

Имя персонажа: Элис Рейн

Раса/архетип: человек

Карьера: воин

Игрок:

REALMS OF TERRINOTH

Поглощение 6	Раны 18 Порог Текущие	Усталость 13 Порог Текущая	Защита 0 0 Ближняя Дальняя
------------------------	------------------------------------	---	---

Характеристики

4 Сила	2 Ловкость	2 Интеллект	2 Смекалка	3 Воля	2 Харизма
-----------	---------------	----------------	---------------	-----------	--------------

Навыки

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Алхимия (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Ближний бой (лёгкое оружие) (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Атлетика (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Ближний бой (тяжёлое оружие) (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Бдительность (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Грубая сила (Сила)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Верховая езда (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Дальний бой (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Внимание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Выдержка (Воля)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Запугивание (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Выживание (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Лидерство (Хар)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Жульничество (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Обаяние (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Координация (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Обман (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Медицина (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Переговоры (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Механика (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Скрытность (Лов)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	География (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Стойкость (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Запретное (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Уличная интуиция (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Легенды (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	Приключения (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			НОВЫЕ НАВЫКИ		
Вера (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Магия (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Поэзия (Хар)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Природа (Сме)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢
Руны (Инт)	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	▢▢▢▢▢▢▢▢



Оружие

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Боевой молот	Ближний бой (тяжёлое оружие)	9	4	Вплотную	Громоздкое 4, Неточное 1, Нокдаун, Ошеломление 1
Кулаки	Грубая сила	4	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

210

Итоговый опыт

0

Доступный опыт

МОТИВАЦИЯ

ЗАМЕТКИ

Достоинство: отвага
Элис снова и снова показывала, что её преданность закону даёт ей смелость противостоять любым неожиданностям.

Недостаток: нетерпимость
Элис серьёзно относится к вопросам справедливости и добра и не проявляет терпимости к тем, кто нарушает закон.

К своему восьмому дню рождения Элис могла прочесть по памяти весь Кодекс общего права и уже начала учить семь томов комментариев к нему. Её вела вперёд мечта однажды стать Хранителем закона, хотя она всегда и предпочитала кабинетные штудии долгим часам боевых тренировок. Теперь её звезда воссияла ярко, и имя её внушает страх сердцам неправедных по всему Терриноту. Хранителям закона Цитадели ведомы и боевые искусства, и мудрость закона, они несут правосудие повсюду, где в нём нуждаются. Верша и суд, и кару за пределами безопасных городов, они ревностно и без промедления исполняют свой долг.

Желание: справедливость
Желание восстановить справедливость по отношению к тем, кто нарушает закон Цитадели, движет Элис во всём, что она делает.

Страх: неудача
Элис не боится боли или смерти, она боится потерпеть неудачу, выполняя обязанности Хранителя закона.

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие и броня:
железная кольчуга (+2 к поглощению; добавляет ■ к проверкам Атлетики, Верховой езды, Координации и Скрытности)

Экипировка:
бурдюк, верёвка, огниво, рюкзак, спальный мешок, факелы

Серебро: 37

ГЕРОИЧЕСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

Название: Непреклонный Хранитель закона
Происхождение: Побуждение
Способность: Чудесное выздоровление **Улучшения:** Сюжетная, Улучшенная
Эффект: Один раз за игровую встречу Элис может потратить одно очко сюжета, чтобы активировать эту способность. Она незамедлительно исцеляет все полученные раны и исцеляет три раны в начале своего следующего хода.
Итоговые очки способности: 2 **Доступные очки способности:** 0

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	СТРАНИЦА	КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ
Готов к приключению	RoT 61	▷ Один раз за игровую встречу перенесите одно очко сюжета из набора ведущего в набор игрока.
Закалённый 2	OKP 73	▷ Увеличьте порог ран персонажа на 2 за каждый ранг (уже учтено).
Крепость	OKP 73	▷ Понижьте на 10 результат броска на критические травмы, полученный персонажем.
Храмовник	RoT 87	▷ Получите Веру как карьерный навык, но вы можете сотворить только одно заклинание с использованием этого навыка за сцену.
Храмовник (улучшенный)	RoT 89	▷ Не добавляйте ■ за броню, шит или отсутствие свободной руки при сотворении заклинания с помощью Веры.
Правосудие Цитадели	RoT 90	▷ Один раз за раунд получите 3 усталости, чтобы добавить урон, равный рангу выдержки, к урону от одного попадания атаккой в ближнем бою.
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷

Имя персонажа: Синдраэль

Раса/архетип: низкородный эльф

Карьера: Воин

Игрок:

REALMS OF TERRINOTH



Характеристики



Навыки

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Алхимия (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Ближний бой (лёгкое оружие) (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Атлетика (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Ближний бой (тяжёлое оружие) (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Бдительность (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Грубая сила (Сила)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Верховая езда (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Дальний бой (Лов)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Внимание (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Выдержка (Воля)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Запугивание (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Выживание (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Лидерство (Хар)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Жульничество (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Обаяние (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Координация (Лов)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Обман (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Медицина (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Переговоры (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Механика (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Скрытность (Лов)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	География (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Стойкость (Сила)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Запретное (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Уличная интуиция (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Легенды (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Приключения (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			НОВЫЕ НАВЫКИ		
Вера (Воля)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Магия (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Поэзия (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Природа (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Руны (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>



Оружие

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Меч	Ближний бой (лёгкое оружие)	6	2	Вплотную	Оборонительное 1
Большой щит	Ближний бой (лёгкое оружие)	4	5	Вплотную	Неточное 2, Нокдаун, Оборонительное 2, Отражающее 2
Кулаки	Грубая сила	3	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

190

Итоговый опыт

0

Доступный опыт

Достоинство: преданность
Синдраэль черпает силу из преданности своей госпоже и союзникам.

Недостаток: гордыня
Синдраэль смотрит на не-эльфов с некоторым презрением, а необходимость общения с ними раздражает её.

Желание: принадлежность
Синдраэль надеется, что однажды она вернёт себе место среди латарских эльфов.

Страх: самовыражение
Синдраэль приходит в ужас от любого проявления эмоциональной слабости, особенно от неё самой.

Принеся клятву верности леди Тивизель, меньше века спустя Синдраэль оказалась в неловкой ситуации, когда её покровительница была изгнана из эльфийской державы как изменница. Леди Тивизель благородно освободила всех её подданных от любых клятв, но латары не изменили настороженного отношения к приближённым предательницы. Не желая оставаться во враждебном Аймхеллине, Синдраэль последовала за своей госпожой в изгнание, надеясь получить объяснения происшедшему. Сейчас она ищет Тивизель по всему Терриному, отстаивая идеалы латары.

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие и броня:
железный чешуйчатый доспех (+2 к поглощению; добавляет ■ к проверкам Атлетики, Верховой езды, Координации и Скрытности)

Экипировка:
бурдюк, верёвка, 2 зелья исцеления, огниво, рюкзак, спальный мешок, фракелы

Серебро: 52

ГЕРОИЧЕСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

Название: Бесстрашный страж
Происхождение: В крови
Способность: Сложно убить
Улучшения: Продолжительная, Сюжетная
Эффект: Один раз за игровую встречу Синдраэль может потратить одно очко сюжета, чтобы использовать эту способность. Синдраэль получает +4 к поглощению на три раунда (включая текущий).
Итоговые очки способности: 2
Доступные очки способности: 0

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	СТРАНИЦА	КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ
Проворный	ОКП 142	Низкородные эльфы обладают ближней защитой 1 и дальней защитой 1 (уже учтено).
Упорство 3	ОКП 75	Увеличьте порог усталости персонажа на 1 за каждый ранг (уже учтено).
Парирование 2	ОКП 74	Когда по вам попадает атака ближнего боя, получите 3 усталости, чтобы уменьшить урон на 4.
Блок	РоТ 87	Держа в руках щит, можете использовать Парирование для уменьшения урона от атак дальнего боя.
Полевой командир	ОКП 78	В качестве действия совершите обычную (◆◆) проверку Лидерства, чтобы позволить трём союзникам получить 1 усталость и выполнить один маневр вне хода.
Пристойное поведение	ОКП 74	Можете получить 1 усталость, чтобы добавить А к проверке социального навыка.
Удар щитом	РоТ 84	Атакуя приспешника или соперника щитом, можете потратить А А А А или Ⓢ, чтобы ошеломить цель на 1 раунд.
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷

Имя персонажа: Леорик Книжник

Раса/архетип: человек

Карьера: маг

Игрок:

REALMS OF TERRINOTH

Поглошение 2	Раны 12 Порог Текущие	Усталость 14 Порог Текущая	Защита 1 1 Ближняя Дальняя
------------------------	------------------------------------	---	---

Характеристики

2 Сила	2 Ловкость	4 Интеллект	2 Смелка	3 Воля	2 Харизма
-----------	---------------	----------------	-------------	-----------	--------------

Навыки

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Алхимия (Инт)	X	▶▶▶▶▶	Ближний бой (легкое оружие) (Сила)		▶▶▶▶▶
Атлетика (Сила)		▶▶▶▶▶	Ближний бой (тяжелое оружие) (Сила)		▶▶▶▶▶
Бдительность (Воля)		▶▶▶▶▶	Грубая сила (Сила)		▶▶▶▶▶
Верховая езда (Лов)		▶▶▶▶▶	Дальний бой (Лов)		▶▶▶▶▶
Внимание (Сме)	X	▶▶▶▶▶	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Выдержка (Воля)	X	▶▶▶▶▶	Запугивание (Воля)		▶▶▶▶▶
Выживание (Сме)		▶▶▶▶▶	Лидерство (Хар)		▶▶▶▶▶
Жульничество (Сме)		▶▶▶▶▶	Обаяние (Хар)		▶▶▶▶▶
Координация (Лов)		▶▶▶▶▶	Обман (Сме)		▶▶▶▶▶
Медицина (Инт)		▶▶▶▶▶	Переговоры (Хар)		▶▶▶▶▶
Механика (Инт)		▶▶▶▶▶	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Скрытность (Лов)		▶▶▶▶▶	География (Инт)		▶▶▶▶▶
Стойкость (Сила)		▶▶▶▶▶	Запретное (Инт)	X	▶▶▶▶▶
Уличная интуиция (Сме)		▶▶▶▶▶	Легенды (Инт)	X	▶▶▶▶▶
Хладнокровие (Хар)	X	▶▶▶▶▶	Приключения (Инт)	X	▶▶▶▶▶
МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			НОВЫЕ НАВЫКИ		
Вера (Воля)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Магия (Инт)	X	▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Поэзия (Хар)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Природа (Сме)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Руны (Инт)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶



Оружие

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Книжал	Ближний бой (легкое оружие)	4	3	Вплотную	Точное 1
Кулаки	Грубая сила	2	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

210

Итоговый опыт

0

Доступный опыт

МОТИВАЦИЯ

ЗАМЕТКИ

Достоинство: аналитика
 Леорик мастерски воспринимает информацию и всегда готов предоставить веские аргументы.

Недостаток: гордыня
 Леорик сильно обижается на любое преуменьшение его магических или научных знаний.

После очередного жаркого спора с ректором профессор Леорик был отправлен университетом Грейхэвена в бессрочный отпуск. Постоянно обращаясь к научным трудам во время приключений, Леорик быстро заполучил прозвище Книжник. Во время своего творческого отпуска бывший профессор применяет магию и ищет давно забытые знания и мудрость.

Желание: амбиции
 Леорик выше всего ценит свой магический опыт и знания.

Страх: безызвестность
 Больше всего Леорик боится того, что научное сообщество забудет его вклад в исследования магии.

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие и броня:
 плотная мантия (+1 к защите), магический том (когда Леорик использует магическую атаку, он может добавить эффекты Дистанционный и Смертельный без увеличения сложности)

Экипировка:
 бурдюк, верёвка, огниво, рюкзак, спальный мешок, факелы

Серебро: 68

ГЕРОИЧЕСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

Название: Всезнайка
Происхождение: Непревзойденная тренировка
Способность: Все факты **Улучшения:** Продолжительная, Улучшенная
Эффект: Один раз за игровую встречу Леорик может потратить два очка сюжета, чтобы активировать эту способность. Последующие три раунда (включая этот) Леорик может узнать или вспомнить один важный факт о ситуации во время своего хода и один раз усиливает ту характеристику, проверки которой связаны с этим фактом.
Итоговые очки способности: 2 **Доступные очки способности:** 0

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	СТРАНИЦА	КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ
Готов к приключению	RoT 61	▷ Один раз за игровую встречу перенесите одно очко сюжета из набора ведущего в набор игрока.
Упорство	OKP 75	▷ Увеличьте порог усталости персонажа на 1 за каждый ранг (уже учтено).
Отчаянное восстановление	OKP 74	▷ Если у вас усталости больше половины порога усталости, то при лечении усталости в конце сцены вычтите две дополнительные усталости.
Пристойное поведение	OKP 74	▷ Можете получить 1 усталость, чтобы добавить А к проверке социального навыка.
Вспышка озарения	RoT 88	▷ Когда у вас выпадает при проверке навыка знания, добавьте к результату.
Фирменное заклинание	RoT 89	▷ Уменьшите сложность проверки фирменного заклинания персонажа на один.
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷

Имя персонажа: Ульма Гримстоун

Раса/архетип: Дварф из Кузни

Карьера: учёный

Игрок:

REALMS OF TERRINOTH

Поглощение 3	Раны 13 Порог Текущие	Усталость 13 Порог Текущая	Защита 0 0 Ближняя Дальняя
-----------------	-----------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Характеристики

2 Сила	2 Ловкость	4 Интеллект	2 Смекалка	3 Воля	2 Харизма
-----------	---------------	----------------	---------------	-----------	--------------

Навыки

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Алхимия (Инт)	X	▶▶▶▶▶	Ближний бой (лёгкое оружие) (Сила)		▶▶▶▶▶
Атлетика (Сила)		▶▶▶▶▶	Ближний бой (тяжёлое оружие) (Сила)		▶▶▶▶▶
Бдительность (Воля)		▶▶▶▶▶	Грубая сила (Сила)		▶▶▶▶▶
Верховая езда (Лов)		▶▶▶▶▶	Дальний бой (Лов)		▶▶▶▶▶
Внимание (Сме)	X	▶▶▶▶▶	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Выдержка (Воля)		▶▶▶▶▶	Запугивание (Воля)		▶▶▶▶▶
Выживание (Сме)		▶▶▶▶▶	Лидерство (Хар)		▶▶▶▶▶
Жульничество (Сме)		▶▶▶▶▶	Обаяние (Хар)		▶▶▶▶▶
Координация (Лов)		▶▶▶▶▶	Обман (Сме)		▶▶▶▶▶
Медицина (Инт)	X	▶▶▶▶▶	Переговоры (Хар)		▶▶▶▶▶
Механика (Инт)	X	▶▶▶▶▶	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Скрытность (Лов)		▶▶▶▶▶	География (Инт)	X	▶▶▶▶▶
Стойкость (Сила)		▶▶▶▶▶	Запретное (Инт)	X	▶▶▶▶▶
Уличная интуиция (Сме)		▶▶▶▶▶	Легенды (Инт)	X	▶▶▶▶▶
Хладнокровие (Хар)		▶▶▶▶▶	Приключения (Инт)		▶▶▶▶▶
МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			НОВЫЕ НАВЫКИ		
Вера (Воля)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Магия (Инт)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Поэзия (Хар)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Природа (Сме)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Руны (Инт)	X	▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶



Оружие

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Молния в бутылке 2 шт.	Дальний бой	7	5	Короткая	Взрыв 7, Дезориентация 3, Отмучающий урон, Ограниченный боезапас 1
Огненная бомба дварфов 2 шт.	Дальний бой	8	3	Короткая	Взрыв 6, Жжение 2, Ограниченный боезапас 1
Траша	Дальний бой	4	4	Средняя	Дезориентация 2, Подготовка 1
Кулаки	Грубая сила	2	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокадаун

190

Итоговый опыт

0

Доступный опыт

МОТИВАЦИЯ

ЗАМЕТКИ

Достоинство: Любопытность
Любопытство Ульмы помогает ей найти нестандартные решения любых проблем.

Недостаток: безрассудство
В поисках ответов Ульма не всегда думает об опасности её экспериментов.

Ульма Гримстоун, десятилетиями занимавшаяся алхимическими экспериментами, с трудом вспоминает, когда в последний раз у неё были брови. Однако с недавних пор она проводит большую часть своего времени в полевых условиях в поисках странных новых компонентов, и её навыки продолжают улучшаться с каждым днём. И что лучше всего, на её взгляд, её первые подопытные, наконец, начинают отращивать ногти и зубы.

Желание: мастерство
Ульма стремится овладеть всеми аспектами своего дела. Отсюда и постоянные эксперименты.

Страх: застой
Ульма приходит в ужас при мысли о том, чтобы успокоиться или остановиться на имеющихся достижениях.

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие и броня:
стёганный доспех (+1 к поглощению)

Экипировка:
алхимический набор, 2 дымовые бомбы, 2 зелья исцеления, целебные травы, сумка

Серебро: 46

ГЕРОИЧЕСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

Название: Последний эксперимент
Происхождение: Побуждение
Способность: Необузданность **Улучшения:** Сюжетная, Улучшенная
Эффект: Ульма может потратить одно очко сюжета, чтобы активировать эту способность. До конца своего следующего хода Ульма может в каждом раунде совершать свободное действие, чтобы мгновенно победить труппу приспешников, находящихся на короткой дистанции.
Итоговые очки способности: 2 **Доступные очки способности:** 0

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	
◆◆◆◆	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	СТРАНИЦА	КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ
Упрямый	RoT 65	▷ Будучи дварфом из Кузницы, добавьте ■ к проверкам социальных навыков, нацеленных на вас.
Крепкий орешек	OKP 142	▷ Один раз за игровую встречу вы можете свободным действием вне хода потратить очко сюжета сразу же после определения степени тяжести критической травмы, чтобы посчитать результат броска равным «01».
Аптекарь	RoT 84	▷ Когда пациент под вашим присмотром лечит раны в ходе естественного отдыха, он исцеляет 2 дополнительные раны.
Хирург 2	OKP 75	▷ Когда вы совершаете проверку Медицины для исцеления ран, цель исцеляет две дополнительные раны.
Пережат	RoT 87	▷ Если вы находитесь вплотную с противниками, то один раз за раунд в ваш ход можете получить 2 усталости, чтобы свободным действием переместиться на короткую дистанцию.
Героическое восстановление	RoT 88	▷ Один раз за сцену можете потратить очко сюжета, чтобы устранить 4 усталости.
Уклонение	OKP 79	▷ Являясь целью боевой проверки (будь то ближний или дальний бой), можете получить 1 усталость, чтобы усилить сложность боевой проверки 1 раз.
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷

Имя персонажа: Та́йден Мистпик

Раса/архетип: человек

Карьера: плут

Игрок:

REALMS OF TERRINOTH

ПОГПОШЕНИЕ 3	РАНЫ 12 Порог Текущие	УСТАЛОСТЬ 13 Порог Текущая	ЗАЩИТА 1 0 Ближняя Дальняя
------------------------	------------------------------------	---	---

Характеристики

2	3	2	2	3	3
Сила	Ловкость	Интеллект	Смекалка	Воля	Харизма

Навыки

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Алхимия (Инт)	X	▶▶▶▶▶	Ближний бой (лёгкое оружие) (Сила)	X	▶▶▶▶▶
Атлетика (Сила)		▶▶▶▶▶	Ближний бой (тяжёлое оружие) (Сила)		▶▶▶▶▶
Бдительность (Воля)		▶▶▶▶▶	Грубая сила (Сила)		▶▶▶▶▶
Верховая езда (Лов)		▶▶▶▶▶	Дальний бой (Лов)		▶▶▶▶▶
Внимание (Сме)		▶▶▶▶▶	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Выдержка (Воля)		▶▶▶▶▶	Запугивание (Воля)		▶▶▶▶▶
Выживание (Сме)		▶▶▶▶▶	Лидерство (Хар)		▶▶▶▶▶
Жульничество (Сме)	X	▶▶▶▶▶	Обаяние (Хар)	X	▶▶▶▶▶
Координация (Лов)	X	▶▶▶▶▶	Обман (Сме)	X	▶▶▶▶▶
Медицина (Инт)		▶▶▶▶▶	Переговоры (Хар)		▶▶▶▶▶
Механика (Инт)		▶▶▶▶▶	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Скрытность (Лов)	X	▶▶▶▶▶	География (Инт)		▶▶▶▶▶
Стойкость (Сила)		▶▶▶▶▶	Запретное (Инт)		▶▶▶▶▶
Уличная интуиция (Сме)		▶▶▶▶▶	Легенды (Инт)		▶▶▶▶▶
Хладнокровие (Хар)	X	▶▶▶▶▶	Приключения (Инт)		▶▶▶▶▶
МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			НОВЫЕ НАВЫКИ		
Вера (Воля)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Магия (Инт)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Поэзия (Хар)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Природа (Сме)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶
Руны (Инт)		▶▶▶▶▶			▶▶▶▶▶



Оружие

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Изготовленный на заказ арбалет	Дальний бой	9	2	Дальняя	Превосходное, Укреплённое
Меч	Ближний бой (лёгкое оружие)	5	2	Вплотную	Оборонительное 1
Кулаки	Грубая сила	2	5	Вплотную	Дезориентация 1, Нокдаун

210

Итоговый опыт

0

Доступный опыт

МОТИВАЦИЯ

ЗАМЕТКИ

Достоинство: остроумие
Иронические колкости и остроумные ответы маскируют его внутреннюю борьбу.

Недостаток: обман
Тайден имеет склонность лгать и скрывать правду больше, чем необходимо.

У Тайдена есть необычный талант находить давно потерянное. Он провёл свой клан сквозь Скалы Забытых, спас возлюбленную из самой середины Серых пустошей и нашёл бабушкину булавку в неопределимо огромном стоге сена... как говорят. Но он никогда не ждал, что ему придётся взять дело в свои руки и применить этот талант, чтобы найти убийц своей семьи. Он никогда не рассказывает о том деле или о том, что случилось с виновными. Спроси — и глаза его темнеют, а все речи его — лишь о судьбе грядущей жертвы.

Желание: возмездие
Желание Тайдена отомстить никогда не угаснет, и он стремится покарать все виды зла.

Страх: ответственность
Тайден боится сблизиться с кем-либо из-за риска в очередной раз потерять.

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие и броня:
кожаный доспех (+1 к поглощению)

Экипировка:
бурдюк, верёвка, воровские инструменты, модная шляпа, огниво, рюкзак, спальный мешок, факелы

Серебро: 34

ГЕРОИЧЕСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

Название: Уплата долгов
Происхождение: Опыт, меняющий жизнь
Способность: Фирменное оружие **Улучшения:** Улучшенная, Усиленная
Эффект: Тайден владеет фирменным оружием, своим арбалетом. Один раз за игровую встречу он может потратить два очка сюжета, чтобы активировать эту способность. До конца своего следующего хода Тайден добавляет к своим проверкам, а его арбалет получает свойство Взрыв 5.
Итоговые очки способности: 2 **Доступные очки способности:** 0

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	СТРАНИЦА	КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ
Готов к приключению	RoT 61	▷ Один раз за игровую встречу перенесите одно очко сюжета из набора ведущего в набор игрока.
Фехтование	RoT 84	▷ Можете использовать Ловкость вместо Силы при проверках Ближнего боя (лёгкое оружие) или Грубой силы.
Упорство	OKP 75	▷ Увеличьте порог усталости персонажа на 1 за каждый ранг (уже учтено).
Остроумный ответ	OKP 74	▷ Один раз за сцену свободным действием вне хода добавьте к проверке социального навыка другого персонажа.
Призрачный бич	RoT 89	▷ Уменьшите критическое значение оружия на один (до минимума 1), атакуя противника-нежить.
Грязные приёмы	RoT 88	▷ Когда персонаж наносит критическую травму, цель также добавляет <input type="checkbox"/> к своей следующей проверке.
Быстрая стрельба из лука	OKP 77	▷ В качестве манёвра получите 2 усталости, чтобы добавить арбалету свойство Залповое 2 для одной атаки.
		▷
		▷
		▷
		▷
		▷

Имя персонажа: Следопыт Дюрик
 Раса/архетип: орк с Разорённых равнин
 Карьера: разведчик
 Игрок:

REALMS OF TERRINOTH

Поглощение 4	Раны 15 Порог Текущие	Усталость 12 Порог Текущая	Защита 0 0 Ближняя Дальняя
------------------------	------------------------------------	---	---

Характеристики

3 Сила	3 Ловкость	2 Интеллект	3 Смекалка	2 Воля	1 Харизма
-----------	---------------	----------------	---------------	-----------	--------------

Навыки

ОБЩИЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ	БОЕВЫЕ НАВЫКИ	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Алхимия (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Ближний бой (лёгкое оружие) (Сила)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Атлетика (Сила)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Ближний бой (тяжёлое оружие) (Сила)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Бдительность (Воля)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Грубая сила (Сила)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Верховая езда (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Дальний бой (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Внимание (Сме)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ		
Выдержка (Воля)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Запугивание (Воля)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Выживание (Сме)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Лидерство (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Жульничество (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Обаяние (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Координация (Лов)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Обман (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Медицина (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Переговоры (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Механика (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	НАВЫКИ ЗНАНИЙ		
Скрытность (Лов)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	География (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Стойкость (Сила)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Запретное (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Уличная интуиция (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Легенды (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Хладнокровие (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Приключения (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>
МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ			НОВЫЕ НАВЫКИ		
Вера (Воля)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Магия (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Поэзия (Хар)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Природа (Сме)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Руны (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>



Оружие

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ
Лёгкое копье (ближний бой)	Ближний бой (лёгкое оружие)	5	4	Вплотную	Оборонительное 1, Точное 1
Лёгкое копье (метательное)	Дальний бой	5	4	Короткая	Ограниченный боезапас 1, Точное 1
Кинжал (ближний бой)	Ближний бой (лёгкое оружие)	5	3	Вплотную	Точное 1
Кинжал (метательный)	Дальний бой	5	3	Короткая	Ограниченный боезапас 1, Точное 1

200

Итоговый опыт

0

Доступный опыт

МОТИВАЦИЯ

ЗАМЕТКИ

Достоинство: независимость
Дюррик привык выживать только благодаря своему мастерству и силе.

Недостаток: невежество
Дюррик предпочитает дикую местность, потому его незнание социальных норм иногда приводит к неприятностям.

С ранних лет своей жизни Дюррик чувствовал себя гораздо комфортнее в дикой местности, чем в любом городе или деревне. Для него ничто не может сравниться с мягкой травой под ногами и прохладным ветерком под звездным ночным небом. Раз за разом он проявлял себя как ценный следопыт и проводник, способный легко найти убежище и пропитание в самых негостеприимных местах, а также отыскать безопасный путь в самую темную ночь и защитить себя и своих подопечных от смертельных опасностей дикой природы.

Желание: свобода
Дюррик ценит свободу природы и свою независимость от любого судьи или вожды.

Страх: сверхъестественное
Дюррик очень суверен и чувствует дискомфорт от любой магии сильнее большинства людей.

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие и броня:
кожаный доспех (+1 к поглощению)

Экипировка:
Верхолазное снаряжение, огниво, факелы, бурдюк

Серебро: 28

ГЕРОИЧЕСКАЯ СПОСОБНОСТЬ

Название: Бесподобный налётчик


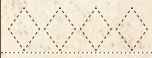
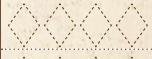

Происхождение: В крови

Способность: Идеал **Улучшения:** Продолжительная, Улучшенная

Эффект: Один раз за игровую встречу Дюррик может потратить два очка сюжета, чтобы активировать эту способность. В течение трёх раундов (включая этот) Дюррик может убирать одну ◆ и одну ■ по выбору игрока из результата проверки Ближнего боя (лёгкое оружие) (после броска).

Итоговые очки способности: 2 **Доступные очки способности:** 0

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ
	
	
	
	

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	СТРАНИЦА	КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ
Боевая ярость	ОКП 143	Можете добавить ■ к проверке ближнего боя, чтобы нанести +2 урона одним из попаданий этой атаки.
Единение с природой	ОКП 73	Находясь в дикой местности, можете использовать Выживание вместо Выдержки или Хладнокровия для лечения усталости в конце сцены.
Быстрый	ОКП 73	Не получаете штрафы за перемещение по пересечённой местности (не тратите на перемещение дополнительные манёвры).
Парирование	ОКП 74	Получая попадание от атаки в ближнем бою, получите 3 усталости, чтобы снизить урон на 3.
Упорство 2	ОКП 75	Увеличьте порог усталости персонажа на 1 за каждый ранг (уже учтено).
Обоерукий	ОКП 76	Один раз в раунд можете снизить сложность следующей комбинированной боевой проверки, сделанной в этом же ходу, на один.
Безрассудная атака	РоТ 89	Переместившись манёвром вплотную к врагу, можете получить 2 усталости, чтобы добавить ✱ ✱ к следующей атаке в ближнем бою в этом ходу.
Двойной удар	РоТ 90	Атакую двумя оружием, можете получить 2 усталости, чтобы попасть вторым оружием (вместо траты А А).

ЗАКЛИНАНИЯ: ЭЛИС РЕЙН

Благодаря своему таланту Храмовник, Элис Рейн может использовать навык Вера, чтобы сотворять по одному заклинанию во время каждой сцены. Сотворение заклинания — это действие, требующее магического навыка (в данном случае Веры). Персонаж должен получить 2 усталости, чтобы сотворить заклинание. Элис Рейн чаще всего использует нижеперечисленные заклинания, но может использовать дополнительные заклинания по правилам, описанным на странице 210 Основной книги правил GENESYS.

ПРАВЕДНОСТЬ ЦИТАДЕЛИ

Магическое действие: Усиление

Дополнительный эффект: Ускорение

Выберите одну цель, с которой Элис находится вплотную (это может быть она сама), и совершите **сложную** (◆◆◆) **проверку Веры**. При успешной проверке цель увеличивает на 1 характеристики для всех совершенных проверок навыков до конца следующего хода Элис (фактически это добавление ◆ к проверкам). Кроме того, цель заклинания может выполнить второй манёвр во время своего хода, не получая усталости (но всё ещё может выполнять только два манёвра за ход).

Если Элис совершает манёвр концентрации во время своего следующего хода, эффект заклинания длится до конца её следующего хода. Заклинание можно поддерживать бесконечно, совершая манёвр концентрации в последующих ходах.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Прежде чем Элис сотворит заклинание, вы можете выбрать один из нижеперечисленных дополнительных эффектов, увеличив сложность проверки соответственно.

Дистанционный (+◆). Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз.

Дополнительная цель (+◆◆). Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А).

МИЛОСЕРДИЕ КЕЛЛОСА

Магическое действие: Лечение

Дополнительный эффект: Восстанавливающий

Выберите одну цель, с которой Элис находится вплотную (это может быть она сама) и которая не выведена из строя, и совершите **обычную** (◆◆) **проверку Веры**. При успехе цель исцеляет одну рану за каждый ✨ и одну усталость за каждый А. Также выберите один длительный эффект состояния, действующий на цель, он немедленно оканчивается.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Прежде чем Элис сотворит заклинание, вы можете выбрать один из нижеперечисленных дополнительных эффектов, увеличив сложность проверки соответственно.

Дистанционный (+◆). Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз.

Дополнительная цель (+◆◆). Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А).

ЗАКЛИНАНИЯ: ЛЕОРИК КНИЖНИК

Леорик обладает навыком Магия в качестве карьерного, поэтому он может сотворять заклинания. Сотворение заклинания — это действие, требующее магического навыка (в данном случае Магии). Персонаж должен получить 2 усталости, чтобы сотворить заклинание. Леорик чаще всего использует нижеперечисленные заклинания, но может использовать дополнительные заклинания по правилам, описанным на странице 210 Основной книги правил GENESYS.

МАГИЧЕСКОЕ КОПЬЁ (ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ)

Магическое действие: Атака

Дополнительные эффекты: Дистанционный, Смертельный, Усиленный

Магическое копье — это магическая атака, подчиняющаяся всем обычным правилам совершения боевой проверки. Леорик выбирает цель, находящуюся на короткой или средней дистанции (но не вплотную), и совершает **обычную (◆◆) проверку Магии**. При успешной проверке атака наносит 8 урона + 1 урон за каждый ☆, с критическим значением 2 и свойством Высококритичное 3.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Леорик не может добавлять эффекты к фирменному заклинанию.

ПРОНИЗЫВАЮЩИЙ УДАР

Магическое действие: Атака

Дополнительный эффект: Ближний бой, Смертельный

Пронизывающий удар — это магическая атака, подчиняющаяся всем обычным правилам совершения боевой проверки. Леорик выбирает цель, с которой находится вплотную, и совершает **обычную (◆◆) проверку Магии**. При успешной проверке атака наносит 4 урона + 1 урон за каждый ☆, с критическим значением 2 и свойством Высококритичное 3.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Прежде чем Леорик сотворит заклинание, вы можете выбрать один из нижеперечисленных дополнительных эффектов, увеличив сложность проверки соответственно.

Двигающий (+◆). Если атака попадает, вы можете потратить ▲ для перемещения цели на один диапазон дистанции в любом направлении.

Огненный (+◆). Атака получает свойство Жжение 3.

ЩИТ ЗНАНИЙ

Магическое действие: Барьер

Дополнительный эффект: Дистанционный

Выберите одну цель, находящуюся в пределах короткой дистанции от Леорика (это может быть он сам), и совершите **лёгкую (◆) проверку Магии**. При успешной проверке до конца следующего хода Леорика уменьшайте урон от всех попаданий по цели на 1, а также на 1 за каждые неотменённые ☆☆☆, кроме первых.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Прежде чем Леорик сотворит заклинание, вы можете выбрать один из нижеперечисленных дополнительных эффектов, увеличив сложность проверки соответственно.

Дистанционный (+◆). Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз.

Дополнительная цель (+◆). Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить ▲, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ▲).

Отражающий (+◆◆). Если противник совершает магическую атаку по цели, находящуюся под действием этого барьера, и при проверке получает ☹☹ ☹ или ☹☹, то после проверки он получает попадание, наносящее урон, равный итоговому урону от атаки.