

Имя

Внешний вид

Человек: Тален, Саймон, Сайфар, Марлоу, Алистер, Райли, Зада, Лира, Памела, Мёрси
Эльф: Киндроуз, Олдрес, Беланор, Азария, Синдра, Заниель, Нериани
Тифлинг: Аранмир, Зерриас, Эрдос, Гармонг, Левала, Сариса, Шадани, Ваборис

Чернильно чёрные глаза, ярко светящиеся глаза, повязка на глазах
Неопрятная причёска, татуированный скальп, глубокий капюшон
Дотошно подогнанная одежда, иноземная одежда, тучное тело
Без тени, полностью безволосый, хорошо заметная отметина

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
<input type="checkbox"/> ослаб	<input type="checkbox"/> дрожит	<input type="checkbox"/> болен	<input type="checkbox"/> ошеломлён	<input type="checkbox"/> сбит с толку	<input type="checkbox"/> изуродован
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

Урон

D6

Броня

ОЗ

текущие
максимальныеМаксимальные ОЗ =
6+ телосложение

Мировоззрение

Начальные ходы

☐ Законопослушный

Заклучай сделки и соглашения с кемнибудь и придерживайся их.

☐ Нейтральный

Увеличивай влияние своих покровителей среди смертных.

☐ Злой

Получай силу или престиж для себя, используя для этого других.

Раса

☐ Эльф

Ты можешь хорошо видеть в темное, включая и магическую темноту.

☐ Человек

У тебя иммунитет к любым эффектам контроля или манипулирования твоим разумом, включая страх.

☐ Тифлинг

Огонь и сера привычны для тебя, наноси дополнительные +1 урона.

Пакт

Ты заключил соглашение с могущественной сущностью из-за границ твоей реальности которая возжелала больше влияния в твоём мире. В обмен тебе были дарованы твои силы. Заполни соглашение:

Мой покровитель это _____, повелитель (место, стихия, домен) _____. Известный среди смертных как _____. Он предстаёт в моих видениях как _____, он поставил на мне метку в виде _____. Он желает в этом мире _____ и я являюсь проводником его воли.

Мольба

Когда ты бросаешь кости для другого хода при обращении к силе твоего покровителя, ты можешь выбрать количество опций, равное или меньше твоей МУД, затем скажи другим игрокам:

- ... как домен твоего покровителя проявляется на земле.
- ... что твой покровитель требует в оплату.
- ... как твой покровитель поддерживает твои действия.
- ... почему твой покровитель заинтересовался этим делом.

На 10+ всё что ты сказал — правда. На 7-9 одна из опций будет ложной, остальные правда. На 6-, по усмотрению мастера.

Связи

Впиши одного или нескольких компаньонов:

Мой покровитель желает заполучить душу _____.

_____ считает что он тут принимает решения, но это не так.

Я узнал про скрытые желания _____.

Мне нужна помощь от _____ что-бы достичь целей моего покровителя.

Выполнить заклинание

Когда ты выполняешь заклинание, предоставленное тебе твоим покровителем, кинь+ХАР, на 10+ заклинание успешно и твой покровитель не отзывал его назад, ты можешь использовать его опять. На 7-9 заклинание выполнено, но выбери одно:

- После наложения заклинания, оно было отозвано. Ты не можешь его использовать пока не проведёшь ритуал общения с покровителем и оно не будет тебе снова предоставлено.
- Ты привлёк нежелательное внимание или оказался в затруднительном положении. Мастер скажет тебе что произошло.
- Твой каст внёс смятение в твой разум, получи -1 на последующие наложения заклинаний до тех пор, пока не проведёшь сеанс общения.

Заметка: некоторые заклинания с продолжительным эффектом могут давать тебе штраф на последующие наложения заклинаний.

Сеанс общения

Когда ты проводишь продолжительное время (около часа и больше) в трансе что бы услышать волю своего покровителя, ты:

- Теряешь ранее предоставленные тебе заклинания.
- Тебе предоставляются любые заклинания по твоему выбору, суммарный уровень которых не превышает твой уровень +1, так же отдельные заклинания не может превышать твой уровень.
- Подготовь все свои фокусы. При подсчёте суммы уровней заклинаний они не учитываются.

Варлок

Уровень

Опыт

Снаряжение

Твой максимальный груз 7 + СИЛ, ты начинаешь с рационом авантюриста (5 использований, вес 1) и меткой твоего покровителя на твоём теле, опиши её. Выбери три:

- ☐ Резной ритуальный посох (взмах меча, двуручное, вес 1)
- ☐ Жертвенный кинжал (рука, вес 1)
- ☐ Противоядие (вес 0)
- ☐ Сумка с книгами (5 использований, вес 1)
- ☐ Зачарованная мантия (1 брони, вес 1)
- ☐ Подходящее подношение или жертва, которая должна быть преподнесена твоему покровителю, опиши её.
- ☐ Имя человека, который поклоняется твоему повелителю в другом поселении.

Продвинутые ходы

Когда ты получаешь уровни с 2 по 5, выбери один ход из приведённых:

☐ Знак древних

Когда ты **пытаешься изгнать существо с другого плана бытия**, кинь+МУД, при удаче существо не может подойти к тебе без твоего разрешения (или если ты уберёшь свою защиту). На 10+ если у существа нет якоря в этом мире, оно должно отправиться туда, откуда пришло.

☐ Запрещённое знание

Когда ты **обращаешься к покровителю для получения знаний**, ты можешь Изливать Знания с МУД вместо ХАР, при этом ты можешь получишь больше, чем просил...

☐ Мистер Дьявол

В конце сессии отметь ОП, если кто-нибудь другой поддался искушению или совершил акт предательства в результате твоих действий.

☐ Сила течёт сквозь меня

Когда ты **исполняешь желание своего покровителя**, ты вознаграждаешься каким-нибудь полезным знанием или даром, связанным с одним из доменов твоего покровителя. Мастер скажет тебе что именно ты получил.

☐ Песочный человек

Когда ты **прикасаешься к спящему персонажу**, ты можешь видеть что ему снится в дополнении к определению природы влияний на разум спящего.

☐ Змеиный язык

Когда ты Ведёшь Переговоры с кем-нибудь, на 10+ ты узнаёшь что-то про настоящую натуру или про наибольший интерес собеседника, Мастер скажет тебе что. Получил +1 к броску если ты действуешь согласно полученной информации.

☐ Звёзды стоят в нужном порядке

Когда ты **призываешь монстра из-за границ этого мира**, скажи с какой целью, чем оно является и чем не является. Затем брось+МУД, на 10+ выбери оба, на 7-9 выбери одно:

- оно выполняет свою задачу и уходит без инцидентов
- оно идеально подходит для работы

На 6- оно оказывается тем, чем не должно было оказаться.

☐ Тауматургия

Получи не мультиклассовый ход из буклета клерика.

☐ Знания, которые не предназначены для людей

Добавь следующие пункты к вариантам хода Мольба

- ... какое тайное знание откроет тебе твой покровитель
- ... кто кратковременно ошеломлён ужасающими видениями

☐ Волк в овечьей шкуре

Пока ты не используешь свои силы, твоя истинная природа сокрыта от других людей. Любой, кто изучает тебя физически или магически, будет уверен что ты безобиден и являешься обычным человеком до тех пор, пока ты не разоблачишь себя.

когда ты получаешь уровни с 6 по 10, выбери один любой ход:

☐ Магия хаоса

Когда ты кастуешь заклинание, ты можешь удвоить эффект от заклинания или удвоить количество целей. Но при этом ты должен выбрать одно:

- земля вокруг тебя искажается или становится заражённой, Мастер опишет как
- заклинание получает дополнительные нежелательные эффекты
- ты должен пролить свою кровь, получи 1D6 урона, броня игнорируется

☐ Тёмный аватар

Когда ты возносишь Мольбу своему покровителю, ты можешь принять его обличье. Любые свидетели твоих действий будут реагировать соответственно. Проявление аватара развеется если ты будешь отдыхать или отменишь его.

☐ Дориан Грей

Когда ты получаешь этот ход, выбери сосуд для своей души. Ты бессмертен пока сосуд не повреждён. Ты автоматически получаешь 10+ при Последнем Дыхании, и любая порча, бремя или кара накладываемая на твою душу переходят вместо неё на сосуд. Когда сосуд твоей души уничтожен, ты мгновенно умираешь без Последнего Вздоха.

☐ Расширенный договор

Добавь дополнительное желание и домен в Договор.

☐ Мистические нити марионетки

Когда ты **используешь магию для контроля действий персонажа**, он не помнит что это ты контролировал его и не будет проявлять к тебе недоброжелательность.

☐ Ночной кошмар

Требование: Песочный человек

Когда ты **прикасаешься к спящему персонажу**, ты можешь так же совершить пост-гипнотическое внушение этой персоне. Когда он проснётся, он будет выполнять твоё внушение в удобное время до тех пор, пока оно его не подвергает опасности.

☐ Откровение

Когда ты **исполняешь желание своего покровителя**, ты можешь задать мастеру один вопрос и он должен правдиво на него ответить. Ты или твои союзники получают +1 к броску когда действуют согласно полученной информации.

☐ Змеиное коварство

Требование: Змеиный язык

Когда ты Ведёшь Переговоры с кем-нибудь, на 12+ ты можешь задать один вопрос управляющему игроку, он должен ответить правдиво.

☐ Пожиратель душ

Когда ты **собственноручно убиваешь разумное существо**, в следующий раз когда ты будешь использовать Мольбу, выбери дополнительную опцию.

☐ Теургия

Требование: Тауматургия

Получи не мультиклассовый ход из буклета клерика.

Фокусы

Каждый раз когда ты выполняешь Сеанс Общения, ты получаешь доступ ко всем своим фокусам без потребности выбирать их или учитывать их в количестве доступных заклинаний.

☐ Шёпот трупа

Фокус

Кастуй это заклинание когда ты дотрагиваешься до трупа. Ты чувствуешь последние мгновения жизни персоны через одно из его чувств. Как пример: ты видишь что он видел или слышишь что он слышал.

☐ Контракт

Фокус

Когда ты заключаешь контракт, ты автоматически применяешь это заклинание. Ты мистическим образом узнаешь, если другая сторона разорвёт его.

Заклинания первого уровня

☐ Сера

1 уровень

(постоянное)

Пока ты сконцентрирован, ты можешь призвать маленькую сферу огня в своих руках когда ты пожелаешь (метательное, близко, пробивание 1). Пока этот spell действует, ты получаешь -1 на каст других заклинаний.

☐ Вызвать страх

1 уровень

(постоянное)

Выбери цель, которую ты можешь видеть и объект неподалёку. Цель боится объекта до тех пор пока ты поддерживаешь заклинание. Её реакции: бежать, впасть в панику, умолять о прощении, драться. Пока ты поддерживаешь spell, ты получаешь -1 на каст других заклинаний. Ты не можешь применять заклинания на цели с интеллектом ниже звериного (магические конструкторы, живые мертвецы, автоматы и т.д.)

☐ Разговор с мёртвыми

1 уровень

(постоянное)

Мёртвые могут разговаривать с тобой непродолжительное время. Умерший ответит на любые твои три вопроса исходя из знаний, полученных при жизни и после смерти так хорошо, как только сможет.

☐ Невидимый слуга

Фокус

(постоянное)

Ты призываешь невидимого конструктора, который может только переносить вещи. Его носимый груз равен 3 и он может нести то что ты ему можешь передать. Сам он не может поднимать вещи. Объекты, переносимые невидимым слугой, парят над землёй в нескольких шагах позади тебя. Если слуга получает урон или теряет тебя из виду, он немедленно исчезает, бросая любые переносимые вещи. В противном случае слуга существует пока ты не развеешь заклинание.

☐ Верь в меня

1 уровень

(постоянное)

Персона (не зверь или монстр) которую ты касаешься при касте заклинания, будет считать тебя другом до тех пор, пока не получит повреждения или ты не скомпрометируешь себя.

☐ Кольцо Гига

1 уровень

(постоянное)

Дотронься до любого союзника, он становится невидимым. Это заклинание сохраняется пока союзник не атакует кого-нибудь или ты не отменишь его. Ты не можешь ничего kastовать до тех пор, пока поддерживаешь это заклинание.

☐ Побуждение

1 уровень

Ты дотрагиваешься до кого-нибудь и создаёшь у него желание, например: убежать, жадность, голод, похоть или жажду. Ты выбираешь побуждение но персонаж реагирует на него по собственной воле. Побуждение проходит через пару часов.

Заклинания третьего уровня

☐ Явись!

3 уровень

(постоянное)

Ты призываешь слугу из мира твоего покровителя, который будет помогать тебе так хорошо как только сможет. Опиши его! Он имеет параметры твоего персонажа но с доступом только к базовым ходам. У него +1 модификатор ко всем параметрам, 1 ОЗ и твой кубик урона. Также монстр получает 1D4 из этих черт:

- Он получает +2 вместо +1 к одному из параметров.
- У него есть полезная способность, Мастер опишет её.
- Он не безрассудный.
- Его связь с этим миром сильна, он получает +2 к ОЗ за каждый твой уровень.

Существо остаётся в этом мире до тех пор пока не будет убито или ты не отправишь его назад. Пока заклинание активно, ты получаешь -1 на каст других заклинаний.

☐ Развеять магию

3 уровень

Выбери заклинание или магический эффект недалеко от тебя. Заклинание будет подвергнуто разрушению. Слабое заклинание развеется без следа, мощная же магия будет ослаблена или подавлена до тех пор, пока ты рядом.

☐ Кровавое неистовство

3 уровень

(постоянное)

Сверхъестественная жажда крови наполняет вены персоны, которой ты касаешься. Когда зачарованный персонаж наносит урон в рукопашной схватке, он кидает кубик урона два раза и выбирает лучший вариант. Это заклинание прекращается когда зачарованный персонаж делает что-либо кроме бездумной атаки.

☐ Покров ночи

3 уровень

(постоянное)

Выбери пространство в поле зрения, его накрывает сверхъестественная тьма. Пока ты поддерживаешь это заклинание, ты получаешь -1 на каст других заклинаний.

☐ Взрыв хаоса

3 уровень

Взрыв тёмной энергии вздымается из под земли под ногами твой цели, нанося 2D6 урона цели и всем кто находится рядом. Урон игнорирует броню.

☐ Мимик

3 уровень

(постоянное)

Ты принимаешь облик того, кого касаешься когда кастуешь заклинание. Твои физические характеристики соответствуют цели но твоё поведение нет. Эта форма сохраняется до тех пор пока ты не получишь урон или не решишь вернуться в исходную форму. Ты не можешь kastовать заклинания пока поддерживаешь это волшебство.

Заклинания варлока

Заклинания пятого уровня

☐ Пленить душу 5 уровень

Ты ловишь и помещаешь в драгоценный камень душу умирающего существа. Захваченное существо знает о своём пленении но им можно манипулировать при помощи заклинаний, дипломатии и других эффектов. Все ходы против этого существа получают +1. Ты можешь освободить пойманную душу в любой момент но будучи раз освобождённой повторно поймать её будет нельзя.

☐ Холод Пустоты 5 уровень

По щелчку твоих пальцев температура в области, которую ты можешь видеть, стремительно опускается ниже нуля. Посевы умирают, животные спасаются бегством а люди без защиты страдают от обморожений, если они остаются в холоде. Температура и погода остаются изменёнными на протяжении дня или пока ты не захочешь обратного.

☐ Связь с потусторонним 5 уровень

Ты посылаешь клич в другую плоскость бытия. Укажи с кем или чем ты хочешь связаться в определённой области, тип существа, имя или титул. Ты создашь двустороннюю связь и можешь общаться с этим существом. Ты или твой собеседник можете оборвать связь в любой момент.

☐ Печать Соломона 5 уровень

Кастуй это заклинание на область с чёткими границами или на круг, очерченный мелом, краской или кровью. Затем назови тип существа. Заклинание запрещает существу названного типа заходить или покидать зачарованное место.

☐ Предсказание 5 уровень

Назови место, персону или предмет про который ты хочешь что-то узнать. Твой покровитель пошлёт тебе видение о цели так будто бы ты находишься рядом с объектом.

☐ Мор 5 уровень *(постоянное)*

Выбери существо, которое ты можешь видеть. До тех пор пока ты не отменишь это заклинание, цель страдает от болезни по твоему выбору. Пока этот spell поддерживается, ты получаешь -1 на каст других заклинаний.

Заклинания седьмого уровня

☐ Звёздные врата 7 уровень *(постоянное)*

Ты открываешь проход в другое измерение или план бытия. Ты можешь пройти через врата или попав в другой мир или пройти через него и оказаться в другом месте в твоём измерении. Ты можешь взять с собой кол-во человек, равное твоему уровню с их согласия, или ты можешь отправить одну цель саму по себе через врата, коснувшись её.

☐ Разрушение разума 7 уровень *(постоянное)*

Психическая травма сокрушает цель, которую ты можешь видеть, уменьшая её интеллект и низводя личность до животного состояния. Пока существо находится под воздействием заклинания, оно не может говорить, понимать язык или делать что-либо требующее высшего мышления или силы воли. Пока ты поддерживаешь это колдовство, ты получаешь -1 на каст других заклинаний.

☐ Истинное зрение 7 уровень *(постоянное)*

Ты видишь истинную суть всех вещей. Этот spell работает пока ты не соврешь или не отменишь его. Пока этот spell поддерживается, ты получаешь -1 на каст других заклинаний.

☐ Овладеть 7 уровень *(постоянное)*

Ты внедряешь помещаешь своё сознание в кого-нибудь другого. Ты получаешь 1D4 очков, потрать их что-бы заставить подчинённое существо выполнить одно из действий:

- Отдаёт тебе какую нибудь из своих вещей.
- Проводит согласованную атаку на цель по твоему выбору.
- Говорит несколько слов по твоему выбору.
- Правдиво отвечает на один вопрос.

Заклинание заканчивается если ты потратил все свои очки. Если цель получает повреждения, то ты теряешь 1 очко. Пока заклинание работает, ты не хочешь колдовать другое волшебство.

Заклинания девятого уровня

☐ Поддельный мир 9 уровень *(постоянное)*

С прикосновением ты можешь отправить чьё-то тело в магический сон а разум в поддельный мир, который воспринимается целью как реальный. Пока заклинание активно, зачарованный продолжает жить в мире, целиком и полностью созданным тобой. Он не знает что мир поддельный а его тело спит где-то в другом месте.

☐ Бедствие 9 уровень *(постоянное)*

Назови город, посёлок, лагерь или другое место, где живут люди. Пока заклинание активно, названное место будет страдать от бедствия, наиболее близко подходящего к домену твоего покровителя (саранча, смерть первенцев и так далее). Пока этот spell поддерживается, ты получаешь -1 на каст других заклинаний.

☐ Адское пламя 9 уровень

Ты можешь обрушить пламя с небес. Выбери область. Все в этой области получают 2d8 урона, который игнорирует броню.

☐ Руны врат 9 уровень

Это заклинание может быть использовано одним из двух способов. Первый — создаёт руну врат в определённой локации. Второй - переносит тебя и несколько человек между двумя рунами. Когда ты применяешь это заклинание, ты не можешь одновременно использовать оба его варианта, тебе нужно выбрать один из них.

Заклинания варлока