

<p>0 ПП Громопривод магия – дар Покровителя</p> <p>Основное действие. До конца текущего хода поставь громовую метку на 1 противника. Когда этого же противника впервые после установки метки атакуют оружием (зубы и когти не считаются) или предметом, нанеси ему также урон 2dX электричеством, где X – размер дайса урона вышеуказанного оружия.</p>	<p>0 ВВ Куба Литра магия – дар Покровителя</p> <p>Основное действие. На текущий +d4 хода на расстоянии не более чем 6 клеток от тебя из пола вырастает пластичный желеобразный мини-бассейн с водой размером 3 клетки желаемой тобой формы. Вода в нем доходит котикам где-то до колен и не мешает передвижению. Но! Водные обитатели чувствуют себя в ней как дома. В свой ход можно потратить сопутствующее действие и переместить бассейн не более чем на 2 клетки каждую секцию. Разделять бассейн нельзя.</p>
<p>1 ПП Помпезный полёт магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие – на себя, на другое существо – основное действие. Левитация любого существа на твоя ГРА+2/+4/+6 раундов. Все проверки ВЕЛ в полёте имеют бонус +1/+2/+3.</p>	<p>1 ВВ Великий суп деда Бульона магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Создаёт на любой соседней с котиком клеткой кастрюлю супа, вероятно, с морепродуктами и [ДАННЫЕ УДАЛЕНЫ], из которой можно подкрепиться 1+1d4 раз, одна порция супа восстанавливает 1d6/1d8/1d10 ПЗ.</p>
<p>2 ПП Капюшон кукушонка магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Внешность / внешность и голос / внешность, голос и запах выбранного существа на 1/2/3 сцены меняются на выбранную тобой – если образ тебе хорошо известен, а если нет – МС хитро потрёт лапки и придумает за тебя.</p>	<p>2 ВВ Состояние потока магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. Все в команде получают +1 сопутствующее действие на d2/d4/d6 ходов.</p>
<p>3 ПП Чумовой доктор магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. На d4/d4+1/d4+2 раунда отрасли мистический клюв и эфемерный аляповатый цилиндр, уровень твоей брони +1, иммунитет к любой отраве и заразе. Раз в ход быстрым действием можно делать проверку исцеления d2/d3/d4 существ каждого, брось d8: 2-8 исцеление травами на выпавшее значение, 1 – «исцеление» огнём с уроном 1.</p>	<p>3 ВВ Стук со дна магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. В указанном месте из горизонтальной поверхности вырастает ведро, из которого доносится стук. Кто стучит? Когда будут его поднимать, брось d2/d4/d6: 1 – вода; 2 – глупая рыбина; 3 – злобное рачьё; 4 – краб кутежа; 5 – съехавший с катушек морской ёж; 6 – 1d4 агрессивных пираний, очень страшных! В конце боя все призванные этим ведром исчезают.</p>

<p>4 ПП Ураган из перьев магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Возникший из ниоткуда ураган из перьев мгновенно переносит колдующего/колдующего или выбранное существо/= на расстояние вплоть до 6/9/12 клеток и увеличивает до начала следующего хода уровень брони на +1.</p>	<p>4 ВВ Газ, что не умели ценить магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. Подводное плавание без страха воды для всей команды на 1/2/3 сцены вне боя или d4/d6/d8 раундов в бою, снижение урона от воды и водной магии на 2/4/6.</p>
<p>5 ПП Гнездо глухаря магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Существа в количестве 1/1d6/все ближайшие забывают последние 1/d2/2 сцены их жизни. Участники команды заклинателя так же считаются, но уже в числе последних. Для персонажей игроков проверка ТАИ на СЛ12, чтобы не забыть.</p>	<p>5 ВВ Путь воды магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Раскинь лапки вправо и влево, утекай прямо вперед на 6/8/10 клеток потоком шириной в 3 клетки (1 клетка по твою левую лапку, 1 по правую), раскидывая вообще всех встречных в стороны и нанося каждому из них по 2d4/3d4/4d4 урона (урон кидается один раз).</p>
<p>6 ПП Накормить червями магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Создать во рту 1d2/1d4/1d6 существ на выбор по комку червей. Птицы, рыбы, крысы, земноводные исцеляют по 1d4+0/+1d4/+4 ПЗ, а котики и собаки должны или потратить основное действие, или получить урон 1d4+0/+1d4/+4. Механизмы и змеи делают чистую проверку СЛ 10: при успехе им пофиг, при провале – получают урон.</p>	<p>6 ВВ Стать гидроборотнем магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. Обратись на d4 раунда в фантазмагорическую земноводную тварь с телом рыбы, головой кальмара, клешнями лобстера и ногами краба! Получи +2d4/2d6/2d8 временного здоровья, двигайся с половиной скорости по земле и удвоенной в воде, никакой магии или способностей на это время; клешни урон 2d6+0/+1d4/+1d6, +быстрое действие: напугать 1 противника ВЕЛ по СЛ14 (при успехе он (d2): (1) – пропустит ход или (2) – отбежит от тебя на 6 клеток).</p>
<p>7 ПП Наперекар судьбе магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Заблокировать применение магии конкретному существу на 1/1d2/1d3 хода. Этим же заклинанием можно развеять эффект от ранее примененного «Наперекара судьбе».</p> <p>ЛИБО</p> <p>Внеочередное действие. Заблокировать заклинание, которое противник колдует прямо сейчас. Дополнительный эффект при НАТ20: нет / тут же применить магию противника самому / тут же применить магию противника самому и получить 1 блестяшку с этим заклинанием.</p> <p>Можно использовать против способностей, но без НАТ20.</p>	<p>7 ВВ Утекай (Эпик) магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Под ногами выбранного существа открывается портал в хлюпающее измерение, где существо борется за жизнь d2/d3/d4 раунда. Каждый раунд бросай проверки ТАИ на СЛ24/22/20, в случае успеха оно не вернется (вроде как утекло навсегда, но по решению МС всё же может совершить камбек в следующей серии).</p>

<p>8 ПП Цедить электричество магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Цепная молния пронзает поочередно 3/4/5 ближайших целей (расстояние до 2 клетки от цели). Если следующая цель неочевидна, кидается дайс для определения. Первая цель получает d8/d10/d12 урона, вторая – d6/d8/d10, третья – d4/d6/d8, четвертая – 0/d4/d6, пятая – 0/0/d4.</p>	<p>8 ВВ Смывной водоворот магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Паника! Пол в указанной тобой клетке становится на время центром водяной воронкой, которая стягивает в него всех, оказавшихся в радиусе 3 клеток (да, таком огромном). Попавшие под раздачу получают урон 1d6+1d4 / 1d10+1d6 / 1d12+1d10.</p>
<p>3 ВВ Стук со дна (Уровень 1+) инфо для магии из блестяшки</p> <p>1. Вода Обливает водой того, кто открыл. Если это котик, пусть сделает проверку УПО по СЛ 10, чтобы не убежать на расстояние своей полной скорости. Противники делают чистую проверку.</p> <p>2. Глупая рыба Если не в воде, разевает рот и икает. Можно съесть и восстановить d4 ПЗ. В воде атакует ближайшего. Схватить в воде – проверка БЕС на СЛ 12. ПЗ 2, укус 1d8.</p>	<p>3 ВВ Стук со дна (Уровень 2+) инфо для магии из блестяшки</p> <p>3. Злобное рачье Раки-отшельники в количестве d3. ПЗ 1, броня 2 (d2), клешни 2d4. Передвигаются на стандартную скорость. Много матерятся и вообще сквернословят. Неравнодушны к кошке, которая тебя родила. Проверка ВЕЛ по СЛ12 или беги скорее их пинать в ближайший ход.</p> <p>4.Краб кутежа Мгновенно пускается в пляс! Буги-вуги, у-у! Вайбит и флексит как не в себя! У него лучший музыкальный вкус в этом районе! ПЗ 3, броня 3 (d4), клешни 2d4. Не атакует, пока на него не нападут. Дает бонус +1 к ПРы, БЕС и ГРА, пока добр, или штраф -1, когда зол. Обижается на критику.</p>
<p>3 ВВ Стук со дна (Уровень 3) инфо для магии из блестяшки</p> <p>5. Съехавший с катушек морской ёж У него нет тормозов. ПЗ 6, иглы 2d8. Перемещается на любую дистанцию за свой ход, атакуя первого, кто издаст звук. Две атаки в ход по двум разным целям (если шумят и котики игроков, и их противники – да, это подсказка)</p> <p>6. Агрессивные пирании В количестве 1d4. У каждой ПЗ 1, зубы 1d10. На суше погибают через 2 хода и не могут двигаться. Пытаются кусать всех, кто проходит мимо, и кого ранят из числа тех, кто стоит вплотную к ним. Кто не двигается, того не атакуют.</p>	<p>0 С – Общие правила сверхсилы Жидкус силы Мяупыря (Жидкус)</p> <p>Смена формы из твердой в газообразную и наоборот возможна только через жидкую или обычную.</p> <p>Принятие обычной формы не требует проверки (это свободное действие).</p> <p>Формы, в которых можно оказаться внутри другого существа в полном объеме: жидкая (если тебя выпьют полностью), газообразная (свободное действие).</p> <p>Формы, в которых можно пребывать внутри другого существа дольше твоего текущего хода: газообразная.</p> <p>Принятие этих форм внутри противника наносит ему однократный урон d12+d10+d8+d6+d4 + паралич существа на 1d4 раундов: обычная (быстрое действие ПЛЮ по СЛ 16 или НА ВОЛОСКЕ), твёрдая (проверка не нужна).</p>
<p>0 ЧЧ Покрали лапки магия – дар Покровителя</p> <p>Быстрое действие. На текущий + d2 хода лишишься возможности использовать сопутствующие действия, но получи дополнительно +1 основное действие. На время действия этой магии нельзя обменивать основные действия на сопутствующие.</p>	<p>0 ММ Верхом на мощном пылесосе магия – дар Покровителя</p> <p>Основное действие. На текущий +1d4 раунда создай у себя под лапками водоупорный робот-пылесос. Вода ниже колен на это время тебе не страшна. Ты не можешь ускориться быстрым действием, но твоя скорость увеличена на +3 клетки, а разбивать перемещение стало проще: проверка по ПРы со СЛ 8 вместо 12.</p>

<p>1 ЧЧ Хамелеонизация магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. На d4/d6/d8 раундов или до первого / второго / третьего полученного тобой или причинённого тебе ранения (для 2 и 3 уровня магии число полученных и причиненных ранений суммируется) выбранное существо становится неприметным. СЛ атаки и защиты для него снижена на 6, а если не атакует, то может скрываться (сливаться с окружением) со СЛб по ГРА. Вне боя действует 1 сцену.</p>	<p>1 ММ Галстук у аппарата магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Задай 3/4/5 вопросов любому неодушевлённому предмету и получи ответы. Если вопросы мудрёные, МС может запросить проверку ВЕЛ.</p>
<p>2 ЧЧ Огуречная сила земли магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Создай образ самого страшного (по мнению котиков) овоща под конкретным противником. Он перепрыгивает на любую ближайшую свободную клетку рядом (но не в пропасть), оставляя 10 x 1d4/1d6/1d8 хрустяшек, и наносит сам себе урон своей основной атакой (без двойного урона при НАТ20), не игнорируя броню.</p>	<p>2 ММ Наномашинки, щенок магия из блестяшки</p> <p>Внеочередное действие. Призыв наномашинок внутрь котика или другого существа! Накладывает на тебя или твоего союзника в момент получения урона: 1d4+1/+3/+5 лечение даже при отрицательных ПЗ и бонус 1d4+1/+2/+3 на следующую проверку ПРы/БЕС/ГРА/ПЛЮ (какая случится раньше).</p>
<p>3 ЧЧ Аспект аспида магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. На 1d4+0/+2/+4 раунда твои зубы превращаются в зубы ядовитой змеи. Урон 1d8 от укуса + 1d6 урона от яда в раунд (в конце хода противника), пока противник не пройдет проверку СЛ 10/12/14.</p> <p>При комбинировании с маяпыриной силой Расколбаса «Кусь как вилка» увеличивает урон от укуса итого до 1d12.</p> <p>Основное действие. То же самое, но на любого союзника на расстоянии не более 6 клеток.</p>	<p>3 ММ Лазерная указка магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. Привлечь внимание к выбранному месту. Выбранное существо потратит свое сопутствующее действие на перемещение в указанную точку. Остальные персонажи Муркователя Снов – если не пройдут проверку СЛ 10/12/14, а котики игроков – проверку УПО по СЛ 8/6/4.</p>
<p>4 ЧЧ Свернуться трубочкой магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. Превратить себя или союзника в пушистую змею с кошачьей головой на 1/2/3 сцены. Можно проникать в труднодоступные места. Проверки ВЕЛ для запугивания и обмана проще на 2/4/6.</p>	<p>4 ММ Расцепить дверь магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Выбранная дверь растворяется, а вместо нее рядом образуется 1d4/1d6/1d8 единиц материала, из которого она была сделана. Если Муркователь Снов не придумал, что должно быть за дверью, вместо материала двери ты получишь столько же аниматерии (мы не знаем, что это).</p>

<p>5 ЧЧ Чешуя дракона магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. На $d2+1/+2/+3$ раунда отрасти чешую, которая даёт иммунитет к огню, воде и электричеству, а ещё повышает уровень твоей брони на 2.</p>	<p>5 ММ Мурборг убийца магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Из временного разрыва на $1d4+1/+2/+3$ раундов под твоё управление является мурборг, который называет тебя исключительно Джон и никак иначе. У мурборга $1d8/2d8$/бесконечно ПЗ, $1/2/3$ КЖ, все характеристики +1, бронебойная двустолка $2d4/2d6/2d8$ (как будто -2 уровня брони). Попытка вызвать более 1 мурборга может сломать временной континуум: следующее твоё пробуждение начнётся с магической КОТастрофы, если МС не забудет.</p>
<p>6 ЧЧ Соблазнительный образ еды магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Конкретное выбранное тобой существо видит в твоих лапках свою любимую еду и готово выполнить один твой приказ из $1/3/5$ слов. Если образ еды не способен соблазнить существо, то увы. В сложных случаях МС может попросить тебя описать эту еду и пройти проверку по ВЕЛ.</p>	<p>6 ММ Рентгеново зрение магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. На $1/2/3$ сцены или до пробуждения получи возможность видеть сквозь существ и предметы.</p>
<p>7 ЧЧ Глаза змеи магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. В течение сцены / в течение $1d4$ сцен, но до следующего пробуждения / до следующего пробуждения замени результат $1 / 2 / 3$ любых бросков на 1 или 11.</p>	<p>7 ММ Нейросетевой двойник магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Создай умеренно аляповатую копию себя, другого существа или предмета. Копия существует только в рамках текущей локации, пока создавший её персонаж находится в ней же. Копия имеет плюс-минус плотность и запах оригинала, не может причинить вреда, может осуществлять основные и сопутствующие действия, не причиняющие урона, нет быстрых действий, нет КЖ. Убедить в реальности копии можно через проверку ВЕЛ по СЛ $12/10/8$, однако сложность каждой следующей проверки выше на $4/3/2$.</p>
<p>8 ЧЧ Эти яйца магия из блестяшки</p> <p>Основное действие. Создает на расстоянии до 8 клеток от тебя на поверхности кладку проклятых змеиных яиц в $2/3/4$ клетки. Когда к ним кто-то приближается вплотную, они взрываются, нанося магический вред всем стоящим рядом в соседних клетках. Урон от 1 яйца – $1d12$. Просто нахождение или движение вдоль кладки не тревожит их. Осторожное движение с проверкой по ГРА на СЛ16 не инициирует взрыв.</p>	<p>8 ММ Многофункциональный D магия из блестяшки</p> <p>Быстрое действие. На $1d4+0/+2/+4$ раунда в твоих лапках материализуется ОН – страшный и шумный циклонный D. ОН МОЩНО всасывает и выдувает – выбор за тобой. Одно существо твоего или меньшего размера притягивается вплотную к тебе или отталкивается (основное действие, расстояние 3 клетки, половина стандартной скорости, проверка не нужна). Звук D вызывает у атакуемого панику, брось проверку ВЕЛ на СЛ 14, чтобы он пропустил ход. Попытки отбросить вплотную к стене причиняют $1d8+1/1d10+2/1d12+4$ урона (броня не снижает урон). Мух, тараканов и прочую мелочь можно всасывать в D: проверка ТАИ на СЛ18/16/14, что с исчезновением D исчезнет и всё его содержимое на тот момент.</p>

<p>1 КК ХвоСТОНКС магия из блестяшки КОШМАРА</p> <p>Основное действие. Ты касаешься другого котика и забираешь себе 1/1 или 2/1, 2 или 3 его КЖ по твоему выбору. Котик, теряющий КЖ, получает бонус 1d6 (1 КЖ), 1d8 (2 КЖ) или 1d10 (3 КЖ) на свой следующий бросок d20 (можно сказать, лучше, чем при «Погибльном приливе») или +2d8/+3d8/+4d8 бонусных дайсов для «Героического единения». Вместо касания можно попробовать сделать это на расстоянии, но тогда проверка успеха заклинания по ТАИ будет на СЛ 16.</p>	<p>3 КК Нонстоп заклинаний магия из блестяшки КОШМАРА</p> <p>Основное действие + быстрое действие. В этот ход ты можешь применить любое количество заклинаний, пока число твоих использований магии в день не достигнет нуля. Указанный тип действия (основное или быстрое) для сотворения колдовства до конца хода больше не имеет для тебя значения. Сложность использования следующей за «Нонстопом заклинаний» магии равна 12 по ТАИ. Сложность применения каждой следующей будет возрастать на 4/3/2 (т.е. ТАИ СЛ 16/15/14, ТАИ СЛ 20/18/16 и т.д.). Но есть и вторая проблема: ты не можешь остановиться и прекратить применять магию в этот ход, пока или не случится магическая КОТастрофа, или не закончится число использований магии в день – и уже вслед за этим последует магическая КОТастрофа!</p>
<p>2 КК Просроченные вкусняшки магия из блестяшки КОШМАРА</p> <p>Быстрое действие. Обмани реальность сна и призови в неё больше вкусняшек. Это колдовство мгновенно добавляет тебе 2/3/4 вкусняшки, которые на вкус, цвет и запах неотличимы от обычных. Вот только какие-то из них могут оказаться просроченными и даже испортить те, что были у тебя ранее. Каждый раз, используя вкусняшку, кидай d8-3: если полученное значение отрицательное или нулевое значение, то вкусняшка самая обычная; если положительное – вкусняшка просрочена, она срабатывает, но наносит тебе урон равный этому значению. Эффект заканчивается, если восстановить вкусняшки во время пробуждения.</p>	<p>4 КК Всадник по имени Голод магия из блестяшки КОШМАРА</p> <p>Основное действие. Шквал заряженных магией хрустяшек устремляется к одному противнику и наносит ему 6d8/8d8/10d8 условно-пищевого урона. Для нанесения каждой единицы урона требуется 1d8/1d6/1d4 хрустяшек, которые заклинатель тратит из своего инвентаря. Если имеющихся хрустяшек недостаточно для нанесения всего выпавшего урона, наносится лишь та его часть, на которую хватает хрустяшек.</p>
<p>1 А ВЕЛ 12 Его Котейшество силы Мяупыря (Госкотство)</p> <p>Быстрое действие. Мощная сочная энергия всепоглощающей харизмы наполняет тебя: на текущую сцену или бой получи бонус к ВЕЛ +4.</p>	<p>1 В БЕС 12 Кусь как вилка силы Мяупыря (Расколбас)</p> <p>Быстрое действие. Один кусь – четыре дырки! Урон от твоих кльков увеличивается с 1d4 до 1d8 на 1d4 раунда или одну сцену вне боя.</p>
<p>2 А ВЕЛ 14 Сломанный мурмуфон силы Мяупыря (Госкотство)</p> <p>Основное действие. Отдай приказ одному существу или группе существ, который он попытается выполнить так, как поймёт. За каждое дополнительное существо СЛ+4. Приказ должен состоять не более чем из 8 слов. Если слов 4 или менее, кинь d4 и убери из него одно соответствующее по порядку слово. Если слов более 4, то кинь d8d8 и убери 2 слова из приказа. Если цифры повторяются, убери одно слово.</p>	<p>2 В БЕС 14 Расконсервирование голода силы Мяупыря (Раск.)</p> <p>Быстрое действие. Если результат броска успешности атаки (в ближнем или дальнем бою) больше выпавшего на дайсе голода значения, то прибавь выпавшее на дайсе голода значение к урону от оружия или укуса в этом раунде. Эта атака в случае успеха также будет игнорировать броню.</p>

<p>3 А ВЕЛ 16 Кукла колтуна силы Мяупыря (Госкотство)</p> <p>Основное действие. В случае успеха некоторое количество твоей шерсти скатывается в колтун, который действует тебе на нервы (УПО -1), а чтобы избавиться от него, кому-то из команды требуется провести успешную атаку по тебе зубами, когтями или оружием ближнего боя и нанести соответствующий урон. Либо в конце сцены ты избавишься от него автоматически.</p> <p>Из хорошего: в текущем+d4 хода ты можешь управлять выбранным существом, но не можешь заставить причинить себе вред или, разбежавшись, прыгнуть со скалы (или можешь, если выпало НАТ20). Характеристики подчиненного существа или все нулевые, или определяются МС, или заранее прописаны в описании существа. Управляемое существо имеет 1 основное, 1 сопутствующее и 1 быстрое действие в раунд.</p>	<p>3 В БЕС 16 Сардельный кутёж силы Мяупыря (Расколбас)</p> <p>Основное действие для активации. Ты танцуешь в стиле диско, ты – сардель, твой хвост – сосиска. Светомузыка ярче, мелодия громче. Никто не уснёт уже этой ночью.</p> <p>Каждый ход игроков, пока мяупырь танцует, все в радиусе 2 клеток от тебя получают урон dX, где X – размер дайса голода мяупыря. Для продолжения танца в начале следующего хода выбери, какое действие потратить:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) быстрое – СЛ по БЕС 16 (провал прерывает танец), при этом основное действие можно использовать на своё усмотрение; 2) основное – СЛ по БЕС 16 (провал прерывает танец), в конце своего хода (это важно) ты получишь +1 сытость; 3) никакое – танец мгновенно прекращается.
<p>1 С ГРА 12 Жидкая форма силы Мяупыря (Жидкус)</p> <p>Быстрое действие. Ты становишься жидкостью плотностью плюс-минус воды. Ты можешь заставить поскользнуться (быстрое или внеочередное, ГРА 16, потеря противником основного и сопутствующего действия), можешь растечься на 4 клетки (свободное). Стоящие на тебе существа получают двойной урон от электричества. Ты можешь проникать туда, куда проникнуть может только жидкость. В жидкой форме не можешь применять оружие, но можешь клыки. Заставить врага захлебнуться – основное, ГРА 14, урон d10, игнорирование брони.</p> <p>Твой объем в форме жидкости такой же, как в обычной.</p> <p>В бою: текущий + 1d4 раунда, скорость +1 клетка. Вне боя: 1 сцена</p>	<p>1 D ПРЫ 12 Туда и обратно силы Мяупыря (Тыгыдык)</p> <p>Быстрое действие. На 1d4 раунда получи возможность (по желанию) в конце хода мгновенно возвращаться в ту точку, где начал этот ход. Можно использовать и вне боя (не более 1d4 раз в течение 1 сцены).</p>
<p>2 С ГРА 14 Твёрдая форма силы Мяупыря (Жидкус)</p> <p>Основное действие. Ты приобретаешь форму глыбы льда. Сам ты неподвижен и не можешь атаковать, но тебя легко пинать во врагов (БЕС 8, до 9 клеток, урон твоего оружия + 1d6), союзник может потратить хрустяшки и включить тебе «Хрустрежим» (отдельно для оружия и для льда, но как единое действие).</p> <p>Тобой могут оттолкнуть противника, пониженная СЛ от МС, но без урона.</p> <p>Когда тебя атакуют в ближнем бою, выбери: уклониться через ГРА или снизить урон на 1d8 (вместо текущей брони).</p> <p>Ты автоматически проходишь проверки ПЛЮ при попытке тебя раздавить, в том числе при нахождении внутри другого существа.</p> <p>В этом состоянии ты не весишь больше, но занимаешь на 10% больше места (просто факт из физики).</p>	<p>2 D ПРЫ 14 Шаровая молния силы Мяупыря (Тыгыдык)</p> <p>Основное действие. Стань деревенской легендой! Обратись шаровой молнией (твой размер при этом не меняется) и пролети 1d4+1d6+4 клеток, нанося каждому встречному на пути 1d6+N урона, где N – его номер в очереди. Урон кидается 1 раз. Через одно существо можно пролететь не более 1 раза, урон игнорирует броню.</p>
<p>3 С ГРА 16 Газообразная форма силы Мяупыря (Жидкус)</p> <p>Быстрое действие. Ты стал облачком пара. Или газа. Или дыма. Ты летаешь в любом направлении со своей обычной скоростью.</p> <p>В газообразной форме нельзя применять оружие или кусать. Можно заполнить легкие дымом (то есть собой) и заставить задыхаться (ГРА по СЛ 14, блок основного действия существа, урон с прогрессирующим размером дайса: 1d6 в 1 ход, 1d8 во 2, 1d10 в 3 и 1d12 в 4 и последующие, игнорируя броню).</p> <p>В бою: текущий + 1d4 раунда. Вне боя: 1 сцена</p>	<p>3 D ПРЫ 16 Уплотнение времени силы Мяупыря (Тыгыдык)</p> <p>Основное действие. Остановись. Просчитай все варианты. Ты стремителен, как текущий по проводам ток. На d4+1 хода получи дополнительно 1 основное, 1 сопутствующее и 1 быстрое действие. А ещё бонус +2 к ПРЫ. Можно использовать и вне боя (не более 1d2 раз в течение 1 сцены).</p>

<p>1 E ТАИ 12 Одержимость и наваждение силы Мяупыря (Фант.)</p> <p>Быстрое действие. На 1d4 раундов (включая текущий) в бою или 1 сцену вне боя ты даёшь бонус +1d4 к одной выбранной тобой характеристике одного союзника (в дополнение к имеющемуся у него бонусу/штрафу). Во время действия силы при проверке этой характеристики союзником кидай свой куб голода, и, если число на дайсе голода выше, чем на d20 у союзника, а результат проверки – провал, действуй так, как если бы голод взял над тобой верх, действие же силы на этом заканчивается.</p> <p>Во время действия силы нельзя давать несколько бонусов к одной и той же характеристике одного персонажа, но можно к разным.</p>	<p>1 F ПЯТ 12 Блэкаут силы Мяупыря (Тьмуцка)</p> <p>Основное действие. Дистанция 6 клеток максимум. Проверку нужно совершать после того, как выбрал одно из двух – переключить противнику зрение или мозги (их аналог):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) лиши противника возможности видеть на 1 ход. Невидящий противник не может атаковать на расстоянии или использовать магию, а защита от его атак в ближнем бою идет со СЛ -4. Двигается он со скоростью 2 клетки. 2) нанеси противнику психоневрологический урон в размере, выпавшем на дайсе голода при использовании этой способности. Броня игнорируется. <p>При НАТ20 оба применяются одновременно.</p>
<p>2 E ТАИ 14 Мимы с другого берега силы Мяупыря (Фантомима)</p> <p>Основное действие. Твоя мордочка становится белоснежно бледной, а нос и вибриссы чернеют. Берет идёт бонусом. Рядом с тобой (на одной с тобой клетке) на текущий + 1d4 раунда возникают и начинают паясничать три призрачных котика-мима, неотличимых от тебя. Всякий раз один из мимов исчезает, если его атакуют. Когда тебя пытаются атаковать, брось d12: противник атакует мима вместо тебя при значениях от 4 до 12, когда мимов трое, от 5 до 12, когда двое, и от 7 до 12, когда мим остался один. В противном случае атакуют именно тебя (проверки как обычно)!</p> <p>Вне боя на 1 сцену вызвавший мимов котик оттягивает на себя внимание, давая остальным бонус 1d4 к проверкам скрытности (бросается один раз за сцену).</p>	<p>2 F ПЯТ 14 В объятиях матери-тьмы силы Мяупыря (Тьмуцка)</p> <p>Быстрое действие. Пространство на несколько секунд заполняет тьма. Поменяйся местами с любым существом примерно твоего или меньшего размера в радиусе 3 клеток. Может быть использовано вне боя.</p> <p>Внеочередное действие. Когда тебя атакуют, поменяйся местами с любым существом в радиусе 3 клеток (кроме атакующего тебя). Существо, оказавшееся на твоём месте, получит урон без проверок успешности атаки.</p>
<p>3 E ТАИ 16 Лоток листьев силы Мяупыря (Фантомима)</p> <p>Основное действие. Под лапками шуршит наполнитель и опавшая с незримых деревьев листва, а небо словно нарисовано Ван Гогом. Все участники боя переносятся в лиминальное пространство без стен и границ на текущий + 1d4 раундов. В этом квазипространстве дистанции не учитываются, а любые действия, оказывающие эффект на площадь, применяются только к тем существам, на которых укажет тот, кто их применяет. Например, цепная молния или круговая атака заденут только противников.</p> <p>Повторное применение способности до завершения ее действия продлит пребывание в квазипространстве или вернёт всех в изначальную локацию по решению использовавшего силу мяупыря.</p> <p>Вне боя, брось d8 по таблице «Отношение встречных-поперечных к команде котиков» для определения отношения к твоей выходке.</p>	<p>3 F ПЯТ 16 Черная кошка в тёмной... силы Мяупыря (Тьмуцка)</p> <p>Основное действие. Обратись на долю мгновения всепоглощающей Тьмой (радиусом 4 клетки). Далее соверши одно из следующих действий без броска d20:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) приведи в чувство всех своих товарищей, которые находятся без сознания; 2) переместись к одному из противников примерно своего или меньшего размера в области Тьмы и возьми его в захват на один ход; 3) нанеси повреждения своими зубами (восстанавливая 1 сытость) и двумя своими любимыми оружиями. Правила брони и хрустрежима действуют как обычно.
<p>1 OP Осадная арбаллиста «Генри Лев IX» Полковник</p> <p>Сложноперезаряжаемое (перезарядка требует 1 основное действие), но боезапас не тратится. Тяжелая гарпунная установка крепится к спине. Дальнобойное (атака ГРА по СЛ 12). Урон 1d8. Может подтянуть цель к тебе или тебя к цели. БЕС по СЛ 12 или какую назовёт МС.</p>	<p>5 OP Меч отшельника, топор дезертира Полковник</p> <p>Каждые 16 единиц нанесённого тобой урона (отмечай в «шкале») любым оружием заряжают проклятые лезвия. Незаряженные урон 2d4, но попадание по БЕС на СЛ 14. Заряженные наносят урон 2d12 (БЕС на СЛ8), игнорируя броню и восстанавливая 2d4 ПЗ. Затем сброс. Заряженные, меч и топор начинают говорить с тобой, в этот момент твоя УПО -4, а твоё ВЕЛ +4.</p>

<p>2 ОР Колесо «Пушан» из болливудской стали Полковник</p> <p>Быстрым действием ГРА по СЛ 8 сцепляется с твоим оружием ближнего боя (проверка кидается 1 раз, сцеплено пока не расцепишь свободным движением). Можно раскрутить как солнышко (основное действие, БЕС по СЛ 12 +1 за каждого дополнительного противника), нанося этим оружием всем вокруг урон одновременно.</p>	<p>6 ОР Удочка-дразнилка «Моргенштерн Луси» Полковник</p> <p>Урон d8. Успешный удар по противнику провоцирует стоящих рядом с ним d2 врагов в свой ход атаковать его, погнавшись за манящим «шариком».</p>
<p>3 ОР Зубастый щит «Мурмимик» Mk.II Полковник</p> <p>Потратить основное действие, чтоб раззадорить мурмимика в щите (без проверки). Помни, что любой котик может привлечь внимание конкретного врага быстрым действием ВЕЛ по СЛ 12, но раззадоренный мурмимик позволяет тебе это сделать по СЛ 8. При защите твоя броня +1 ур., мимик атакует врагов в ответ, нанося им их же урон до снижения.</p>	<p>7 ОР Хлопушка-сквишемёт Лапки-4000 Полковник</p> <p>Сопутствующее действие. От заряда сквишами d4 врагов расслабляются, теряют концентрацию, и защититься от их атак проще на 2 на 2 раунда. Сам помни сквиш сопутствующим действием и получи бонус 2 к БЕС, ГРА и ПЯТ на 2 раунда.</p>
<p>4 ОР Пандорова граната Полковник</p> <p>Бросок до 6 клеток, ПЯТ по СЛ 12. Эффект от взрыва – db оккультная магия 1 уровня: 1-2 – ПП-8, 3-4 – ВВ-8; 5-6 – ЧЧ-8. Для перезарядки требуется поднять её (основное действие) и перезарядить как хитроумное устройство (основное действие). 1-2 – «Цедить электричество». Цепная молния пронзает поочередно 3 ближайšie цели. Если следующая цель неочевидна, кидается дайс для определения. 1-я цель получает d8 урона, вторая – db, третья – d4. 3-4 – «Смывной водоворот». Пол в указанной тобой клетке становится на время центром водяной воронкой, которая стягивает в него всех, оказавшихся в радиусе 3 клеток. Попавшие под раздачу получают урон 1db+1d4. 5-6 – «Эти яйца». Создает на расстоянии до 8 клеток от тебя на поверхности кладку проклятых змеиных яиц в 2 клетки. Когда к ним кто-то приближается вплотную, они взрываются, нанося магический вред всем стоящим рядом в соседних клетках. Урон от 1 яйца – 1d12. Просто нахождение или движение вдоль кладки не тревожит их. Осторожное движение с проверкой по ГРА на СЛ16 не инициирует взрыв.</p>	<p>8 ОР Подлая заводная рыба Реддса Геррингтона Полковник</p> <p>Урон db. Можно использовать как оружие, но лучше кинуть за спину врага. Автономно бьёт ближайшего противника (в этот же ход), издаёт привлекающие звуки, заставляя попытаться себя схватить (проверка ГРА 12 Полковника-рыбовладельца, чтоб не поймали). Можно вернуть обратно, забрав у поверженного противника.</p>
<p>Общие умения природы котика Полковник</p> <p>Отмена сопутствующего действия противника.</p> <p>Вне своего хода любой полковник пушок может отменить сопутствующее действие (включая движение) одного любого противника, стоящего к нему вплотную, или отвесить мощного леща одному противнику, решившему пройти мимо полковника, тем оружием ближнего боя, которое он держит сейчас в лапах.</p> <p>Атака быстрым действием.</p> <p>Полковник пушок может атаковать при помощи оружия, используя быстрое действие, при этом сложность попадания вырастет на +4, то есть в ближнем бою стандартная СЛ по БЕС станет равна 16 вместо 12. Эта особенность даёт Полковнику пушку возможность применять оружие дважды в свой ход – один раз за счёт основного действия, второй – за счёт проверочного.</p>	<p>Общие умения природы котика Полковник</p> <p>Отмена сопутствующего действия противника.</p> <p>Вне своего хода любой полковник пушок может отменить сопутствующее действие (включая движение) одного любого противника, стоящего к нему вплотную, или отвесить мощного леща одному противнику, решившему пройти мимо полковника, тем оружием ближнего боя, которое он держит сейчас в лапах.</p> <p>Атака быстрым действием.</p> <p>Полковник пушок может атаковать при помощи оружия, используя быстрое действие, при этом сложность попадания вырастет на +4, то есть в ближнем бою стандартная СЛ по БЕС станет равна 16 вместо 12. Эта особенность даёт Полковнику пушку возможность применять оружие дважды в свой ход – один раз за счёт основного действия, второй – за счёт проверочного.</p>

<p>Общие умения природы котика Мяупырь</p> <p>Нет КЖ и после пробуждения НЕ получаешь вкусняшки.</p> <p>Отдых, хрустяшки, лечашие средства и магия не лечат его раны.</p> <p>СЫТОСТЬ заменяет КЖ и вкусняшки. Её восстанавливает кровь и электричество. При Сытости 0 — НА ВОЛОСКЕ</p> <p>Укус: 1d4, восст. 1 Сытость при успехе, НАТ20 +2 Сытости.</p> <p>Сытость / дайс голода:</p> <p>1 (d100), 2 (d20), 3 (d12), 4 (d10), 5 (d8), 6 (d6), 7 (d4), 8 (нет)</p> <p>Добровольно получить сытость от союзника: 1 раз в сцену, брось d8, если знач. < КЖ союзника, то союзник теряет 1 КЖ.</p> <p>На солнце без накидки, начиная со следующего раунда, будешь в конце своего хода каждый раз получать урон 1d12.</p> <p>Боишься воды (получаешь двойной урон).</p> <p>Защита от электро (-1d4 урона), +1 сытость от электро урона.</p> <p>Сделать фамильяра: ВЕЛ по СЛ от МС, см. книгу правил.</p>	<p>Общие умения природы котика Мяупырь</p> <p>Нет КЖ и после пробуждения НЕ получаешь вкусняшки.</p> <p>Отдых, хрустяшки, лечашие средства и магия не лечат его раны.</p> <p>СЫТОСТЬ заменяет КЖ и вкусняшки. Её восстанавливает кровь и электричество. При Сытости 0 — НА ВОЛОСКЕ</p> <p>Укус: 1d4, восст. 1 Сытость при успехе, НАТ20 +2 Сытости.</p> <p>Сытость / дайс голода:</p> <p>1 (d100), 2 (d20), 3 (d12), 4 (d10), 5 (d8), 6 (d6), 7 (d4), 8 (нет)</p> <p>Добровольно получить сытость от союзника: 1 раз в сцену, брось d8, если знач. < КЖ союзника, то союзник теряет 1 КЖ.</p> <p>На солнце без накидки, начиная со следующего раунда, будешь в конце своего хода каждый раз получать урон 1d12.</p> <p>Боишься воды (получаешь двойной урон).</p> <p>Защита от электро (-1d4 урона), +1 сытость от электро урона.</p> <p>Сделать фамильяра: ВЕЛ по СЛ от МС, см. книгу правил.</p>
<p>Общие умения природы котика Стрит Кэт Рояль</p> <p>Счастливое число. Когда бросаешь нескольких d6 и выпадает 3+ значений равных твоему СЧ, получи 1 вкусняшку и восстанови 1 исп. магии в день. Один раз между пробуждениями ты можешь при любой проверке без траты вкусняшек перебросить d20, если выпало твое СЧ.</p> <p>Переброс. За 1 вкусняшку перебрось одновременно любое число d6.</p> <p>Замена. СКР любой свой провер. бросок d20 может заменить на бросок 4d6, затем убрать 1 любую d6 из четырёх. 3+ СЧ = НАТ20.</p> <p>Фокусов в день: d6 раз после пробуждения, запись кол-ва в Шкалу.</p> <p>Фокус: основн. действие, выбрать ЦА, брось 5d6, см. по таблице.</p> <p>Отказ от фокуса: быстрое действие на нейтрализацию эффекта. Это потребует успешно пройти проверку УПО по СЛ 12 + номер комбинации.</p>	<p>Общие умения природы котика Стрит Кэт Рояль</p> <p>Счастливое число. Когда бросаешь нескольких d6 и выпадает 3+ значений равных твоему СЧ, получи 1 вкусняшку и восстанови 1 исп. магии в день. Один раз между пробуждениями ты можешь при любой проверке без траты вкусняшек перебросить d20, если выпало твое СЧ.</p> <p>Переброс. За 1 вкусняшку перебрось одновременно любое число d6.</p> <p>Замена. СКР любой свой провер. бросок d20 может заменить на бросок 4d6, затем убрать 1 любую d6 из четырёх. 3+ СЧ = НАТ20.</p> <p>Фокусов в день: d6 раз после пробуждения, запись кол-ва в Шкалу.</p> <p>Фокус: основн. действие, выбрать ЦА, брось 5d6, см. по таблице.</p> <p>Отказ от фокуса: быстрое действие на нейтрализацию эффекта. Это потребует успешно пройти проверку УПО по СЛ 12 + номер комбинации.</p>
<p>Общие умения природы котика Котёнок два сырных соуса</p> <p>Повторюшка. Когда старшие котики в команде уже сходили и применили способности (к ним относятся мурмагия, сверхсилы, О.Р.У.дия полковника, результаты комбинаций СКР и других), котенок в тот же ход может попробовать их повторить, сделав проверку той же характеристики по той же сложности, отдав соответствующее количество ресурсов (вместо снижения сытости, как у мяупыря, котенок отдает по своему выбору КЖ или вкусняшки, а для способностей, зависящих от дайса голода, берется активный дайс голода мяупыря).</p> <p>Игрушка-обменяшка. Ты можешь обменяться с одним из своих друзей, отдав ему свою именную игрушку-обменяшку (с сохранением свойств) на способность, мурмагию или свойственный конкретной природе котика предмет. У СКР котенок забирает кости для фокусов.</p>	<p>Общие умения природы котика Котёнок два сырных соуса</p> <p>Повторюшка. Когда старшие котики в команде уже сходили и применили способности (к ним относятся мурмагия, сверхсилы, О.Р.У.дия полковника, результаты комбинаций СКР и других), котенок в тот же ход может попробовать их повторить, сделав проверку той же характеристики по той же сложности, отдав соответствующее количество ресурсов (вместо снижения сытости, как у мяупыря, котенок отдает по своему выбору КЖ или вкусняшки, а для способностей, зависящих от дайса голода, берется активный дайс голода мяупыря).</p> <p>Игрушка-обменяшка. Ты можешь обменяться с одним из своих друзей, отдав ему свою именную игрушку-обменяшку (с сохранением свойств) на способность, мурмагию или свойственный конкретной природе котика предмет. У СКР котенок забирает кости для фокусов.</p>