балансируя на грани жизни и смерти. Если девочка-волшебница выживает достаточно долгое время, то получает определенную славу и, если только захочет, постепенно обретает новые связи, последователей и силы.

Чаще всего девочки-волшебницы **второго** ранга вступают в один из конклавов — надтерриториальных организаций, ведущих сложную борьбу за знания, влияние и территорию. В конклавах они вступает в сложную сеть политических игр и идеологических споров, стремясь на самом деле к одному — занять место Матриарха конклава.

Единицам удается это сделать, и это девочки **третьего** ранга. Они — признанные лидеры и великие воины, могущественные волшебницы и мудрые предсказательницы. Каждая мечтает стать однажды такой.

От ранга зависит порог развития персонажей:

Девочки первого ранга могут покупать **параметры** только до +4, второго ранга только до +6, третьего ранга до +8. Девочки первого ранга могут покупать **навыки** только до +6, второго только до +8, третьего до +10. Девочки первого ранга могут иметь шесть **тантов**, второго — десять тантов, третьего — двенадцать.

Покупка параметров, навыков и талантов происходит по следующим таблицам:

Цена параметров:

Парам	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Цена	1	1	2	2	2	4	6	8	12	18	24	32	40

Стоимость навыков смотрите в таблице ниже:

Ур.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Цена	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Стоимость талантов:

Уровень	1	2	3
Стоимость	6	8	10

Стоимость заклинаний:

Уровень	1	2	3
Стоимость	6	8	10

Прежде, чем купить параметр, талант или навык, вы должны купить все степени таланта или навыка, предыдущие им.

Убежища и последователи.

Получив второй ранг, девочка в зависимости от роли получает право на постройку магического **убежища**, которое находится вне реального мира, в котором может укрывать своих **последователей**. Это отражение ее репутации как воина, сумевшего выжить достаточно долгое время, набравшегося опыта и имеющего определенный запас влияния и снаряжения:

Лидер. Получает последователей: дб персонажей раз в три месяца. Это могут быть девочки первого уровня любой роли на выбор персонажа. Ее убежище именуется **святилищем** и оно является укрепленным зданием с запасом еды и питья на несколько недель для десятка человек. В критический момент раз в сутки любой последователь может восстановить себе четверть здоровья. Лидер платит за это, как за заклинание первого уровня. Лидер не может лично вести в бой больше последователей, чем его Харизма+Командование.

Воин. Получает последователей: 2дб девочек-воинов первого уровня раз в три месяца. Ее убежище называется **штаб** и оно является зданием, по углам которого находятся огневые точки с тяжелым вооружением. Раз в сутки любой последователь может совершить три атаки с бонусом во время боя. Воин не может лично вести в бой больше последователей, чем его Ближний Бой+Дальний Бой+Командование.

Маг. Получает последователей: дб магов первого уровня раз в три месяца. Ее убежище называется **магическая башня** и оно является зданием, в которое не могут пройти те, чей навык магии ниже +3. Считается, что любой последователь выучил те же заклинания, что и сама маг. Маг не может иметь больше последователей, чем ее Магия+Магический Рейтинг+Командование.

Специалист. Получает последователей: дб девочек той же роли, что и она сама первого уровня раз в месяц. Ее убежище называется **логово** и оно является зданием, в котором безвозмездно находится филиал Торгового Союза. Раз в сутки для одного персонажа любой предмет не больше человеческого роста, находящегося в логове, может телепортироваться в руки любого последователя, где бы он ни находился. Специалист не может иметь больше последователей, чем ее Коммерция+Харизма+Командование.

Стрелок. Получает последователей: 2дб стрелков раз в три месяца. Ее убежище называется **заставой** и оно является зданием, местонахождение которого скрыто волшебным образом. Из заставы вы можете наблюдать за каждым уголком улиц, над которыми последователи удерживают контроль. Стрелок не может вести в бой больше последователей, чем его Дальний бой+Харизма+Командование.

Вознесение.

При получении третьего ранга девочки-волшебницы получают также еще одну способность, о которой мало кто слышал. Ее редко используют, как из страха потерять себя, так и из страха отвратить своих близких.

Во время Вознесения девочка-волшебница теряет человеческие черты, да и вообще какое-то подобие живого существа. Тело девочки-волшебницы приподнимается над землей, озаряется ярким светом... и раздувается многократно, становится огненным вихрем, ураганом из молний, тысячеглазым, ощерившимся мириадам клыков пастью. В таком виде абстрактный, невыразимый гигантский ужас сражается всего несколько секунд, но даже этого времени хватает, чтобы причинить колоссальные разрушения местности или уничтожить огромные массы врагов.

Во время Вознесения здоровье девочки-волшебницы становится равно 100. Ее таланты невозможно использовать, она не может совершать никаких действий, кроме атак.

Она атакует с бонусом четыре раза за ход, считая свои навыки Ближний бой и Дальний бой, равными +5, нанося 6д6 урона при попадании. Персонажи, находящиеся на близком расстоянии от цели, должны пройти спасбросок Ловкости (15), или получают такой же урон.

Внешний вид девочки-волшебницы и внешний вид ее атак описываются игроком.

Считается, что игрок во время Вознесения сохраняет контроль над персонажем, однако он не понимает обращенных к нему слов и знаков.

В конце первого хода Вознесения девочка-волшебница проходит спасбросок Стойкости (15), в конце каждого последующего хода спасбросок проводится повторно, причем каждый раз становится сложнее предыдущего на пять. При прохождении спасброска девочка-волшебница получает 3д6 Стресса. Все эффекты превышения порога Стресса откладывается до пробуждения после Вознесения. При провале спасброска девочка-волшебница падает без чувств. Вознесение прервано.

После выброса такой массы энергии Камень Душ Вознесшийся девочки опустошается на три четверти. Сама она находится без сознания 6 часов. 6 дней ее Решимость равна нулю. Также она получает 2д6 Безумия и 6 Порчи.

Стресс, Безумие, Порча.

Самоцвет души.

Самоцвет души девочки-волшебницы является одновременно показателем ее душевного и физического здоровья. Когда он начинает темнеть, раны начинают затягиваться медленнее, а звуки под твоей кроватью, когда ты засыпаешь, становится громче. Обычно самоцвет души темнеет, когда девочка-волшебница тратит его на быструю регенерацию или на магические заклинания, получает очки Стресса, Безумия и Порчи. **Регенерация здоровья** немедленно восстанавливает максимум здоровья девочки-волшебницы. При этом тратится 15 очков Самоцвета души. **Магические заклинания** отнимают несколько очков Самоцвета души за каждое использование, в зависимости от уровня заклинания.

Чтобы очистить Самоцвет, необходимо Семя Скорби: странный артефакт, остающийся после смерти ведьмы или достаточно сильного фамильяра. Невинные девочки имеют 100 очков Самоцвета Души, Умудренные 150 очков, Испушенные 200 очков.

Очки Стресса, Безумия и Порчи. Девочки-волшебницы находятся в центре ужасающих событий: сражения с неописуемыми ужасами, раскрытие шокирующих тайн, отчаянная борьба за выживание. Весь этот стресс и ужасы постепенно перерастают в безумие. Человеческий разум, даже защищенный магией, не иммунен к медленному разъеданию рассудка, и девочки-волшебницы в этом случае – не исключение. В игре такие опасности представлены очками Стресса и Безумия. Они отражают деформацию разума, возникающую в результате

получаемого негативного опыта. Совокупные эффекты от очков Стресса перерастают в Мании, а эффекты от очков Безумия вызывают Безумие: умственное нарушение, которые сопровождается персонажа на его пути к полному и окончательному сумасшествию.

Получение Стресса.

Есть три способа заработать Стресс: обычный, травмирующий, магический.

Обычный: наблюдение особо отвратительного вида ведьмы, фамильяра или Изнанки; пытки или изнасилование человека, смерть или расчлененные останки невинного человека, самоубийство, безумие или деградация девочки-волшебницы; извещение о следующих ситуациях: пытки, смерть, изнасилование детей или людей, с которыми девочка-волшебница имеет связь. Также девочка-волшебница испытывает стресс, когда ее здоровье опускается до нуля и ниже. Обычно такие ситуации наносят 6б Очков Стресса.

Травмирующий: наблюдение следующих ситуаций: пытки, смерть, или изнасилование детей или людей, с которыми девочка-волшебница имеет связь равную или больше +2; массовые убийства невинных людей. Обычно такие ситуации наносят 2д6 Очков Стресса.

Магический: Использование заклинаний первого уровня приносят одно очко Стресса, второго уровня — два.

Получение Безумия.

Обычный: наблюдение или извещение о следующих ситуациях: пытки, смерть, или изнасилование людей, с которыми девочка-волшебница имеет связь +2 и более; осознание одного из Тринадцати Запретных Знаний. Обычно такие ситуации наносят 6б Очков Безумия.

Травмирующий: Пытки или изнасилование самой девочки-волшебницы. Обычно такие ситуации наносят 2д6 Очков Безумия.

Магический: Заклинания третьего уровня приносят одно очко Безумия.

Получение Порчи.

Обычный: Некоторые магические артефакты при использовании приносят очки Порчи. Некоторые противники специальными атаками приносят очки Порчи.

Магический: Заклинания четвертого уровня приносят очки Порчи.

Стресс. Все, что может напугать и расстроить девочку-волшебницу, приносит ей очки стресса. Без последствий она может переносить стресс лишь до определенного максимума. Этот максимум называется Порогом Стресса. Он имеет значение 25+Стойкость. Как только Стресс становится равен Порогу, он немедленно вызывает Шок. Бросьте 6б и примените выпавший по таблице Шока результат. После этого бросьте 2д6: это новое значение ваших очков Стресса.

В таблице упоминается эффект фобий. Когда таблица указывает, что персонаж должен ее получить, Мастер Игры решает, какая именно это будет фобия, исходя из условий получения стресса персонажем.

Шок:

	Последствия	Результат
1	Персонаж трогается рассудком.	Получите 6б очков Безумия. Совершите бросок по таблице маний.
2	Персонаж не может восстанавливать степени Решимости в течении 6б часов.	Совершите бросок по таблице маний.
3	Персонаж теряет сознание на 6б часов.	Совершите бросок по таблице маний.

4	Персонаж паникует и дрожит его атаки несут помеху в течении трех раундов.	Совершите бросок по таблице маний.
5	Персонаж застывает на 5 минут.	Персонаж получает фобию: зверей, мистики, людей, механизмов, смерти и так далее.
6	Персонаж пытается бежать в течении 5 минут.	Персонаж получает фобию: зверей, мистики, людей, механизмов, смерти и так далее.

Фобия: Персонаж получает помехи к атакам и спасброскам, когда находится слишком близко к источнику своего страха. Фобию возможно вылечить лишь длительной восстанавливающей терапией.

Мания: Каждая мания вскрывает глубоко скрытую черту персонажа и обостряет ее до невозможности. Чтобы избавиться от мании, необходимо снизить стресс до 0 и держать его на таком уровне неделю.

Мания

	Мания	Последствия
1-2	Ступор	Персонаж становится психически уничтоженным и не реагирует ни на что. Эффект длится д6 дней. Затем примените эффект апатия . Персонаж получает д6 очков Безумия.
3-4	Зависимость	Персонаж становится зависим от алкоголя или препаратов. Он не может жить без ежедневной дозы. Примените правила Зависимости от любого препарата или алкоголя на выбор. Персонаж не может от нее избавиться и получает д6 очков Безумия.
5-6	Эгоизм	Персонаж думает лишь о себе. Он лечит лишь себя, все трофеи забирает себе, атакует лишь тех врагов, которые нападут именно на него. Персонаж получает д6 очков Безумия.
7-8	Тревожность	Персонаж постоянно испуган, его мучают кошмары. Порог Усталости всегда считается неполным. Броски Интеллекта и Восприятия с помехой. Персонаж получает д6 очков Безумия.
9-10	Апатия	Персонаж не имеет желаний что-либо делать. При совершении проверки навыка или атаки, бросьте д6. Персонаж совершает ее только на 3+, в ином случае отказываясь это делать. Персонаж получает д6 очков Безумия.
11-12	Одержимость	Персонаж пребывает в тревожном состоянии, которое снимается лишь неистовым повторением определенных ритуалов: постоянная чистка яблок, мытье рук определенным образом и так далее. Все навыки бросаются с помехой, если персонаж хотя бы час не совершал свой ритуал. Персонаж получает д6 очков Безумия.
13-14	Замкнутость	Персонаж не может совершать броски Харизмы. Все броски в присутствии других персонажей бросаются с помехой. Персонаж получает д6 очков Безумия.
15-16	Манерность	Персонаж страдает от приступов истерии: когда он получает новые очки Стресса, бросьте д6. Он должен выкинуть 3+, иначе не может действовать 10 минут. Персонаж получает д6 очков Безумия.

17-18	Кровожадность	Персонаж наслаждается насилием и видом крови. Он атакует в любой возможной ситуации, наплевав на собственную защиту. Защита персонажа становится равна 8. Персонаж получает д6 очков Безумия.
19-20	Отчужденность	Персонаж становится отчужденным и тихим. Его броски на Харизму проходят с помехой, а сама Харизма становится -1. Персонаж получает д6 очков Безумия.

Безумие

Как только вы достигаете порога Безумия в 25 очков, вы немедленно совершаете бросок по таблице Безумия. Если у вас Мания, эта Мания конвертируется в Безумие того же типа. После этого бросьте два д6: это новое значение ваших очков Безумия. Если у вас уже есть Безумие и вы достигли порога Безумия в 25 очков, вы окончательно сходите с ума. Игрок должен создать нового персонажа, судьбу персонажа, полностью раздавленного Безумием, решает Мастер Игры.

Пока у вас сохраняется Безумие, вы можете читать ведьминские письма и разговаривать с фамильярами и ведьмами. Кроме того, для вас улучшенные версии заклинаний стоят как обычные версии.

Безумие:

	Безумие	Последствия
1-2	Уничтожение воли	Персонаж теперь не больше чем безмолвный исполнитель чужих приказов. Оставленный без надзора, он останавливается, погруженный в свой внутренний мир. При получении очков Стресса персонаж в бою пропускает ход, а вне боя замирает на 6 секунд.
3-4	Тяжелая зависимость	Персонаж полностью погряз в зависимости от алкоголя, препаратов или порочного образа жизни. Он деградирует, находя в себе силы лишь на д6 часов в сутки нормального выполнения своих обычных функций. При получении очков Стресса персонаж пытается прибегнуть к своей привычке, при невозможности он получает помеху ко всем своим броскам.
5-6	Мания величия	Персонаж больше не выполняет ничьих приказов. Он считает себя великим святым или бессмертным демоном. При получении очков Стресса персонаж пытается командовать всеми остальными. При неподчинении он получает д6 очков Стресса.
7-8	Паранойя	Персонаж запирается в одиночестве и считает всех вокруг своими врагами. При получении очков Стресса персонаж атакует своих союзников д6 ходов.
9-10	Абулия	Персонаж полностью лишен воли к жизни. Все его броски вне боя несут помеху, а в бою персонаж считается в состоянии "без сознания".
11-12	Одержимость	Персонаж подвержен припадкам: бессвязным крикам, резким скачкам, катанию по полу. При получении очков Стресса бросьте д6. Если выпало 5 или 6, все в порядке, иначе у него случается припадок на 1 минуту.
13-14	Мазохизм	Персонажа успокаивает боль. Он подставляется под атаки противников в бою, а вне боя травмирует себя сам. Здоровье персонажа всегда на четверть неполное, он не позволяет себя

		лечить. Все противники атакуют его с бонусом.
15-16	Истерия	Персонаж страдает от приступов истерии: когда он получает новые очки Стресса, бросьте дб. Если выпало 5 или 6, все в порядке, иначе он не может действовать 10 минут.
17-18	Боевое безумие	Персонаж впадает в амок при любом удобном случае. Во время боя персонаж атакует ближайшее к нему существо. При получении очков Стресса или при провале любого броска бросьте дб. На 1 и 2 он начинает бой с ближайшим к нему существу.
19-20	Отсутствие эмоций	Персонаж эмоционально мертв. Он не способен совершать броски Харизмы. Он получает иммунитет к Запугиванию и Соблазнению. Персонаж не получает очков Стресса, но получает очки Безумия в двойном объеме.

Способы снятия Стресса и Безумия.

Очки Стресса снимаются в результате отдыха. Каждый раз, когда девочка находится вне боя и не занимается поиском ведьмы или фамильяра, а также не получает стресс, как минимум в течении суток, она может объявить бросок на снятие стресса. Если она проводит время с теми, кто указан в ее умении Связь, она может автоматически снять стресс, прибавив к броску свой бонус умения. Сложность броска на стресс 15, количество снимаемого стресса дб.

Чтобы уменьшить очки Безумия, ваши очки Стресса должны быть равны нулю, а Камень Души полностью полон. За неделю такого непрерывного состояния чистоты вы отнимаете одно очко Безумия.

Порча. Магия опасная штука, не дайте красочному блеску и тихим мелодиям себя обмануть. При выполнении сложных заклинаний магия в обмен на могущество в руках чародея искажает его естество. Заклинания третьего и четвертого уровня приносят Очки Порчи.

Как только вы достигаете порога Порчи в 25 очков, вы немедленно совершаете бросок по таблице Мутаций. После этого бросьте два дб: это новое значение ваших очков Порчи. Если у вас уже есть Мутация и вы достигли порога Порчи в 25 очков, вы окончательно теряете человеческий вид и разум: отныне вы нечто отвратительное и монструозное, не имеющее ничего общего с человеком. Игрок должен создать нового персонажа, судьбу персонажа, погрязшего в Порче, решает Мастер Игры.

Кроме того, уже взятая Мутация превращает вас в изгоя: мало кто может вести обычную жизнь, будучи монстром. Очки Порчи очень сложно уменьшить, однако мутации можно магически маскировать, в обмен на трату 5 очков Самоцвета души один раз в сутки. Чтобы уменьшить очки Порчи, ваши очки Стресса и Безумия должны быть равны нулю, а Камень Души быть на сто процентов чист. За неделю такого непрерывного состояния чистоты вы отнимаете одно очко Порчи.

Порча

	Мутация	Последствия
1	Кошмарная внешность	Лишние глаза, клыки и шипы на коже: ваша внешность чудовищна. Вы получаете преимущество при Запугивании, однако все остальные броски на Харизму невозможны.
2	Изменения внутри	Ваши внутренние органы меняются: мозг не исключение. Ваши броски на Интеллект и Восприятие бросаются с помехой, а

		очки здоровья снижаются вдвое.
3	Разжижение костей	Ваши броски Ловкости получают преимущество, а вы можете пролезть в любую щель, куда пролезет ваша голова.
4	Гротеск	Волосы и чешуя покрывают ваше взбурившееся мускулами тело. Броски Силы и Стойкости получают преимущество, а Интеллекта и Харизмы помеху.
5	Множественные конечности	У вас появляется пара дополнительных ног... рук... щупалец... Все броски на Харизму несут помеху.
6	Поражение кожи	Кожа покрывается многочисленными язвами, чешуйками и гнойниками. Зубы и волосы начинают выпадать. Все броски на Харизму невозможны.

Бой.

Во время боя время и порядок действий каждого игрока очень важен. Поэтому время боя делится на раунды, ходы и действия, а игроки ходят по порядку, который задает их инициатива.

Раунд и ход. Каждый бой от начала до конца поделен на Раунды. В течении раунда поочередно ходят все участники боя, начиная от персонажа с самой высокой инициативой и заканчивая персонажем с самой низкой. В каждый Раунд боя каждый игрок получает один ход. В свой ход он может совершать одно основное действие и одно бонусное действие.

Раунд внезапности. Если один отряд застаёт другой отряд врасплох, например, спящими, то атакующим предоставляется раунд внезапности — раунд, в котором действует только атакующая сторона. Также в данный раунд у защитников не срабатывают их реакции.

Инициатива. В начале боя каждый игрок бросает д10, прибавляя к результату свой Бонус Ловкости. Полученное значение является **инициативой** персонажа для этого боя. Если два персонажа получают равную инициативу, они бросают д10, не прибавляя никаких бонусов. Тот, у кого бросок показывает больший результат, прибавляет к своей инициативе единицу. Инициативу за персонажей мастера бросает сам Мастер Игры. Игроки ходят по очереди от получившего наибольшего результат броска.

Ход игрока состоит из основного, бонусного и свободного действия. Он может их совершать в любом порядке, каком пожелает. Также игрок может действовать вне своего хода, если объявит **реакцию**.

Основное действие персонажа дается ему один раз в ход. Следующие действия являются основными: атака оружием, использование навыка, произнесение заклинания, **рывок**, то есть двойное перемещение за ход, попытка трюка или другое действие, разрешенное Мастером Игры.

Бонусное действие также дается персонажу один раз за ход. Обычно это перемещение и прицеливание, остальные бонусные действия даются талантами. **Перемещение** позволяет переместиться на четыре клетки. **Прицеливание** дает +10 к атаке одиночным выстрелом, который совершается в этот же ход сразу после прицеливания.

Свободное действие: Кроме основного и бонусного действия игрок может крикнуть короткую фразу, выпить одно зелье, сменить подготовленное оружие, уронить что-то из рук под ноги, подобрать что-то с земли без использования, взаимодействовать с соседними предметами, если это взаимодействие не больше трех секунд.

Реакция. Персонаж в свой ход вместо основного действия может поставить какое-либо условие и, если оно выполнится, совершить определенное действие не в свой ход, а **реакцией**. Все персонажи получают одну реакцию в раунд, которая не может быть использована в течение их хода.

Атаки.

Атаки в ближнем бою применяются против соседних противников. Атаки дальнобойным оружием применяются на расстоянии, не превышающим их максимальную дальность. Атаки дальнобойным оружием не могут быть использованы, если атакующий персонаж вовлечен в ближний бой.

Чтобы совершить **атаку**, бросьте д20 и добавьте к результату броска навык Ближнего Боя или Дальнего Боя.

Если д20 показывает единицу, это автоматический промах, как бы ни был высок ваш навык. Если д20 показывает двадцать, это критическое попадание. Вы наносите двойной урон противнику. Во всех остальных случаях сравните результат атаки с **защитой** персонажа, которого атакуют. Защита персонажа складывается из его Ловкости и Брони, к которым прибавляется 6. Броня указана в описании каждого доспеха.

Если атака равна или выше защиты, она успешна и атакующий наносит урон противнику.

При желании персонаж может объявить **быструю атаку** или **меткую атаку**.

Быстрая атака содержит две атаки автоматическим оружием дальнего боя одиночными выстрелами или две атаки оружием ближнего боя, не являющимся **тяжелым**. Эти атаки совершаются по цене основного действия, однако обе они несут помеху.

Меткая атака наносится в особенное место на теле противника. Она несет помеху, однако попадание вызывает особые эффекты: по оружию — выбивает его из рук, в голову — наносит автоматический критический урон, в ноги — мешает быстрому передвижению, в руки — невозможность совершать трюки в бою.

Урон и эффекты. Если атака удачна, вы наносите здоровью противника урон. В зависимости от типа оружия, бросьте кость урона дб, после чего добавьте к нему параметр, указанный в описании оружия. Результат не может быть выше **Порога Урона** противника.

У каждого оружия есть свой эффект. Если при удачной атаке степень ее успеха больше одной, он срабатывает.

Трюки — это боевые маневры, вроде оглушения, подножек, захватов и тому подобного. Они совершаются основным действием при помощи проверок параметров, указанных в скобках, со сложностью броска, равной защите+такой же параметр атакованного персонажа. Трюки доступны любому персонажу. **Оглушение** (Сила) заставляет противника пропустить следующий ход. **Толчок** (Сила) отбрасывает противника в противоположную от персонажа сторону на одну клетку.

Обезоруживание (Дальний бой) заставляет противника бросить оружие на землю. **Подножка** (Ловкость) опрокидывает врага на землю, предоставляя в этом ходу всем атакам по нему преимущество, а всем его атакам помеху.

Перемещение и расстояния. Существует четыре вида расстояний на боевой карте: **в упор**, то есть находящийся на соседней клетке, **близкий**, в пределах двух-четырех клеток, **средний**, от пяти до десяти клеток, и **дальний**, то есть находящийся за пределами десяти клеток от цели. В свой ход каждый персонаж может переместиться на четыре клетки. Если и этого мало, в качестве основного действия он может переместиться еще на четыре клетки.

Атака без оружия. Атаки без оружия наносит урон, равный вашей Силе. Эффект такой атаки: она отнимает одну степень Усталости. **Импровизированное оружие**, такое как стулья, осколки стекла и заточки наносят дб урона без любых бонусов. Если при броске атаки или броске урона выпадает единица, импровизированное оружие ломается.

Атака с оружием в двух руках. При атаке одновременно двумя оружиями одно является основным, а второе дополнительным. Атака дополнительным оружием кидается с помехой. Если условия атаки говорит, что вы бросаете ее с бонусом, это действует лишь для основного оружия.

Условия боя. Если персонаж совершает атаки в определенных условиях, они совершаются с помехой. Например, это условия плохой видимости, вызванных туманом и дымом; условия, когда персонаж балансирует на неровной поверхности, висит на руках, плавает или падает с высоты.

Укрытия. Персонажи могут использовать различные объекты на поле боя как укрытия. Полное укрытие обеспечит персонажа полной защитой: пока она находится на линии огня, противнику не нанести по нему урона. Частичное укрытие обеспечит вас сопротивлением к урону, если оно находится на линии огня между вами и противником. Укрытие можно обойти или разрушить. Здоровье укрытия указывается Мастером игры.

Расследования.

Часто персонажам приходится расследовать различные преступления либо же восстанавливать Улики, Свидетели, Подозреваемый.

Способ, Личность, Мотив.

Снаряжение

Ячейки снаряжения. Ваш персонаж может носить определенное количество вещей, выраженное в игре через ячейки инвентаря. Каждая ячейка инвентаря это вещь среднего веса, либо связка десятка мелких вещей. Большая вещь занимает две ячейки. Чтобы вычислить количество ячеек в инвентаре, добавьте к 12 Бонус Стойкости и Бонус Силы. Если вы носите вещи свыше своего положенного количества, вы перегружены и бросаете все проверки и спасброски с помехой -20. Персонаж не может поднять больше, чем десять ячеек свыше своего инвентаря.

Ценность и распространенность предметов

Каждый предмет, в зависимости от ценности и распространенности, относится к одной из категории в игре.

Мусор. Не имеет никакой ценности. Бесплезный хлам, который может разве что послужить сырьем для создания других предметов. И это в лучшем случае. Пример мусора: деревянная ложка, обрывок веревки, разбитый горшок, рыбы потроха.

Баракло. Цена: 1. Повседневные вещи, которые способны создать даже необученные люди.

Обычный. Цена: 2. Простое, но надежное оружие и броня, мебель и домашние животные, выплавленные слитки металла.

Дефицит. Цена: 3. Стоящее большую сумму денег оборудование.

Редкость. Цена: 4. Нечто редкое, что можно приобрести за большие деньги, да и то не везде.

Очень редко. Цена: 5. Музейный экспонат или новейшая разработка в единичном экземпляре.

Уникально. Цена: 6. Артефакт, в существование которого невозможно поверить.

Реквизиция.

Предметы среди девочек-волшебниц не покупаются. С одной стороны, деньги не проблема для большинства из них. С другой, многие артефакты, если их оценивали бы в деньгах, стоили бы триллионы йен. В ход идет сложная система взаиморасчетов, долгов, дружественных, вассальных и любовных связей, основанных на хитрости, авторитете и харизме девочки-волшебницы, а также ее группы.

Приобретение предметов в собственность, таким образом, является реквизицией, как у военных подразделений на территории противника. Она зависит от Влияния персонажа. Каждые пять очков Влияния добавляют к броску Реквизиции +1. Таким образом, стартовый бонус к Реквизиции +2. Кроме того, к броску Реквизиции можно добавить навык Коммерции, но только того, кто совершает этот бросок.

Таким образом, бросок Реквизиции: д20+Коммерция+модификатор Влияния

Если бросок Реквизиции выше или равен редкости предмета, то персонаж получает этот предмет, считается, что он получен в счет обещания будущих услуг, в качестве дара или в обмен на нечто, что не представляет ценности для самого персонажа. При провале Реквизиции персонаж все равно может получить предмет, но тогда он вычитает из своего Влияния цену предмета.

Реквизировать предметы ценностью ниже своего модификатора Влияния игроки могут в любой момент времени благодаря магическим торговцам. Предметы ценностью равного или выше своего модификатора Влияния игроки могут, только если находятся в одном из филиалов Торгового Союза.

Реквизировать предметы ценностью ниже своего модификатора Влияния игроки могут в любой момент времени, при этом они ограничены количеством попыток, равным их Влиянию, которое обновляется через игровую неделю. Предметы ценностью равного или выше своего модификатора Влияния игроки могут реквизиовать количество раз, равным их модификатору Влияния, попытки обновляются через игровую неделю.

Оружие.

В системе Д26 существует три типа оружия: оружие ближнего боя, дальнего боя и взрывчатка. Каждое оружие имеет **эффект**: когда атака показывает натуральный бросок (15+), оружие накладывает на цель атаки определенное состояние.

Оружие ближнего боя.

Этим оружием можно атаковать только тех противников, находящихся на соседних клетках. Исключение составляет оружие со свойством Длинное. Ко всему урону, которое наносит оружие ближнего боя добавляется Сила персонажа. Ко всем атакам, выполняющимся с оружием Ближнего Боя, добавляется бонус навыка Ближний Бой. У оружия ближнего боя могут быть следующие свойства:

Бронебойное. Это оружие игнорирует порог урона брони противника.

Длинное. Вы можете атаковать этим оружием не только противников на соседней клетке, но и через одну клетку.

Легкое. Это оружие можно держать только в одной руке.

Потайное. Это оружие маленькое, но смертоносное. При попытке обнаружить это оружие, бдительность персонажей, его ищущих, равна 8.

Тяжелое. Персонаж должен иметь +2 Силы и больше, чтобы атаковать с этим оружием, иначе оно несет помеху к атакам. Это оружие для атаки необходимо держать двумя руками.

Универсальное. Это оружие можно взять как одной, так и двумя руками. Урон при этом изменяется.

Фехтовальное. На выбор игрока, он может вместо Силы добавлять Ловкость к урону оружия ближнего боя.

Кроме того, у оружия есть различные эффекты, которые срабатывают, если атака имеет больше одной степени успеха.

Название	Урон	Свойства	Эффект	Цена	Редкость
Алебарда	2д6+Сила	Длинное, Бронебойное, Тяжелое.	Оглушение либо Кровотечение.	4	16
Булава	2д6+Сила		Оглушение.	3	12
Дубинка	д6+Сила	Легкое, Потайное.	Оглушение.		
Дзюттэ	д6+Сила	Легкое, Потайное.	Разоружение.	3	10
Кастет	Сила	Легкое, Потайное.	Оглушение.	2	8
Кинжал	д6+Сила	Легкое, Потайное, Фехтовальное.	Кровотечение.	2	8

Клинок	д6\2д6+Сила	Универсальное.	Эффект на выбор: Бронебойность, Оглушение, Кровотечение, Разоружение.	3	14
Кнут	д6+Сила	Легкое, Фехтовальное. Игнорирует броню Щита.	Разоружение.	2	8
Копье	д6\2д6+Сила	Длинное. Универсальное.	Бронебойность.	2	12
Лассо		Вместо урона пытается обездвижить цель.	Захват.	2	8
Молот	2д6+Сила	Бронебойное. Тяжелое.	Увечье на выбор игрока\ Оглушение.	3	14
Топор	д6\2д6+Сила	Универсальное. Если в двух руках, Бронебойное.	Увечье на выбор игрока\ Кровотечение.	3	14
Удавка		Вместо урона пытается удушить цель. Потайное.	Если попытка Удушения удачна, цель теряет сознание, а в следующем раунде начинает умирать.	1	6
Шпага	д6+Сила	Легкое. Фехтовальное.	Кровотечение.	3	14
Щит	д6+Сила				

Оружие дальнего боя.

Этим оружием можно атаковать противников, находящихся в пределах дальности оружия. Ко всем атакам, выполняющимся с оружием Дальнего Боя, добавляется бонус навыка Дальний Бой. Все оружие дальнего боя имеет эффект Увечье. У каждого оружие дальнего боя есть эффективная дистанция боя: все выстрелы, которые производятся дальше этой дистанции, несут помеху к атаке. **Боеприпасы** для каждого оружия считаются предметами с редкостью на степень ниже и с ценой, уменьшенной на два.

У оружия дальнего боя могут быть следующие свойства:

Автоматическое. При атаке этим оружием персонаж может выбрать, как стрелять: Одиночным выстрелом, Короткой очередью или Длинной очередью. Одиночный выстрел является обычной атакой. **Короткая очередь** означает три выстрела выпущенных разом, если атака имеет успех, но натуральный бросок ниже 15, то попадает при этом только один выстрел. Если натуральный бросок 15+ — все три. Критический успех означает удвоение урона от всех трех попаданий. Полный обычный магазин позволяет совершить четыре коротких очереди. **Длинная очередь** означает выпуск в цель половины всего магазина. Длинная очередь всегда несет помеху к атаке. Если атака имеет успех, но натуральный бросок ниже 15, то попадает при этом только три выстрела, если натуральный бросок 15+ — все шесть. Если персонаж промахивается длинной очередью, она считается атакой **подавлением**.

Бесшумное. Атаки оружием практически не слышны.

Бронебойное. Атаки оружия игнорируют при нанесении урона Порог Урона брони противника.

Горение. При атаке это оружие имеет автоматически успешный эффект Горение.

Двуручное. Это оружие для атаки необходимо держать двумя руками, иначе оно получает помеху к атакам.

Мощное. Оружие должно быть установлено на сошки при стрельбе или получает помеху к атакам.

Область. Оружие наносит урон не только цели, но и всем, кто находится на близком расстоянии от нее.

Подавление. Цель проходит спасбросок на Стойкость (Сл:15). После этого она вынуждена реакцией переместиться за ближайшее укрытие или упасть навзничь, пропуская следующий ход. При прохождении спасброска она не пропускает ход, хотя может переместиться за ближайшее укрытие.

Потайное. Это оружие маленькое, но смертоносное. При попытке обнаружить это оружие, бдительность персонажей, его ищущих, равна 8.

Тяжелое. Персонаж должен иметь +2 Силы и больше, чтобы атаковать с этим оружием, иначе оно получает помеху к атакам. Это оружие для атаки необходимо держать двумя руками.

Название	Урон	Свойства	Дистанц	Перезарядка	Магазин	Цена	Редкость
Волшебная палочка	дб	имеет внутри одно дополнительное заклинание	Средняя			1	12
Пистолет	дб		Средняя	Основное	12	3	14
Автомат	дб	Автомат	Ближняя	Основное	16	3	14
Потайной пистоль	дб	Бесшумное, Потайное	Ближняя	Основное	2	4	14
Револьвер	2дб	Двуручное, Бронебойное	Средняя	1 ход	6	4	15
Пистолет-пулемет	дб	Автомат, Двуручное	Средняя	1 ход	32	4	16
Винтовка	2дб	Двуручное, Бронебойное	Сверхдальняя	1 ход	12	3	16
Автоматическая винтовка	2дб	Тяжелое, Автомат, Бронебойное	Дальняя	1 ход	32	4	16
Дробовик	дб	Область, Двуручное	Ближняя	1 ход	6	3	16
Пулемет	3дб	Мощное, Тяжелое, Бронебойное	Средняя	2 хода	50	5	18
Гранатомет	Урон заряда	Тяжелое, Область	Дальняя	2 хода	6	5	18
Огнемет	дб	Тяжелое, Область,	Средняя	2 хода	6	5	18

		Горение					
Боевой дробовик	дб	Область, Автомат, Двуручное	Средняя	1 ход	12	4	18
Тяжелый огнемет	2дб	Тяжелое, Область, Горение	Средняя	2 хода	12	5	20
Мельтаган	2дб	Мощное, Тяжелое, Бронебойное	Средняя	2 хода	12	5	20

Модификации оружия:

Дальнего боя.

Название	Свойства	Редкость	Цена
Подствольный Огнемет			
Подствольный Дробовик			
Подствольный Гранатомет			
Подствольный Сеть			
Коллиматорный прицел	Преимущество к атаке в дальнем бою при дистанции от ближней до средней		
Оптический прицел	Игнорирование штрафа за дистанцию, бонус к проверке точности стрельбы при дистанции дальняя и выше		
Глушитель	Придает оружию свойство Бесшумное на первые пять выстрелов.		

Взрывчатка.

К взрывчатке относятся: гранаты, мины и заряды с дистанционным подрывом. Ко всем атакам, выполняющимся с гранатами, добавляется бонус навыка Дальний Бой. Если его нет, бросок совершается с помехой, однако к нему добавляется Ловкость. Мины закладывают при помощи навыка Скрытности. Заряды подрываются без проверки параметров. Чтобы обезвредить мину или заряд, необходимо ее сперва обнаружить, а затем пройти проверку стоимостью, равной ее цене. Вся взрывчатка наносит удвоенный урон цели и обычный урон всем, кто находится от нее не

дальше среднего расстояния. Всем, кроме цели, возможно избежать урона, если они реакцией пройдут спасбросок Ловкости сложностью 15.

Граната	Урон	Эффект	Редкость	Цена
Коктейль Молотова	дб.	Горение.	2	12
Дымовая	Создают в области взрыва густое облако дыма на минуту. Дым перекрывает видимость персонажей.		3	12
Светошумовая	Создают в области взрыва яркую вспышку и очень громкий хлопок, ослепляя и оглушая всех, кто провалил спасбросок Ловкости 15 на следующий ход.		4	14
Вонючка	Создают в области взрыва густое облако очень вонючего дыма на минуту. Все, кто находятся в помещении, должны пройти спасбросок Стойкости 15, иначе их тошнит в течении трех раундов. Они получают помехи ко всем броскам.		4	14
Психоделическая	Создают в области взрыва облако психоделического газа. Бросьте дб. Цели получают случайный эффект: 1) Эйфория на три раунда, во время которой они находятся без сознания. 2-4) Оглушение на три раунда. 5) Агрессия на три раунда. Они атакуют беспорядочно случайные цели, включая как союзников, так и противников. 6) Совершите бросок по таблице Шока.		5	18
Противопехотная	3дб.		4	16
Бронебойная	2дб. Бронебойная.		5	18

Доспехи.

Типы доспехов. Легкий доспех доступен всем. Средний лишь тем, чья Сила и Стойкость больше +1. Тяжелый лишь тем, чья Сила и Стойкость больше +2.

Максимальная Ловкость. Каждый доспех ограничивает движения, насколько именно, показывает этот параметр. Если Ловкость персонажа больше этого параметра, пока персонаж

носит этот доспех, его Ловкость равна этому параметру. Если Ловкость равна или меньше, она остается без изменений.

Броня. Количество брони, прибавляемой к защите персонажа.

Порог Урона. Количество максимального урона, который получает персонаж в этой броне.

Помеха Скрытности. В этой броне персонаж получает помеху ко всем броскам скрытности.

Название	Броня	Макс.Ловк	Свойства	ПУ	Редкость	Цена
Платье	1	Не огранич	Легкая	24	1	10
Бронекомбинезон	2	Не огранич	Легкая	20	1	12
Латы	3	+1	Тяжелая, Помеха Скр	14	1	14
Бронежилет	3	+2	Средняя	16	2	16
Броня силовика	8	+1	Тяжелая, Помеха Скр	12	3	18
Тяжелая Броня	10	0	Тяжелая, Помеха Скр	10	3	19
Силовое поле		Не ограничено	Отражает от одной до трех атак.		4	20
Малый щит	+1	Не ограничено	Легкая		1	12
Средний щит	+2	+2	Средняя, Помеха скр		2	14
Большой щит	+3	+1	Тяжелая, Помеха скр		3	16

Предметы.

Ниже указаны примеры доступного вам снаряжения. Редкость и цена предметов указана в формате Р(значение редкости), Ц(значение цены). Если персонаж желает дополнительные функции, кроме тех, что находятся в описании, цена вырастает на 1, редкость на 2.

Вы можете также запросить у Мастера Игры что-то, подходящее под следующие категории:

Простые вещи. Р(10), Ц(1).

Простые механизмы. Р(12), Ц(2).

Простая электроника. Р(14), Ц(3).

Сложные либо красивые вещи. Р(16), Ц(4).

Сложные механизмы. Р(18), Ц(5).

Сложная электроника. Р(20), Ц(6).

Алкоголь. Пиво. Вино. Крепкий алкоголь.

Аптечка. Имеет три заряда. При использовании теряет один заряд. Позволяет удваивать восстанавливаемые при помощи навыка Медицины очки здоровья или автоматически стабилизирует умирающего персонажа.

Бинокль. Приближает дальние предметы.

Генератор. Источник электричества на 6 часов, после требует заправки топлива.

Громкоговоритель. Хороший способ донести свою точку зрения до толпы.

Дрон. Радиоуправляемый аппарат, выполняющий простые действия манипуляторами.

Еда. Простой обед. Хороший обед. Пир.

Жучок. Позволяет следить за целью.

Инфракрасные очки. Этот прибор позволяет видеть тепло живых существ в темноте и даже сквозь не очень толстые стены.

Кандалы. Тяжелые оковы, запертые закрученными болтами с гайками.

Кольцо с шипом/ядовитый коготь. Незаметная игла, спрятанная в кольце или ногте, быстро выдвигается и задвигается обратно, незаметно укалывая цель. Если она пройдет Внимание (Сл:16), она замечает укол.

Косметичка. Имеет три заряда. При использовании теряет один заряд. На шесть часов позволяет совершать броски Соблазнения с бонусом.

Крюк-кошка. Позволяет при удачном использовании забираться на недоступные поверхности.

Лазерный резак. Режет металл как масло. Сталь как замороженное масло.

Магнитные ботинки. Позволяют передвигаться на вертикальных поверхностях, не обязательно металлических. Действуют 12 минут без перезарядки, 6 минут, если персонаж перегружен.

Металлоискатель. Аппарат, служащий для обнаружения металлов.

Микрокамера. Микроскопическая камера, рассчитанная на час записи черно-белого изображения и звука.

Мини-дрон. Небольшой радиоуправляемый аппарат широкого спектра применения.

Мини-лаборатория. Громоздкий чемодан, позволяющий проводить широкий ряд химических и биологических исследований.

Набор грима. Дает вам бросок с бонусом во время Маскировки.

Набор для выживания. Мешок, палатка, веревка 15 метров, еда, вода, мультиинструмент. Тяжело и громоздко, но спасет твою жизнь, если понадобится.

Набор для пыток. При применении наносит дб урона цели и дб стресса всем, кто наблюдает за пытками. Цель проходит проверку на Стойкость (Сл:15) и при провале отвечает на один вопрос палача.

Набор отмычек. Позволяет совершать проверки Взлома с бонусом.

Набор подрывника. Три заряда взрывчатки, таймеры, ложные детали, сенсоры движения, сенсоры прерывания, дистанционные пульты.

Набор хакера. Эта флешка позволяет взламывать запароленные архивы и электронные замки.

Одежда. Простая одежда, выглядит просто и сшита из обычной ткани. Теплая сохраняет тепло. Модная выглядит прелестно и вычурно, сшита из легкой и дорогой ткани.

Ошейник со взрывчаткой и пульт к нему. Средство беспрекословного подчинения.

Пистолет для крюка-кошки. Выстреливает с помощью сжатого воздуха крюком-кошкой.

Простой протез. Очевидный протез конечности, позволяющий выполнять только медленные перемещения, если он заменяет ногу, или только удерживать вещь не тяжелее легкого оружия, если он заменяет руку.

Противогаз. Имеет три заряда. При использовании теряет один заряд. Имеющая сменные фильтры маска с система очистки воздуха.

Подавитель радиосигнала. Подавляет в радиусе ста метров все радиосигналы.

Подрывной заряд. Дистанционно управляемая либо настроенная по времени бомба.

Портативная химлаборатория. Позволяет синтезировать препараты и растворы, а также анализировать улики во время Расследования.

Радиоперехватчик. Перехватывает разговоры по рации.

Робот. Самостоятельно действующий согласно написанной программе механизм.

Сигнализация. Небольшое устройство, сигнализирующее о проникновении на вашу территорию.

Скафандр. Защитный костюм с системой жизнеобеспечения.

Хамелеоновый плащ. Позволяет вам скрываться с бонусом +5.

Фонарь. Портативный источник света.

Химические растворы.

Это разнообразные смеси способен изготовить любой, имеющий доступ к нужным реактивам и навык Спец. Знания (Химия).

Название	Действие	Цена	Редкость
Антиалкоголь	Моментально снимает эффект алкогольного опьянения. Проверка Стойкость (15) или персонажа обильно рвет.	1	10
Антисептик	(+) К Первой Помощи	1	10
Бальзамическая кислота	Сохраняет трупы в течении недели при комнатной температуре.	1	10
Взрывная смесь	При контакте с воздухом детонирует. 2дб взрывного урона.	1	12
Галлюциноген	При вдыхании паров вызывает оглушение и легкую эйфорию. Дб урона ядом.	3	14
Кислота	Склянка кислоты.	2	12
Клей	Сверхсильный клей.	1	10
Маска Смерти	На один час вводит организм в кататонию, практически не отличимую от смерти.	3	14
Нашатырь	Отменяет состояние Без сознания .	1	10
Невидимые чернила	Проявляются только при воздействии реактива.	2	12
Нейтрализатор вкуса	Нейтрализует вкус чего-либо, добавленного в еду, за остротой или сладостью. Проверки Внимания (-)	2	12
Свет Истины	Глаза принявшего начинают гореть синим ярким светом. +5 к броскам Магии.	2	12
Токсинодетектор	Экспресс-тест на самые распространенные яды и токсины.	1	12
Торпор	Заставляет впадать в бессознательное состояние. Действует лишь на обычных людей.	2	14
Обезболивающее	Местное обезболивающее. (+) к Первой Помощи	1	12
Огнесмесь	Пропитанные ею вещи хорошо горят	2	12
Прозрачное вино	Безвкусный, очень сильный алкоголь	2	12
Хлороформ	Заставляет впадать в бессознательное состояние. Для эффекта необходимо удерживать цель в Захвате.	3	14

Создание снаряжения, магических предметов, препаратов и ядов.

Возможность создания различного снаряжения зависит от навыков персонажа.

Снаряжение может создавать только персонаж с навыком Техника. Магические предметы и зелья — с навыком Магия. Препараты — с навыком Медицина. Предметы с Порчей — с навыком Запретные знания. Яды — с талантом Работа с ядами.

Для создания предмета необходимо совершить следующие два шага:

1) Иметь компоненты, из которых можно собрать предмет. Компоненты имеют цену на 1 ниже и редкость на 2 меньше, чем создаваемый предмет. Их при необходимости можно реквизируют по

обычным правилам. Или, по договоренности с Мастером Игры, разобрать на Компоненты подходящий по редкости и ценности предмет.

2) Совершить бросок Создания, чья Сложность равна Редкости предмета +2. К броску Создания добавляются модификаторы навыков Техника, Магия, Медицина, Запретные знания или таланта Работа с ядами. В случае неудачи, персонаж может спасти компоненты, совершив бросок Разборки, чья Сложность равна Редкости компонентов. Вы можете повторить бросок Создания спустя сутки. В случае удачной проверки броска Создания, вы трудитесь количество часов, равных ценности предмета и успешно его приобретаете. Компоненты при этом бесповоротно исчезают.

Препараты, зависимость, передозировка.

В мире существует весьма много способов подстегнуть свой организм. Некоторые девочки-волшебницы не брезгают любыми путями снять стресс или стать лучшей в чем-то, хотя бы ненадолго. В этом им помогают различные препараты, как легальные, так и не очень.

После принятия препарата совершите бросок на Стойкость (15). Если вы проваливаетесь, на вас действует одновременно постэффект и **Передозировка**. Если вы проходите бросок успешно, на вас тут же действует эффект. После окончания эффекта, мгновенно начинает действовать постэффект. Если вы примете тот же самый препарат до истечения срока очищения, вы получаете зависимость.

Зависимость означает, что вы теперь должны принимать препарат хотя бы раз в сутки, иначе вы получаете **увечье** к параметру, который выберет Мастер Игры. Это **увечье** не может быть снято ничем, кроме препарата детокса. Зависимость можно преодолеть естественным путем, не принимая препарат столько времени, сколько указано в графе **очищение**, умноженное на три.

Название	Эффект	Цена	Редк	Постэффект	Передозировка	Очищение
Алкоголь	Снимает 3 очка Стресса. (+)Харизма. Действие: час.	1	8	Нет	Персонаж получает д6 очков Стресса.	Неделя
Боевой стим	+8 к очкам здоровья, +3 к урону в ББ. Действие: 10 минут.	4	14	-3 Интел, -3 Хар, -3 Воспр Действие: час.	Мания "Кровожадность" на час.	Неделя
Детокс	Очищает организм от зависимости. Действие: сутки.	6	16	Автоматически. Провал всех бросков на Харизму. Персонаж устал , он не может восстановить Усталость сутки.	Нет	Нет
Жидкое счастье	-3дб Стресса, +4 к очкам здоровья. Действие: 12-16 часов.	4	14	-4 Интел, -4 Воспр Действие: час.	Нет	Неделя
Каннабиониды	Снимает 3+д6 очка Стресса. Действие: 1 час.	3	12	Персонаж устал .	Нет	Неделя
Никотин\кофеин	Персонаж восстанавливает одну степень Усталости. Действие: 1 час.	1	8	Нет	Персонаж получает 1 очко Стресса.	Неделя
Озноб	Инициатива +10. Дополнительная атака. -3 к Харизме.	3	14	Персонаж устал , он не может восстановить Усталость сутки.	Персонаж получает 2д6 урона ядом.	Неделя
Опиаты	Длится д6 ходов. Персонаж накапливает урон, однако	5	14	Персонаж получает 2д6 очка Стресса. Персонаж	Персонаж получает 2д6 урона ядом.	

	полностью игнорирует его. Снимает 3дб очков Стресса, 2дб очков Безумия. Автоматическая зависимость .			устал , он не может восстановить Усталость сутки.	Персонаж получает 2дб очка Стресса.	
Психоделики	Снимает 2 очка Безумия. Действие: 12-16 часов. Персонаж оглушен .	5	12	Персонаж устал .	Персонаж получает 2дб очка Стресса.	Неделя
Твердошкур	+8 к очкам здоровья, Порог Урона: 6. +5 брони. Действие: 10 минут.	4	14	-3 Интел, -3 Хар, -3 Воспр Действие: час.	Персонаж устал и оглушен .	Неделя
Тортик для мозгов	+3 Интел, +3 Хар, -2дб Стресса.	4	14	Персонаж устал .	Персонаж получает 2дб очка Стресса.	Неделя
Фокус	+3 Воспр, +3 к атакам, +3 к поискам Улик.	3	14	Персонаж получает 2дб очка Стресса. Персонаж устал .	Персонаж получает 2дб очка Стресса. Персонаж устал , он не может восстановить Усталость сутки.	Неделя
Эйфоретики	Снимает 6+дб очка Стресса. Персонаж оглушен . Действие: 4 часа.	6	18	Персонаж получает 1 очко Стресса.	Персонаж получает 1 очко Безумия. Сильное носовое Кровотечение .	Неделя

Медицинские препараты и наборы.

Многие препараты являются вполне легальными и весьма нужными. С ними вам не страшны постэффекты или передозировка, но большинство из этих наборов и лекарств могут применять на себе и своих союзниках только персонажи с навыком Медицины.

Название	Действие	Цена	Редкость	Необходимый навык Медицины
Мед.дротик	Применяется на дистанции не больше Средней. Восстанавливает дб+Медицина очков здоровья.	2	12	-
Мед.набор	Три заряда. (+) к броску Первая Помощь, удваивает бонус Медицины для лечения. Также снимает состояние Кровотечение .	2	12	+2
Нашатырь	Снимает состояние без сознания .	1	12	-
Нитро	Стабилизирует и восстанавливает 3дб+Медицина очков здоровья.	5	16	+4
Пневмошприц	Восстанавливает 2дб+Медицина очков здоровья. Снимает состояние Кровотечение .	4	14	+3
Противоядие	Снимает состояние Отравление .	3	14	+2
Снотворное	Снимает 1 Стресса	1	10	-
Очищение	Снимает постэффект от препарата.	3	14	+2
УльтраОчищение	Снимает постэффект и передозировку от препарата.	5	16	+4
Успокаивающее	Уменьшает получаемый Стресс на 1	1	10	-
Хирургический набор	Три заряда. Снимает состояние Отравление, Кровотечение, Увечье .	3	16	+4
Шовный набор	Снимает состояние Кровотечение .	1	12	+2

Яды.

Обычно отравленный любым ядом должен пройти проверку Стойкости (Сл:15), при критическом успехе яд не действует; при успехе отравленный знает, что он отравлен и может действовать нормально количество раундов, равное его Стойкости, яд наносит половинный урон; при провале яд действует мгновенно. Каждый раунд персонаж проходит проверку Стойкости (Сл:15), при успехе яд нейтрализуется организмом, при провале персонаж получает урон ядом, обычно это дб в раунд. В остальном, яд действует по особым правилам, зависящим от его типа. Его ценность и редкость также высчитываются по особым правилам. Стартовая редкость яда 10, ценность 1.

Время действия	Тип отравления	Тип урона	Мод. Редкости	Мод. Ценности
Медленный	Еда\питье	Увечье к параметру	0	0
Быстрый (в течении часа)	Попадание в рану	Седативность	+2	+1
Моментальный	Дыхание\касание	Урон	+2	+2
		Паралич	+4	+3
		Смерть	+4	+4

Яд может иметь следующие модификаторы, каждый за +2 к редкости и +1 к цене яда:

Галлюциноген. Пока действует, даже не нанося урон, заставляет цель нести помехи ко всем броскам из-за искаженного восприятия реальности.

Не оставляет следов в организме. После вскрытия тела умершего от яда, необходимо пройти проверку Медицины (Сл:20), чтобы понять, что цель была отравлена.

Повышенная токсичность. Яд наносит 2дб урона.

Неочевидность отравления. Цель не понимает, что отравлена. Яд наносит урон безболезненно.

Оставляет увечье. Цель получает увечье на выбор создавшего яд.

Заклинания.

Каждый персонаж на старте знает три заклинания: двое из них должны быть первого уровня, третье первого или второго. Впоследствии, персонажи могут выучить заклинание первого, второго и третьего уровня по цене таланта первого, второго или третьего уровня. Девочки с ролью Мага каждый новый уровень заучивают одно заклинание первого или второго уровня бесплатно. Кроме того, при получении магического рейтинга +4 девочки-волшебницы могут покупать заклинания четвертого уровня по цене таланта третьего уровня.

Заклинания делятся на четыре уровня. Использование заклинаний первого уровня тратят один процент Камня Душ и одно очко Стресса. Заклинания второго уровня тратят два процента Камня Душ и приносят два очка Стресса. Заклинания третьего уровня тратят три процента Камня Душ и приносят одно очко Безумия. Заклинания четвертого уровня тратят четыре процента Камня Душ и приносят одно очко Порчи. Заклинания можно улучшить, заплатив за них цену, как за заклинание уровнем выше. Нельзя использовать заклинания, уровень которых выше твоего магического рейтинга.

Сотворение заклинания бывает двух типов: **формулы** и **плетение**. Сотворение по формуле означает применение девочкой-волшебницей заранее выученного заклинания, оно не требует броска д20, заклинания применяются автоматически. Плетение более сложный процесс: девочка-волшебница манипулирует сырыми потоками магии, пытаясь воздействовать на реальность. По таблице ниже вы можете вычислить сложность броска Магии, который требуется

для удачного применения **Плетения**. Если он удачен, заклинание совершено и девочка платит его цену, если нет, девочка зря потратила свое действие.

Цена вычисляется по формуле:

8+мод.Расстояния+мод.Объекта влияния+мод.Типа воздействия+мод.Мощности.

Сплетенные заклинания считаются по сложности: от 8 до 15 заклинаниями первого уровня, от 15 до 20 второго и от 20 до 34 третьего.

Расстояние	Объект влияния	Тип воздействия	Мощность	Модификатор
На себя	Огонь	Познание	дб-2	0
Касание	Воздух	Влияние	дб-1	+1
Близко	Вода	Управление	дб	+2
Средне	Земля	Превращение	дб+1	+3
Далеко	Чувства	Разрушение	дб+2	+4
Сверхдальнее	Разум	Созидание	2дб	+5
	Метамагия		3дб	+6
	Создания без души		4дб	+7
	Создания с душой		6дб	+8

Кроме заклинаний, существуют небольшие магические **фокусы** — их могут использовать Фантазерки без ограничений, а все остальные девочки за одно очко Стресса. Фокусы не нужно запоминать. Кроме перечисленных фокусов, по соглашению между Мастером игры и игроками можно по их правилам совершать небольшие магические вмешательства в реальность.

Отталкиваясь

Обозначения, используемые ниже: "М" обозначает число, равное магическому рейтингу заклинателя, *предмет* - что-то, что можно поднять одной рукой, а *объект* - что угодно вплоть до роста человека.

Если не указано иначе, то эффект заклинания длится М x 10 минут и работает на среднем расстоянии и ближе.

Если заклинание направлено на другое живое существо, то оно может пройти проверку параметра в зависимости от типа заклинания. При успешной проверке против атакующего заклинания урон, наносимый заклинанием, уменьшается в два раза. При успешной проверке против заклинания, накладывающего определенный эффект, этот эффект отменяется. Сложность проверки имеет значение: 8+Интеллект заклинателя+уровень заклинания.

Если не сказано иное, каждое заклинание требует концентрации воли только на нем самом: если вы произносите новое заклинание, старое заканчивает свое действие.

Фокусы.

Искры. Из вашей ладони исходит сноп искр.

Кровотечение. Цель страдает от сильного кровотечения из носа.

Надоедливая мелодия. Мысли цели начинает путать навязчивая мелодия.

Сон. Вы касаетесь согласного существа и он погружается в глубокий сон.

Расстройка. Вы расстраиваете любой сложный механизм или инструмент, включая музыкальные.

Чих. Цель проходит сброс Телосложения. При провале она громко чихает.

Шип. Материализует в вашей ладони небольшой металлический шип.

Заклинания первого уровня.

Антимагнетизм: М + 1 объектов сильно отталкиваются друг от друга, когда приближаются на 2 метра. 2) Объекты получают урон дб.

Антропоморфия: При прикосновении животное приобретает или человеческую внешность или человеческий интеллект на М минут. 2) Эффект длится М часов.

Благословение. Урон союзника получает +2 на следующий раунд. 2) Урон союзника бросается с бонусом в следующий раунд.

Врата: Открывается портал, ведущий в случайное место. 2) Открывается портал в место, видимое вами в пределах дальнего расстояния.

Вторжение: Вы видите через глаза существа, которого касались сегодня М+1 секунд. 2) М+1 минут и он не узнает об этом.

Гипноз: Существо впадает в транс и будет правдиво отвечать на М "да/нет" вопросов. 2) Ответы могут быть кроме "да/нет".

Глухота: Все ближайшие существа становятся глухими. 2) Существа по вашему желанию числом М на дальнем расстоянии становятся глухими.

Гравитация: На протяжении одного раунда вы меняете направление гравитации, но только для себя. 2) Вы можете менять гравитацию два раза в раунд, для согласных существ.

Дама в белом: Женщина в белом платье предстает перед вами и исполняет вежливые и безопасные приказы до конца заклинания. 2) Женщина по желанию может стать невидимой.

Дурман: М существ на ваш выбор не могут формировать кратковременную память, пока действует заклинание. 2) М x2 существ не могут формировать кратковременную память, пока не пройдет М минут.

Жадность: М существ поблизости от вас приобретают желание завладеть предмет в ваших руках на ваш выбор. 2) М существ непреодолимо желают объект, видимый вами.

Живое письмо. Листок бумаги с написанным посланием складывается в оригами и бежит к адресату. 2) Оно неуязвимо, пока не доберется до адресата.

Жидкий воздух: Воздух вокруг вас становится достаточно вязким для плавания на М минут. 2) Воздух вокруг вас становится вязким по вашему желанию для М существ на М минут.

Замедление времени: На один раунд время в пузыре диаметром М метров, центром которого являетесь вы, начинает течь в 10 раз медленнее. 2) На один раунд время в пузыре М x2 метров в диаметре останавливается. Центр пузыря выбираете вы.

Зачаровывание. На минуту оружие ближнего боя получает силу стихий как эффект на выбор. Огонь поджигает цель. Молния оглушает. Воздух отбрасывает. Лед замораживает. 2) Сила стихий наносит дополнительных +2 урона.

Захват: Предмет на расстоянии М телепортируется в ваши руки. 2) Видимые предметы количеством М телепортируются к вам в руки.

Защитная руна: Светящийся круг М метров в диаметре появляется на земле. Выберите тип существ, которые не могут войти или выйти из него: живые существа / мёртвые существа / дальнобойные снаряды / металлы. 2) Вы, как и ваши союзники, можете игнорировать условия круга.

Звуковая иллюзия: Вы создаете неподалеку тихий иллюзорный звук, доносящийся из выбранного вами направления. 2) Вы создаете звук любой громкости на дальнем расстоянии.

Землетрясение: Земля в радиусе М x2 метров в диаметре начинает сильно трястись. Существа должны выполнить проверку Ловкости, чтобы не упасть. 2) Упавшие существа получают урон дб.

Зеркальное отражение: М ваших иллюзорных клонов появляются и повторяют ваши движения. 2) При необходимости клоны повинуются вашим приказам.

Золото дураков. Вы превращаете небольшой предмет в золото на 10 минут. 2) Вы превращаете предмет в золотой на сутки. Сутки спустя он превратится в кучу отвратительно пахнущей жижи.

Зрелище: Появляется явно нереальная, но впечатляющая иллюзия на ваш выбор, она держится М минут. Ее размер с небольшой комнатой, она не имеет звука и неподвижна. 2) Ее размер может достигать дворца, с движениями и звуками.

Иллюзия: Вы создаете тихую, неподвижную иллюзию размером не более комнаты на ваш выбор. Она держится М часов. 2) Вы создаете движущуюся иллюзию со звуком.

Истинное зрение: Вы видите сквозь все иллюзии. 2) Вы можете автоматически раскрывать обман.

Источник: Перед вами появляется пруд с питьевой водой. 2) Эта вода насыщает, как еда.

Клей: Объект покрывается очень вязким веществом. 2) Любая поверхность покрывается очень вязким веществом.

Кристалльная тюрьма: Объект застывает внутри кристаллической оболочки на М+1 минут. 2) М+1 часов.

Ледяное касание: Поверхность, которой вы касаетесь, покрывается толстым слоем льда в радиусе М метров. 2) Лед может формировать любые фигуры размером с объект.

Лечебные пули. Вы стреляете по цели. Она восстанавливает дб здоровья. 2) Она восстанавливает дб+Медицина здоровья.

Магические помехи: Все магические эффекты вокруг вас снижают свою эффективность на половину на М минут. 2) Вы и ваши союзники не подвержены этим помехам.

Магический глаз: Вы можете видеть через парящий магический глаз, который повинуется вашим командам. Он может удаляться от вас на М метров и существует М часов. 2) Глаз по вашему желанию может становиться невидимым на М минут.

Магический якорь: Объект на один раунд становится целью всех заклинаний, которые произносятся около него. 2) Объект на три раунда становится целью всех заклинаний, кроме ваших.

Магическое лечение. Вы восстанавливаете одной цели дб+Медицина очков здоровья, если она умирает, вы стабилизируете ее. 2) Вы восстанавливаете одной цели 2дб+Медицина очков здоровья.

Магнетизм: М + 1 объектов начинают сильно притягиваться друг к другу, если находятся на расстоянии 2 метров. 2) Они при этом получают урон дб.

Миниатюра: Вы и М существ, которых вы касаетесь, уменьшаются до размера барсука. 2) Размер теперь, как у мыши.

Многорукость: Вы получаете М дополнительных рук на М раундов. Вы можете носить в них оружие, применяя ко всем рукам правила боя оружия в двух руках, считая их за дополнительные руки. 2) Правила оружия в двух руках к ним не применяются.

Мраморное безумие: Ваши карманы наполняются М x 10 мраморными шариками и восполняются каждый раунд. Шарика исчезают через 10 минут. 2) Шарика исчезают через час.

Невидимая цепь: Два объекта на расстоянии метра друг от друга не могут удалиться порознь более чем на метр. 2) Если они пытаются удалиться, им наносится дб урона.

Облако тумана: Густой туман медленно расходится от вас диаметром на М метров, с вами в центре. В тумане атаки по вам проходят с помехой. Ваши броски на Скрытность в тумане получают преимущество. 2) Туман распространяется мгновенно.

Обмен телами: Вы меняетесь телами с существом, которого касаетесь, на М минут. Если одно тело погибает, то другое тело также погибает. 2) Обмен продолжается М часов. После обратного обмена цель не помнит, что с ним было.

Обнаружение магии: Вы чувствуете вибрацию магической ауры. По её колебаниям вы способны определить силу магии и примерное предназначение. 2) Вы конкретно определяете, на что наложено заклинание и какой цели служит.

Оживление объекта: Неживой предмет подчиняется вашим приказам, насколько он способен. Он может передвигаться на метр за раунд. 2) Неживой объект подчиняется вашим приказам, насколько он способен. Он может передвигаться на 2 метра за раунд.

Освещение: Летающий свет перемещается по вашей команде. 2) Свет виден только вашим союзникам.

Особняк: Хороший меблированный особняк возникает перед вами на $M \times 2$ часов. Вы можете разрешать и запрещать вход в него своей волей. 2) Особняк существует M дней. Он виден только вашим союзникам.

Очарование: M существ считают вас другом на M часов. После окончания действия они понимают, что были под эффектом заклинания. 2) $M \times 10$ людей считают вас другом на M дней. После окончания заклинания они не понимают, что были под эффектом заклинания.

Парение: M объектов начинают парить в полу-метре над землёй. 2) Вы можете поднимать даже гигантские предметы.

Паучьи лапки: Вы способны взбираться по поверхностям как паук M часов. 2) Вы можете даровать эту способность союзникам.

Пелена: M существ становятся невидимыми пока не двигаются. 2) Они могут медленно передвигаться.

Первобытный рост: Объект вырастает до размера слона. Если это животное, то оно впадает в ярость. 2) Вы способны вернуть его в обратное состояние.

Перевоплощение: Вы меняете внешность M существ при условии, что они остаются гуманоидами. Дубликаты внешности знакомых персонажей будут выглядеть немного иначе. 2) Они могут не быть гуманоидами.

Перемешивание: M существ мгновенно меняются местами. Они должны стоять на расстоянии 2 метров. 2) Они должны стоять не более 4 метров.

Повторение: Произнесите это заклинание как реакцию на другое произносимое заклинание и создайте его копию, которую сможете произнести в течении следующего раунда. 2) Вам не обязательно соответствовать условиям уровня заклинания.

Полиглот: Вы бегло говорите и читаете на всех языках. 2) Теперь вы понимаете узкоспециализированный жаргон и тайные языки.

Призыв идола: Резная статуя идола высотой в $M \times 2$ метра поднимается из земли. 2) Она излечивает dB здоровья каждый раунд в течении $3 \times M$ раундов цели, находящейся с ней в одной клетке, *либо* вражеские заклинания не действуют на цели в соседних клетках с этим идолом.

Притяжение: Объект притягивается прямо к вам с силой M человек в течении одного раунда. Если он тяжелее вас, то вы притягиваетесь к нему. 2) Вы можете выбирать точку объекта, которой он притягивается \ к которой притягиваетесь вы.

Разделение: Части вашего тела могут быть отделены и присоединены снова по вашей воли, не причиняя боли или урона. 2) Вы можете контролировать отсоединённые части тела.

Разживание: Вы становитесь неодушевлённым предметом. Вы не можете двигаться. Ваше зрение и слух сохраняются. Максимальная длительность: M часов. 2) Вы можете стать объектом любого размера.

Разлом брони. Вы снижаете броню противника на 2 пункта до конца боя. 2) Броня снижается на 4 пункта.

Рой: Вы становитесь роем пчёл. Пока хотя бы одна пчела остается в живых, вы выживаете. Урон роя: 2. Максимальная длительность: M минут. 2) Вы можете стать стаей крыс, ворон или пираний. Вы получаете урон только от эффектов, затрагивающих местность. Максимальная длительность: M часов.

Роца: Густая роца деревьев и кустов в зоне диаметром $M \times 10$ метров внезапно вырастает из земли. Она существует M дней. 2) Она существует M лет.

Сила. Вы получаете +2 к Силе на следующие M минут. 2) Вы получаете преимущества к Силе на следующие M минут.

Скачок во времени: Объект исчезает и появляется в $M \times 10$ минутах в будущем. Когда он возвращается, то появляется в том же месте, откуда исчез. 2) Это может быть живое существо.

Скачок: Вы способны прыгать на расстояние $M \times 2$ метров и мягко приземляться. 2) По желанию вы можете задерживаться в воздухе на M минут.

Сквозное зрение: Вы способны различать силуэты живых существ через другие объекты на расстоянии M метров. 2) Вы теперь способны видеть расположение неживых предметов через другие объекты.

Слышать шёпот: Вы способны слышать даже самые тихие звуки. 2) Вы способны различать тончайшие запахи.

Повелевание земель: Один раз в секунду (6 раз за раунд) в течении раунда вы можете создать или уничтожить куб рыхлой земли шириной в метр. Новые кубы должны располагаться на земле или других кубах. 2) Вы можете создавать кубы где угодно, например, в пустоте.

Сон: M существ впадают в лёгкий сон. 2) M существ впадают в глубокий сон на $дб$ часов.

Сортировка: Неодушевлённые не магические предметы сортируются по признаку, который вы зададите. 2) Теперь вам подвластны и магические предметы.

Сфера ночи: На M часов появляется тёмная сфера диаметром $M \times 4$ метров, показывающая ночное небо изнутри. 2) В сферу не могут войти без вашего разрешения.

Телекинез: Вы можете переместить M предметов разом на расстояние в M метров. 2) Расстояние увеличивается вдвое.

Телепатия: $M + 1$ существ с общего согласия могут слышать мысли друг друга, вне зависимости от того как далеко находятся. 2) Заклинание больше не требует вашей концентрации, оно не мешает вам творить другие заклинания.

Телепортация: Объект исчезает и появляется в зоне видимости на свободном участке на расстоянии до $M \times 4$ метров. 2) Вы можете его переместить на место, которое вы уже когда-либо видели, но на том же расстоянии.

Умиротворение: M существ становятся мирными, отвергая насилие. Действие заклинания прекращается, если существ атакуют. Эффект длится M минут. 2) Эффект длится M часов.

Управление погодой: Вы можете постепенно менять погоду своей волей в течении часа, но не способны управлять конкретными природными явлениями (вроде урагана или молнии). 2) Эффекты мгновенны.

Управление растениями: Все растения и деревья повинуются вашим приказам M часов и могут перемещаться на метр за час. 2) Растения могут наносить урон $дб$.

Усиление гравитации: Сила гравитации в этой местности утраивается. 2) Заклинание не действует на вас и ваших союзников.

Ускорение: Ваша скорость перемещения утраивается на M раундов. 2) Вы выбираете M союзников, для них скорость удваивается.

Фантомная карета: Призрачная карета появляется из воздуха на M часов. 2) Карета движется и по земле, и по воде.

Форма дыма: Ваше тело становится живым дымом. 2) Вы можете перемещаться в таком виде.

Форма зверя: Вы и все носимые вещи превращаетесь в обычное животное, здоровье которого равно 10 , броня 10 , а атака $дб$. 2) Животное может наносить урон $2дб$.

Форма слизня: Вы становитесь мелким ползучим слизнем. 2) Когда вас хотят раздавить, вы всегда ускользаете.

Чародейская метка: При касании вы оставляете яркую магическую метку, которая видна вам на любом расстоянии и даже через другие объекты. Ее может увидеть другой маг. 2) Эту метку могут видеть союзники. Другой маг ее не увидит.

Человек-птица: Ваши руки превращаются в огромные птичьи крылья. Вы способны летать час. 2) Вы можете поднять с собой одно согласное существо.

Чрево вещание: Вы заставляете предмет, объект или существо громко и отчётливо произносить ваши мысли. 2) Вы можете записать желаемое сообщение и установить условие его воспроизведения.

Чтение мыслей: Вы способны слышать поверхностные мысли окружающих существ M секунд. 2)

Вы слышите мысли определенного существа. Он чувствует вмешательство.

Чародейские цепи. Вы связываете существо полупрозрачными лентами, удерживая его на месте и не давая действовать. Он проходит спасбросок Силы или Ловкости каждый ход и при успехе освобождается. 2) Ленты при желании наносят $d6$ урона каждый раунд.

Эластичность: Ваше тело может вытягиваться на M метров и получать сопротивление к физическому урону один час. 2) Эластичность может проецироваться и на ваших спутников.

Элементальная стена: Прямая стена льда или пламени на один час протяженностью $M \times 10$ метров и высотой 2 метра поднимается из земли. 2) Параметры стены теперь шириной $M \times 100$ метров и высотой в 4 метра.

Яма: В земле появляется яма, способная вместить объект. 2) Яма размером с дом. Вы можете по желанию засыпать ее копией окружающей земли.

Ярость: Существо по вашему желанию впадает в яростное безумие на один раунд, атакуя случайных существ вокруг себя. Если это гуманоид, он получает преимущество к спасброску. 2) M существ впадает в ярость на M раундов.

Заклинания второго уровня.

Благословение жизни. Вы добавляете цели четверть его максимума очков здоровья. 2) Вы добавляете цели половину его максимума очков здоровья.

Взлом: M обычных замков отпираются. 2) Таким образом можно отпереть и магические замки.

Видение: Вы частично управляете тем, что видит другое существо $M+1$ минут. 2) Вы управляете полностью тем, что видит другое существо.

Вызов духа: Дух возникает из мёртвого тела и отвечает на M вопросов “да” или “нет”. 2) Теперь он отвечает расширенно.

Едкая кровь. Кровь цели становится едкой кислотой, которая не приносит ему вреда. При попадании на врагов кровь наносит $d6$ урона. 2) Кровь наносит $2d6$ урона.

Зеркальный проход: Зеркало становится проходом в другое зеркало, которое вы сегодня трогали. Оно должно находиться в пределах далекой дистанции. 2) Вы можете пройти в любое зеркало, которое вы сегодня смотрелись.

Изменение судьбы: Бросьте $M+1$ $d20$ кубиков и выберите наилучший результат. В следующий раз при броске $d20$ вы можете применить этот результат. 2) Вы бросаете $M \times 2$ кубиков.

Контрзаклинание: Совершите противостояние Интеллектом против Интеллекта другого заклинателя. Вы можете сделать это в чужой ход в виде реакции или против продолжительного эффекта. В случае успеха, заклинание отменяется. 2) В случае успеха, эффекты заклинания обращаются против самого заклинателя.

Исцеление магией. Вы восстанавливаете одной цели $2d6$ +Медицина очков здоровья, если она умирает, вы стабилизируете ее. 2) Вы снимаете с цели статус: увечье, кровотечение, горение, оглушение.

Маскарад: Внешность M количества существ становится идентичным существу, которого вы касаетесь. 2) Голос и поведение существ становится также идентичным.

Ненависть: M существ приобретают глубокую ненависть к другому существу или группе и желают их уничтожить. Эффект длится M минут. 2) Эффект длится M часов.

Паутина: Вы выпускаете липкую паутину из запястий M раундов. Она моментально связывает ваших противников. 2) Паутина отравляет их на M раундов ядом с уроном $d6$.

Приказ: Существо повинуется одному приказу, состоящему из одного слова, которое не навредит ему. 1) Теперь приказ может состоять из трех слов.

Поднятие мёртвого: M скелетов поднимаются из земли, чтобы служить вам. Они невероятно глупы и понимают только элементарные команды. Скелеты получают здоровье $2M$, и наносят урон $d6+M$. 2) M призраков являются на ваш зов на M раундов. Их здоровье 1, урон равен $d6$. Им наносит урон только освященное, проклятое и астральное оружие.

Психометрия: Мастер Игры отвечает на М "да/нет" вопросов об объекте, которого вы касаетесь. 2) Ответы могут быть развернутыми.

Связь жизней. Вы выбираете согласную цель. Весь урон, причиняемый цели, приходится на вас. 2) Вы получаете сопротивление к урону, получаемому таким образом.

Страх. Персонаж проходит спасбросок Стойкости (Сл:15), при провале получает дб очков Стресса и при критическом провале совершает бросок по таблице Шока.

Чтение мыслей: Вы способны слышать поверхностные мысли окружающий существ М секунд. 2) Вы слышите мысли определенного существа. Он чувствует вмешательство.

Заклинания третьего уровня.

Аура силы. Вы и ваши союзники получаете +2 к урону. 2) 2+М к урону.

Восстановление. Вы снимаете ослабляющие состояния с себя и своих союзников. 2) Вы также стабилизируете умирающих союзников.

Взгляд Истины. Вы можете видеть сквозь иллюзии в течении 10 минут. 2) Вас нельзя обмануть, соблазнить и очаровать в течении 10 минут.

Заражение. Вы наносите увечье случайной характеристике противника. 2) Вы поражаете характеристику на выбор

Защита от смерти. Три раунда выбранный вами союзник не умрет. 2) Три раунда здоровье выбранного союзника не опустится ниже 1.

Изгнание. Гуманоид совершает спасбросок Стойкости. Если он его проваливает, вы изгоняете его из реальности на 10 минут. 2) Вы можете изгонять фамильяров.

Изменение памяти. Вы стираете из памяти гуманоида М минут. 2) Вы изменяете отрезок памяти памяти гуманоида в одну минуту по своему желанию.

Испепеление. Вы наносите урон огнем 2дб одному существу. 2) Вы наносите урон противнику и всем, кто находятся рядом с ним.

Истинное знание. Вы определяете прошлое предмета, который держите в руках, а также его назначение, создателей и прошлых владельцев. 2) Вы можете точно определять заклинания, наложенные на предмет.

Каменная кожа. Вы накладываете на два раунда на одного союзника сопротивление к физическому урону. 2) 2+М раундов на 1+М союзников.

Клетка душ. Вы собираете в маленькую бутылочку душу умершего не более часа назад гуманоида. Вы можете общаться с его угасающим разумом в течении семи дней. 2) Вы можете забрать душу живого гуманоида, однако через час она вернется на место.

Круг смерти. Вы рисуете круг радиусом 1 метр на земле, заряжая его энергией. Любой, кто переступит его границу, получит 2дб урона. 2) Урон превращается в очки здоровья для вас или любого союзника на выбор.

Круг телепортации. Вы рисуете круг на земле. Любой, кто в нем находится, по вашему желанию телепортируется вместе с вами в такой же круг, нарисованный вами в другом месте. Одновременно может существовать лишь два таких круга. Круги работают сутки. 2) Телепортация возможна, пока круги полностью не уничтожены.

Копия. Вы создаете свою копию на один час. Она неотличима от вас, но при нанесении урона рассыпается хрустальной пылью. 2) Вы видите глазами копии и слышите ее ушами.

Лепка. Вы изменяете неживую материю в течении минуты, манипулируя ею, как теплым воском. 2) Вы можете изменять живую материю.

Множественное лечение. Вы восстанавливаете трем целям дб+Медицина очков здоровья. 2) Вы восстанавливаете трем+М целям дб+М+Медицина очков здоровья.

Наблюдение. Вы наблюдаете в любой зеркальной поверхности знакомого вам человека. Он понимает, что за ним наблюдают. 2) Вы тайно наблюдаете за человеком, если знаете, как он выглядит.

Невидимость. Вы невидимы 1 минуту. 2) Вы невидимы и не слышимы.

Обессиливание. Вы высасываете дб очков здоровья из существа, его порог Усталости один раунд считается неполным. 2) Урон, нанесенный этим заклинанием, восстанавливает вам очки здоровья.

Огненный шар. Огненный шар летит от кончиков ваших пальцев в сторону врага, нанося урон по площади 2дб. 2) Урон равен 2дб+М.

Передвижение. Вы выбираете небольшой предмет, который можете поднять одной рукой. Он передвигается туда, куда может достать ваш взгляд. 2) Предмет может быть живым.

Поле антимагии. Вы накладываете на помещение запрет на произнесение заклинаний. Любое заклинание, даже ваше, ниже четвертого уровня будет отменено. 2) Вы можете колдовать в этом поле.

Предсказание. Вы заглядываете в будущее. Видения нечетки и не всегда правдивы. 2) Видения всегда говорят правду.

Пробуждение разума. Вы касаетесь предмета. На сутки он принимает антропоморфный вид и выполняет ваши приказы по мере своих возможностей. 2) Предмет оживает навсегда.

Рассвет. Это заклинание освещает магическим светом все пространство, которое вас окружает. Оно наносит всем магическим тварям, кроме ведьм, урон 2дб. 2) Урон теперь получают и ведьмы.

Регенерация. На три раунда цель восстанавливает в свой ход дб здоровья. 2) 2дб здоровья.

Реинкарнация. Вы касаетесь умершего не больше часа назад человека. Он превращается в живого младенца. 2) Когда возраст ребенка достигнет 12 лет, в нем пробуждаются воспоминания о прошлой жизни.

Свобода. Ваш союзник бросает с бонусом все спасброски. 2) Его невозможно связать, запереть или схватить.

Ужас. Персонаж проходит спасбросок Стойкости (Сл:15), при провале получает дб очков Безумия и бежит в течении трех ходов как можно дальше от источника Ужаса.

Хранилище. Вы ограничиваете небольшое помещение магическим барьером на восемь дней. Никто, кроме вас, не может туда проникнуть. Как только туда попадает вещь, о ней моментально забывают все, кто был с ней связан. 2) Барьер стоит восемь месяцев.

Заклинания четвертого уровня.

Возврат во времени. Заклинание возвращает заклинателя на 6 секунд назад. Весь полученный опыт и предметы теряются.

Врата. Вы открываете врата в место, которое когда-либо видели. Они действуют до тех пор, пока вы их не развеете.

Дезинтеграция. Вы разрушаете прикосновением предмет не больше квадратного метра, неважно какого он происхождения и насколько прочен.

Звездная трансформация. Вы обращаете вашего союзника в сияющее существо. На три раунда он получает +50 очков здоровья, преимущество ко всем атакам, а также +5 к любому урону, который наносит.

Метеоритный дождь. Вокруг вас падают сферы огня, в количестве

Неуязвимость. Вы полностью неуязвимы 10 минут.

Симулякр. Вы на одну минуту создаете копию существа или предмета, которое когда-либо видели. Он обладает памятью и способностями оригинала и дружелюбно к вам относится.

Слабоумие. Вы выбираете разумное существо и полностью забираете его способность мыслить. Эта способность может быть возвращена по вашему желанию.

Сфера неуязвимости. Вас на час окружает сфера, сквозь которую не может проникнуть абсолютно ничто. Она сохраняет температуру вашего тела, однако кислород кончается примерно через час. Вы можете по желанию прервать действие этого заклинания.

Высшая Телепатия. Вы проникаете в мысли существа, которого когда-либо видели. Вы можете общаться с ним, несмотря на то, где он сейчас.

Увядание. Вы состариваете предмет, существо или место на пятьдесят лет.

Феникс. Вы создаете небольшое светящееся яйцо. Когда вы умираете, из яйца в течении восьми дней формируется ваше новое тело. Оно сохраняет ваши воспоминания и опыт, однако навсегда

получает увечье случайной характеристики. Также сохраняется загрязненность вашего Камня Души.