

DRAGON AGE RPG

Сложность Простых Бросков

Действие	Сложность
Повседневное	7
Простое	9
Среднее	11
Сложное	13
Тяжелое	15
Чудовищное	17
Грандиозное	19
Почти невозможное	21

Сложность Расширенных Бросков

Действие	Порог Успеха
Просто	5
Средне	10
Сложно	15
Тяжело	20
Чудовищно	25

Модификаторы Броска Атаки

Модиф.	Обстоятельства
-3	Защищающийся за надёжным укрытием (Стена). Атакующий во время сильного снегопада.
-2	Защищающийся за менее надёжным укрытием (Дерево). Атакующий по колено в грязи. Стрельба в ближнем бою. Бой в темноте.
-1	Дождь, туман или дым скрывают защищающегося. Бой в сумраке.
0	Обычные условия
+1	Атакующий на возвышении. Защищающийся лежит на земле. Двое против одного в ближнем бою.
+2	Трое против одного в ближнем бою. Защищающийся пьян.
+3	Защищающийся не знает об атаке.

БРОСОК = 3к6 + Способность + Фокус

Исцеление Урона

- Вам может помочь другой персонаж, использовав действие лечения. Вы не получаете никакой выгоды от следующих действий лечения, пока не получите новые ранения.
- Вы можете сделать передышку после битвы. Это пятиминутный отдых, который позволяет вам отдохнуть, позаботиться о мелких ссадинах и порезах, глотнуть воды и тому подобное. После передышки вы восстанавливаете 5 + Телосложение + Уровень очков Здоровья. После сцены вы можете сделать только одну передышку. Если в конце сцены ваше Здоровье равно 0, то передышку вы не можете сделать никоим образом.
- Вы можете отоспаться. Если вы проспите по крайней мере 6 часов, вы восстанавливаете 10 + Телосложение + Уровень очков Здоровья.
- Вы можете быть исцелены магией. Как правило, для этого используется заклинание Исцеления.

Боевые действия

Когда начинается бой, проводится следующая процедура:

1. Мастер: "Бросайте инициативу". Начинается боевая сцена.
2. Каждый игрок делает бросок инициативы — то есть на способность Ловкость (Инициатива). Мастер делает по броску инициативы за каждого главного НИПа персонажа и за каждую группу второстепенных НИПов (первые действуют в одиночку, тогда как вторые — группами).
3. Мастер сравнивает результаты бросков и расписывает их на листе инициатив, от максимального значения к минимальному. Именно в таком порядке будут ходить участники сцены в каждом раунде. Если на двух и более костях выпали одинаковые значения, побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и Кубики Дракона равны, побеждает тот, чья способность выше.
4. Герой с максимальной инициативой делает ход. Он может совершить основное действие и дополнительное или два дополнительных действия. Когда все действия совершены, ход героя заканчивается.
5. Следующий персонаж делает свой ход.
6. Шаг 5 повторяется, пока все не сделают свои ходы.

Атака

Есть две типы атак: ближнего боя и дальнего. Оба типа атак совершаются одинаково.

1. Вы выбираете цель. В ближнем бою вы можете атаковать только того врага, с которым соседствуете. Чтобы атаковать цель в дальнем бою, вы должны видеть её и она должна находиться в пределах дальности оружия.
2. Вам нужно сделать бросок атаки. Это бросок на способность. На какую именно, зависит от типа используемого вами оружия. К нему прибавляется бонус фокуса, если он есть и другие модификаторы (за прицеливание, стремительную атаку, волшебные предметы, таланты и т.п.).
3. Бросок атаки — обычный бросок на способность. Сложность равна Защите вашего противника.
4. Если результат вашего броска равен или больше Защиты противника, то удар пришёлся в цель.

Нанесение Урона

Попав по противнику, вы наносите ему урон. Как вычислить урон, описано ниже.

1. Сделайте бросок на урон, указанный в описании оружия, затем добавьте Силу и другие модификаторы (таланты или магию). Заметьте, что к урону от оружия, принадлежащего типу Луков, прибавляется не Сила, а Восприятие.
2. Вычтите класс брони вашего противника (если только оружие не наносит проникающий урон — тогда этот шаг пропускаем).
3. Результат, который вы получили после шагов 1 и 2 — вот тот урон, который вы нанесли. Здоровье вашего противника падает на указанную величину. Заметьте, если у вашего противника хороший доспех, то вы можете не нанести ему урона, даже если попали.

Основные Действия

Атака, Ближний Бой

Вы атакуете в ближнем бою одного врача, с которым соседствуете. Соседствующим считается любой враг, находящийся в радиусе 2 ярдов от вас.

Атака, Дальний Бой

Вы бросаете оружие дальнего боя или стреляете из него в одного видимого врача, находящегося в пределах дальности используемого оружия.

Бег

Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей удвоенной Скорости. Вы не можете использовать это действие, если сбиты с ног (вам нужно вначале совершил действие Движения, чтобы подняться на ноги).

Защита

В этот раунд вы сосредотачиваете усилия на защите. До вашего следующего хода, вы получаете бонус +2 к Защите.

Лечение

Вы быстро оказываете первую помощь раненному союзнику. Для этого вы должны с ним соседствовать (находится не дальше 2 ярдов) и подготовить бинты. Далее нуженбросок на Разум (Исполнение) против Сп 11. Если он успешный, то ваш союзник восстанавливает количество здоровья, равное Кубику Дракона + Разум. Герой не восстанавливает единиц здоровья от следующего действия Лечения, пока снова не получает урон.

Решительная Атака

Вы атакуете противника в ближнем бою, обрушивая на него такой сильный удар, какой только можете, хотя это идёт в ущерб вашей способность парировать удары. В случае попадания вы наносите на 1 больше урона, но в любом случае до вашего следующего хода получаете -1 к Защите.

Стремительная атака

Вы преодолеваете расстояние, равное половине вашей Скорости (округление вниз) в ярдах, чтобы атаковать в ближнем бою врага. Вы получаете бонус +1 к вашему броску атаки.

Дополнительные Действия

Активация

Это действие позволяет вам использовать умения или предметы, например, стили боя или зелья.

Готовность

Вы заявляете одно основное действие и заканчиваете ход. И в любое время до того, как вновь придёт ваш ход, вы можете прервать действия другого персонажа и совершив заготовленное действие. Если вы не использовали его до следующего хода, то действие потеряно. Вы не можете совершить действие подготовки, если уже предприняли основное действие в данном раунде.

Движение

Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей Скорости. Кроме этого, вы можете упасть на землю, встать, вскочить на скакуна или транспорт, но если вы предпринимаете подобное действие, то вы можете преодолеть расстояние, равное только половине вашей Скорости (округление вниз).

Защитная Стойка

Вы используете свои умения, чтобы найти баланс между атакой и защитой. Добавьте +1 или +2 (по вашему выбору) к Защите до конца раунда. Однако одновременно вы получаете аналогичный штраф ко всем броскам, которые сделаете до конца раунда (в этом ключевой разница между действием Защитная стойка и Защита). Защитная стойка действует до конца раунда, тогда как Защита до вашего хода в следующем раунде). Если вы собираетесь использовать это дополнительное действие, то должны использовать его прежде любого основного действия.

Подготовка

Вы можете обнажить оружие, вытащить зелье или подготовить к использованию какую-то другую вещь. Как часть данного действия, вы можете избавиться от чего-то, что уже держите в руках: спрятать лук и обнажить меч.

Преследование

Вы готовы преследовать противника, если он отступит или обратится в бегство. Когда используете это действие, выберите противника, с которым соседствуете. До начала следующего хода, если этот противник отступает, вы можете преодолеть расстояние в ярдах, равное вашей Скорости, чтобы его догнать. Это случается сразу после передвижения противника, до того, как он успеет что-либо сделать. Однако вы можете использовать это действие только на том противнике, с которым вы уже находитесь в ближнем бою в данном раунде (не важно, сумели вы нанести ему урон или нет). Отнюдь не обязательно, что при использовании этого действия вы дожните противника, если вы недостаточно быстры, то просто преодолеваете максимальное расстояние, какое можете, прежде чем остановитесь. При желании вы также можете не совершать движения, когда ваш враг побежит или совершить лишь его часть.

Прицеливание

Вы тратите время на то, чтобы предугадывать действия вашего противника и нанести точный удар. Если ваше следующее действие атака, то вы получаете бонус +1 к броску атаки.

Устоять

Вы крепко упираетесь ногами в землю, так что ничто не может вас сдвинуть с места. До начала следующего хода любой противник, который использует приёмы Рывка или Сбить с Ног, провалился, если не выиграл встречный бросок на Силу (Мощь) против вашей Силы (Мощь) или Ловкости (Акробатика). Этот бросок совершается уже после того, как противник потратит свои очки приемов, которые пропадают, если вы выигрываете бросок. Противник, использующий Рывок более одного раза (пытающийся переместить вас на большее, нежели 2 ярда, расстояние), делает один бросок на весь приём.

Боевые Приемы

Цена ОП	Прием
1+	Рывок: Вы можете передвинуть себя или цель атаки в любом направлении на 2 ярда за каждый потраченный ОП.
1	Быстрая перезарядка: Вы можете немедленно перезарядить дальнобойное оружие.
1	Быть Настороже: Вы тратите время на то, чтобы оглядеться и понять, что происходит вокруг. Сделайте бросок на Восприятие с любым фокусом против сложности 11. Если бросок успешный, Мастер обрисовывает какие-то детали, ускользнувшие от вашего внимания или даёт вам бонус +1 к следующему броску. Этот бонус не складывается ни с одним другим бонусом, кроме бонуса фокуса и должен прибавляться к следующему броску, который вы сделаете и вы теряете данный бонус, если не использовали до того, как снова настанет ваш черёд ходить.
2	Сбить с ног: Вы сбиваете врага с ног. Любой персонаж, атакующий сбитого с ног врага получает +1 к броску атаки. Персонажу нужно вначале совершить действие Движения, чтобы подняться на ноги.
2	Защитная стойка: Атаковав, вы встали в защитную стойку. Вы получаете бонус +2 к Защите до начала следующего хода.
2	Обезоруживание: Вы попытались выбить из рук цели оружие в ближнем бою. Вы с вашим противником должны сделать встречные броски атаки. Эти броски не дают никаких ОП. Если ваш бросок оказался удачным, вы выбиваете оружие у врага и отбрасываете его на 1к6 + Сила ярдов в том направлении, которое вы укажите.
2	Отравление: Яд на вашем клинке проникает в кровь противника и начинает делать своё чёрное дело. Ваш противник сразу же получает обычный урон от яда наряду с его дополнительными эффектами. Урон от яда всегда проникающий.
2	Мощный удар: Ваша атака наносит дополнительные 1к6 урона.
2	Пробивание брони: Вы находите слабое место в доспехе врага. Против этой атаки его класс брони меньше в 2 раза.
2	Насмешка: Вы оскорбляете или отвлекаете одного из противников, находящихся не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на ваше Общение (Обман) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выигрываете, цель получает штраф -1 к броскам атаки и заклинаний в свой следующий ход.
2	Угроза: Вы принимаете угрожающую позу, бросая вызов противнику, находящемуся не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на вашу Силу (Запугивание) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выиграли, он должен на следующий ход атаковать именно вас любым способом (заклинанием, атакой и т.д.).
3	Баха: Ваша атака заставляет детонировать гранату, которую держит в руках или несёт ваш противник. Ваша цель и все радиусе 2 ярдов вокруг неё получают полный урон. Если у вашего противника есть талант Создание Ядов, то можно заставить детонировать только ту гранату, которая у него в руках. Если ваш противник и держит гранату, и несёт несколько с собой, то сначала детонирует та, что у него в руках. Если он несёт несколько видов гранат, то какая именно взорвётся, решает Мастер. Если вы используете этот приём при атаке ближнего боя, вы находитесь в радиусе поражения гранаты и вас заденет взрывом, если вы не используете приём Броска!
3	Молниеносная атака: Вы можете снова атаковать прежнюю цель, либо другую в поле зрения и досягаемости. Чтобы атаковать в дальнем бою, ваше оружие должно быть заряжено. Если у вас выпадает дубль, вы больше не получаете ОП.
4	Двойная атака: Ваша атака настолько сильна, что поражает две цели. Во-первых, выберите вторую цель. Она должна соседствовать с вами или, если вы используете дальнобойное оружие, находиться не далее 6 ярдов от прежней цели. Для расчёта попадания по второй цели используйте предыдущий бросок атаки. Попав во вторую цель, вы рассчитываете нанесённый ей урон обычным способом.
4	Перехват инициативы: Ваша атака задаёт новый темп битве. Вы поднимаетесь на верх списка инициатив. Таким образом, вы можете сделать свой ход раньше остальных, кто сражается. Вы остаётесь на вершине списка, пока инициативу не перехватит кто-то другой.
5	Смертельный удар: Ваша атака причиняет дополнительные 2к6 урона.

Приемы Колдовства

Цена ОП	Прием
1-3	Могучее колдовство: Поднимите Магическую Силу вашего заклинания на 1 за каждый потраченный ОП, максимум до 3.
2	Умелое колдовство: Снизьте стоимость заклинания на 1. Этот приём может опустить её до 0.
2	Мощное колдовство: Если заклинание наносит урон, то одна цель заклинания, на ваш выбор, получает дополнительные 1к6 урона.
3	Щит маны: Вы используете остатки маны заклинания на то, чтобы создать щит, дающий временную защиту. Вы получаете +2 к Защите до начала следующего хода.
4	Быстрое колдовство: После того, как вы прочитали данное заклинание, вы немедленно можете сотворить другое заклинание. Время чтения второго заклинания должно быть равным большому или малому действию. Если вы выбрасываете два одинаковых числа в броске на второе заклинание, то никаких ОП не получаете.
4	Грандиозное заклинание: Заклинание действует куда более драматично, чем обычно. До начала следующего хода, каждый кто попытался атаковать вашего героя в ближнем бою, должен сделать успешный бросок на Волю (Отвага). Сложность равна 10 + ваша Магия. Тот, кто завалил бросок, вместо атаки должен сделать действие защиты или движения.

Оружие

Оружие	Урон	Сила	Цена
Тип: Топоры (Сила)			
Боевой топор	2d6	1	14 см
Метательный топор	1d6+2	1	10 см
Двуручный топор	3d6	3	20 см
Тип: Дробящее (Сила)			
Булава	2d6	1	12 см
Молот	1d6+3	1	14 см
Двуручный молот	2d6+3	3	19 см
Тип: Луки (Ловкость)*			
Арбалет	2d6+1	1	20 см
Короткий лук	1d6+1	-1	9 см
Длинный лук	1d6+3	1	15 см
Тип: Рукопашная (Ловкость)			
Кулак	1d3	-	-
Латная рукавица	1d3+1	-	4 см
Импровиз. оружие	1d6-1	-	-
Тип: Дуэльное (Ловкость)			
Мэн-гопш	1d6+1	-	11 см
Рапира	1d6+3	0	18 см
Щипастый щит	1d6	-1	15 см

Дальность Стрелкового Оружия

Оружие	Малая Дальность	Высокая Дальность	Перезарядка
Арбалет	30 ярдов	60 ярдов	Основное
Длинный лук	26 ярдов	52 ярда	Дополнительное
Короткий лук	16 ярдов	32 ярда	Дополнительное
Метательный топор	4 ярда	8 ярдов	Дополнительное
Метательный нож	6 ярдов	12 ярдов	Дополнительное
Метательное копьё	8 ярдов	16 ярдов	Дополнительное

Доспехи

Броня	Класс Брони	Штраф Брони	Цена
Легкая кожаная	3	0	15 см
Тяжелая Кожанная	4	-1	30 см
Легкая Кольчуга	5	-2	50 см
Тяжелая Кольчуга	7	-3	75 см
Легкая Латная	8	-4	100 см
Тяжелая Латная	10	-5	150 см

Щиты

Щит	Бонус Щита	Цена
Легкий Щит	+1	15 см
Средний Щит	+2	30 см
Тяжелый Щит	+3	60 см

Оружие	Урон	Сила	Цена
Тип: Тяжёлые клинки (Сила)			
Меч-бастард	2d6+1	2	20 см
Длинный меч	2d6	1	18 см
Двуручный меч	3d6	3	23 см
Тип: Пики (Сила)			
Тяжёлая пика	2d6+1	3	20 см
Турнирная пика	1d6+1	0	6 см
Лёгкая пика	1d6+3	1	12 см
Тип: Лёгкие клинки (Ловкость)			
Кинжал	1d6+1	-	9 см
Короткий меч	1d6+2	-1	14 см
Метательный нож	1d6	-	10 см
Тип: Древковое (Сила)			
Глефа	2d6+1	1	23 см
Алебарда	2d6+3	3	25 см
Трезубец	2d6	2	18 см
Тип: Копья (Сила)			
Копьё	1d6+3	0	12 см
Метательное копьё	1d6+3	0	12 см
Двуручное копьё	2d6	1	20 см
Тип: Посохи (Ловкость)			
Дубина	1d6	-	1 см
Моргенштерн	1d6+3	1	11 см
Посох	1d6+1	-	3 см

* Оружие типа Луки получают бонус к урону не от Силы, а от Восприятия.

Пища и Ночлег

Продукт/Услуга	Цена
Бутыль дешевого вина	20 мм
Пинта эля или пива	10 мм
Обед в таверне	25 мм
Запас еды на 1 неделю путешествия	2 см
Ночлег в общей комнате (за ночь)	50 мм
Ночлег в отдельной комнате (за ночь)	2 см

Животные и Транспорт

Транспорт/Услуга	Цена
Телега	20 см
Фургон	15 см
Седло	20 см
Седельные сумки	10 см
Корм (на день)	5 мм
Конюшня (на день)	10 мм
Верховая Лошадь	120 см
Тягловая Лошадь	50 см
Мул	20 см
Собака	15 см
Сокол	17 см

Социальные Приемы

Цена ОП

Прием

- 1 **Меткое словцо:** Вы заканчиваете своё действие удачной фразой, которая трогает тех, кто вас слышал, до глубины души. Если вы не можете её придумать, это быстренько делают за вас Мастер или другие игроки, а вы принимаете один из их вариантов. Вполне возможно, что эта фраза, к добру или к худу, станет крылатой.
- 2 **И ещё:** Вам удаётся вставить в беседу дополнительный аргумент или выпад, если специфика действия это позволяет. Если возможно, вы делаете дополнительный бросок как часть действия, прежде чем остальные получили право на ответ, возражение или какие-то броски.
- 2 **Управлять толпой:** Ваши усилия, направленные на то, чтобы установить контакт, были столь успешны, что коснулись всех людей вокруг. Эффект удачного броска распространяется на одну дополнительную цель на ваш выбор. Вы можете использовать этот приём несколько раз за один бросок. Однако если бросок, который вы делали, был встречным, вы не можете распространить его эффект на того, чья способность + фокус, на которые производился бросок, были больше, чем у первоначальной цели.
- 3 **Ошеломлённое молчание:** Вы столь впечатлили слушателей, что все свидетели вашего выступления теряют дар речи и не могут ничего говорить по крайней мере один раунд. Вне боя молчание продолжается самое меньшее до того, как ваш герой использует какое-то иное действие.
- 3 **Шутка:** Вы бросаете фразу, корчите рожу или делаете ещё что-то, что вызывает у присутствующих взрыв хохота или по крайней мере сдержанные смешки. Любой НИП, который пытается удержаться от смеха, должен сделать бросок на Волю (Самоконтроль) против сложности 11, исключая тех, кого вы задели своей шуткой (последнее решает Мастер).
- 4 **Флirt:** Выберите одного из присутствующих и сразу же сделайте встречный бросок на Общение (Соблазнение) против Воли (Самоконтроль). Если вы выиграли, этот персонаж очарован вами. Какое это значение имеет в данный момент и как возникшее будет отыгрываться в дальнейшем (а может, всё закончится неудачей?) – зависит от Мастера (или персонажа, если он был целью приёма) и от того, как вы построите дальнейшую линию поведения, но успех означает, что у вас появилась возможность завести роман.
- 4 **Железная воля:** Ваш успех наполняет вас чувством собственного величия и духовной силы. До конца отрезка социальной сцены вы получаете бонус +1 к любому встречному броску, направленному на то, чтобы вывести вас из эмоционального равновесия. Например, попытка запугать, впечатлить, поторговаться и т.д.
- 5 **Разъярить:** Вы обнажаете клинок, сопровождая это поднажкой или оскорблением одного НИПа, отчего тот, на ваш выбор, либо тотчас же накидывается на вас, либо поспешно покидает место действия. Если выбрана атака, она не обязательно должна быть направлена на убийство (хотя разъяренный персонаж может предпринять и такую попытку). Подобной «атакой» вполне могут оказаться пощёчина или удар перчаткой.

Исследовательские Приемы

Цена ОП

Прием

- 1 **Преимущество позиции:** Ваша позиция дала вам преимущество. Вы обнаружили нечто, находясь на два ярда дальше от того места, откуда бы вы разглядели это нечто в обычных условиях (последнее зависит от объекта броска). Вы можете подождать, пока Мастер не опишет, что же такое вы увидели и только после этого указать точную позицию, где находитесь. Этот приём можно использовать многократно, пока есть очки приёмов.
- 2 **Эффективный поиск:** Если на действие, соответствующее броску, расходуются какие-то ресурсы, то вы затрачиваете их вдвое меньше, чем в обычных обстоятельствах.
- 2 **Быстрый поиск:** Вы тратите на действие вдвое меньше времени, чем в обычных обстоятельствах.
- 3 **Это интересно:** Вы можете сделать ещё один бросок на Восприятие, потратив на это соответствующе время и ресурсы, чтобы узнать больше информации об объекте броска или том, что вас окружает. Этот бросок может иметь иной фокус, нежели первый, однако, если на двух и более кубиках выпадут одинаковые числа, вы не получаете очков приёмов. Действия, соответствующие этим двум броскам, происходят одновременно, а не друг за другом. Если никаких дополнительных сведений узнать невозможно, приём потрачен зря; однако Мастер не должен предупреждать вас заранее, можно ли получить какую-то дополнительную информацию или же уже нет.
- 3 **Предмет внимания:** Вы получаете бонус +1 на все броски, связанные с дальнейшим исследованием цели, пока не изменятся время или место действия.
- 4 **Всё под контролем:** Если через небольшое время после удачного исследования начинается сражение, вы получаете +3 к своему броску инициативы.
- 4 **Находчивость:** Выберите фокус, которого у вас нет и который соответствует способности, на какую делался бросок. До того, как изменятся время или место действия, считается, что этот фокус у вас есть. Мастер может потребовать объяснения, каким образом обстоятельства дают вам такое преимущество, и, если аргументация не удовлетворит его, отказать в бонусе.
- 4 **С блеском:** Ваше блестящее выполнение задачи впечатляет на тех, кто имел возможность это лицезреть. Вы получаете бонус +1 ко встречным броскам против тех, кого восхитило ваше мастерство, пока не изменятся время или место действия.

Чтение Заклинаний

Вы можете прочитать любое заклинание, сделав успешный бросок и потратив соответствующее количество очков маны. Бросок заклинания – обычный бросок на Магию. Обычно учатся фокусы Магии Созидания, Магии Энтропии, Элементальной Магии и Магии Духа, каждый из которых соответствует одной из магических школ.

БРОСОК ЗАКЛИНАНИЯ = 3к6 + МАГИЯ + ФОКУС

Если ваш бросок равен или больше сложности, вы успешно прочитали заклинание. Если нет, то заклинание проваливается и не действует никак. Но мана тратится в любом случае.

При расчете результата некоторых заклинаний используется Кубик Дракона, так что лучше как-нибудь зафиксируйте выпавшее на нём значение, пока действие заклинания не прекратится.

Сила Магии

Для многих заклинаний нужно беспокоиться только о броске на заклинание. Если он успешен, то заклинание работает. Но иногда, чтобы заклинание произвело какое-то воздействие, вы должны преодолеть природное сопротивление цели. Сила Магии – это мощь вашего волшебства. Некоторые заклинания позволяют цели сделать бросок против Силы Магии, чтобы попытаться воспротивиться действию магии или хотя бы отчасти нейтрализовать его.

СИЛА МАГИИ = 10 + МАГИЯ + ФОКУС

Очки Маны

Для сотворения заклинаний нужна энергия, которой обладает каждое живое существо, известная как мана. Объём маны, в обычных условиях доступный магу для сотворения заклинаний, исчисляется в очках маны. Чем больше маны у вас есть, тем больше заклинаний вы способны сотворить. Если у вас не осталось очков маны, вы не можете читать заклинания, пока не восстановите хоть некоторое количество маны.

Маг 1 уровня начинает игру с количеством маны, равным 10 + Магия + 1к6 и получает Магия + 1к6 с каждым новым уровнем. Сильные маги могут творить заклинания долгое время, не истощая свои запасы маны. Это говорит о том, что очки маны – ресурс не бесконечный и умный маг знает, когда тратить ману, а когда лучше поберечь.

Каждое заклинание стоит определённое количество очков маны. Они тратятся каждый раз, когда совершается действие заклинания, вне зависимости от того, получилось сплести чары или нет. Магия всегда заставляет платить по счетам.

Восстановление Очков Маны

Маг восстанавливает очки маны после отдыха. За каждый полный час отдыха/медитации вы восстанавливаете 1к6 + Магия очков маны. Если вы будете отдохнуть/медитировать полных 8 часов без перерывов, то вы восстанавливаете ману до максимума.

Заклинания и Броня

Маги могут носить броню, хотя и не обучались этому специально. Однако доспех затрудняет чтение заклинаний: маг вынужден тратить лишние очки маны, количество которых зависит от типа брони и её нагрузки. Эта дополнительная мана тратится на каждое заклинание, так что маг, нацепивший тяжёлую броню, быстро окажется в проигрышном положении.

Заклинания в Броне

Надетая Броня	Нагрузка
Кожаная	1
Тяжелая Кожаная	2
Легкая Кольчуга	3
Тяжелая Кольчуга	4
Легкая Пластинчатая	5
Тяжелая Пластинчатая	6

Провалы Колдовства

Когда происходит провал колдовства, заклинатель должен сделать бросок на Воля (Самоконтроль) против сложности заклинания. Удачный бросок означает, что маг сбит с ног. Необходимо потратить дополнительное действие, чтобы подняться, и противник получает бонус +1 к броскам атаки против упавшего мага. Маг может избежать последствий провала потратив столько же маны, сколько требовало провалившееся заклинание.

Если же проверка Воли проваливается, то последствия провала определяются по Кубику Дракона.

Провалы Колдовства

Куб Дракона	Последствия
1	Истощение маны: Маг дополнительно теряет вдвое больше маны, нежели потратил на заклинание (то есть заклинание обходится ему втройке дороже).
2	Ожог маны: Маг теряет количество Здоровья, равное $x2$ маны, потраченной на заклинание.
3	Отдача: Из-за шока от провала маг не может использовать заклинания 1к6 раундов.
4	Осечка: Заклинание действует, но на союзника, а не на врага (или наоборот), или оказывает противоположное воздействие (исцеление вместо причинения урона или наоборот). Эффект осечки определяется Мастером.
5	Потерявшийся в Тени: Маг погружается в транс, в то время как его дух бродит по Тени в течение 2к6 минут. Маг в это время беспомощен и может быть добит ударом милосердия.
6	Истязание: То же самое, что и Потерявшийся в Тени, однако маг также должен каждые две минуты делать бросок на Волю (Веру или Самоконтроль) (Сложность 13) чтобы непустить демона в своё тело и не превратиться в одержимого. Чем дольше маг пребывает в тени, тем больше опасность. Игровой персонаж, превратившийся в одержимого, попадает под контроль Мастера, а игрок должен заново создавать персонажа.