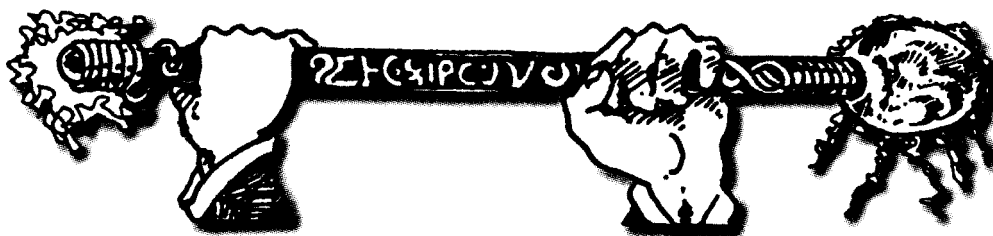


G U R P S

MAGIC

A Tome of Mystic Secrets for Fantasy Roleplaying
SECOND EDITION



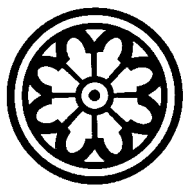
By Steve Jackson

**Additional material by Marc Janssen, Walter Milliken, S. John Ross,
Steffan O'Suffivan, W. Dow Rieder, Brett Slocum and Daniel U. Thibault**

Cover by Kirk Reinert

Illustrated by Dan Smith

**Additional Illustrations by C. Bradford Gorby, Dan Panosian,
George "Speed" Webber and Charlie Wiedman**

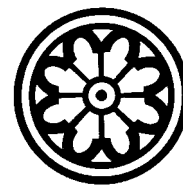


GURPS System Design by Steve Jackson

Loyd Blankenship, Managing Editor

Page Layout, Typography, Interior and Color Production by Jeff Koke Print

Buying by Andrew Hartsock Dana Blankenship, Sales Manager



На остальные копирайты я решил положить, лучше расскажу про перевод:

Виновные: Dh (dh@nsk.ru), Bobik (bobik@3lyandex.ru), Vadim (vadim_sk@ngs.ru), Junior (gurpsfiles@nm.ru)

Идея, перево и верстка Dh, Коррекция Vadim и Bobik, поддержка советы по переводу Junior

Некоторые изображения уменьшены или удалены, что сделано по необходимости,
для корректного размещения текста

Поддержка перевода по адресу <http://PuNk.nsk.ru/dice/>
жалобы и предложения можно высказать там же или по почте

Версия 1.0 от 14 марта 2004 г.

Данная версия является тестовой, предназначена для выявления ошибок.

Не содержит некоторых таблиц.

Данный перевод выполнен и распространяется в не коммерческих целях, господа из SJ да удавятся от жадности.

STEVE JACKSON GAMES



Содержание



**Содержания пока нет, это
бета версия 8)**

**Содержания пока нет, это
бета версия 8)**

1 Принципы магии

Базовые определения

Магические способности: Преимущество (см. стр. 103/21), позволяющее использовать магию.

Маг: Некто, обладающий магическими способностями.

Заклинание: Магическое умение. Заклинания обычно являются Ментальными/Сложными умениями. Когда учите заклинания, добавляете Магические Способности к IQ (так, некто с IQ 15 и способностями 3 учит заклинания, как если бы его IQ было 18). Вы должны потратить минимум одно очко на каждое заклинание.

Чародей: Кто-то, знающий заклинания.

Сотворение заклинания: Использование умения заклинания. Требует проверки умения.

Объект: Цель заклинания, может быть существом (включая чародея), предметом или местом.

Мана: Источник магии. Ее сила (уровень магии) различается в разных местах, как установлено сценарием GM. Если где-то нет маны, то магия там вообще не работает. При низкой мане, маги могут использовать заклинания с -5 к умению. При нормальной мане, маги произносят заклинания с нормальным умением, а при большой мане – кто угодно может использовать заклинания с полным умением.

Магия – это мощная и изменчивая сила, управляемая посредством процедур, называемых заклинаниями. Магия использует энергию, называемую *маной* – но, хотя мы и знаем ее название, мы не имеем ни малейшего понятия, что же это такое. Даже самые сильные волшебники до конца не понимают магию... или, если понимают, *нам* они об этом не рассказывают.

Есть сотни различных магических заклинаний, каждое несет в себе разную цель. Опытные колдуны могут изменять старые заклинания или даже придумывать новые... но экспериментальная магия очень опасно и точно не для новичков.

У некоторых людей есть врожденные способности к использованию магии. Это преимущество называется “Магические Способности” (см. стр.103/1/B21), а обладающий ими в любой степени зовется *магом*. Во многих мирах только маги способны использовать магию и во всех они *лучше* обращаются с ней, чем не-маги.

Некоторые религии учат нас, что магия – это страшное зло и что маг ставит под угрозу свою бессмертную душу. Действительно, плохо сказанные заклинания, похоже, привлекают внимание *чего-то* могущественного и злобного – были случаи, когда неловкого колдуна пожирал настоящий демон!

Но также верно то, что многие хорошие люди знают и используют магию – и что с самыми святыми из них такие неприятности не случаются.

Никто точно не знает. Весь фокус в том, что магия, сама по себе, ни добрая, ни злая. Все зависит от того, как применяется заклинание – от намерений мага – что и определяет, является ли магия «белой» или «черной». Но нет никакого сомнения, что некоторые ее виды – человеческие жертвоприношения, к примеру – без сомнения злы, и такие способы отрицаются всеми честными магами.

Изучение заклинаний

Большинство заклинаний может быть изучено кем угодно (впрочем, в некоторых мирах их могут использовать только маги). Некоторые заклинания могут быть изучены только магами – *требованием* для изучения являются «магические способности».

Каждое магическое заклинание считается *умением*, изучается по тому же принципу, по которому изучаются все другие умения. Но, как говорить, «одно заклинание не делает колдуна колдуном». Многие плуты и авантюристы могут использовать пару-другую заклинаний, но настоящий маг знает десятки их.

У заклинаний нет уровня «по умолчанию»; вы *должны* тренировать каждое, чтобы знать его. Заклинания – это Ментальные/Сложные или Ментальные/Очень сложные умения. Тем не менее, ваш уровень «Магических Способностей» (Magical Aptitude) *суммируется с IQ* при изучении заклинаний. Таким образом, если ваше IQ 12 и у вас 3 уровня Магических Способностей, вы можете учить заклинания, как если бы IQ был 15. Ни у кого Магические Способности не превышают 3.

Важное замечание: Для изучения заклинания, вы должны вложить *хотя бы* одно очко в него – даже если вы гениальны и очень способны. При любых меньших усилиях, заклинание просто не будет работать. Также обратите внимание, что Абсолютная память (Eidetic Memory) не очень полезна для заклинаний: она позволяет вам зазубрить что-либо, но не понять. Первый уровень Абсолютной памяти дает +1 IQ для изучения заклинаний, второй +2. Дальнейших бонусов нет.

Поиск учителя

В мире, в котором магия обыденна, поиск учителя-мага немногим отличается от поиска, скажем, инструктора по плаванию. Вы можете стать учеником и изучать все его искусство... или просто нанять его для изучения нескольких заклинаний. Конечно, всегда есть возможность, что магия в мире – это строго охраняемый секрет. Это может привести к интересным осложнениям!

В мире, в котором магия редка (или в котором немногие верят в нее), поиск учителя намного сложнее. Большинство волшебников не афишируют свое присутствие – или входят в загадочные секретные культы – или на проверку оказываются аферистами!

Как и любой другой интеллектуальный навык, магию можно изучать без учителя. Вы должны уметь читать и обладать доступом к хорошим книгам. Даже с лучшими учебниками, студент, за которым никто не присматривает, учится в половину скорости (каждое заклинание стоит в два раза больше очков). И большинство книг – *особенно* -найденных в немагических мирах – слишком сложны и запутанны!

В кампании, действие в которой разворачивается в фэнтезийном мире, в котором магия обычна, мастеру рекомендуется не обращать внимания на учителей, если только игроки не создают персонажей с необъяснимо высокими умениями в волшебстве. В этом случае, ДМ может потребовать платить двойную цену за дальнейшее изучение, либо найти кого-либо, кто будет их учить. Таких умелых учителей сложно найти и дорого нанять!



Требования

У многих заклинаний есть *требования* – условия, которые должны быть выполнены прежде, чем можно будет изучать заклинание.

Если требуется знание другого заклинания, то его уровень должен быть 12+. Таким образом, маг начинает с простых заклинаний, а потом постепенно подбирается к все более сложным.

«Магия» – это требование для наиболее серьезных заклинаний. «Магия 2» означает, что у персонажа должны быть Магические способности второго уровня. Некоторые заклинания для изучения, требуют определенного DX или IQ, либо наличия какого-то преимущества.

Книга заклинаний

Если ваш персонаж знает достаточно большое количество заклинаний, вы можете захотеть создать для него список заклинаний. В этом списке отражаются названия заклинаний, уровень умения, стоимость энергии, и вся важная для вас информация о заклинании. Создание списка заклинаний сохранит много времени в дальнейшем, поскольку в книге более 420 заклинаний и даже самый посвященный игрок не сможет запомнить детали каждого заклинания!

Лист для заклинаний приведен на стр. 128. Его можно скопировать на обратную сторону листа персонажа. Это список для *игрока*. Персонаж держит все свои заклинания в голове, так что может выкинуть все свои книги с заклинаниями.

Сотворение заклинаний

Для сотворения заклинания, во-первых, маг должен *знать* его или владеть предметом, производящим его (стр. 19/B153). Затем он должен провести один или несколько ходов в *концентрации*. В начале хода, *следующего* за последним ходом концентрации, вы должны сделать проверку умения заклинания. Затем вы можете выполнять обычные для любого хода действия – атаковать оружием, снова начать концентрироваться и т.д.

Произнесение заклинания аналогично применению любого умения. Маг бросает три кубика, сравнивает результат с уровнем владения данным заклинанием. Если результат меньше, либо равен требуемому результату, то заклинание срабатывает, иначе – нет.



Наем волшебника

Игроки могут решить нанять волшебника в учителя. Или группе авантюристов может понадобиться наемный маг! Используйте обычные правила, что и для обычных наемников (см. B194). Чем распространеннее магия, тем легче найти волшебника и тем меньше ему придется платить. См стр. 106 – информация о работе.

Однако, сложнее найти волшебника владеющего конкретными заклинаниями, особенно если эти заклинания сложны. К примеру, на нахождение волшебника умеющего Создавать Огонь, бросок будет всего лишь с -1, поскольку это распространенное заклинание. Однако нахождение волшебника, знающего заклинания Создания Огненного Элементала и Высшего Лечения (два сложных, редких заклинания) даст -8 к броску!

Задание высоких уровней умения еще более усложняет задачу, -1 за каждую единицу выше 15 уровня.

Эти штрафы на усмотрение мастера. Любой маг получает +1 при поиске в наем другого мага; связи с местной гильдией магов или могущественной организацией даст от +1 до +3.

Манна

Манна - это энергия, на которой базируется магия. Магия будет работать, только если позволяет манна игрового мира (или окружающей местности). Манна делится на следующие категории:

Очень высокий уровень манны: Любой может творить заклинания, если он знает их. Энергия, потраченная заклинателем обновляется каждый ход. Однако любая ошибка может стать губительной. Даже обычный провал трактуется как «критический промах», а критический промах ведет к трагическим последствиям. Очень высокий уровень манны встречается очень редко.

Высокий уровень манны: Любой может творить заклинания, если знает их. Такое состояние редко в большинстве миров, но в некоторых мирах высокий уровень манны может существовать по всему миру.

Нормальный уровень манны: Только маги могут творить заклинания. Заклинания работают по всем правилам из данной главы. Это стандартный уровень для фэнтезийных игровых миров; маги используют магию, остальные нет.

Низкий уровень манны: Только маги могут творить заклинания, и все заклинания считаются с эффективными -5 при всех расчетах. Сила магических предметов также с-5, так что предметы силой менее 20 вообще не будут работать. Однако критический провал при сотворении заклинания дает ослабленный эффект, или не имеет эффекта вообще. Наша Земля – мир низкого уровня манны.

Отсутствие манны: Никто не может использовать магию. Магические предметы не работают (но восстанавливают работоспособность, как только возвращаются в область содержащую манну). Области отсутствия манны встречаются в изолированных точках магических миров. Некоторые миры полностью являются такой зоной, делая магию невозможной.

Очень мощные заклинания могут менять уровень манны в области – см. стр. 63.

Чувство манны

Маг автоматически не знает текущий уровень манны, но, при пересечении границы между двумя разными уровнями манны, он может сделать бросок, чтобы почувствовать изменения, и в какую сторону – в большую или меньшую. Этот бросок зависит только от Magey: Magey 1 дает бросок 8 или меньше, Magey 2 – 11 или меньше, Magey 3 – 13 или меньше. Маг кидает с +3, если он специально пытается почувствовать переход. Критический успех расскажет заклинателю все о текущей области манны!

Небольшие эксперименты или заклинание «анализ магии» (analyze magic) точно определит уровень области.

Типы манны

Также возможны области, где манна особенно благоприятна (или неблагоприятна) к конкретному типу магии. См. стр. 94.

Различные изменения добавляются либо вычитаются из уровня владения заклинанием, они определяются из *класса* заклинания (см. стр. 10/B149).

Успешный бросок означает, что заклинание удалось и маг платит его полную цену из своего ST (устаёт) или HT (ранит себя).

Критический успех (3,4; 5, если уровень 15+ и 6, если уровень 16+) означает, что заклинание сработало чрезвычайно хорошо. Точный эффект определяется GM, который должен быть щедрым и изобретательным, но в любом случае мана на заклинание не тратится.

Провал означает, что заклинание не сработало. Если на его вызов требовалась мана, то маг теряет одну единицу ее, если ничего – то, соответственно, ничего не теряет.

Критический провал (18 всегда; 17, если ваш эффективный уровень ниже 16; и любой результат на 10 превосходящий ваш уровень) означает, что мана на заклинание была потрачена, но заклинание *сработало неправильно (бэкфаз)*. Обычным результатом для боевых заклятий является их обратное срабатывание, когда оно ранит самого мага. Точный результат опять же, определяется GM, но он не должен убивать мага.

Если это кажется неправильным и нечестным – что поделать! Магия – это очень изменчивая штука, и каждый раз, когда вы работаете с силой, которую сами не вполне понимаете, вы угрожаете, прежде всего, самому себе.



Таблица критических провалов

Бросьте три кубика и посмотрите результат. GM не обязан пользоваться этой таблицей и может придумать вариант, наиболее подходящий для данного заклинания и обстановке. Если вариант, выбранный случайным методом, не подходит по каким-то условиям, или является тем, чего добивался маг, то бросайте кубики снова.

- 3 – заклинание полностью не срабатывает, маг получает 1 повреждение.
- 4 – заклинание срабатывает на мага.
- 5 – заклинание срабатывает на одного из компаньонов мага – определяется случайно.
- 6 – заклинание срабатывает на ближайшего врага – определяется случайно.
- 7 – заклинание лишь производит свистящий звук, начинает вонять brimstone.
- 8 – заклинание срабатывает на что-то отличное от своей цели – друга, врага или на предмет. Выбор производится случайно или мастером.
- 9 – заклинание полностью не срабатывает, маг получает 1 повреждение.
- 10 – заклинание не срабатывает, маг оглушен
- 11 – заклинание не производит никакого эффекта, кроме громкого звука и цветного света.
- 12 – заклинание производит слабую и бесполезную тень своего настоящего результата.
- 13 – заклинание производит обратный результат.
- 14 – заклинание производит обратный результат, на неправильную цель.
- 15 – ничего не происходит, но маг временно забывает заклинание. Сделайте проверку IQ через неделю и т.д., пока он его не вспомнит. Маг может пытаться учить его, но это просто потеря времени.
- 16 – заклинание срабатывает, но на деле все это оказывается лишь иллюзией.
- 17 – заклинание полностью не срабатывает, правая рука мага сломана – неделя на восстановление.
- 18 – заклинание полностью не срабатывает, появляется демон и нападает на мага. Этого не происходит, если, по мнению мастера, и маг и заклинание были светлыми и добрыми, тогда бросок производится снова.

Для GM поощряется создать собственную таблицу, подобную этой.

Заклинатель и Объект

“Заклинателем” называют того, кто пытается творить заклинание.

“Объектом” заклинания называют существо, место или предмет на который колдуется заклинание. Если кто-либо сотворяет заклинания на самого себя, он является одновременно и “заклинателем” и “объектом”. Объектом также может быть другой человек; другое существо; неживой предмет или даже область на игровой карте. Если объектом является область, заклинатель может “касаться” ее, простирая над ней руку или просто касаясь земли.

Время на сотворение

Большинство заклинаний требуют на произнесение один ход. Заклинатель использует маневр “концентрация” в течении секунды. В *начале* следующего хода, он делает бросок проверки успешности сотворения заклинания. Если бросок успешен, заклинание начинает действовать немедленно. В этот же ход заклинатель имеет права выполнить маневр или начать концентрацию вновь.

Пример: Волшебник Ват хочет *сотворить огонь*. В таблице заклинаний для него специально не оговорено *время на сотворение*, значит это односекундное заклинание. В ход 1 Ват заявляет “Я концентрируюсь”. (Он также обязан сказать мастеру, какое заклинание он сотворяет). В этот ход он не может делать чего-либо еще. В *начале* своего следующего хода, Ват кидает бросок. Бросок выполнен и огонь зажжен. В этот же ход он может двигаться, подготавливать оружие, т.е. выполнять любой маневр... или заявить новое заклинание и начать концентрироваться вновь.

Некоторые сложные заклинания требуют для сотворения больше чем один ход. Все это время необходимо потратить на маневр “концентрация”. *Пример:* Если заклинание требует 3х секундной концентрации, волшебник должен потратить три хода, не делая ничего, а только концентрируясь. Заклинания сотворяется в начале четвертого хода заклинателя. Заклинатель может “прервать” незаконченное заклинание без каких либо штрафов.

При достаточно высоких уровнях умения (см. ниже) заклинатель может сотворять заклинания немедленно. Тогда заклинание может начать действовать в тот же ход, но при этом все равно за ход можно использовать лишь одно заклинание.

Некоторые *блокирующие* заклинания могут быть сотворены вообще *без затрат* времени, в течении хода противника, для того чтобы защитится от его атаки. См. *Блокирующие заклинания*, стр. 12.

Ритуалы

Чем выше базовый уровень в заклинании, тем легче его использовать. Это относится и к цене заклинания, и к требуемому ритуалу. Если вы не можете выполнить ритуал, то не можете и сотворить заклинание! К примеру, если требуемый ритуал - речь, то нельзя сотворить заклинание с кляпом во рту или под действием заклинания “тишина”. Если вы не знаете заклинание, то вообще не можете его использовать, если только у вас нет соответствующего магического предмета.

Уровень 11 или ниже: Маг должен жестикулировать обеими руками, ноги его должны быть свободны для детализации ритуальных движений, говорить он должен спокойным ровным голосом точные фразы. Время на произнесение *удваивается*, поскольку заклинание пока не выучено достаточно точно.

Уровень 12-14: Маг должен произнести несколько тихих слов и сделать жест, активирующий заклинание. С этого уровня (и выше) заклинание произносится за время, указанное в описании заклинания.

Магия и Псионика

Магия далеко не то же и само что и псионика (сила разума) - см. на стр. В165. Однако, большинство магических эффектов могут достигнуты и с помощью псионики. На поле боя ваша одежда запыхала, значит ваш противник маг пользующийся заклинанием разжигания огня... или псионик пирокинетик.

В большинстве случаев действия происходят несколько по разному. И антиматические заклинания не остановят псионику. А психозкран не остановит магию. Однако физические меры противодействия возымеют эффект и против того и против другого. И маг и псионик уязвимы обычной сталью.



Альтернативные правила магических ритуалов

Есть и еще один способ рассмотрения магических ритуалов. Этот способ немного усиливает возможности магии, поскольку дает волшебнику гибкость в сотворении заклинаний.

Стандартный метод сотворения заклинаний предполагает жестикуляцию обоими руками, ритуальные движения ногами (подобие танца) и произнесение волшебных слов чистым, спокойным голосом. Волшебник может отбрасывать части ритуала, за счет штрафов к эффективному уровню заклинания:

- 2 за тихую речь, или -4 вообще без речи.
- 2 жестикуляция одной рукой, -4 отсутствие жестикуляции.
- 2 без движений ног.

И наоборот, ритуал можно расширить. Если у мага достаточно времени (в два раза больше, чем нужно), он громко говорит и активно жестикулирует, то получает +1 к эффективному уровню.

Магическое касание

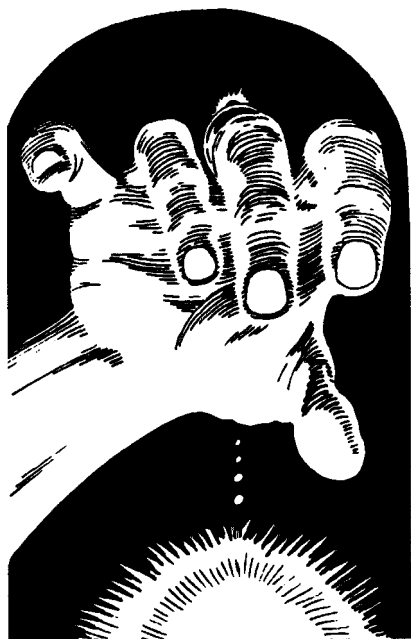
Касание объекта отменяет все штрафы за расстояние; палочка или посох также могут быть использованы. А некоторые боевые заклинания *требуют*, чтобы маг коснулся цели. Это называется “магическое касание”. Сначала маг должен сотворить заклинание. Следующим действием (если конечно бросок был удачен), маг пытается ударить противник рукой, посохом или палочкой. В бою это кидается как обычная атака. Если касание достигло цели (маг попал и защита противника провалена) - заклинание действует успешно. Если маг промахнулся или противник успешно защитился, заклинание потеряно. Примите к сведению, что PD брони и щита не спасают от “магического касания”, также как и парирование голыми руками.

В дополнение к эффекту заклинания, атака руками или посохом также, при желании мага, наносит обычные повреждения. Палочка повреждений не наносит. Помните также, что палочка очень хрупка и имеет шанс 1/3 на слом, если она была отпарирована чем-либо крупнее ножа!

Магическое касание в ближнем бою

Волшебник, вошедший в ближний бой с противником и пытающийся нанести атаку в тот же ход, кидает обычный бросок атаки; противник использует любую активную защиту.

Волшебник, уже находящийся в ближнем бою, в начале хода может “коснуться” автоматически, если обе его руки не захвачены противником. Иначе он должен сначала “высвободиться”, а в следующий ход “касаться”. Однако, поскольку в ближнем бою невозможно концентрироваться, использовать можно только заклинания, выученные на очень высоком уровне, те, которые сотворяются за “ноль времени”!



Уровень 15-17: Маг должен произнести одно-два слова - и достаточно движения пальцами. Концентрируясь, он может передвинуться на ярд в ход. *С уровня 15 энергетическая стоимость заклинания уменьшается на 1.*

Уровень 18-20: Маг должен произнести слово или два или сделать жест (не обязательно и то и другое). *С уровня 20 энергетическая стоимость заклинания уменьшается на 2.*

Уровень 21-24: Ритуала не требуется. Со стороны кажется, что маг просто смотрит в одну точку - и все. Время сокращается в два раза (округленное вверх) и если в итоге оно станет меньше секунды, то произнесение вообще не требует времени. Тогда маг может в тот же ход драться, говорить, двигаться, но не может применять других заклинаний - кроме блокирующих.

Уровень 25 и выше: Как и выше, но время сокращается еще в 2 раза (округленное вверх). *С уровня 25 энергетическая стоимость заклинания сокращается на 3.* Затем за каждые 5 уровней время произнесения вновь сокращается в 2 раза и цена падает на 1.

Некоторые заклинания требуют конкретного ритуала или предмета; это описано в заклинании и отменяет данные правила. Надо знать, что время на сотворение *метательных* (missile) заклинаний не уменьшается, независимо от уровня умения.

Ранение и отвлечение

Если заклинателю больно, он сбит с ног, вынужден использовать активную защиту или отвлечен от концентрации каким либо иным способом, он должен сделать бросок Воли-3, чтобы продолжить сотворение заклинания. Проваленный бросок означает, что сотворение провалено, надо начинать сначала. Если заклинатель ранен в момент концентрации, эффективный уровень умения понижается на количество полученных очков повреждения.

Пример: При произнесении заклинания, в мага Вата попала стрела и сняла два очка. Он должен сделать бросок Силы Воли-3, но даже если тот будет успешным, его эффективный уровень заклинания уменьшится на 2.

Цена заклинаний

У каждого заклинания есть энергетическая стоимость. При сотворении заклинания вы тратите энергию - ST или HT. И чем лучше вы его знаете, тем меньше оно стоит. Если вы знаете его очень хорошо, то можете творить заклинания, совсем *не тратя* манны.

Уровень манны области (см. на полях стр. 6/B147) изменяет эффективный уровень умения заклинателя. Низкий уровень манны запрещает также использовать заклинания “восстановления силы” (Recover Strength) (стр. 49/B162) и, следовательно, регулирует частоту использования заклинаний.

Если *базовый* уровень умения (модифицированный уровнем манны) 15 или больше - стоимость сотворения заклинания уменьшается на 1. Если уровень умения 20 и больше, стоимость уменьшается на 2 - и т.д. *Энергия все равно тратится на заклинание - но ваше умение позволяет вам выкачивать энергию из окружающей вас манны, а не из самого себя!* Так что (к примеру) с 20 уровнем умения 2d огненный шар (fireball) (требующий 2 энергии) может быть сотворен *бесплатно*. Но на 3d придется потратить 1 энергии.

Помните, что сначала подсчитывается полная стоимость заклинания, а уж потом вычитается за высокий уровень умения. Магу, способному до бесконечности создавать “бесплатные” маленькие язычки пламени, все равно придется напрячься для создания крупного пожара.

Высокие уровни умения позволяют также понизить стоимость *поддержания* заклинания - см. ниже.

Усталость и отдых

Обычно энергия, ушедшая на заклинание, расценивается как “усталость”. Усталость вычитается из ST, так же, как раны вычитаются из HT. Когда ST снижется до 3, вы уже валитесь от усталости, Перемещение (Move) и Уворот (Dodge) уменьшаются вдвое. Когда St падает до 0, вы падаете без сознания. Уровень ST *не может* быть отрицательным.

Усталость может быть снята отдыхом - см. стр. B134. Маг, знающий заклинание “Восстановление силы” (Recover Strength) (см. стр. 49/B162) восстанавливает ST быстрее.

Использование НТ вместо ST

Волшебник, при большой на то необходимости, может питать заклинание, сжигая самого себя, питая заклинание жизненными силами своего организма. При этом энергетическая стоимость заклинания частично или полностью вычитается из НТ, а не из ST. Другими словами - заклинание наносит волшебнику реальные повреждения.

Эффективный уровень заклинания уменьшается на 1 за каждое использованное очко НТ.

Маг может колдовать, пока не потеряет сознание. Если же расчеты показывают, что он умер, то на самом деле он просто теряет сознание, прекращая затраты НТ.

Продолжительность и поддержание заклинаний

Некоторые заклинания действуют мгновенно и не могут быть поддержаны - к примеру: "Вспышка", "Гром", "Сон". Другие же действуют в течении какого-то периода времени (указывается в описании заклинания) а потом заканчивают свое действие - если не были *поддержаны*.

Если заклинание можно поддерживать, то оно продолжает действовать в течении еще одного периода действия. Волшебник может поддерживать заклинание столько раз, сколько хочет, пока он может платить энергетическую стоимость. Тем не менее, он не может держать его во время сна, даже если стоимость равна нулю!!

Поддерживать можно только свое заклинание. *Никакие дополнительные броски не требуются.*

Для поддержания заклинаний тратится энергия, которая указана в описании заклинания. К примеру, "Свет" действует одну минуту, а стоимость поддержания 1. То есть, он будет действовать только всего минуту, *если* только в конце минуты заклинатель не заплатит еще одно очко энергии для поддержания его.

Если маг находится в сознании, он будет знать, когда для поддержания заклинания требуется мана. Расстояние ему нипочем.

Концентрация. Многие заклинания могут быть поддержаны без концентрации со стороны волшебника. Но заклинания, требующие постоянных манипуляций и изменений - например, управление живым существом, требует, чтобы маг постоянно находился в состоянии концентрации. То есть, он может использовать только маневр "Концентрироваться". Если что-то отвлекает мага, то он должен сделать бросок Силы Воли-3. И даже если он отвлекся, заклинание продолжает работать, но никаких изменений не происходит, пока маг снова не сконцентрируется на нем. Критический провал *прерывает* заклинание.

Обратите внимание, что произнесение другого заклинание не прекращает действие уже произнесенного, но при этом использование этого нового заклинания усложняется, см. ниже.

Уменьшение цены: Если вы знаете заклинание настолько хорошо, что его энергетическая стоимость уменьшается, то стоимость поддержания этого заклинания уменьшается на столько же (см. выше). Если вы знаете заклинание на уровне 15+, стоимость *поддержания* уменьшается. Это может быть очень важным! К примеру, стоимость поддержания заклинания 1, а вы знаете его на уровне 15, значит, вы можете поддерживать его сколь угодно долго, *бесплатно!*

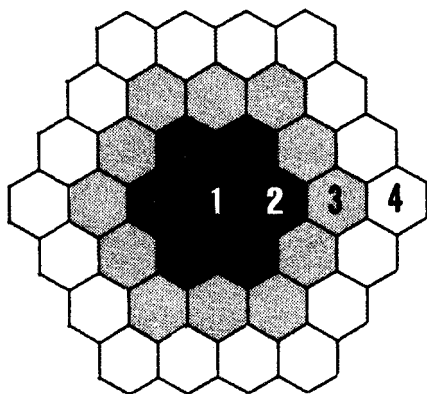
Магические ингредиенты

Традиционно волшебник представляется как человек с большой сумкой (ящиком, рюкзаком) наполненным хвостами ящериц, бутылками с кровью девственниц, корнями мандрагоры...

Это весело. Вот так это работает. Но для игры мы не приводим длинный список ингредиентов магических заклинаний. Мы оставляем это на волю Мастера в качестве мощного инструмента для балансировки игры!

Если игра идет нормально, просто считайте, что у волшебника есть все что необходимо. Но если какое-то заклинание или группа магов отбиваются от рук... верните их на место тем, что ингредиенты заканчиваются. Им придется придержать коней с использованием заклинания или отправиться в тяжелое путешествие по добыче ингредиентов.





Область действия

Область действия площадных заклинаний - круг. Диаметр круга зависит от вложенной энергии. (1) на рисунке выше это круг из одной клетки. Стоимость его равна базовой стоимости заклинания. (2) область радиусом в 2 клетки - центральная клетка и все прилегающие к ней. Стоимость сотворения заклинания вдвое больше базовой. (3) Три клетки радиусом (или три кольца) - стоимость утраивается. (4) Четыре кольца клеток - стоимость вчетверо больше базовой. И так далее.

Некоторые площадные заклинания имеют минимальную стоимость - к примеру, у заклинания “почувствовать противника” базовая стоимость 1, но минимальная стоимость -2. Это значит, что даже если вы творите это заклинание на одну клетку, оно все равно стоит 2.

Модификаторы дальних дистанций

Используйте эти модификаторы для заклинаний типа “Seek” (поиск), а также для тех заклинаний, в описании которых оговорено, что они работают по таблице дальних дистанций.

Ближе 100 метров: 0

До полу мили: -1

До мили: -2

До 3 миль: -3

До 10 миль: -4

До 50 миль: -5

До 100 миль: -6

До 300 миль: -7

До 1000 миль: -8

Далее за каждые 1000 миль -1.

Также вычитается 1 за каждое “вычеркнутое” из критериев поиска. К примеру, если вы ищите воду в пустыне и исключаете из поисков свою собственную флягу!

Отмена заклинаний. Заклинатель может пожелать, чтобы заклинание кончилось раньше, чем обычно. К примеру, он может пожелать, чтобы созданный огонь (обычно горящий одну минуту) потух через 30 секунд. Если он установил это в момент сотворения заклинания - так оно и будет - в этом нет никакой особой сложности.

Однако если он решает это сделать внезапно, уже в процессе действия заклинания, это стоит ему 1 энергии, независимо от стоимости заклинания.

Сотворение заклинаний одновременно с поддержанием других

Персонаж может одновременно сотворять лишь одно заклинание. Тем не менее, многие из них работают долго - особенно, если их поддерживать. Маг может творить новые заклинания, пока не прекратили свое действие старые. Это относительно просто, если только другие заклинания не требуют концентрации (это указано в тексте). Если заклинание требует активного управления, то произнести в этот момент еще одно намного сложнее! Вот модификаторы эффективного уровня сотворяемого заклинания:

-3 за каждое заклинание, на котором вы концентрируетесь

-1 за каждое действующее заклинание. Заклинания, срок действия которых не ограничен (Создать Землю, Зомби) не учитываются.

Виды магии

Существует много различных типов магии. Они разделены на “школы” по общей направленности и на “классы” по способу применения. У многих заклинаний есть уникальные особенности, которые указаны в Списке Заклинаний.

Школы магии

Заклинания, действующие с похожими объектами, относят к одной “школе” магии. Всего здесь приведена 21 школа. Базовые заклинания одной школы являются “требованиями” для более сложных. Многие маги специализируются в одной или нескольких школах (чтобы постичь достаточно серьезную магию), но, при желании, можно учиться хоть всем.

Некоторые заклинания относятся сразу к нескольким школам. К примеру, “Видение Земли” относится и к школе земли и к школе знаний. Однако важно только при выяснении “требований”.

Маги, специализирующиеся в одной школе, часто создают организацию, называемую “гильдией магов” - см. стр. 119.

В целом, нет ограничений на изучаемые заклинания. Вы можете изучить заклинания школы Воды и Огня, хотя это противоположные стихии. Хотя в некоторых случаях, ограничения могут быть установлены Мастером (см. главы 5 и 9).

Классы заклинаний

Заклинания делятся на 6 классов: обычные, площадные, метательные, блокирующие, информационные, сопротивляемые, чары и специальные. Каждый тип подчиняется собственным правилам сотворения. Все сопротивляемые заклинания также принадлежат к какому-то еще классу.

Обычные заклинания (Regular)

Большинство заклинаний попадает в эту категорию. Обычные заклинания могут действовать только на один объект в один момент. Если объект крупнее 1 клетки (допустим 3х клеточная глыба земли, или слон) умножайте стоимость энергии на размер объекта в клетках.

Если заклинатель не *касается* объекта, вычитайте из эффективного уровня заклинания расстояние в клетках между заклинателем и объектом. Если заклинание требует времени на сотворение - считайте дистанцию в момент, когда заклинание завершено.

Если заклинатель не видит *и* не может коснуться объекта, он получает еще -5. Однако заклинатель не обязан видеть собственными глазами; он может видеть магическим способом или смотреть чужими глазами. Наводить такие заклинания можно двумя способами:

“В клетку за дверь”. Подействует на любого кто стоит за дверь. Если там никого нет - заклинание просто потеряно зря.

“Ближайшего в комнате.” или “В Джоржа, я знаю, он где-то здесь.” Тогда Мастер сам считает расстояние до цели. (Это опасно. Заклинатель может нарваться на критический провал. Если объект дальше, чем он думает, или его вообще нет, заклинание может сработать по создателю!)

Соответственно, физические препятствия не мешают действию заклинания. За исключением критических провалов, обычные заклинания никогда не промахиваются.

Площадные заклинания (Area)

Такие заклинания могут быть сотворены на область в несколько клеток. Если заклинание действует на живых существ (допустим “Террор”), все находящиеся внутри области попадают под действие, даже если потом покинут ее. Однако область нельзя перемещать! Во всем остальном как “обычные” (regular) заклинания.

Размер области изменяет энергию, но не сложность заклинания. Стоимость таких заклинаний дается как *Базовая Стоимость*. Это стоимость воздействия на *одну клетку*. Чтобы подействовать на круг радиусом 2 клетки (т.е. центральная клетка и все к ней прилегающие), базовая стоимость удваивается. За 3 клетки радиусом - стоимость утраивается - и т.д. Некоторые заклинания стоят очень дешево - допустим 1/10 за “Дождь”, однако всегда тратится хотя бы одно очко. Можно пожелать действовать только на часть области, а не на весь круг, но стоимость от этого не уменьшится. Если заклинатель не может коснуться части области, из его эффективного уровня вычитается расстояние в клетках от него до *края* области. Область считается высотой 4 метра от земли, кроме двух исключений:

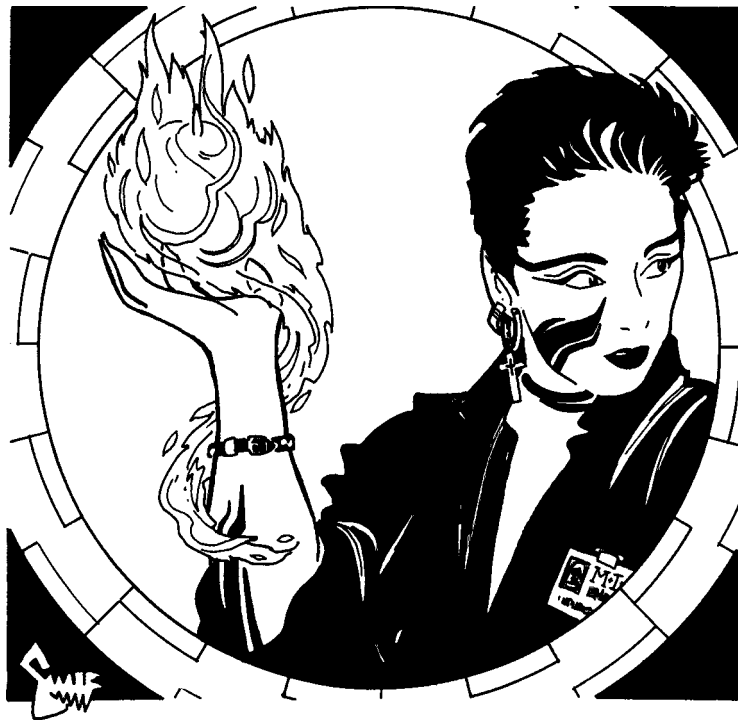
Заклинание “колпаки” (Dome) имеют форму полусферы.

Второе исключение: Дождь, Облака и прочее. Они действуют на нормальной погодной высоте. (Однако заклинание Дым (Fog) поднимается не выше 4 метров!)

Метательные заклинания (Missile)

Прямые стрелковые атаки (Огненные шары, молнии и т.п.) называются метательными заклинаниями. Такие заклинания требуют *два* броска. Первый обычный бросок успешности заклинания; он делается после первой секунды концентрации, без всяких модификаторов за дистанцию. Второй бросок - по уровню умения “метание заклинаний” (Spell Throwing) для данного заклинания (см. стр. 105), делается в момент отделения снаряда, чтобы узнать - попал он в цель или нет! Это умение по умолчанию равно умению “метание” (throwing) или DX-3. Попадание определяется как для любых других метательных атак, принимая во внимание размер цели, скорость/расстояние до нее (см. стр. B201). Метательные заклинания летят по прямой линии. Если оно проламывает барьер, то оставшаяся энергия движется дальше. (*Исключение*: Любая преграда останавливает Проклятый снаряд.)

Брошенное метательное заклинание может быть заблокировано, от него можно увернуться, но его нельзя парировать. Если жертва провалила бросок защиты - заклинание действует. Броня *защищает* от повреждений, за исключением проклятого снаряда (Cursed Missile); против этого заклинания не помогают ни пассивная защита (PD), ни сопротивляемость повреждениям (DR)!



Модификаторы метательных атак

Метательные заклинания расцениваются так же, как и метательное оружие (стр. B100, B114-119). Характеристики:

Проклятый снаряд:

SS 13, Acc + 2, 1/2D 30, Max 80.

Взрывающийся огненный шар:

SS 13, Acc + 1, 1/2D 25, Max 50.

Огненный шар:

SS 13, Acc + 1, 1/2D 25, Max 50.

Ледяной кинжал:

SS 13, Acc + 3, 1/2D 30, Max 60.

Ледяная сфера:

SS 13, Acc + 2, 1/2D 40, Max 80.

Молния:

SS 13, Acc + 3, 1/2D 50, Max 100.

Полтергейст:

SS 13, Acc + 1, 1/2D 20, Max 60.

Каменный снаряд:

SS 13, Acc + 2, 1/2D 40, Max 80.

Крылатый кинжал:

SS 13, Acc + 1, 1/2D 20, Max 40.

Ограничения при защите

Некоторые заклинания (к примеру, “Hide”) дают разные уровни защиты. В таком случае, *максимальная* защита, которую можно получить от заклинаний - 5 очков. Это +5 заклинателю или -5 нападающему.

Если какое-то из защитных заклинаний сотворено на объект больше одного раза, действует только более сильное; они не складываются. То же относится и к враждебным заклинаниям типа Тупости, Усталости или неуклюжести.

Магия в Базовой Системе Боя

Данные правила точно опираются на расстояния, предполагая, что в большинстве случаев будут использованы правила детального боя.

Но если вы играете без карты, используйте следующее по отношению к “модификаторам за дальность”:

Метательные заклинание всегда кидаются по базовому уровню умения метания заклинаний (spell throwing или DX-3). Другие боевые заклинания кидаются по базовому уровню, если объект находится на “боевой дистанции” (на усмотрение Мастера). Иначе вычитайте 3 из эффективного уровня заклинателя.

Другие заклинания - на волю Мастера, главное, чтобы было интересно!

Особые ситуации:

Невидимость и темнота

В боевой ситуации, когда боец не может видеть противника, способности к атаке и защите существенно ухудшаются:

1. Атакующий не видит *ничего*: Атакующий должен сделать бросок по слуху с -2 (или использовать другие способы), чтобы определить положение противника. Если бросок провален, он может выполнить удар в случайную клетку. Бросок атаки будет с -10 (-6, если слеп от рождения), и не может быть заявлен в конкретную часть тела.

2. Атакующий не видит противника, но видит все окружающее. То же самое что и в предыдущей ситуации, однако штраф меньше: -6.

3. Атакующий не видит противника, но точно знает его местонахождение (допустим, противник находится в клетке “темноты”): То же, что и выше, но штраф всего лишь -4.

4. Защищающийся не видит атакующего: Если защищающийся знает что его будут атаковать и выполнил успешный бросок слуха с -2, он защищается с -4. В противном случае ему не позволена активная защита! Если атакующий находится в клетке “темноты” (см. стр. 58), защита идет как обычно, поскольку защищающийся видит приближающееся оружие.

Пример: Морденкайн невидим и сражается с бандитом посреди дня. Бандит при каждой атаке должен делать бросок слуха с -2, чтобы определить местоположение Морденкайна, и если бросок слуха успешен, он атакует с -6. Морденкайн атакует и защищается как обычно. Броски защиты бандита от атак Морденкайна идут с -4, а если бросок слуха провален, он вообще не кидает защиту.

Помните, что невидимый боец может делать то, что не позволительно в обычной схватке - вставать на стул, ложиться на землю и т.д. Он также может спокойно ждать в углу, пока его противник утомляется сражением с пустотой!

Мощность метательного заклинания определяется энергией вложенной в него. К примеру “огненный шар” (Fireball) наносит 1d повреждений за каждую единицу энергии вложенную в заклинание.

Время на подготовку метательного заклинания также зависит от вкладываемой энергии, каждый раунд подготовки вкладывает 1 энергии. После завершения первого раунда концентрации волшебник кидает бросок на сотворение заклинания. Если его бросок успешен, снаряд получает 1 очко энергии и может быть выпущен в следующий раунд; отпуская - “бесплатное” действие, так что заклинатель может тут же начать творить другое заклинание. Так что можно сотворять снаряды в копейку энергии каждый раунд.

Или, можно держать заклинание, *наращивая* его! Следующая секунда концентрации (без всяких дополнительных бросков) добавляет еще 1 энергии. Третья секунда концентрации создает 3 очковый снаряд. Это максимальная энергоемкость метательных заклинаний.

Так что волшебник может сотворять и отпускать снаряды по 1 энергии каждый раунд, 2х энергетические снаряды каждые два раунда, или 3 энергетически - каждые 3 раунда. Заклинатель не может прицеливаться (aim) в процессе сотворения снаряда; если он собирается прицеливаться, он должен выполнить еще одно действие *после* завершения сотворения снаряда.

Волшебник может удерживать снаряд “в руках” после того, как он готов. Удерживая его, он может двигаться, или выполнять прицеливание. Это единственный тип заклинаний, которое можно “сохранять до востребования”. Волшебник не может творить никакие другие заклинания (за исключением блокирующих), если он удерживает метательное заклинание. “Блокирующие” заклинания идут с -2, если заклинатель “держит” метательное заклинание; в таком случае критический провал блокирующего заклинания заставляет заклинателя выпустить снаряд в себя.

В случае, если заклинатель получил рану “удерживая” снаряд, он должен сделать бросок воли. В случае провала, он теряет контроль над заклинанием. Твердые снаряды просто падают на пол, однако огненные шары, молнии и проклятия попадают в неудачливого волшебника!



Блокирующие заклинания

Блокирующее заклинание - это заклинание, сотворяемое *мгновенно* в качестве защиты - либо против физической атаки, либо против другого заклинания. Это магический аналог парирования блока и уворота в бою. В раунд можно использовать лишь одно блокирующее заклинание. Критический успех при атаке делает невозможным использование против нее блокирующего заклинания.

Если заклинатель решает использовать блокирующее заклинание, оно немедленно сбрасывает его концентрацию. Любое подготавливаемое заклинание теряется. Однако можно начать концентрироваться вновь в начале следующего хода. В случае использования блокирующего заклинания “удерживаемые” метательные заклинания остаются при вас. В этот раунд нельзя увеличивать их, но позже - можно.

Информационные заклинания

“Информационными” называются заклинания, дающие знания. Некоторые из них требуют касания объекта. Модификаторы для каждого заклинания приводятся отдельно в описании заклинания.

При сотворении информационного заклинания *игрок не делает броска*. Мастер кидает его *скрытно*. Если бросок успешен, мастер рассказывает соответствующую информацию - чем лучше бросок, тем больше информации. Если заклинание провалено - “Вы не чувствуете ничего”. При критическом провале мастер выдает *дезинформацию*.

В результате, заклинатель всегда платит стоимость информационного заклинания, независимо от того, успешно оно или нет. Большинство информационных заклинаний работают, раз в день за одного заклинателя (или группу, при церемониальном сотворении); при провале больше информации сегодня они не получают! “Поисковые” (Seek) заклинания - исключение из этого правила.

Сопrotивляемые заклинания

Действию некоторых заклинаний можно сопротивляться. Если таковая возможность имеется, это помечено в описании заклинания. Такое заклинание срабатывает автоматически только в случае критического успеха. В других случаях делается “быстрое сравнение” для определения того, преодолело ли заклинание сопротивление. (*Объект всегда осознает, что что-то происходит, и имеет шанс на сопротивление. Однако он не обязан сопротивляться, если не хочет, даже если у него врожденная сопротивляемость магии - magic resistance!*) Правила сопротивления используются, только если это указано в описании заклинания. Костер, к примеру, даже магический, не “сопротивляется” магически созданной воде. Она его просто тушит...

В ситуации сопротивления: сначала заклинатель выполняет бросок на успешность сотворения заклинания. Если бросок провален - заклинание не сотворено и объект ничего не почувствовал. Если бросок успешен, запоминается, на сколько он успешен. К примеру, при броске 6, когда эффективный уровень 13, бросок успешен на 7. Если объект - заклинание, нет никаких ограничений на эффективный уровень, однако если объект живое существо, эффективный уровень считается не выше 16, “автоматическое преодоление защиты” - невозможно.

После этого объект кидает *бросок сопротивления*. Для живых существ по IQ, ST, DX или HT, зависит от атакующего заклинания. Сильная воля (Strong Will) всегда добавляется при сопротивлении и слабая (Weak Will) - отнимается. Если у объекта есть Сопrotивляемость магии (Magic Resistance), он также добавляется к защите. Сопrotивляемость магии считается *вдове* больше, если заклинание *площадное* (Area). Т.е. сопротивляемость магии 1 добавляет 1 к защите против “Сна” (Sleep), и 2 при защите от “Массового сна” (Mass Sleep).

Сопrotивляемость заклинанием: Если объект - другое заклинание, оно сопротивляется уровнем, который был у сотворившего его заклинателя. Допустим, объект защищен заклинанием защиты от наблюдения, именно это заклинание будет сопротивляться всем информационным заклинаниям направленным на объект. Так что уровень заклинателя, сотворившего любое такое заклинание необходимо запоминать или записывать. См. пример ниже.

Если объект выполнил бросок защиты *вровень или лучше*, чем заклинатель, заклинание не действует - а вот энергия *все равно* потрачена! Если объект - мыслящее существо и находится в сознании, он почувствует слабое ментальное или физическое (зависит от того, по какой характеристике сопротивлялся) воздействие, но ничего более. Заклинатель знает - защитились ли от его заклинания.

Если атакующее заклинание выигрывает у защищаемого, эффект защищаемого заклинания может быть разным. Если атакующее заклинание было направленно именно против защищаемого (допустим, уничтожение иллюзии) - оно уничтожено. Если же атакующее заклинание “пробивало” защищаемое (допустим, защиту от наблюдения, или защитный купол), защищаемое заклинание остается действовать но оно *ослаблено* - в следующий раз оно будет защищаться на 1 хуже. Ослабление кумулятивно.

Мастеру иногда необходимо делать такие броски скрытно - допустим, если игрок не знает, реален или иллюзорен объект, на который он творит заклинание уничтожения иллюзии. Также игрок, сотворивший защитное заклинание, не знает о том, были ли попытки его преодолеть. Однако, если он специально заявляет проверку состояния заклинания, он узнает, было ли оно “пробито”. Волшебник может чувствовать ослабление своего заклинания, если сосредотачивается на нем!

Сопrotивляемость магии

Сопrotивляемость магии (Magic Resistance стр. 104/B21-22) это преимущество, дающее возможность быть менее подверженным воздействию магии. Игромеханический эффект описан ниже. Помните, что заклинание “сопrotивляемость магии” просто увеличивает уровень сопротивления заклинаниям, но не влияет на воздействие эликсиров и использование магических предметов.

Сотворение заклинаний: Если вы обладаете сопротивляемостью магии, вы *вообще* не можете сотворить заклинания.

Магическое оружие: Магическое оружие - типа пытающихся лезвий, или зачарованных на нанесение больших повреждений действуют нормально как на вас, так и в ваших руках.

Прочие магические предметы: устройства, сотворяющие заклинание на пользователя, будет работать следующим образом: Сила (Power) предмета минус уровень сопротивляемости. Это относится ко всем устройствам; если вы надеваете кольцо полета, необходимо бросить защиту против его активации! Устройства, дающие возможность сотворить заклинания, неважно, полезные или опасные, не будут работать в ваших руках. В спорных вопросах решает Мастер.

Против заклинаний: В случае, если вы являетесь объектом заклинания любого типа, кроме площадного, ваш уровень MR вычитается из эффективного уровня заклинателя (или из 16, что меньше). MR не изменяет эффективный уровень заклинателя при площадных заклинаниях, если его обладатель находится в области. MR также не действует, если “целью” не является непосредственно обладатель MR - допустим, метательные заклинания или “струи”.

Сопrotивляемость: Если вы объект заклинания, против которого позволено сопротивление, и вы желаете сопротивляться, MR добавляется к вашему уровню сопротивляемости. К примеру, заклинанию сопротивляются по IQ, тогда вы сопротивляетесь по IQ+MR. Помните, что вы не обязаны сопротивляться!

Площадные заклинания: Если вы становитесь объектом площадного заклинания, от которого позволено сопротивление, ваша *удвоенная* MR добавляется к уровню сопротивления - конечно, в случае, если вы желаете сопротивляться. Если сопротивление не позволено - MR не спасает. К примеру, MR не мешает почувствовать вас с помощью заклинания “чувствовать живого”.

Метательные заклинания: MR не помогает против них. Однако, если в вас попали “проклятым снарядом” (Curse Missile), MR поможет сопротивляться от заклинания, несомого им.

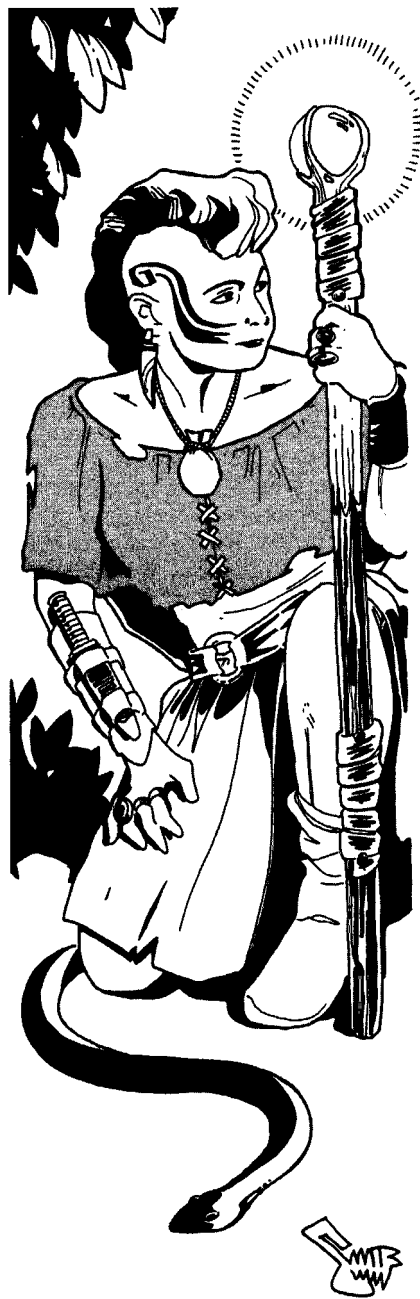
Алхимические зелья: Они тоже хуже работают на вас. Вы кидаете HT+MR, принимая порцию эликсира - даже дыхательного. Если бросок сделан вровень - эликсир действует лишь на половину (на усмотрение Мастера). Если бросок ниже HT+MR - эликсир не действует!

Магические создания: Для противников, атакующих с помощью заклинаний, вы будете более сложной мишенью, как и описано выше. Однако MR не поможет против физических атак, даже наносимых магическим созданием.

Посохи и палочки

Посохи и палочки сделанные с помощью заклинания “посох” (Staff) (см. стр. 47/ B161). Многие из них зачарованы так, чтобы ими мог воспользоваться только владелец; некоторые содержат еще какие-то полезные заклинания. Для изготовления посоха нужен когда-то “живой” материал (дерево, кость, бивень, и т.д.).

Касание палочкой столь же эффективно как и пальцем, с точки зрения сотворения магии. Также заклинания струи могут быть пущены с конца палочки. Короче основное использование таковых палок - увеличить досягаемость “магического касания”. Указание посохом также уменьшает дистанцию до цели на 1 клетку. Они не уменьшают расстояние при метательных заклинаниях, если только посох специально не содержит данного заклинания.



Спротивляемость и Площадные заклинания: Если площадное сопротивление идет на уровне заклинаний, кидается обычное сравнение. Если сопротивление относится к каждому существу или объекту - сопротивление кидается для каждого отдельно.

Пример: Сотворено “предсказание” на уровне 17. Однако объект предсказания находится в области защищенной от наблюдения (Scraywall - площадное заклинание) на уровне 20. Заклинатель кидает 8 (успешен на 9). Мастер кидает сопротивление, выкидывает 14 (успешно на 6). Предсказание пробило стену защиты. Теперь стена будет защищаться хуже на 1, т.е. ее уровень 19 при следующей защите.

Еще пример: Жана творит “массовый сон” в туннель из 6 орков. Сопротивление этому заклинанию по НТ. Эффективный уровень Жанны - 15, она кинула 12 - успешно на 3.

Орк 1, НТ 9. Кинул 10. Просто провал - дрыхнет.

Орк 2, НТ 9. Кинул 7. Успешен на 2, хуже, чем Жана - дрыхнет.

Орк 3, НТ 9 и сопротивляемость магии 3 - эффективное 15, поскольку MR считается вдвое против площадных заклинаний. Кинул 11, успешно на 4. Рвется давать в бубен.

Орк 5, НТ 9 и сильная воля на 3 - эффективная защита 12. Но он выкинул 13 и тоже дрыхнет.

Орк 6 просто выкинул 18 - критический провал! Мастер решает, что он впал в кому.

Чары

Это заклинания школы Чар, используются для создания и разрушения магических предметов. Более подробно в главе 2 на стр. 42.

Специальные заклинания

Заклинания не подпадающие ни под одну из категорий; правила приведены в описании заклинания.

Церемониальная и групповая магия

Обычно магия творится одним волшебником, и она достаточно быстра. Церемониальная магия намного медленнее (поскольку требует сложных ритуалов), но позволяет другим магам помогать заклинателю. С помощью нее могут быть сотворены более мощные заклинания. Фактически, заклинания типа “оживления” творятся только с помощью ритуальной магии. Церемониально нельзя сотворять *блокирующие* заклинания.

Необходимое время: При использовании церемониальной магии, время заклинания увеличивается в 10 раз.

Стоимость энергии: Не изменяется. Вся энергия тратится по *окончании* церемонии, после того как заклинатель бросил бросок на успех. Независимо от того успешно заклинание или нет, вся энергия тратится.

Существует три способа помощи при сотворении ритуала:

Круг. Любое количество магов могут “соединиться” для сотворения заклинания, только если все они знают его на уровне 15 и выше. Они должны быть физически соединены - т.е. держатся за руки, касаться общего центра, и т.д. Любой из них может действовать в роли заклинателя и соответственно делать бросок.

Энергия может быть поделена между магами так, как им захочется. В случаи критического провала мастер либо кидает один ужасный результат для всех, либо для каждого отдельно, как пожелает. Чем больше магов вовлечено в процесс, тем катастрофичней результат при критическом провале!

Если связь разрушена в процессе сотворения заклинания, процесс прерван и надо начинать сначала. Если любой из находящихся в “круге” магов ранен, эффект такой же, как будто саму заклинателю нанесли аналогичную рану (см. стр. 8). Если один из магов убит или потерял сознания, все остальные в круге *автоматически* в шоке (stun) и кидают каждый раунд по IQ чтобы придти в себя.

Маги, знающее заклинание, но на уровне ниже 15, или не-маги с уровнем 15+, могут помогать, но на более слабом уровне. Они могут присоединиться к кругу, как и все остальные, и получать те же проблемы из-за разрыва круга, но не могут внести более чем 3 энергии каждый.

Наблюдатели. Неопытные наблюдатели также могут помочь церемонии; обычно они держат свечи, поют, стучат в барабаны и т.д. Каждый из них приносит 1 очко, до максимума в 100 “зрительских” единиц. Однако вера или желание помочь необходима, чтобы вносить энергию; нельзя собрать толпу с улицы, заплатить им и пользоваться энергией зевак.

Если кто-либо из присутствующих не желает сотворения заклинания, каждый *вычитает* 5 энергии из “зрительского” (100 очкового) потока! Если из-за этого недостаточно энергии на сотворение заклинания, заклинатель и круг должны либо предоставить больше энергии – возможно, из собственного НТ, или оборвать заклинание и потерять всю вложенную энергию. Это одна из причин, по которой храмы и культы стараются скрывать свои церемонии от окружающих.

Обмен: энергия на умение

Если при церемониальной магии доступно очень много энергии, то маг получает бонус к уровню умения. Это может подстраховать успех обычного заклинания (кроме автоматических провалов). Также это может быть использовано для произнесения защитных заклинаний, способных выдержать практически любую атаку, кроме произведенных таким же или еще большим Кругом атак.

Дополнительная энергия дает следующие бонусы: +1 за 20%, +2 за 40%, +3 за 60%, +4 за 100%, и дополнительное +1 за каждые следующие 100%. Этот метод может быть использован для создания Магических Предметов увеличенной мощности.

Замечание о церемониальной магии

Магам в группе легче концентрируются. Поэтому если произносящие заклинание отвлечен, но не ранен, он бросает проверку Воли, а не Воли-3.

Церемониальным заклинанием сложнее управлять, чем обычным. Это означает, что провал случается автоматически при 16, а 17 и 18 - это обязательно критический провал, даже если уровень мага больше 16. При провале, вся энергия тратится впустую.

Круг может менять свой состав, то есть маги могут приходить и уходить. Этого нельзя делать во время произнесения заклинания, но можно, если оно произнесено и его лишь нужно поддерживать. Поэтому Круг, теоретически, способен вечно поддерживать заклинание - если в нем всегда кто-то есть.

Создание новых заклинаний

Мастер может создавать новые заклинания по своему разумению. Единственное требование - баланс с уже существующими заклинаниями.

Таковые заклинания могут быть введены как общеизвестные, которые могут изучать игроки, или как “секретные”, известные лишь нескольким NPC или хранящимися в древних фолиантах. Так что поиск новых заклинаний может сам по себе стать темой для модуля. А за некоторые заклинания (в зависимости от применения) некоторые могущественные маги из гильдий могут отвесить и немало золота.



Альтернативные системы магии

Система, приведенная здесь - “официальная” магическая система **GURPS**. Однако магия как-то не поддается проверкам в реальности. Да и каждый автор в стиле фэнтези описывает магию немного по-своему. Данная система пытается реализовать в «играбельном» стиле большинство литературных концепций магии.

Данная система рассматривает магию в стиле чего-то механического. Конкретное заклинание обычно производит конкретный эффект, и данный эффект описан в игровых терминах. Однако эффект большинства заклинаний сложен и индивидуален - а провал заклинания может нести непредсказуемые результаты. Любой может научиться магии “немножко”, но некоторые рождены чтобы творить магию легко и непринужденно и достичь в ней многого. Врожденный талант, ум и долгое обучение - в общем-то, самое важное для мага; сила и ловкость конечно полезны, но не жизненно важны. Заклинания разделены на логические группы, но маги не ограничены ими.

Такая система, порой с незначительными изменениями будет работать в большинстве игровых миров. Однако она разработана так, чтобы в нее можно было вносить изменения.

Другие системы

Если вы хотите играть в мире, где магия значительно отличается от приведенной системы, попытайтесь изменить предложенную.

Для начала попытайтесь изменить приведенные возможности. Можно разделить магию по “цветам”, астрологическим событиям и т.д. В данной книге приведены некоторые варианты на тему того, что можно изменить в системе.

В главе 4 приведена не обязательная система *импровизации* заклинаний в дополнение к стандартным заклинаниям. Глава 5 приводит несколько различных “теорий” магии и дополнительные правила, включая жреческую магию. В главе 9 рассматриваются возможности Мастера по ограничению мощи магии.

Мастер и магия

Для хорошего вожения в магическом мире необходимо воображение и творческий подход. Ни одна книга не сможет описать все заклинания или их возможные использования. Чем лучше ваши игроки, тем чаще вам придется встречаться с чем-то новым!

Общее правило: сохраняйте игровой баланс, но сделайте игру интересной. Можете позволять любые заклинания, но требуйте их творческого использования. Список заклинаний, приведенный здесь достаточно большой и (на взгляд разработчиков) - "реалистичный". Некоторые заклинания очень полезны; некоторые относительно бесполезны (те, кто мыслят плоско, не будут обращать на них внимание). И есть много способов сделать одно и то же с помощью разных заклинаний. Сколько способов потушить огонь магическим путем придумает *ваш* маг? Мы насчитали более дюжины. "Потушить огонь", "Создать воду", "Вызвать элементала воды", "Формовать землю" чтобы засыпать огонь, "Уничтожить воздух" чтобы погас, "Вызвать слона" чтобы наступил на костер, "Очаровать" кого-нибудь, чтобы заглушил, Телепортировать его в песок, "Создать Силача" чтобы он разобрался... Да тут всего девять. Найдете остальные?

Сокрытие заклинания

Есть много способов скрыть то, какое заклинание творит волшебник - особенно если он знает его достаточно хорошо, чтобы творить его беззвучно! См. *ритуалы* на стр. 7.

В общем-то, если у заклинания нет очевидного визуального эффекта, его сотворение можно скрыть. Игрок может сообщить мастеру тайно, какое заклинание он творит. Да и бои будут намного интересней, если только мастер знает какие защитные заклинания есть на бойцах.

Также не-волшебники не имеют никаких шансов узнать, что за заклинание колдуется, даже если слышит... разве что это что-либо очевидно типа "огненного шара". Можно сказать, что ты накладываешь "щит" на своего друга, а вместо этого наложить на него "очарование"... для надежности.

Заклинания, создаваемые игроками

Игроки могут изобретать и "открывать" новые заклинания. *Только* маг может изобретать новые заклинания. Это могут быть совершенно новые применения или варианты уже существующих; в общем-то, вариации изобретать должно быть легче! Процедура изобретения следующая:

(1) Игрок говорит Мастеру, какого типа заклинание он хочет изобрести, в общих чертах.

(2) Мастер решает, возможно ли такое заклинание. Свое решение он *не говорит* игроку!

(3) Если Мастер решает, что заклинание возможно, он определяет его точную силу, требуемые заклинания и т.д. Это также не сообщается игроку.

(4) Маг тратит время на разработку - количество недель определяет Мастер. Каждая неделя требует полного внимания и расходует магических ингредиентов на сумму \$100x2d. По окончании каждой недели Мастер делает "бросок исследования" (IQ+Magery) *минус* штраф установлений Мастером. Это зависти от сложности заклинания. Очень простые заклинания могут быть разработаны с -5 за 8-10 недель. Очень сложные (из серии "силового купола") с -10 и в течении годов!!

Если маг уже знает все требуемые заклинания и выполнил необходимое количество недельных бросков на изучение (не обязательно подряд) - он выучил новое заклинание. Если ему не известны необходимые заклинания, успешно выполненные броски изучения дают знание того, какие необходимы заклинания, и *одно* из них он изучает. Изучение может быть продолжено только в случае, если маг изучит все необходимые заклинания, или если он передаст свои записи, тому кто уже знает необходимые заклинания.

Критический провал при изучении может дать ложную информацию, призвать демона, потребовать начать все заново и/или 3d повреждений "ученному". Вообще это на усмотрение мастера и зависти от природы изучаемого заклинания. Ну и конечно, если заклинание вообще невозможно - никакие броски не делаются и критических провалов быть не может.

Изменение заклинаний. Вместо того, чтобы изобретать что-то совершенно новое, игрок может пожелать изменить уже существующее заклинание. Он должен знать то заклинание, которое хочет изменить! Мастер должен следить за балансом, если допустим, заклинание становится более опасным, оно должно и стоить в чем-то больше.

Такое исследование проще, чем разработка нового заклинания: штраф к IQ уменьшается на число от 1 (за серьезное изменение, допустим с "Восстановления" до "Мгновенного восстановления") до 3 (за простенькие изменения, допустим от Сумасшествия до *конкретного* типа психического расстройства). Время по-прежнему минимум 8 недель.

При создании нового заклинания, маг должен уплатить стоимость в очках за изучение как обычно. После он может обучать этому заклинанию других, или оставить его для себя (возможно, записав его куда-нибудь, чтобы не потерялось в случае его смерти). Любой другой маг, видя использование такого заклинания, получает +2 (или больше, если видел, как его сотворят достаточно много раз) на разработку данного заклинания своими силами.



2 Магические предметы

Объект можно наделить магическими свойствами, используя заклинания школы Чар. Пользоваться магическим предметом - это *единственный* способ сотворять заклинания, которых ты не знаешь. Большинство магических предметов могут быть использованы кем угодно. Некоторые могут быть использованы только магами. Если предмет содержит *хотя бы* одно заклинание “только для магов” - *весь* предмет доступен “только для магов”.

Чары на магическом предмете остаются неограниченно долго. Чары могут быть сняты заклинаниями Снятия или Отключения чар (Remove Enchantment, Suspend Enchantment см. стр. 43/B160). Чары также исчезают, если предмет сломан, разорван и т.д. Так что магическое кольцо прослужит очень долго, а вот магический меч можно сломать, а магическая накидка продержится около ста одеваний. Починка сломанной ранее магической вещи *не* восстанавливает чары на ней.

В зонах низкого уровня маны Сила магических предметов уменьшается на 5, а в зонах отсутствия маны магические предметы не работают.

Чары: создание магических предметов

Магические предметы всегда создаются с помощью церемониальной магии, обычно (но не обязательно) группой магов. Существует два способа зачарования предмета: “быстрый и грязный” и “медленный и верный” - см. стр. 18. Желания (Wish), удача (Luck) и благословение (Bless) *нельзя* использовать для влияния на процесс создания магического предмета. Предсказание также не может сказать о том, будет ли успешно создание предмета. Итог зачарования нельзя предсказать, или повлиять на него с помощью магии.

Иногда требуется конкретный предмет или материал для создания - допустим драгоценный камень. Иногда требуются денежные расходы на магические ингредиенты. А некоторые предметы для создания не требуют ничего - только времени и энергии. Помните, что мастер в праве изменять требования и форму объекта по своему желанию; все это сделано для антуража, а не для баланса игры!

Для создания магического предмета заклинатель (и все ассистенты) должны знать заклинание “Зачаровать” (Enchant) и налагаемое заклините на уровне 15 или выше (20 в зоне низкого уровня маны). К примеру, для создания посоха каменных снарядов надо знать заклинание “Зачаровать” и заклинание “Каменный снаряд”.

Сила магических предметов

У каждого магического предмета есть Сила, которая определяется в момент зачарования. Сила предмета равна меньшему из уровней заклинания “Зачарование” и накладываемого заклинания. Это значение должно быть записано для каждого магического предмета (если предмет найден, Сила будет известна только Мастеру, а игроки могут узнать ее только сотворив заклинание “Анализ Магии” - Analyze Magic).

На предмете может быть несколько заклинаний... каждое - результат отдельного зачарования. В таком случае Сила записывается для каждого заклинания отдельно.

Сила предмета должна быть 15 или выше, иначе предмет не будет работать. Сила любого магического предмета внесенного в зону низкого уровня маны временно уменьшается на 5. Это значит, что в зоне низкого уровня маны предметы силой меньше 20 *работать не будут!* Предметы с большим уровнем работать будут, но им будет легче сопротивляться. Магическая броня, допустим, будет работать также, поскольку ей не сопротивляются, а вот Посох Парализации работать станет хуже. В зонах без маны, магические предметы не работают.

Создание магических предметов во время игры

Игроки часто хотят получить магические предметы, которые не лежат на полках магазинов. Один из способов получить таковые - сделать самим.

“Быстрый и грязный” способ зачарования подходит для слабых предметов, но для достаточно сильных вещей потребуются “медленный и верный” способ. Этот способ требует от всех участвующих магов работать по 8 часов в день. Но это не выводит персонажа из игры. Пока он не работает, он может делать что-то еще... и враги могут отвлечь его от работы.

Следующие правила применяются при создании предмета “медленно и верно”:

(1) Если маг отвлечен от работы он будет несколько уставшим - 1d усталости.

(2) Отвлеченный от работы маг должен продолжать концентрироваться на чарах. Так что остальные заклинания используются с -3. Или он прекращает концентрацию и теряет день работы.

(3) Время, потраченное на создание предмета, расценивается как обучение в пропорции 50% на заклинание “Зачаровать” и 50% на накладываемое заклинание.

(5) Одновременно маг может работать только надо одними чарами. Он не может делать две вещи одновременно, не важно, одинаковые они или разные.

Мастер *не должен* запрещать создавать персонажа, умеющего только клепать предметы для активно играющих игроков. С другой стороны, можно позволить активно шатающемуся по миру персонажу отойти от дел и заняться созданием магических предметов, чтобы расплатится с долгами.

Контроль над магическими предметами

Мастер может пожелать ограничить доступность магических предметов, особенно в мирах, где магия редка (см. стр. 119). “Быстрый и грязный” может быть ограничен по времени до дня за 100 энергии, вместо часа, предмет станет намного реже и в 8 раз дороже (денежно).

Если это слишком, вот некоторые предложения как сделать магические предметы более редкими, даже если магия распространена:

Беспорядочность: “быстрый и грязный” метод обычно требует группу магов знающих заклинание “зачарование” и много камней силы. Если общество не особо цивилизовано - маги знающие заклинание “зачарование”, достаточно редки и группа не сможет быть достаточно организованной.

Хрупкость: Ценные предметы, используемые в бою, очень часто ломаются и теряют силу.

Ограничивающие заклинания: никто не хочет, чтобы его магический предмет обернулся против него же. На магических предметах часто висят ограничивающие чары, которые не дают работать в чужих руках.

Агрессия: Очень легко разрушить круг магов собравшихся для “медленного и верного” зачарования, возможно даже с помощью убийства одного из них. Так что враждующие группировки магов часто мешают друг другу закончить сложную работу. А группы “быстрого и грязного метода” уязвимы за счет того, что всегда можно поживится камнем силы. Опасность создания поднимет цены на магические предметы.

Броски успеха при создании маг. предметов

Мастер делает бросок, когда игроки пытаются создать магический предмет. В случае *успеха*, предмет сделан правильно и предмет работает.

Результат при *провале* броска зависят от метода, которым создавался предмет - см. ниже. 16 - всегда провал, 17 и 18 - критический провал.

При *критическом успехе* чары удались особенно хорошо. Сила созданного предмета будет выше, чем обычно - бросьте два кубика, чтобы определить, на сколько. Бросок третьего может также дать предмету какие-то особенные свойства, если того захочет Мастер. Игрок будет знать, что его работа была особо успешна - но не будет знать, *насколько*, пока не воспользуется заклинанием Анализ Магии (Analyze Magic).

Критический провал повлечет за собой уничтожение предмета и всех исходных материалов.

Быстрые и грязные чары

Этот способ используется, когда магический предмет нужен срочно. На каждые 100 единиц энергии требуется час (округлять вверх). В конце этого времени, тратится вся энергия и делается бросок проверки. Один маг ограничен энергетическими возможностями ST, HT и возможностью использования одного камня силы.

У мага могут быть помощники. Каждый из них также может использовать энергетический камень, так что помощники сильно увеличивает возможности по созданию предметов. Минус заключается в том, что каждый помощник снижает эффективный уровень на -1! То есть, их количество ограничено тем числом, которое снизит эффективный уровень заклинания мага до 15. С большим числом помощников, зачарованный предмет просто не будет работать.

Если заклинатель использует HT для заклинания, он получает -1 за каждую единицу использованного HT. То же и самое верно и для помощников, но их эффективный уровень не влияет на Силу предмета. Однако они не должны понижать эффективный уровень ниже 15.

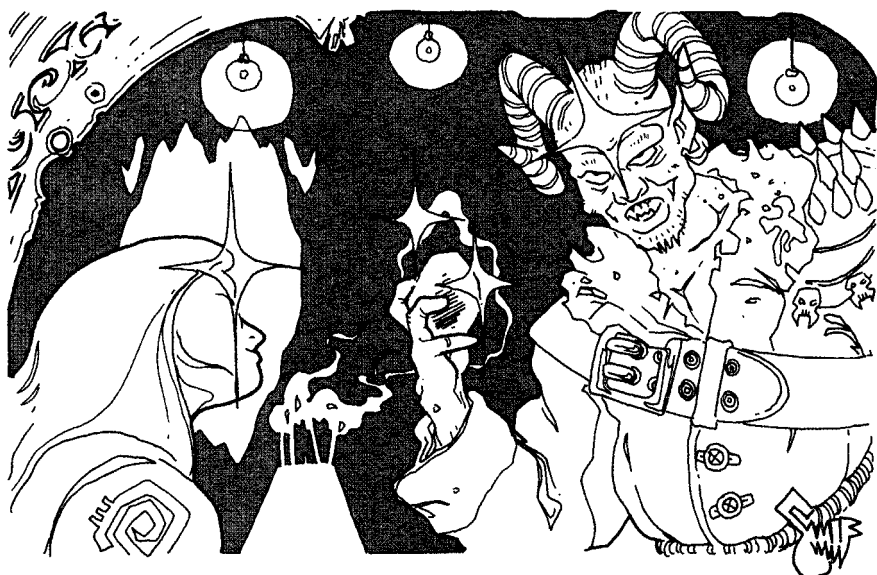
Если кто-то посторонний находится в пределах 10 футов или может видеть мага, эффективный уровень снижается еще на 1. Так что, попытки поставить стражу на случай возможных опасностей критических неудач лишь увеличивает вероятность критической неудачи.

Проваленный бросок означает, что зачарование работает по-другому, либо в предмете окажется заключено совсем другое заклинание - на волю Матера. Маг не будет знать, что произошло до тех пор, пока он не попробует предмет в деле или не воспользуется Анализом Магии.

Поскольку большинство энергетических камней требуют многократного применения заклатья Энергетический Камень (цена 20) они обычно изготавливаются этим способом.

Пример: Маг Туббс и Хоуторн решили сделать несколько энергетических камней. У них уже есть дюжина камней силой 1, в качестве “рабочих инструментов”.

У местного ювелира они купили 3 10-каратных камня. У Хоуторна уровень в заклинаниях Энергетический Камень и Зачаровать - 16, у Туббса - 15 в обоих, так что заклинание произносит Хоуторн. Каждый берет по энергетическому камню и они начинают работу. Через час (минимум), Хоуторн кидает кубики и получает 12 при необходимых 15 (эффективный уровень). Он тратит 8 очков усталости и 1 энергию из камня, а Туббс помогает 10-ю своими единицами энергии и одной - из камня. Хоуторн откладывает 10-каратный камень (теперь энергетический камень уровня 1) и они садятся восстанавливаться. Поскольку каждый знает Восстановление Сил на уровне 15, через 50 минут они вновь чувствуют себя хорошо.



После короткого 10-минутного перерыва на чай и отправки выработавшихся камней в подвал на полку, они вновь принимаются за дело. Каждое зачарование требует двух часов, то есть, за восьмичасовой рабочий день они способны провести его 4 раза. Через неделю у них уже есть два 10-очковых энергетических камня (третий случайно взорвался).

Позже, во время путешествия, ломается посох Хоуторна. Они решают немедленно сделать замену. Уровень Хоуторна с заклинанием Посох 17. Эффективный уровень 15 (-1 за помощь Туббса и -1 за нежелательных наблюдателей (воины не хотят уходить и оставлять магов в опасном районе)). Он бросает 9, успешно. Он тратит 8 энергий из силы, 8 из камня, Туббс - 9 из силы и 5 из камня, так что вместе они набирают необходимые 30.

Медленные и верные чары

Этот метод используется, когда “быстрый и грязный” не способен произвести достаточно количество энергии, или когда маг хочет быть уверен, что все получится *правильно*.

Процесс занимает один маго-день за каждую требуемую единицу энергии. Таким образом, предмет с энергетической стоимостью 100 может быть создан одним магом за 100 дней, двумя за 50, тремя за 34 и т.д. Опять же, требуются полные восьмичасовые рабочие дни. Как и в других видах церемониальной магии, все помощники мага должны присутствовать каждый день. Наблюдатели не могут помогать.

Пример: Четыре мага накладывают на посох заклятье Каменного Снаряда. Оно требует 400 единиц энергии, так что работа занимает 100 дней.

Каждый маг в Круге должен присутствовать в течение каждого рабочего дня. Если рабочий день пропущен или прерван, для покрытия его требуются два дня. Потеря мага просто прекращает проект! Итоговый бросок делается в последний день. Нет никаких расходов энергии; энергия поступает постепенно во время наложения заклинания.

Проваленный бросок означает, что чары просто не работают. Время и энергия потеряны, также как и материалы, используемые в заклятье. (*Исключение:* Если предмет уже был магическим, он остается цел, хотя все *дополнительные* материалы потеряны). Как и в церемониальной магии, бросок 16 - это автоматический провал.

Этот метод может быть совмещен с обменом “энергия за умение” (стр. 15/ B151), позволяющим магу работать очень долго, но повысить эффективный уровень умения.

Использование магических предметов

Магические предметы действуют по правилам, данным в описании заклинания - см. *Список Заклинаний*. Большинство предметов просто *дают владельцу возможность сотворить заклинание*. Некоторые позволяют сотворить его только на себя; другие - на любой объект.

Если заклинание можно наложить на предмет, это будет помечено в конце описания заклинания. Если не оговорено особо:

Время на сотворение: тоже, что и при заклинании, Сила предмета не уменьшает его.

Ритуал не требуется, если не сказано обратного, обычно пользователь просто желает этого и предмет работает.

Стоимость энергии также, что и при обычном заклинании, но *не* изменяется Силой предмета (однако предмет может быть “энергонеависим” см стр. 43).



Контроль над чарами игроков

Ограничение доступности магических предметов может подтолкнуть игроков к созданию таковых своими силами. Если Мастер считает что конкретный предмет слишком просто создать, есть несколько способов усложнить задачу:

Редкие материалы: для создания могут потребоваться редкие ингредиенты в дополнение к энергии и времени. Попытка достать их может стать приключением.

Побочные эффекты: После создания предмета игроки могут понять, что что-то странное происходит при его использовании. Мастер может решить, что для более чистого создания требуется специальный ритуал или особая аккуратность при создании.

Дополнительные деньги: Мастер может решить, что требуются дополнительные материалы, общедоступные, но дорогие (благородные металлы или драгоценные камни).

Стоимость создания магических предметов

Экономика магического мира может быть очень простой или детальной - по вашему вкусу. Мастер может смело игнорировать все нижеследующее, и устанавливать цены на магические предметы по своему усмотрению. Ну, а для тех, кто любит экономический реализм - вот несколько твердых цифр. Рыночная стоимость магического предмета описана на следующей странице. А вот себестоимость можно рассчитать. Нижеследующие расчеты подразумевают следующее:

(1) Маг обычно тратит 10 энергии (только ST) на каждое зачарование по принципу “быстро и грязно”.

(2) При использовании Камня Силы, он должен окупиться со скоростью 36% в год, так что стоимость одного очка энергии с него 1/1000 от стоимости камня.

(3) Большинство магов чар зарабатывают около \$25 в день. И редкий маг имеет уровень заклинания выше 20, так что наибольший размер круга - 6 человек.

(4) Большинство предметов зачаровываются на уровне Силы 15.

Руководствуясь пунктами (1) и (3), стоимость единицы энергии мага стоит около \$1, исходя из (2) использование камня силы, менее 5 очков, дешевле, чем использование энергии мага; но если камень силы крупнее 35, единица дороже \$25, так что дешевле использовать “медленный и верный” способ, чем такой камень.

Это значит: что себестоимость предмета энергоемкостью ниже 100, стоит \$1 за очко энергии. Поскольку для них достаточно маленьких, дешевых камней силы. Для более энергоемких предметов требуются большие камни и энергия из тела мага.

Энергия	Себестоимость
105	\$180
110	\$205
120	\$235
130	\$320
140	\$435
150	\$505
160	\$685
170	\$915
180	\$1055
190	\$1385
200	\$1790
210	\$2065
220	\$2615
230	\$3275
240	\$3650
250	\$4410
260	\$5520
270	\$6090

Любой предмет энергоемкостью более 270 делается методом “медленно и верно”. И стоит \$25 за единицу энергии, плюс стоимость материалов и исходного предмета.

Для средних значений энергии используйте среднюю стоимость между значениями стоимости.

Успех заклинания определяется как обычно, используя Силу предмета вместо базового уровня умения, применяйте все необходимые модификаторы. Сила падает на 5 в области низкого уровня манны.

Предмет может быть использован неограниченное количество раз - чары в нем не “расходятся”.

Остальные эффекты - как и описано при обычном использовании заклинания.

Одновременно, только одно существо может управлять предметом. Если двое касаются магического предмета (к примеру, борются за контроль над посохом), только первый коснувшийся управляет им. Но если коснувшийся не может использовать предмет (допустим, он только для магов), его касание не считается.

Сопротивление и Сила: Если сопротивление позволено при обычном сотворении заклинания, оно позволено и при сотворении с магического предмета. Кидается сравнение Силы предмета (см. стр. 17/B152) против HT или IQ и т.д., того что написано в заклинании. Если у объекта есть сопротивляемость магии (Magic Resistant), она работает как обычно. Так что предметам с большей силой сложнее сопротивляться. Всем магическим предметам легче сопротивляться в зоне низкого уровня манны, где их сила падает на 5.



Опознавание магических предметов

Новый владелец предмета не узнает все его возможности автоматически. Действие “всегда включенных” предметов (см. ниже) или предметов с заклинанием Связь (Link) определить легче. Другие предметы не будут работать, пока им не скомандуешь, и пользователь должен желать именно того самого эффекта. Нельзя скомандовать “сделай что-нибудь!”.

Некоторые эффекты (допустим увеличение ST или DX) будут заметны немедленно при активации. Другие (дыхание водой или улучшения в конкретном умении) не будут заметны, пока не подвернется ситуация. В таком случае мастер не должен выдавать истинную природу предмета!

Заклинание Анализ Магии (Analyze Magic стр. 55) покажет чары, наложенные на предмет.

“Всегда включенные” предметы

Некоторые предметы описаны как “всегда включенные”. Такие предметы работают, когда одеты или лежат в кармане или рюкзаке персонажа. Такие предметы не позволяют владельцу сотворять заклинания, вместо этого они автоматически сотворяют заклинание на одевшего без затрат энергии. Часто это будет негативный эффект; в таком случае позволен бросок защиты.

Временное взятие в руки предмета для изучения не включает его. Но если вы несете его в руке, одеваете на себя и т.д. - он включается. Обычно предмет должен быть одет или касаться тела, но вредоносный предмет работает даже если вы несете его в кармане.

Если стрела или дротик зачарованы вредоносной магией, то их можно носить без вреда для себя. Они действуют только на того, в кого вонзились! Вонзившаяся стрела считается “одетой” пока не сделан успешный бросок по Врачебному Делу (Physician) или “Первой Помощи” (First Aid) – для чего требуется одна минута; или можно просто вырвать стрелу силой (нанося себе столько же повреждений, сколько первоначально нанесла стрела)!

Для всех “всегда включенных” предметов, если не сказано обратного:

Время на сотворение к делу не относится. Предмет не позволяет творить заклинание; а накладывает его на владельца. Большинство предметов срабатывают мгновенно. Некоторые действуют через 5 минут после надевания, так что сразу не заметно, что ни что-то делают (заклинатель определяет это в процессе зачарования, это не влияет на стоимость). Обычно такое делают с вредоносными предметами в качестве ловушки.

Стоимость энергии - ноль.

Объект может делать бросок сопротивления, если этому заклинанию обычно можно сопротивляться.

Предмет используется бесконечно долго; эффект длится пока предмет надет.

Все остальное также, как и для обычного заклинания.

Несколько чар на предмете

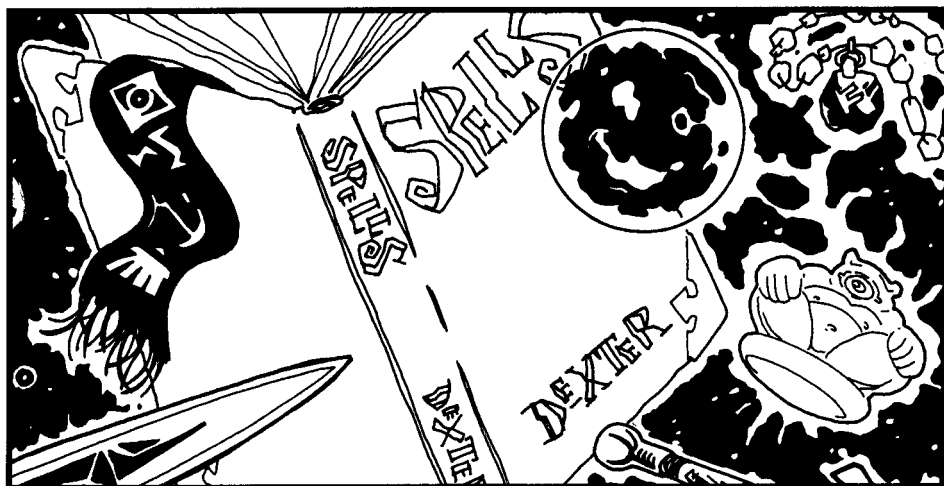
На предмете может быть сколько угодно заклинаний; каждое чаруется отдельно. Присутствие заклинаний на предмете не влияет на остальные чары (*Исключение: заклинание Убийца - Vane, ограничивает использование предмета, но позволяет легче налгать на него чары!*)

Преимущество наложения нескольких заклинаний на предмет - в том, что его будет легче носить и использовать. Представьте себе волшебника, всегда имеющего при себе десяток посохов! И лимитировать заклинания легче при наложении на один предмет, поскольку само ограничивающее заклинание передается творить всего раз. Также можно использовать встроенные камин силы (стр. 47) для всех заклинаний в предмете.

Недостаток – то, что все яйца оказываются в одной корзине. Если предмет сломается - *все* чары потеряют силу! (См. специальные правила для заклинаний доспехов и щитов Fortify и Deflect (стр. 46)). И каждый раз, когда добавляется новое заклинание, есть шанс критического провала, который уничтожит весь предмет...

Стоимость магических предметов

Рыночная стоимость предмета зависит от спроса и предложения (чем может играть Мастер). В мирах, где есть одно или более крупное место нормального или высокого уровня маны (допустим Мегалос или Йирт), возможно возникнет большое количество групп магов, социализирующихся на “быстрых и грязных” чарах или предметах высокого спроса. Индивидуально маги часто могут делать дорогие или редкие предметы “медленным и верным способом”. Стоимость зависит от количества работающих магов, требуемых материалов, стоимостью доставки и накруткой торговцев. Часто используемые предметы, типа Камней Силы и разных “Желаний”, всегда будут пользоваться большим спросом, чем редкие или узко специализированные, и соответственно цены на них будут выше.



Пример стоимостей

Ниже приведены рыночные стоимости некоторых чар, опираясь на размышления с предыдущей страницы. Некоторые предметы могут быть сделаны на большем уровне силы, путем повторного зачарования; стоимости даны за первый уровень силы.

Стоимость включает в себя все необходимые материалы, но *не включает* стоимость зачаровываемого предмета. Эту стоимость необходимо добавить для получения конечной цифры.

Точность или Сила оружия: +1 \$4510, +2 \$25000.

Точность или Сила на стрелу/заряд: +1/+2/+3: \$25/\$100/\$12500.

Воздушный голем: \$10500,

Благословление 1ур. \$100, 2ур. \$12500.

Размытие 1ур. \$100, 2ур. \$1790, 3ур. \$7500.

Отражение: PD +1 \$100, PD +2 \$12500.

Прочность: DR +1 \$50, +2 \$1790 +3 20000

Ускорение: +1 \$4510, +2 \$12500. “Hex” \$1790.

Железная рука: \$15000.

Малое желание: \$1055.

Облегчение: 25% \$100, 50% \$12500

Связь: \$1790,

Щит от метательного оружия: \$10000.

Имя, Пароль \$1790 с надписью, \$10000 без нее.

Сила или Скорость 1ур. \$12500, 2ур. \$25000

Защита от разрушения: \$10000

Посох \$30

Хожение по воздуху: \$13500

Желание: \$4510

Помните, что даже если в игре используется детальная экономика, всегда проще написать список стоимостей некоторых (или всех) предметов. Стоимость всегда может быть *ополовинена*, если в месте действий работают профессиональные чародеи с очень высокими уровнями умений. Или увеличена в двое, если местные работники не могут сделать предмет не “разменивая” энергию на время..

В простой экономике стоимость меняется на все предметы. К примеру, уровень умения заклинателей выше 20, больше магов могут быть использованы в кругу и цены резко падают, или если магия лечения сильно распространена, маги могут достаточно свободно использовать НТ и “размер” предметов по \$1 за единицу увеличивается вдвое. Все подсчеты оставляем, на волю Мастера, если он хочет в это углубляться!

Стоимость камней силы

Камни силы (см. стр. 47) – особенная статья, поскольку они создаются с помощью большого числа маленьких заклинаний. Размер камня в каратах показывает максимальную силу камня – драгоценный камень в 20 карат может стать камнем силы 20, но не больше.

Мы сделали следующие предположения:

Стоимость сотворения каждого заклинания “Камень силы” \$20. Стоимость камня для силы Р: $\$10 \times P \times P + \$40 \times P$. Ежедневная заработная плата среднего мага – чародея \$25. Самоокупание каждого камня 0.1% в день (36% в год).

Средняя стоимость Камня Силы, особенно большого сильно зависит от суммарной вероятности критического провала, уничтожающего камень. Для Камня Силы с ST 60, вероятность разрушения его в процессе сотворения составляет 2 из 3! Так что стоимость создания такого камня в три раза больше чем фактическая стоимость удачного камня (стоимость драг материала плюс стоимость 60 сотворений плюс на жизнь магу).

Спрос всегда идет на камни без “глюков” (см. стр. 47), так что торговцы делают большую наценку на такие камни.

Обычная продажная стоимость показана в таблице ниже.

Размер	стоимость создания	продажная стоимость
1	80	150
2	175	300
3	300	500
4	450	900
5	620	1,200
6	850	1,600
7	1,050	2,000
8	1,350	2,500
9	1,650	3,100
10	2,000	4,000
12	2,750	5,500
15	4,250	8,200
20	7,700	15,000
25	12,500	24,000
30	19,000	40,000
35	28,000	58,000
40	39,000	80,000
45	54,000	110,000
50	72,000	150,000
60	120,000	250,000
70	195,000	500,000
80	305,000	850,000
90	460,000	1,200,000
100	680,000	2,000,000

В таблице на полях указана стоимость *создания* магических предметов в мире распространенной магии (см. стр. 119), основываясь на требуемой энергии. Добавьте к этому стоимость всех необходимых материалов и зачаровываемого объекта. Для нескольких заклинаний на объекте суммируйте стоимость заклинаний, потом добавьте стоимость объекта.

Эта формула предполагает, что предмет зачарован на уровне Силы 15. Предметы с большей силой пользуются большим спросом, поскольку они могут работать на больших дистанциях, лучше пробивать защиту и т.д. Такие предметы будут рассчитываться по стоимости, как будто их создавал маг с умением 15, т.е. 20% за 16 и т.д. см. стр. 15/B151.

Предмет силой 20, способный работать в областях низкого уровня маны, потребует втрое больше “базовой” энергии. Это очень сильно увеличит стоимость. *Пример:* Латра желает броню с DR +1, но такую, чтобы работала в областях низкого уровня маны. +1 DR стоит 50 энергии, но умноженное на 3 – 150. так что стоит она будет \$505 вместо обычных \$50.

Если кто-то *заказывает* магический предмет, маг может процитировать стоимость из таблицы. Или просто потребовать оплаты по \$25 за маг-день. Покупатель должен понимать, что рискует тем, что заклинатель провалит чары и ему придется начинать сначала. Найти волшебника согласного делать предмет под заказ, да еще и не занятого – то же самое, что найти наемника. Найти волшебника работающего в Круге – то же самое, что нанять волшебника. Обычно будет сложно или невозможно заказать предмет по “быстрому и грязному” методу, не зная Круг магов, занимающихся именно такими чарами.



Продажа магических предметов

Игроки создавшие или завладевшие магическим предметом могут захотеть его продать. При этом они могут попасть в приключение! В общем, крупные города – самое подходящее место для продажи (особенно странных предметов). С другой стороны, ограниченные какими либо требованиями предметы, как правило, вычитают продажную стоимость, вместо того чтобы увеличивать ее.

Игроки, специализирующиеся в создании магических предметов, способные делать их дешевле обычного, могут и кое-что выручить на этом. Мастер должен давать им заработать на своем таланте, однако если они слишком охочи до денег, к ним могут наведаться конкуренты, или сборщики налогов или еще какой-нибудь инструмент Мастерского баланса.

3 Список заклинаний

Описание каждого заклинания содержит следующую информацию:

Название заклинания (на русском и английском) и его класс(ы): пометка (VH) означает что заклинание является «очень сложным» (Very Hard); в противном случае оно является просто «сложным» (Hard) умением.

Описание эффектов заклинания и правила использования.

Продолжительность: Время действия эффектов заклинания. Если заклинание *поддержано*, оно будет длиться еще столько же времени. Некоторые заклинания имеют мгновенный эффект, в таком случае продолжительность не указывается.

Стоимость: Энергия (ST или HT) затрачиваемая при сотворении заклинания. См. стр. 8. Некоторые заклинания также имеют стоимость *поддержания*. Другие имеют мгновенный эффект, и следовательно его нельзя поддерживать. Если стоимость дана как «Базовая Стоимость», это означает стоимость сотворения «площадного» (area) заклинания радиусом в одну клетку – см. стр. 11.

Время на сотворение: Это время требуемое на сотворение заклинания. Если оно не указано – заклинание требует *одну секунду* концентрации и начнет действовать в начале следующего хода заклинателя.

Необходимо: Требования которые должны быть выполнены прежде чем заклинание может быть выучено, Magey (скилл «Магические Способности»), какой-то уровень IQ или другие заклинания которые надо знать на уровне не ниже 12.

Предмет: Тип постоянного магического предмета, который можно создать с помощью данного заклинания, и специальные правила (если таковые имеются) для него. Энергетическая стоимость создания предмета и стоимость необходимых материалов (если таковые требуются). Детальная информация по созданию магических предметов дана в главе 2. Если «предмет» не указан, значит магический предмет с использованием данного заклинания не может быть создан.

Школа Животных (Animal)

Эта школа включает заклинания, связанные с контролем и общением с животным. Ни одно из приведенных ниже заклинаний не дает объекту каких либо специальных способностей; подконтрольные животные не будут делать того, что не способны в обычном состоянии, однако животное будет стараться выполнить команду заклинателя используя все свои способности. Также, заклинания позволяющие разговаривать в животными дает заклинателю лишь ту информацию, которую может знать животное.

Данные заклинания не будут работать на существ и представителей рас, среднее IQ для которых 8 и больше.

Все магические предметы, содержащие заклинания школы животных, должны быть украшены символом соответствующего животного или нести его зуб.

Beast-Soother **Успокоить животное**

Regular

Позволяет успокоить одно животное. Отношение (reaction roll) животного к заклинателю улучшается на удвоенное значение энергии потраченной на заклинание.

Продолжительность: постоянно, пока что-то не встревожит животное.

Стоимость: от 1 до 3

Необходимо: Persuasion или Animal Empathy advantage.

Предмет: посох, палочка или украшение. 600 энергии.

Master **Хозяин**

Regular или Blocking; Зашита по IQ

Удерживает зверя, делая его неподвижным и безмолвным до тех пор, пока заклинатель продолжает смотреть животному в глаза. Примечание: темнота разорвет контакт! Может быть сотворено как блокирующее заклинание, если животное заходит на клетку заклинателя чтобы атаковать.

Продолжительность: неопределенна (пока сохраняется контакт)

Стоимость: 2

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 800 энергии.

Beast Summoning **Призвать зверя**

Regular

Позволяет заклинателю вызвать одно существо заданного типа (IQ ниже 8). Расстояние не имеет значение. Если заклинание успешно сотворено, заклинатель будет знать местонахождение ближайшего существа заданного типа, и время, которое потребуется зверю чтобы добраться до заклинателя. Существо будет максимально быстро

двигаться к заклинателю, пока заклинание не закончится, или пока нон не увидит заклинателя. Оно будет оставаться рядом, не нападая, пока не кончится заклинание. Вызванный зверь будет реагировать на заклинателя (только на него) с +1. Примечание: если существо атаковано заклинателем или кем-то вблизи него – то заклинание будет разрушено.

Продолжительность: 1 минута

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержку. Чтобы вызвать несколько животных, удвойте стоимость. Все существа заданного типа находящиеся в данной местности (около 10 миль радиусом, больше при хороших бросках) будут созданы. Однако чтобы добираться до заклинателя, им может потребоваться достаточно много времени, и если заклинание будет окончено до того как они придут, то звери отправятся по своим делам.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если вызывает конкретных животных, 800 если вызывает любых по желанию.

Beast Seeker **Найти зверя**

Informaton

Также как Seeker (M54), но работает только на животных. Может искать конкретное животное, представителя конкретного типа, или просто любое животное.

Стоимость: 3. Одна попытка в неделю на каждый конкретный тип.

Необходимо: Beast Summoning и минимум два других поисковых заклинания или Seeker.

Beast Link **Связаться со зверем**

Regular

Устанавливает ментальный контакт с животным. Животное должно находиться недалеко от заклинателя (общее правило - на расстоянии не более чем получасового перехода). Оно явится в любой момент по желанию заклинателя в быстром, но не убийственном для него темпе. Если это дикий зверь, то реакция (reaction roll) должна быть определена в момент прибытия животного; прошлые хорошие реакции от других заклинаний не учитываются. Это заклинание похоже на Beast Summoning, но оно творится на конкретное животное.

Продолжительность: Пока животное не вызвано. Считается «включенным» заклинанием.

Стоимость: 3

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Beast Summoning.

Предмет: Подходящие амулеты. Золотой носит человек, серебряный - животное; дает человеку возможность сотворять Beast Link, или (если амулет самозарядный) устанавливать связь автоматически. 500 энергии за пару.

Insect Control

Контролировать насекомых

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателью контролировать действия одного крупного насекомого (любого размера), или рой до тысячи особей насекомых обычного размера (типа жуков). Требуется концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 300 энергии если подчиняет конкретных насекомых, 600 если подчиняет любых по желанию.

Fish Control

Контролировать рыб

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателью контролировать действия одной крупной (любого размера) рыбы, или косяка рыб общим весом не более 100 фунтов (50 кг). Требуется концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если подчиняет конкретный вид, 800 если подчиняет любых по желанию.

Mollusk Control

Контролировать моллюсков

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателью контролировать действия одного крупного (любого размера) моллюска, такого как кальмар или осьминог, или стаю моллюсков общим весом не более 100 фунтов (50кг). Требуется концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если подчиняет конкретный вид, 700 если подчиняет любых по желанию.

Reptile Control

Контролировать рептилий

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателью контролировать действия одной крупной (любого размера) рептилии, или группы небольших рептилий общим весом не более 100 фунтов (50 кг). Требуется концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если подчиняет конкретный вид, 800 если подчиняет любых по желанию.

Bird Control

Контролировать птиц

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателью контролировать действия одной крупной (любого размера) птицы, или стаи небольших птиц общим весом не более 100 фунтов (50 кг). Требуется концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother.

Предмет: посох, палочка или украшение. 400 энергии если подчиняет конкретный вид, 800 если подчиняет любых по желанию.

Mammal Control

Контролировать млекопитающих

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателью контролировать действия одного крупного (любого размера) млекопитающего, или группы общим весом не более 100 фунтов (50 кг). Требуется концентрации. Не будет работать против интеллектуальных созданий (IQ>=8)

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение; 3 на поддержание.

Необходимо: Beast-Soother или Charm

Предмет: посох, палочка или украшение. 600 энергии если подчиняет конкретный вид, 1200 если подчиняет любых по желанию.

Rider

Наездник

Regular

Позволяет заклинателью оседлать и ехать верхом на объекте заклинания так, как будто это тренированное, послушное верховое животное. Существо должно быть способно нести вес заклинателя, и заклинатель все равно должен делать броски наездничества (riding) в ситуации, где этого требовало бы обычное ездовое животное. Концентрация не требуется.

Продолжительность: 5 минут.

Стоимость: 2 на сотворение 1 на поддержание

Необходимо: хотя бы один заклинание контролирования (control ...). Заклинание можно использовать лишь на тех существ, для которых вы знаете заклинание контролирования, которое потребует сотворить перед тем, как начинать данное заклинание.

Предмет: посох, палочка или украшение. Заклинание не подействует на существо, пока носитель не оседлает животное. Если носитель сброшен, существо остается послушным около минуты, после чего убежит или атакует (то, что более естественно). 800 энергии за вещь, которая подчиняет конкретный тип животных или 3000 за вещь, подчиняющую любое животное.

Rider Within

Внутренний наездник

Regular

Работает на любое животное (но не на интеллектуальное создание). Это модификация заклинания Soul Rider для животных. Заклинатель получает возможность видеть из глаз объекта, слышать его ушами и т. д. Эффект продолжается пока заклинатель концентрируется. (Заклинатель остается осведомленным о состоянии собственного тела и может действовать как обычно) Заклинатель не получает никакого контроля над объектом, и объект не осведомлен о том, что на нем "внутренний наездник".

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение 1 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Минимум два разных заклинания контролирования животных. Заклинатель должен знать заклинание контролирования, соответствующее типу животного, внутри которого он собирается "прокатиться".

Предмет: два одинаковых ювелирных изделия, одно золотое, другое серебряное. Золотое должно быть надето на заклинателя, серебряное на объект (обычно на ошейник). После чего заклинание может быть использовано в любой момент. Используется только магами. Если камень силы (powerstone) встраивается в изделие - то в золотое. Если одно изделие сломано - второе теряет магичность. 1000 энергии за пару и каждое изделие должно нести опал не дешевле, чем \$100.

Beast Possession

Овладеть животным

Regular; Защита по IQ

То же, что и Soul Rider за исключением того, что заклинатель получает полный контроль над объектом "изнутри" и имеет полный доступ к его памяти и способностям. Находясь в "теле" объекта заклинатель может использовать все умения и способности животного также, как если бы это было его собственное тело. Заклинатель может использовать свои умственные способности, но не может воспользоваться своими физическими (так что заклинания не могут быть сотворены, пока они не известны заклинателью настолько, что ему не требуется жестикуляции и речи). Собственное тело заклинателя лежит без сознания пока действует заклинание, и не способно защищаться.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение и 2 на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Rider Within или Possession.

Предмет: Также как и для Rider Within, только дорожка. 1500 энергии за пару и в оба изделия по опалу стоимостью \$200 каждый.



Beast Speech **Звериная речь**

Regular

Дает заклинателю возможность разговаривать с животными на их родном “языке”. Полученная таким образом информация зависит от интеллекта зверя; существа вроде птиц вряд ли смогут рассказать много интересного. Каждая минута заклинания позволяет один вопрос и один ответ.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение 2 на поддержание.

Необходимо: Beast Summoning.

Предмет: посох, палочка или украшение. 1000 энергии за предмет позволяющий разговаривать с конкретным типом животных или 4000 за предмет рассчитанный на любых созданий.

Shapeshifting (VH) **Превращение**

Special

Позволяет заклинателю превращаться в животное. Каждая животная форма требует разных заклинаний, изучаемых отдельно. Заклинатель способен научиться превращаться лишь в тот тип животного, с которым он знаком. Известны следующие формы: волк, медведь, кабан, гигантский орел, тигр, гигантская змея. (в различных игровых мирах могут быть и другие формы). Заклинатель превращается в крупного представителя этой группы животных (M110). Одежда, украшения и доспехи исчезают при принятии животной формы, и появляются вновь при возвращении в человеческую форму (магические украшения не могут быть обнаружены, когда “исчезают” при смене формы). Рюкзак, вещи и т.д. просто падают на землю.

Заклинатель сохраняет свой интеллект, но получает физические способности новой формы. Это значит, что заклинания могут сотворяться, только если не требуют жестикуляции. Учтите, что усталость (fatigue), затрачиваемая на заклинания не учитывается.

Также, каждый час продолжительности действия заклинания должен быть сделан бросок против IQ, если он провален - заклинатель теряет единицу IQ, это продолжается до того момента, пока IQ не достигнет

животного. Если IQ заклинателя упадет до 7 - он заперт в теле животного пока заклинание не будет снято сотворением Remove Curse. Потерянное IQ восстанавливается при возвращении в человеческую форму.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 6 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Magery и как минимум 6 любых других заклинаний.

Предмет: (а) Украшение. Должно нести на себе форму животного, в которое будет превращаться владелец. Используется только магами или натуральными оборотнями. Остается на заклинателе после превращения, так что в большинстве случаев это ошейник или ожерелье. Не имеет стоимости поддержания, однако заклинатель не может превратиться обратно в человека, если предмета нет на нем; или Remove Curse должен быть использован для возвращения в нормальную форму. 1500 энергии. (б) Шкура животного, форму которого примет владелец, также как и выше, однако шкура вырастает в тело и не может быть потеряна. 3000 энергии.

Shapeshift Other (VH) **Превратить другого**

Special; Защита по IQ

То же что и заклинание Shapeshift, но действует на объект (другого человека). Объект не может прекратить действие заклинания, это может сделать только заклинатель или успешное сотворение Remove Curse. Примечание: если IQ объекта падает до 7 - он заперт в звериной форме. Ходят слухи, что вариацией этого заклинания является превращение человека в жабу - однако таково нет в данной книге заклинаний.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 6 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Magery 2, Shapeshifting для используемой формы.

Предмет: (а) посох или палочка. Используется только магами. 3000 энергии. (б) Шкура принимаемой формы. Всегда “включена”. Одета на объект наводит на него эффект заклинания *навсегда* (быстрая потеря IQ как описано выше), пока Remove Curse не будет сотворено. После шкуру можно использовать снова. 3000 энергии.

Школа контроля тела (Body Control)

В этой школе содержатся заклинания, напрямую изменяющие тело заклинателя или его противника. Многие могут быть использованы для быстрого причинения вреда и нападения. На стр. M8 более детально описано про “магическое прикосновение” (magic touch).

Inch **Зуд**

Regular; Защита по HT

Вызывает у объекта сильный зуд в выбранном заклинателем месте. Объект получает -2 к DX пока он не потратит полный раунд на “почесаться” (больше времени, если мешает броня или что-то еще!). Одновременно на объект может быть наложено только одно такое заклинание.

Продолжительность: Пока объект не почесаетсяJJ.

Стоимость: 2.

Предмет: (а) посох или палочка. Используется только магами. Ею надо дотронуться до жертвы. 100 энергии. (б) Любой предмет: всегда “включен”. Носитель постоянно испытывает зуд, и получает -2 к DX пока вещь на нем. 60 энергии.

Spasm **Спазм**

Regular; Защита по HT

Может быть направлено против любого мускула объекта. Направленное против руки - заставляет объект бросить то, что зажато в руке (обычно оружие). Если объект в этот момент выполняет пассы для сотворения заклинания, он должен выполнить бросок против DX или сотворение заклинания будет приостановлено.

Изобретательные маги найдут другие полезные применения...

Продолжительность: мгновенно.

Стоимость: 2

Необходимо: Inch.

Предмет: (а) Посох или палочка; используется только магами. Требуется дотронуться до жертвы. 300 энергии. (б) Любой предмет, всегда “включен”. Носитель должен делать бросок по HT каждый раз, когда пытается выполнить какое-то точное действие (т.е. вскрыть замок, сотворить заклинание и т.д.) или испытывать эффект спазма. 100 энергии.



Pain **Боль**

Regular; Защита по HT

Объект испытывает приступ ужасной боли. Он должен выполнить бросок против IQ чтобы не заплакать (если это имеет значение). Если он находится в неустойчивой позе (допустим, карабкается на дерево), он должен выполнить бросок по DX чтобы избежать несчастного случая! DX объекта и все зависимые от DX умения получают -3 на весь следующий ход. Если объект находится в процессе сотворения заклинания требующего жестикуляции - он должен выполнить бросок против IQ или сотворение прекращено. Толстокожесть (toughness) и сильная воля (strong will) добавляются ко всем выше перечисленным броскам. Высокий болевой порог (high pain threshold) дает +3.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: 2.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Spasm.

Предмет: (a) Посох или палочка; используемо только магами. Необходимо дотронуться до жертвы. 400 энергии. (b) Любой предмет: всегда “включен” Носитель чувствует приступ боли как описано выше, продолжающихся пока не сделан бросок против HT. Носитель не способен делать что-либо пока бросок не выброшен! 300 энергии.

Stun **Оглушение**

Regular; Защита по HT

Объект физически оглушен (см B127) и каждый ход кидает бросок против HT пока не восстановиться.

Стоимость: 2.

Необходимо: Pain.

Clumsiness **Неуклюжесть**

Regular; Защита по IQ

Временно уменьшает DX объекта, включая все умения основанные на DX.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за единицу уменьшения DX до максимума - 5; половина (округленно вниз) на поддержание.

Необходимо: Spasm.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда “включен”; уменьшает DX носителя. 100 энергии за единицу уменьшения DX. (b) Палочка или посох. Используемо только магами. Необходимо дотронуться до жертвы. 800 энергии.

Dexterity **Ловкость**

Regular

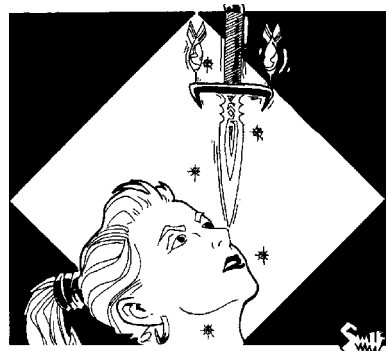
Временно увеличивает ловкость объекта. Скорость (speed) и все умения основанные на DX также улучшаются. Заклинатель *может* улучшить свою ловкость (допустим, чтобы увеличить шанс попадания магическими снарядами).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждую единицу увеличения DX (максимум 5), та же стоимость на поддержание.

Необходимо: Clumsiness.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда “включен”. DX носителя улучшен пока вещь одета! Очень редка. 2000 энергии за единицу увеличения DX (максимум 5). (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо дотронуться до жертвы. 2000 энергии.



Might **Мощь**

Regular

Временно увеличивает ST объекта, соответственно изменяя наносимые повреждения, уровни нагрузки, усталость и, возможно, время подготовки оружия. Заклинатель *может* увеличить свою силу, но заметьте, что если усталость объекта превышает его нормальную ST, объект мгновенно теряет

концентрацию. Высокие уровни умения не уменьшают стоимость данного заклинания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждую единицу увеличения ST (максимум 5), то же и самое на поддержание.

Необходимо: Lead Strength.

Предмет: (a) любой предмет. Всегда “включен”. Сила носителя увеличена, пока предмет одет. 1500 энергии за единицу увеличения ST, (максимум 5). (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо дотронуться до жертвы. 1000 энергии.

Vigor **Здравие**

Regular

Временно увеличивает HT объекта, изменяя базовую скорость и сопротивляемость ранениям, однако не лечит раны и не восстанавливает поврежденные конечности. Если при окончании действия заклинания объект находится в состоянии ниже -HT, он должен сделать бросок от смерти, если еще не делал его. Высокий уровень заклинания не уменьшает стоимость.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждую единицу улучшения HT (максимум 5). То же и самое на поддержание.

Необходимо: Lead Health.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда “включен”. HT носителя увеличено пока предмет одет. 1500 энергии за единицу увеличения HT (максимум 5). (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо дотронуться до жертвы. 1000 энергии.

Climbing **Лазание**

Regular

Дает объекту сильную, устойчивую хватку, что увеличивает его способность к лазанию.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 3 на сотворение, то же и самое на поддержку. Увеличивает способность объекта к лазанию (climbing) на 2 пункта за каждый пункт энергии потраченной на заклинание.

Предмет: Ботинки, перчатки, одежда или украшение. Действует только на одетого. Стоимость энергии 250 * максимальный бонус к лазанию (максимум 5) который способен выдать предмет.

Strike Blind **Поразить слепотой**

Regular; Защита по HT

Объект временно ослеплен. См. на M12 писание данного эффекта; самое важное то, что пораженный получает -10 на попытку физической атаки кого угодно и не может видеть цели, чтобы сотворять на них заклинания.

Продолжительность: 10 секунд.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Минимум 2 заклинания школы света (light) и Spasm.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда включен. Ослепляет носителя. 500 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объект. 2000 энергии.

Strike Deaf **Поразить глухотой**

Regular; Защита по HT

Объект временно глух.

Продолжительность: 10 секунд.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Минимум 2 заклинания школы звука (sound) и Spasm.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда включен. Делает носителя глухим. 400 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объект. 1000 энергии.

Strike Dumb **Поразить немотой**

Regular; Защита по HT

Объект не может говорить. Это может затруднить сотворение заклинаний, если они плохо известны (стр. M7)

Продолжительность: 10 секунд.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Spasm.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда включен. Носитель не может говорить. 500 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объект. 2500 энергии.

Curse-Missile **Проклятый снаряд**

Missile

Позволяет магу брать такие заклинания как Inch, Spasm, Pain, Clumsiness, Curse, Strike Blink/Deaf/Dumb и метать их как заклинание типа “снаряд” (missile). Чтобы заклинание сработало, требуется три броска: один - на сотворение Curse-Missile, второй - на попадание снарядом и третий - на действие наложенного заклинания при попадании в цель.

Сфера зеленоватого цвета появляется в руках заклинателя. Маг, создавший этот снаряд - может сказать, что вложено в снаряд. Снаряд имеет следующие характеристики: SS 13, Acc +2, 1/2D 30, Max 80.

Стоимость: 2. Если заклинание успешно - маг платит стоимость вложенного заклинания (Pain, Spasm и т.д.) как положено. Если заклинание можно поддерживать маг может воспользоваться этим как обычно.

Время на сотворение: 1 секунда, плюс время на сотворение вложенного заклинания.

Необходимо: Magery 2. Маг также должен знать заклинание которое он собирается вложить в снаряд.

Предмет: Посох или палочка - снаряд вылетает из конца. Используется только магами. Может стрелять только одним конкретным типом заклинания, заложенным при создании. 600 энергии плюс стоимость за вложенное заклинание.

Paralyze Limb **Парализовать конечность**

Regular; Защита no HT

Заклинатель должен коснуться конечности объекта (применяя соответствующие модификаторы за прицельную атаку). Эта конечность парализуется - считается сломанной в течение минуты, обычно просто считается что конечность не работает до конца сражения. Это заклинание не затрагивает голову.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3. Не может быть поддержана.

Необходимо: Magery и пять заклинаний школы Контроля тела (Body Control), включая Pain.

Предмет: Посох или палочка. Используется только магами. Необходимо дотронуться до объекта. 1000 энергии.

Total Paralysis **Полный паралич**

Regular; Защита no HT

Заклинатель должен дотронуться до головы объекта (-5 к броску атаки). Объект оказывается полностью парализованным и не может двигаться в течение минуты (или, в большинстве случаев - пока не кончится битва).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5. Не может быть поддержано.

Необходимо: Paralyze Limb

Предмет: Посох или палочка. Используется только магами. Необходимо дотронуться до объекта. 2000 энергии.

Wither Limb **Иссушить конечность**

Regular; Защита no HT

Заклинатель должен коснуться конечности объекта. Эта конечность немедленно иссушивается и считается “сломанной”. Объект также получает 1d повреждений. Не работает на голову.

Продолжительность: Постоянно, пока не будет вылечено магическим путем.

Стоимость: 5.

Необходимо: Magery 2, Paralyze Limb.

Предмет: Посох или палочка. Используется только магами. Необходимо дотронуться до объекта. 2000 энергии.

Deathtouch **Смертельное прикосновение**

Regular

Заклинатель должен дотронуться до Жертвы. Та получает 1d повреждений за каждую единицу энергии, вложенную в заклинание. Ни PD, ни DR не защищают от ран, вызванных им! Это заклинание работает и на нежить.

Стоимость: от 1 до 3

Необходимо: Wither Limb.

Предмет: Палочка или посох. Должна быть выкрашена в темно-черный цвет. Используется только магами. Необходимо дотронуться до объекта. 2500 энергии.

Sickness **Тошнота**

Также как в школе Управления сознанием (M66)

Regular; Защита no HT

Fatigue **Усталость**

Regular; Защита no HT

Временно понижает ST объекта. Обратите внимание, что заклинание будет изменять “базовые повреждения” объекта. Оно также изменяет уровни весовых нагрузок, однако мастер может при желании игнорировать эту занудную детализацию в интересах отыгрыша.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за каждое очко ST (максимум 5); половина этого (округляя вверх) в минуту на поддержание

Предмет: (а) Палочка или посох. Используется только магами; необходимо указывать (но не обязательно касаться) на объект. 900 энергии. (б) Любой предмет. Всегда “включен”; уменьшает SR носителя. Стоимость создания 100 за каждое очко уменьшения ST.



Hinder **Помеха**

Regular; Защита no HT

Скорость передвижения (Move) и уклонения (Dodge) уменьшаются на 1 за каждое очко энергии вложенное в заклинание.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 4 очков, тоже самое на поддержку.

Необходимо: Haste (M69) или Clumsiness.

Предмет: (а) Палочка или посох. Используется только магами; необходимо указывать (но не обязательно касаться) на объект. 600 энергии. (б) Любой предмет. Всегда “включен”; уменьшает скорость передвижения (Move) носителя. Стоимость создания 200 за каждое очко уменьшения.

Rooted Feet **Прирослость ноги**

Regular; Защита no ST

Работает только на живые объекты. Ноги объекта приклеиваются к месту. Объект имеет возможность на новый бросок защиты каждый следующий ход, кидается ST-5 против результата первоначального броска на сотворение заклинание. Пока продолжается действие заклинания, работа с любым не дистанционным оружием ухудшается на 2, а уклонение (Dodge) уменьшается вдвое (округляя вниз).

Продолжительность: 1 минута, или пока объект не освободиться.

Стоимость: 3.

Необходимо: Hinder.

Предмет: (а) Палочка или посох. Используется только магами; необходимо дотронуться до объекта. 400 энергии. (б) Любой предмет. Всегда “включен”; носящий его каждый раунд должен выполнить проверку ST-5 чтобы двигаться. 600 энергии.

Tanglefoot **Спутать ноги**

Regular; Защита no DX

Объект спотыкается и падает на землю.

Продолжительность: Мгновенно.

Стоимость: 2.

Необходимо: Clumsiness.

Предмет: Палочка или посох. Используется только магами; необходимо указывать (но не обязательно касаться) на объект. 600 энергии.

Roundabout **Карусель**

Regular; Защита no HT

Прокручивает объект на месте, позволяя заклинателю выбрать направление, в котором окажется повернут объект. Это не телепортация, а именно физическое вращение. В свой следующий ход объект для выполнения любого действия должен выполнить бросок на обращение с телом (Body Sense). Если в прошлый ход объект переместился на 2 или более клетки, ему необходимо выполнить бросок по IQ чтобы прекратить бежать вперед в новом направлении.

Продолжительность: Мгновенно.

Стоимость: 3.

Необходимо: Tanglefoot.

Resist Pain **Спротивление боли**

Regular

Объект становится временно невосприимчив к боли. Он может игнорировать “Спазм” (Spasm) и другие причиняющие боль заклинания. Он не может быть оглушен (stun) в бою, не теряет DX после шока от раны, и не замедляется при уменьшении HT до 3. Однако он не получает никакой реальной защиты от ран, только от боли.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Pain, Magery 2.

Предмет: Любой предмет. Воздействует только на носителя. 800 энергии.



Alter Visage **Изменить лицо**

Regular; Защита по HT

Изменяет лицо объекта по желанию заклинателя. Любые новые органы (третий глаз и т.п.) на самом деле не будут функционировать, однако любые изменения возможны. Если заклинатель пытается скопировать чье-то конкретное лицо и не имеет эталона (или хорошего рисунка) перед глазами, то получает -1 на бросок. Если он не знаком с эталоном, то -2 или даже больше.

Школа понимания и передачи информации

Sense Life **Обнаружить жизнь**

Information; Area

Сообщает заклинателю, есть ли жизнь в данном месте, и (при хорошем броске) общее представление какого типа эта жизнь. Заклинатель также может точно установить, какого рода жизнь он ищет: растения, эльфов, девочек в красных шапочках, или конкретную личность, с которой он знаком.

Базовая стоимость: 1/2 (минимум 1).

Предмет: Посох, палочка или украшение. 80 энергии.

Sense Foes **Обнаружить врагов**

Information; Area

Позволяет заклинателю узнать о враждебных намерениях и о том, какова степень враждебности. Может быть сотворено на персону или на область. При сотворении на область будет сообщать лишь присутствие враждебности, но не сообщать ее источник.

Базовая стоимость: 1 (минимум 2).

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Sense Emote **Обнаружить эмоции**

Regular

Дает заклинателю знать о том, какие эмоции испытывает объект в данный момент. Срабатывает на любое живое существо, но не очень эффективно против слабоинтеллектуальных. Сообщает также, насколько лоялен объект к заклинателю (см. B195)

Стоимость: 2.

Необходимо: Sense Foes.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Truthsayer **Определять ложь**

Information; Защита по IQ

Сообщает, врет субъект или нет. Может быть сотворено в двух вариантах: (a) в каких фразах объект лгал за последние пять минут. (b)

Это заклинание не может быть использовано для причинения боли объекту. Маги не получают обычного броска IQ+Magery на определение кого-либо под действием данного заклинания.

Если это заклинание или заклинание “Изменение тела” (ниже) использовано для перманентного изменения внешности, мастер должен потребовать соответствующее количество очков персонажа.

Продолжительность: 1 час, если не сделано постоянным. Может быть снято с помощью Alter Visage, Alter Body или Remove Curse.

Стоимость: 4 на сотворение 3 на поддержание. Можно зафиксировать перманентно за 40 энергии.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: 8 заклинания из школы контроля тела (Body Control) и либо Shapeshifting либо Perfect Illusion.

Предмет: Любой, но обычно одежда или украшение. Дает носителю новое лицо, предварительно установленное заклинателем. 1000 энергии.

Alter Body **Изменить тело**

Regular; Защита по HT

То же, что и “Изменить лицо” (Alter Visage), только изменению может быть подвергнуто все тело (т.е. кожа, конечности и т.д.) Однако общая форма не может быть изменена: гуманоид остается гуманоидом. Никаких дополнительных конечностей, крыльев и т.д. Простые дополнения к телу возможны (не цепляющийся хвост, рога, копыта), но объект не будет знать, как с ними обращаться, и может получить штрафы на DX на период привыкания (на волю мастера). Масса объекта должна остаться той же, характеристики также неизменны.

Продолжительность: 1 час, если не сделано постоянным. Может быть снято с помощью Alter Body или Remove Curse.

Стоимость: 8 на сотворение 6 на поддержание. Можно зафиксировать перманентно за 200 энергии.

Время на сотворение: 2 минуты.

Необходимо: Alter Visage.

Предмет: Любой, но обычно одежда или украшение. Дает носителю новый облик, предварительно установленный заклинателем. 4000 энергии.

когда объект последний раз говорил ложь. Если заклинатель не касается объекта, считать состояние как для заклинаний типа regular.

Стоимость: 2.

Необходимо: Sense Emotion.

Предмет: Корона, шлем или другой головной убор. 500 энергии.

Compel Truth **Заставить лгать**

Information; Защита по IQ

Объект не может лгать, однако он может хранить молчание, или говорить только часть правды (это должно быть отыграно). Заклинание не заставляет его сдавать информацию, он просто не может вымолвить ни слова, если верит что это неправда.

Продолжительность: 5 минут.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Magery 2, Thruthsayer.

Предмет: Галстук или тяжелый ошейник, носитель не может лгать. 600 энергии.

Mind-Reading **Прочитать мысли**

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателю читать мысли объекта. Срабатывает на любое живое существо, но особо эффективно на интеллектуальных созданий. Вскрывает только *поверхностные мысли* (о чем объект думет в данный момент). Объект не знает, что его мысли читают, да исключением критически проваленного броска. Модификаторы: -2 если заклинатель не знает *родного* языка объекта; -2 если объект другой расы; -4 или больше, если объект совершенно чужероден для заклинателя.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Thruthsayer.

Предмет: Корона, шлем или другой головной убор. Используемо только магами. 1000 энергии.

Hide Thoughts Regular; Сопр. ментальным атакам Соккрыть мысли

Это заклинание будет защищать от любых заклинаний чтения или контроля мыслей и сознания, направленных против объекта подобных заклинаний. Атакующие заклинания должны сначала преодолеть защиту данного заклинания, а потом (отдельный бросок) IQ объекта. Это заклинание не действует на ментальный контроль, который был установлен до сотворения заклинания.

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Truthsayer.

Предмет: Корона, шлем или другой головной убор. Используемо только магами. 400 энергии.

Soul Rider Regular; Защита по IQ Ментальный пассажир

Сконцентрировавшись, заклинатель может видеть из глаз объекта, слышать через его уши и т.д. (Заклинатель, однако, знает о том, что происходит с его телом и может действовать как обычно). Заклинатель не получает контроля над объектом и не узнает его мысли. Объект должен быть интеллектуальным созданием (IQ 7 и выше). Модификаторы: -2 если объект другой расы; -4 или больше, если объект совершенно чужероден для заклинателя.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Mind-Reading.

Предмет: Пара одинаковых украшений, одно серебряное другое золотое. Золотое одевается заклинателем, серебряное - объектом. Заклинание теперь может быть сотворено в любой момент, независимо от расстояния. Используются только магами. Камень силы (Powerstone) при желании можно устанавливать в золотое украшение. Если одно из украшений сломано - прикастовка теряет силу. 1000 энергии за пару. В каждой паре должен быть опал стоимостью не менее \$100.

Mind-Search (VH) Regular; Защита по IQ Поиск в памяти

Позволяет заклинателю искать в мозгу объекта глубинные мысли и знания о том, о чем объект в данный момент не думает. Фактически же, заклинатель может задать один вопрос (ответ будет не более чем в 10 слов) в минуту, и получить максимально правдивый ответ, который может дать объект. Объект не знает о проникновении, если заклинатель не выбросил критический промах.

Язык - не барьер для этого заклинания, а объект может даже спать. Сложнее работать с объектом чужой расы (на волю мастера).

Модификаторы: те же что и для Mind-Reading. Если объект магическим образом заставили забыть что-либо, это заклинание не восстановит потерянную память.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение, 3 на поддержание.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Mind-Reading.

Предмет: Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Используемо только магами. 1500 энергии.

Mind-Sending Regular Ментальное письмо

Одностороннее средство коммуникации: позволяет заклинателю посылать свои мысли объекту. Передача происходит со скоростью сравнимой со скоростью обычной речи, однако простые изображения также могут быть переданы (время на передачу похоже на время рисования этой картинки на бумаге).

При подсчете модификатора за расстояние - используйте модификаторы дальних дистанций (стр 10). Если заклинатель и объект не знают друг друга штраф -4 к умению.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 4 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Mind-Reading.

Предмет: Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Используемо только магами. 1500 энергии.

Telepathy (VH) Regular Телепатия

Двухсторонняя коммуникация, как комбинация Mind-Reading и Mind-Sending. Объект должен быть согласен на контакт. Оба - заклинатель и объект - знают что думает и чувствует другой, и общение происходит со скоростью мысли. Если кто-то еще хочет включиться в "разговор", необходимо сотворить заклинание еще раз за каждую новую персону. Незаметное подслушивание канала связи делается с -4 к умению.

Если заклинатель и объект знают друг друга, и объект ожидает "звонка", штрафы за расстояние не применяются. В противном случае, они определяются как для Mind-Sending. Однако это заклинание не способно работать сквозь время, измерения, межпланетные пространства и т.д.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 4 на поддержание (на двоих). Тоже и самое за каждого нового "абонента".

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Mind-Sending.

Предмет: Шапка, корона, шлем или любой другой головной убор. Используемо только магами. 2000 энергии.

Persuasion Regular; Защита по IQ Убеждение

Используется для изменения броска реакции. Заклинание делает объект (интеллектуальное создание IQ 7 и выше) более снисходительным.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: Вдвое больше бонуса к броску реакции.

Необходимо: Sense Emotion.

Предмет: Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Должен быть украшен гранатом или аметистом на сумму минимум \$200. Используемо только магами. 1000 энергии.

Control Person Regular; Защита по IQ Контролировать существо

Позволяет заклинателю использовать все органы чувств и контролировать все физические действия жертвы (однако заклинатель не получает доступ к памяти, умениям, заклинаниям и т.п. жертвы). Объект остается в сознании, понимает и запоминает все, что с ним происходит, однако не узнает, кто им управляет, автоматически. Заклинателю необходимо концентрироваться, чтобы контролировать тело объекта, и он может управлять только одним "телом" в один момент. При концентрации тело заклинателя безвольно падает, и лишь когда концентрация прекращается, объект получает контроль над собственным телом. Однако заклинатель может свободно переключаться между "телами" пока заклинание длится.

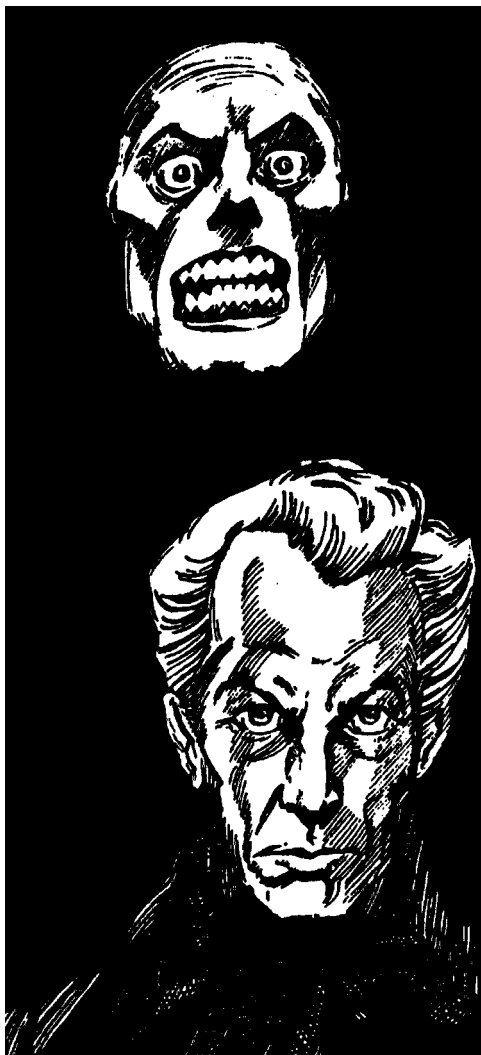
Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение, 3 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Soul Rider или Telepathy.

Предмет: Корона, шлем или другой головной убор. Используемо только магами. 1500 энергии.



Possession (VH) **Овладение**

Тоже и самое что Control Person за исключением того, что жертва не помнит все, что происходит с ним во время действия заклинания, а заклинатель имеет полный доступ к памяти, умениям и заклинаниям объекта. Находясь “в теле” объекта заклинатель сохраняет все свои умения и заклинания и может использовать умения, заклинания и память объекта как свой собственный опыт (физические умения объекта с -1). Тело заклинателя во время действия заклинания находится без сознания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 10 на сотворение; 4 на поддержание.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Magery и либо Control Person либо Beast Possession.

Предмет: Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. 2500.

Permanent Possession (VH) **Постоянное овладение**

Тоже и самое что “овладение” (possession см. выше) но заклинатель остается в теле объекта до тех пор, пока не захочет его покинуть, или не будет “изгнан” соответствующим заклинанием (см. ниже). В это время тело заклинателя находится в состоянии временного прекращения жизненных функций (Suspended Animation см. стр. 50) Если тело заклинателя погибает - заклинание прекращает свое действие. Если тело-объект получает повреждения, заклинатель должен кидать против своего НТ и в случае провала получить те же повреждения. Если тело-объект умирает, заклинатель выбросает бросок по НТ или умирает!

Продолжительность: Неопределенно (может быть навсегда)

Стоимость: 30

Время на сотворение: 5 минут.

Необходимо: Possession и Magery 3

Предмет: Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. 300 энергии.

Exchange Bodies (VH) **Обменяться телами**

Заклинатель и объект *навсегда* обмениваются телами. Объектом может быть любое живое существо. Единственный способ отмены действия данного заклинания - сотворить его снова; изгнание (Exorcizm) или какая либо другая анти-магия не поможет. ST, DX и НТ остаются такими же, как и все физические преимущества и недостатки, связанные с телом; IQ, воспоминания, личность и умения – связаны с разумом.

Обратите внимание: Если (к примеру) старик-заклинатель перекидывается в сильное молодое тело - сумма очков этого персонажа (character points) может увеличиться, и мастер может потребовать от игрока оплатить разницу. Чтобы удержать игроков от постоянной смены тел, это заклинание может требовать каких-то редких материалов для сотворения (стр. 9).

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 120

Время на сотворение: 1 час.

Необходимо: Permanent Possession, Soul Jar (стр. 73).

Exorcism **Изгнание**

Regular; защита заклинанием на объекте

Прекращает действие любых заклинаний класса “наездник” (soul-rider), “контроль” (control) или “овладение” (possession), или их эквивалентов из школы животных.

Стоимость: 10.



Regular; Защита по IQ

Время на сотворение: 10 секнд.

Необходимо: Soul Rider или Possession или (на усмотрение Мастера) статус “Святого” какой-либо религии.

Предмет: Посох или палочка. Используется только магами. Необходимо коснуться объекта изгнания. 300 энергии.

Lend Language **Передача языка**

Regular

Объект получает знание языка на уровне заклинателя или IQ+4 - что меньше. Заклинатель должен знать передаваемый язык.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Mind-Sending.

Borrow Language **Заимствование языка**

Regular

Заклинатель получает знание языка на уровне объекта или IQ+4 - что хуже. Объект должен знать заимствуемый язык.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Lend Language.

Lend Skill **Передача умения**

Regular

Объект получает умение (навык)+4 или увеличивает существующее умение на 4 - что больше. Умение не может стать выше, чем уровень умения заклинателя. Заклинатель должен иметь передаваемое умение (как обычно либо под действием “заимствования умения” (Borrow Skill) см. ниже.) Не работает на языки и заклинания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Mind-Sending, IQ 12+.

Borrow Skill **Заимствование умения**

Regular

Заклинатель получает умение (скилл)+4 или увеличивает существующее умение на 4 - что больше. Умение не может стать выше, чем уровень умения объекта. Объект должен иметь передаваемое умение и согласен его передать. Не работает на языки и заклинания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 3 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Lend Skill

Gift of Tongues (VH) **Языковой талант**

Regular

Дает объекту (только интеллектуальному созданию) возможность говорить и понимать любой язык с уровнем умения равным его IQ. Однако не даст возможность глухому слышать, а немому - говорить.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Borrow Language; знание минимум трех языков на уровне 10+

Предмет: Головной убор или украшение. Работает только на носителя. Дает знание заданных языков(а). 300 энергии за каждый вкладываемый язык (язык должен быть известен создателю).

Gift of Letters (VH) **Литературный талант**

Regular

То же и самое, что предыдущее заклинание, только для письменных текстов. Объект должен уметь читать и писать.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Borrow Language; знание минимум трех языков на уровне 10+

Предмет: Головной убор или украшение. Работает только на носителя. Дает знание заданных языков(а). 300 энергии за каждый вкладываемый язык (язык должен быть известен создателю).

Заклинания стихий

Существует четыре школы стихийной магии: Земли, Воздуха, Огня и Воды



Школа Земли (Earth)

Эта школа содержит заклинания, относящиеся к стихии Земли. Обычно заклинания данной школы очень мощные, но и очень утомляющие, Земля – самая надежная, но и самая неподатливая из стихий. Во всех заклинаниях одна «клетка» земли, если это имеет значение, имеет глубину шесть футов.

Seek Earth

Обнаружить землю

Это базовое заклинание школы Земли. Сообщает заклинателю направление и приблизительное расстояние до ближайшего искомого количества земли, металла или камня. Используйте модификаторы дальних дистанций (стр. 10). Любые известные заклинателю источники материала могут быть исключены из области поиска перед сотворением заклинания.

Стоимость: 3.

Время на сотворение: 10 секунд.

Предмет: Раздвоенная палка с унцией земли/камня/метала на конце. Каждая палка будет искать только заданный (встроенный в рагулину) тип материала. 50 энергии и деньги на приобретение унции соответствующего материала.

Information

Shape Earth

Придать форму земле

Позволяет заклинателю перемещать землю и придавать ей форму. Если форма стабильна (т.е. холм), она останется в таком состоянии после формирования. Нестабильная форма (т.е. колонна или стена) будет держаться только в течение действия заклинания (концентрация не требуется), а потом развалится.

Земля, перемещаемая с помощью этого заклинания, движется со скоростью 2 клетки в ход. С такой скоростью она не способна причинить никакого вреда, кроме как засыпать неподвижного человека. Если земля движется в клетку с человеком или из нее (образуя яму), человек может двигаться как обычно в свой ход, чтобы избежать проблем.

Кто-либо заваленный землей с помощью этого заклинания, может пытаться выкопаться наружу. Каждый ход позволен бросок ST-4, мастер может усложнить бросок, если насыпано больше чем одна клетка земли. Похороненный может задерживать дыхание в течении HTx10 секунд, а потом начинает терять по единице усталости в ход (см. B91). Естественно, любые заклинания, создающие воздух или позволяющие обходиться без него, отменяют потребность в задержке дыхания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за клетку, 1 за клетку на поддержание.

Необходимо: Seek Earth

Предмет: Посох, полочка, украшение или копательный инструмент. 200 энергии.

Regular

Sand Jet

Струя песка

Выстреливает тонкую струю песка из руки. Каждый ход заклинатель может использовать на попадание (DX-4 или умение «магическая струя» (Magic Jet)). Это действие расценивается как атака; от нее можно увернуться или блокировать, но не парировать. При попадании струя не наносит повреждений, однако, при проваленном броске по HT, временно ослепляет противника.

Если бросок по HT провален, каждое очко энергии, потраченное на сотворение заклинания, ослепляет цель на 1 секунду. Когда же противник снова начнет видеть, он получит –3 DX на любые действия требующие зрения, в течении 1d секунд. При критическом провале броска HT, цель слепнет на 1d секунд за каждое очко энергии затраченной на сотворение заклинания. При успешном броске HT цель на секунду закрывает глаза и получает штраф –3 только на один ход. При критическом успехе цель спасброска не задета.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3. Длина струи в клетках равна энергии вложенной в заклинание. Стоимость поддержания такая же.

Необходимо: Create Earth

Shape Stone

Regular

Придать форму камню

Позволяет заклинателю перемещать цельную каменную породу и придавать ей любую форму. Если форма стабильна, она останется в таком состоянии после формирования. Нестабильная форма будет держаться только в течении действия заклинания (концентрация не требуется), а потом сломается или развалится.

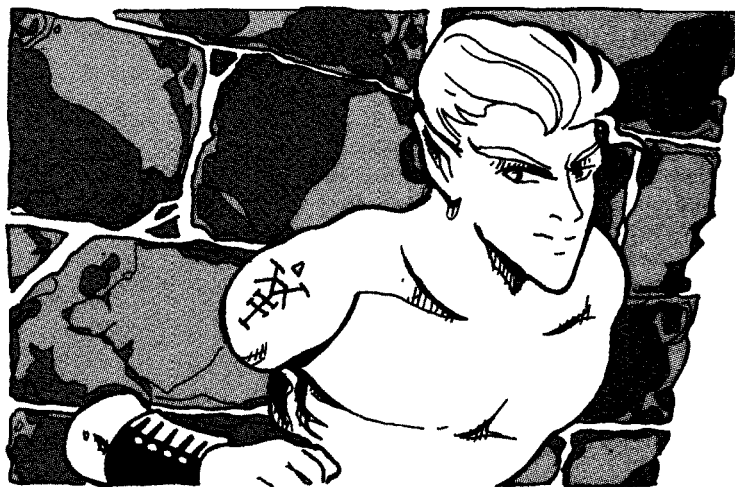
Камень перемещаемая с помощью этого заклинания движется со скоростью 1 клетка в ход. С такой скоростью порода не способна причинить вред, кроме как засыпать неподвижного человека. Если камень движется в клетку с человеком или из нее (образуя яму), человек может двигаться, как обычно в свой ход чтобы избежать проблем. Кто-либо погребенный под камнем – в большой беде, ведь камень намного прочнее, чем земля, и выкопаться из-под него непросто.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 за клетку, 2 за клетку на поддержание. Цена утраивается, если камень уже обработан; непросто проделать собственную дверь в стенах замка!

Необходимо: Shape Earth, 3 других заклинания школы Земли.

Предмет: Посох, полочка, украшение или копательный инструмент (кирка). 500 энергии.



Walk Through Earth

Пройти сквозь землю

Regular

Это заклинание позволяет объекту проходить сквозь землю, как будто через воздух. Под действием данного заклинания объект может перемещаться через каменную стену пещеры, или землистую стену лачуги. Заклинание не открывает проход для прохода остальных. Оно также не дает знания о том что с другой стороны... Если заклинатель знает заклинание Earth to Air, он автоматически дышит воздухом в течении своей «прогулки», не тратя на это дополнительной энергии. В противном случае, он должен задерживать дыхание!

Если действие заклинания закончиться до того как объект достигнет открытого пространства, он будет замурован в земле (или камне), и задохнется (см. B91) если не придумает, как выбраться.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: 4 на сотворение, 3 на поддержание. Стоимость удваивается при движении через камень и утраивается – сквозь металл.

Необходимо: Shape Stone.

Предмет: Плащ серого цвета или серебряное украшение; действует только на носителя. 1200 энергии.

Earth to Stone **Regular**

Превратить землю в камень

Превращает предмет, сделанный из земли или глины, в твердый камень (не драгоценный)

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3 за предмет весом до 20 lbs; 5 за больший предмет размером до «клетки», плюс 5 за каждую следующую клетку.

Необходимо: Magery, Shape Earth.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Stone to Earth **Regular**

Превратить камень в землю

Превращает любые камни (включая драгоценные) в землю. Должно быть сотворено на цельный кусок, а не на часть.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: Вдвое чем Earth to Stone

Необходимо: Earth to Stone или любые 4 заклинания школы Земли.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии.

Create Earth **Regular**

Создать землю

Позволяет заклинателю создать хорошую, твердую землю там, где ее ранее не было. Земля может быть создана лишь соприкасающейся с уже существующей землей, а не где-то в воздухе или плавающей в воде.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 4 за клетку земли созданной из ничего (или заполняющей яму) или 2 за клетку связывания грязи в хорошую почву.

Необходимо: Earth to Stone.

Предмет: Посох или палочка. 500 энергии.

Flesh to Stone **Regular; защита по HT**

Превратить плоть в камень

Превращает живое существо (и все его вещи!) в камень.

Стоимость: 10 за создание размером с клетку, 20 за 2 клетки и т.д.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Earth to Stone.

Предмет: Посох или палочка. Используемо только магами. 1000 энергии. Необходимо коснуться жертвы.

Stone to Flesh **Regular**

Восстановить плоть из камня

Противодействие предыдущему заклинанию. Отменяет эффект «окаменения» и оживляет жертву (в оглушенном (stun) состоянии). Не может быть использована для «оживления» статуй, которые никогда не были живыми. (для эполучения этого эффекта смотри заклинания Animation и Golem)

Продолжительность: Навсегда

Стоимость: 10 за создание размером с клетку, 20 за 2 клетки и т.д.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Magery 2, Stone to Earth, Flash to Stone.

Предмет: Посох или палочка. Используемо только магами. 1000 энергии. Необходимо коснуться жертвы.

Body of Stone (VH) **Regular; Защита по HT**

Тело из камня

Объект становится живой каменной статуей; он получает PD 2, DR 4 и лишь половину повреждений от боевых заклинаний школы Огня и Воды. Скорость падает до 3. В течении действия заклинания объекту не нужно дышать. Одежда также становится каменной, однако вещи - нет. Объект может делать большинство обычных действий – говорить, колдовать и т.д.



Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 10 за создание размером с клетку, 20 за 2 клетки и т.д. Половина этого на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Stone to Flash.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только носителем. 1500 энергии.

Stone Missile **Missile**

Каменный снаряд

Позволяет заклинателю создать шар из камня и огня в руке. При попадании, наносит дробящие (crushing) повреждения и исчезает.

SS 13, Acc +2, 1/2D 40, Max 80.

Стоимость: от 1 до 3. 1d+1 повреждений за каждую единицу энергии.

Время на сотворение: 1 за каждую единицу энергии.

Необходимо: Create Earth.

Предмет: Посох или палочка – снаряды появляются на конце. Используемо только магами. 400 энергии.

Earth to Air **Regular**

Превратить землю в воздух

Это заклинание, превращающее землю или камень в воздух, может очень пригодиться тому, кто замурован под землей. Это заклинание принадлежит также школе Воздуха.

Продолжительность: Навсегда

Стоимость: 1 на превращение куба-фута земли/камня в воздух (достаточно для дыхания одного человека в течение минуты). Или 8 за «клетку».

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Create Air, Shape Earth.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. Необходимо коснуться трансформируемого камня/земли. 750 энергии, \$1000 ювелирных изделий.

Earth Vision **Regular**

Чрезземное зрение

Заклинание позволяет объекту видеть сквозь землю – позволяет находить пещеры, полезные ископаемые, спрятанные сокровища, закопанные трупы и т.д. Земля и необработанный камень (до 50 ярдов глубиной) становятся прозрачными для взгляда объекта. Метал, обработанный камень, кирпичи и т.п. не становятся прозрачными. Так что это заклинание не позволяет подглядывать сквозь замковые стены.

Продолжительность: 30 секунд.

Стоимость: 2 за 10 ярдов глубины на сотворение и столько же на поддержание.

Необходимо: Shape Earth

Предмет: Любой. 400 энергии.

Entombment **Regular; Защита по HT**

Захоронение

Объект немедленно «проглатывается» толщей земли. Он находится в коме (Suspended Animation стр. 50) в небольшой круглой комнатке на глубине 50 футов (~15 м.) под землей, пока не будет отрыт или вызволен реверсией данного заклинания. Маг, сотворяющий «погребение» на себя может решить остаться в сознании, но это не очень разумно, если он не знает заклинания Earth to Air!

Стоимость: 10; и 6 за реверсию заклинания.

Время на сотворение: 3 секунд.

Необходимо: Magery 2, 5 других заклинаний школы Земли.

Предмет: Посох или палочка черного цвета. Только для магов. 1200 энергии. Необходимо коснуться жертвы.

Earthquake Землетрясение

Area

Сотрясает выбранную площадь земли. Обычно заклинатель выбирает площадь, не затрагивающую его местоположение. Расстояние от заклинателя до края площади делится на 20 перед подсчетом штрафа за расстояние.

Это заклинание эффективно только на больших площадях, раскачивая один угол здания, можно лишь уронить жильцов, но не повредить его. Стоимость определяется силой землетрясения:

Слабо: Просто демонстрация силы – небольшая качка. Цена базовая.

Средне: Небольшие повреждения строений. Базовая стоимость умножается на 2. Нужен бросок DX каждую секунду чтобы остаться на ногах.

Сильно: Каменные стены трескаются, башни могут рухнуть. Стоимость умножается на 4. Нужен бросок DX-3 каждую секунду чтобы остаться на ногах.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Magey 2 и как минимум 6 заклинаний школы Земли, включая Earth Vision.

Volcano Вулкан

Regular

Вызывает извержение пара и лавы из указанной «клетки», находящейся на земле. Медленное, но очень серьезное заклинание! Вулкан начинает расти из маленькой ямы, извергая камни и пар, и увеличивается в диаметре, занимая по клетке в день. Это заклинание может также разбудить дремлющий вулкан. После прекращения поддержки, вулкан перестает расти и через некоторое время «умрет» (разбуженный естественный вулкан может остаться действующим, на усмотрение мастера)

Продолжительность: День

Стоимость: 15 на сотворение и 10 на поддержание.

Время на сотворение: Час до появления первых видимых эффектов. Последующая концентрация в течении 8 часов в день необходима для роста вулкана.

Необходимо: Earthquake и как минимум 6 заклинаний школы Огня.

Заклинания работы с духами стихий

Нижеследующие описания Духа Земли сохраняются и для соответствующих заклинаний школ Воздуха, Огня и Воды. Описания природы и возможностей Духов Стихий (Элементалов) четырех типов см на стр 114 или B154.

Summon (Earth) Elemental Вызвать элементала (Земли)

Special

Это заклинание отдельно для каждой стихийной школы. Позволяет заклинателю вызвать ближайшего элементала – если таковой вообще имеется. Воздушные и водные элементалы способны перемещаться на несколько миль в пределах своей стихии, чтобы придти на зов заклинателя, однако земляной элементал пройдет максимум милю, а огненный - не более сотни ярдов от огня. Обычно элементал всегда доступен, если территория позволяет его существование. Мастер определяет характеристики элементала, кидая 2d на каждую, если по его замыслам не требуется каких-либо специальных характеристик. При критическом успехе приходят 1d+1 элементалов и характеристики кидаются по 3d.

Пришедший элементал не находится под контролем заклинателя, но должен оставаться с заклинателем в течение часа пока не разрешат уйти - или пока он не уничтожит заклинателя. Примите к сведению, что если элементалу разрешили уйти, он далеко не обязан это делать, и если он агрессивен или просто любопытен – может и остаться...

Заклинатель может задавать вопросы, простить об услуге и т.д. Сразу же делается бросок реакции элементала на заклинателя. Огненные элементалы всегда реагируют с -2. При хорошей реакции элементал будет сотрудничать с заклинателем в течение часа, а потом исчезнет. (При вызове элементала неплохо бы помнить о том, что они могут пойти на сделку, но лишь если ты достаточно мудр чтобы знать, что заинтересует элементала)

Если заклинание используется, кидается 1d, на 1-3 приходит новый элементал, на 4 и 5 приходит тот же, что и в прошлый раз, на 6 не приходит никто. Если тот же элементал вызван в течение недели, его реакция получает штраф -4.

Продолжительность: 1 час, не может быть поддержана.

Стоимость: 4

Время на сотворение: 30 секунд. Мастер кидает 2d, чтобы определить через сколько минут появиться элементал.

Необходимо: Magey, минимум 8 заклинаний соответствующей школы, или 4 заклинания соответствующей школы и заклинание вызова элементала другой стихии.

Предмет: Посох, палочка или украшение украшенное изображениями соответствующей стихии – для каждой стихии – свой предмет. 800 энергии, \$1300 золотом или платиной.



Control (Earth) Elemental

Regular;

Защита по ST или IQ (что больше)

Контролировать элементала (Земли)

Дает заклинателю возможность управлять действиями элементала. Для непосредственного управления элементал должен находиться в поле зрения заклинателя. Если скомандовать элементалу уходить прочь – он выполнит команду. Если элементала посылают сделать что-либо самостоятельно, необходим успешный бросок IQ (модификаторы мастера) элементала для корректного выполнения задания.

Продолжительность: 1 минута

Стоимость: 1/8 суммы характеристик элементала (округленно вверх) на сотворение и половина этого (округленно вверх) в минуту на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Summon Elemental соответствующей школы

Предмет: Посох, палочка или украшение украшенное изображениями соответствующей стихии – для каждой стихии – свой предмет. Не позволяет сотворять это заклинание, но дает +2 при сотворении им данного заклинания, не кумулятивно. 1000 энергии, \$1300 золотом или платиной.

Create (Earth) Elemental Создание элементала (Земли)

Special

Позволяет заклинателю создать дух соответствующей стихии. Его IQ и DX не могут превышать 12; ST и HT не ограничены. Минимальных ограничений нет, однако очень глупые элементалы не будут понимать сложных команд и т.д. Вновь созданный элементал будет послушно служить создателю в течение часа. По истечению часа кидается быстрое сравнение уровня умения заклинателя с этим заклинанием и суммы IQ и ST элементала. Если заклинатель выиграл – элементал будет служить еще час, после чего потребуются еще один бросок и т.д. Если элементал выиграл сравнение, он убежит или (при очень плохой реакции) будет атаковать.

Стоимость: 1/4 суммы характеристик элементала. Стоимость удваивается при создании в неуместном месте (допустим, создание водного элементала в рядом с вулканом).

Время на сотворение: Количество секунд равно сумме характеристик элементала.

Необходимо: Magey 2, Control Elemental соответствующей стихии.

Школа Воздуха (Air)

Ниже приведены заклинания, работающие со стихией воздуха. Везде, где употребляется термин «клетка» подразумевается объем воздуха с основанием 1 клетка и высотой 6 футов, при нормальном атмосферном давлении.

Purify Air **Очистить воздух**

Area

Это базовое заклинание школы Воздуха. Оно убирает все примеси за воздуха в указанной клетке(ах). Это заклинание часто используется для нейтрализации отравляющих газов и ядовитых испарений. Обратите внимание, что комнату полную дыма можно спокойно очистить по частям, а действительно ядовитые испарения должны быть удалены за раз, или часть из них может распространиться по уже очищенным клеткам. Это заклинание может также превратить старый спертый воздух в свежий и пригодный для дыхания. Одной клетки необновляемого воздуха хватает на 45 минут спокойного дыхания одного человека.

Продолжительность: Мгновенно, перманентно.

Стоимость: 1. Поддержание невозможно, необходимо сотворять заново.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 50 энергии.

Create Air **Создать воздух**

Area

Это заклинание создает воздух из «неоткуда». Сотворение его там, где уже есть воздух, приводит к появлению слабого ветра продолжительностью в пять секунд. Сотворенное в вакууме, оно мгновенно даст воздух для дыхания. Сотворенный в земле, камне или металле воздух заполнит все пустоты, но не будет разрушать конструкцию. Сотворенный под водой воздух приводит к появлению пузырей...

Продолжительность: 5 секунд. Созданный воздух перманентен.

Стоимость: 1 (за клетку воздуха нормального атмосферного давления).

Необходимо: Purify Air.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Shape Air **Придать форму воздуху**

Regular

Позволяет заклинателю создать движения воздуха в небольшом объеме. Ветер начинает дуть из выбранной клетки потоком шириной в 1 клетку, на расстояние в пять раз большее энергии вложенной в заклинание, после чего исчезает. Ветер может вызвать «отбрасывание» (knockback см. B106) попавших в струю. За каждые 2 пункта энергии вложенной в заклинание бросьте 1d каждый раунд за каждую затронутую персону. 8 полных очков сдвигают на 1 клетку назад.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 10. 1 даст мягкий бриз, 4 ветер, 6 штормовой ветер, 8 и более неистовый порыв. Стоимость поддержания та же что и на сотворение.

Необходимо: Create Air.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Air Jet **Струя воздуха**

Regular

Позволяет заклинателю выстрелить тонкую струю воздуха из пальца. Единственный вред от струи – отбрасывание, однако она наносит реальный вред «воздушным» (varogous) существам и может убивать насекомых из роя или очень мелких существ. Каждый раунд заклинатель может выполнять атаку - кидается на попадание по умению управления магическими струями (Magic Jet) или по DX-4; от струи можно уклоняться, ставить блок, но нельзя парировать. Также очень полезна при подметании пола.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3; 2d за каждую единицу энергии (от 2d до 6d) повреждений (используемых только для подсчета отбрасывания). Длина струи в «клетках» равна количеству затраченной энергии. Поддержание стоит столько же.

Необходимо: Shape Air.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Если это палочка или посох – струя исходит с конца. 200 энергии.

No-Smell **Уничтожить запах**

Regular

Убирает запах объекта и делает его совершенно не обнаружимым с помощью обоняния. Личные вещи объекта также перестают пахнуть. Не затрачивает никаких других особенностей объекта.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 2 за объект размером примерно с взрослого человека; плюс 1 за каждую дополнительную клетку размера. Та же стоимость на поддержание.

Необходимо: Purify Air.

Предмет: Украшение. Действует только на носителя. Стоимость 150 энергии и \$300.

Body of Air **Тело из воздуха**

Regular; Защита по HT

Тело объекта становится воздухом; оно может менять форму, просачиваться в трещины, плыть по воздуху и т.д. Одежда (весом до 6 фунтов) также становится воздушной, но в этом состоянии не имеет магических свойств (если таковые давала). Объект остается видимым и может разговаривать. Он не может нести ничего в этом состоянии.

Существо в воздушном состоянии сохраняет все нормальные органы чувств. Попытки сотворения заклинаний идут с -3. Объект не может наносить физических атак никому, кроме другого «воздушного» существа. Он неуязвим для любого физического воздействия, но его можно атаковать «ментальными» заклинаниями.

Однако струя воздуха (Air Jet) или подобные эффекты могут нанести вред «воздушному» телу; а заклинание уничтожения воздуха (Destroy Air) наносит 2d повреждений! Находящийся в «воздушной» форме совершенно беспомощен против таких атак. Ветер будет тащить его, но не наносить вреда. Сильный ветер будет опасен (на усмотрение мастера, зависит от типа и источника ветра). Взрывы (только эффект ударной волны) будут наносить такой же ущерб, как если бы объект был в своей обычной форме.

«Воздушное» создание, находящееся на открытом пространстве может быть легко подхвачено ветром. А если его понимает в воздух и действие заклинания кончиться, то могут возникнуть большие проблемы. Однако чихания и раздувания ветра руками не достаточно, чтобы потревожить воздушное существо.

Атаки элемента воздуха также опасны. Воздушный элементал атакует «воздушного» человека (или наоборот) как нормальный человек нормального человека, ударяя кулаком. Пример: Элементал с ST 10 наносит 1d-4 повреждений.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 1 на поддержание

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Shape Air.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Есть одна проблема – как только предмет активирован, он вываливается из руки – так что заклинание, сотворенное с такого предмета, длится одну минуту. 800 энергии.



Predict Weather

Предсказать погоду

Позволяет заклинателю точно предсказать метеосводку указанной местности в указанное время. Не ведет к магическому вмешательству и не учитывает в расчете действия других заклинателей.

Стоимость: 2 энергии за каждый отстоящий от текущего день до момента предсказания. Стоимость удваивается если предсказание не относится к текущему месту (скажем, находится за линией горизонта). Она учетверяется, если предсказывается погода на другом континенте. С помощью этого заклинания невозможно предсказание погоды на других планетах или в других измерениях (планах).

Время на сотворение: 5 секунд за день предсказания.

Необходимо: Минимум 4 заклинания школы Воздуха.

Destroy Air

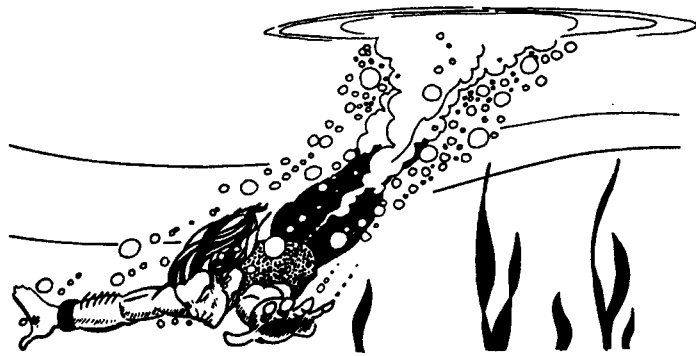
Уничтожить воздух

Это заклинание позволяет уничтожить весь воздух в выбранной области. В очень прочном сосуде данное заклинание способно создать вакуум, однако в открытом пространстве это вызовет мгновенное схлопывание окружающим воздухом. В результате схлопывания все находящиеся в области получают 1d-2 повреждений, если провалят бросок по НТ. В закрытой комнате это заклинание может быть намного более опасно, поскольку не оставляет воздуха для дыхания.

Продолжительность: Мгновенно. Уничтоженный воздух уничтожается навсегда.

Стоимость: 2

Необходимо: Create Air.



Breathe Water

Дышать водой

Позволяет объекту дышать водой, как будто обычным воздухом. При этом объект не теряет способности дышать обычным воздухом.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4; 2 на поддержание.

Необходимо: Create Air, Destroy Water (стр. 39)

Предмет: Одежда или украшение. 400 энергии.

Walk on Air

Ходить по воздуху

Воздух под ногами объекта становится твердым, так что он может ходить (или бегать) через расщелины, подниматься или спускаться по воображаемым «лестницам». Если объект теряет равновесие (падает) по какой-то причине (допустим, от раны) – заклинание прекращает свое действие. Если заклинание будет пересотварено немедленно, то объект будет падать всего секунду (около 5 ярдов), а потом «приземлится» на воздух (получив при этом 1d повреждений) – если, конечно, он не упадет на землю раньше. Но если вы поскользнулись, проходя по воздуху на высоте 3 метров от лавы... очень жаль!

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Shape Air.

Предмет: Посох, палочка, украшение или обувь. Работает только на носителя. 500 энергии, \$1000.

Clouds

Облака

Создает или развеивает обычные природные тучи и облака.

Продолжительность: 10 минут после прекращения поддержания заклинания облака вернуться к исходному состоянию (развеяться / вернуться)

Стоимость: 1/20, тоже и самое на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Минимум 4 заклинания школы стихии Воды и 4 стихии Воздуха.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Information

Rain

Дождь

Создает (или останавливает) 1 дюйм (~2.5 см.) нормальных атмосферных осадков.

Продолжительность: 1 час

Стоимость: 1/10, та же стоимость поддержания. Вызова дождя в пустыне (или другой не дождливой территории на усмотрение Мастера) удваивает стоимость. Стоимость предотвращения дождя удваивается в естественно дождливой или болотистой местности.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Clouds.

Предмет: Посох или палочка. 600 энергии. Используемо только магами. Не используемая должна храниться в воде; теряет силу, если остается сухой дольше чем на час.

Earth to Air

Преобразить землю в воздух

Описано в школе стихии земли стр. 32

Stench

Зловоние

Производит отвратительный запах серы и колчедана. Пока не будет рассеян, производит эффект удушающего газа (1d-1 повреждений каждый ход при проваленном броске по НТ). Газ тяжелее воздуха и будет опускаться к полу. Скорость рассеивания будет зависеть от площади и силы ветра; в помещении газ будет держаться до окончания действия заклинания, а на улице в ветреный день может быть развеян за 10 секунд.

Продолжительность: 5 минут в безветренном месте.

Стоимость: 1 час; нельзя поддерживать.

Необходимо: Purify Air.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 60 энергии.

Odor

Запах

Производит любой известный заклинателю запах. Запах остается примерно на час, постепенно убывая (в открытом пространстве рассеивается намного быстрее). Не производит каких-либо других физических эффектов – к примеру, запах яда не будет ядовит.

Продолжительность: 1 час; нельзя поддерживать.

Стоимость: 1.

Необходимо: No-smell.

Предмет: Украшение; постоянно распространяет вокруг носителя какой-то аромат (заданный при создании). 40 энергии.

Windstorm

Буря

Позволяет заклинателю создать круговорот ветра с центром спокойствия внутри (хорошее место для самого заклинателя). Размер центра спокойствия может быть вплоть до половины радиуса самой бури или меньше – по желанию заклинателя. Концентрируясь, заклинатель может перемещать бурю в любом направлении и на расстояние вплоть до диаметра бури за ход (центр спокойствия перемещается вместе с бурей). Концентрируясь, заклинатель может перемещаться в центре спокойствия максимум на 3 клетки в раунд.

Любой, попавший в место действия бури полной силы, должен кидать ST каждый ход, чтобы избежать сбивания с ног. Все умения, базирующиеся на DX, имеют штраф в -5, а метательные атаки попадают только при критическом успехе.

Продолжительность: 1 минута после достижения полной силы.

Стоимость: 2; половина на поддержание.

Время на сотворение: Шторм начинается немедленно, но заклинатель должен концентрироваться количество раундов, равное радиусу шторма в клетках, чтобы шторм достиг полной силы.

Необходимо: Shape Air.

Whirlwind

Вихрь

Тоже что и предыдущее заклинание, но более мощное – как торнадо. «Вихрь», также как и «буря» (Windstorm), имеет центр спокойствия и может перемещаться аналогично. Заклинатель может перемещать шторм и остановить его когда захочет, но больше над происходящим контроля не имеет.

Эффект бури: грохот; отражение метательных снарядов проходящих хотя бы через прилегающую к шторму клетку, поднимает и выбрасывает объекты, слепит и дезориентирует тех, кто не был сбит с ног. Все броски силы чтобы устоять на ногах идут с -5, находящиеся в вихре не могут видеть дальше своей клетки. Вихрь поднимает объект весом до 30 фунтов (~15 кг.) за клетку радиуса вихря. Поднятый объект упадет на расстоянии около (1d-1 умножить на радиус шторма в клетках) ярдов от центра шторма (не далее чем за 50 ярдов).

Area

Area

Regular

Area

Area

Area

Area

Более детальная работа с большими вихрями в игромеханике сложна. В общем, он наносит ужасные разрушения всему, что встречается на пути.
Продолжительность: 1 минута после достижения полной силы.
Стоимость: 4; половина на поддержание.
Время на сотворение: То же и самое что для «бури» (Windstorm)
Необходимо: Windstorm

Lightning Молния

Позволяет заклинателю пустить вспышку молнии с кончика своего пальца. Очень неплохое стрелковое заклинание (см стр. 11), не такое разрушительное как огненный шар (Fireball), но более меткое и дальнбойное. SS 11, Асс +3, 1/2D 50, Max 100. При использовании в высоко технологичных мирах имеет тенденцию попадать в электроприборы. «Молния» не может быть пушена через металлическую сетку, между прутьями решетки, изнутри машины и т.д. — она перескочит на металл и заземлится. Металлическая броня не защищает от «молнии» — трактуйте металлическую при попадании этим заклинанием как броню PD 0, DP 1.

Missile

«Молния» может вызывать непредсказуемые эффекты. Мастер может, к примеру, позволить заклинателю выстрелить в металлический пол между людьми. Это, конечно же, не нанесет страшные повреждения всем стоящим на полу, но может неплохо потрепать, сбить концентрацию и принести небольшие (может быть 1 очко?) повреждения. Мастер может поощрять творческое использование заклинания, пока оно не приносит неприятностей...

Стоимость: до 1 до 3. 1d-1 повреждений за каждую вложенную единицу энергии.

Время на сотворение: от 1 до 3 секунд (палец заклинателя будет искриться все сильнее с набором заклинанием силы).

Необходимо: Минимум 6 других заклинаний школы Воздуха

Предмет: Посох или палочка — молния вылетает с конца. 800 энергии, \$1200 на украшение платиной. Используемо только магами.

**Вызов элемента воздуха (Summon Air Elemental),
 Контроль элемента воздуха (Control Air Elemental),
 Создание элемента воздуха (Create Air Elemental)
 - см. стр. 33**

Школа стихии Огня (Fire)

Ниже приведены заклинания контроля и использования стихии Огня. Везде где упоминается «клетка» в огне, считается, что клетка полностью заполнена огнем (см. «Пламя» B129). Если важна высота языков пламени — считайте, ее равной 6 футам (~1.8 м).

Горящая одежда: Одежду на теле не так-то просто поджечь. Общее правило — 4 пункта повреждений огнем за раз, или заклинание «воспламенение» (Ignite Fire) третьего уровня силы подожгут часть одежды жертвы. Это очень отвлекает (-2 к DX) и причиняет 1d-4 повреждений в ход. Огонь можно сбить руками (занимает 1 ход при удачно выброшенном DX).

10 очков повреждения огнем за раз поджигают всю одежду жертвы, буквально превращая человека в живой факел, жертва получает 1d-1 повреждений в ход. Может быть сбито только если жертва будет кататься по земле в течении 3 секунд, или прыгнет в воду. Жертва не может делать ничего, пока огонь не будет потушен (если, конечно, она на защищена соответствующим заклинанием). Если деревянный щит в руках жертвы получает 10 или больше очков повреждений в ход — носитель оно получает -2 к DX и 1d-5 повреждений в ход, пока не избавится от него.

Эти правила представлены для обычной одежды. Броня нормально защищает против огненных атак, и одежду под броней практически невозможно поджечь. Одежда одетая поверх брони может загореться, но броня будет защищать от огненного эффекта. B129-130. С другой стороны бальное платье или оборки на одежде загораются очень легко.

Магические предметы: Все магические предметы содержащие заклинания школы Огня должны быть украшены рубином; размер

рубина зависит от заклинания. Если предмет содержит несколько заклинаний школы огня — он должен быть украшен одним рубином, но большего размера.

Ignite Fire Воспламенение

Regular

Это базовое заклинание школы Огня. Он создает на объекте разогретую точку и используется для поджигания легко воспламеняемых объектах. Лучше всего работает с бумагой или одеждой, и не будет действовать на предметы, которые не загорятся под действием обычного огня. В частности это заклинание не подожжет живое существо! Нормально разожженный огонь горит и после окончания действия заклинания.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: Зависит от температуры, стоимость на поддержания та же что и на сотворение.

1 - за эффект равный поднесению к объекту спички: подожжет свечу, курительную трубку или гнилушку за 1 секунду.

2 - за эффект равный поднесению к объекту факела: подожжет бумагу или тонкую одежду за секунду, обычная одежда загорится через 4 секунды.

3 - за эффект равный поднесению к объекту паяльной лампы: подожжет сухую растопочную древесину за секунду, кожу за пару секунд, крупное дерево за шесть секунд.

4 - за эффект равный поджогу на объекте магния или фосфора: подожжет уголь за секунду, крупное дерево за две.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 100 энергии, должна быть украшена небольшим рубином стоимостью от \$50.

Create Fire Создать огонь

Area

То же и самое что «воспламенение» (Ignite Fire), только позволяет создать огонь без топлива. Создает клетку или больше занятую огнем (или падающую сферу огня). Это настоящий огонь, который в конечном итоге поджигает любой легко воспламеняемый объект. Не может быть сотворен внутри камня, врага и т.п.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, половина на поддержание. Поддержания не требуется, если есть топливо и оно загорелось.

Необходимо: Ignite Fire.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 100 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от \$200.



Shape Fire **Придать форму огню**

Area

Позволяет заклинателю контролировать форму любого пламени. Естественное пламя не сможет перемещаться туда, где нет топлива, однако пламя, созданное с помощью заклинания создания огня (Create Fire) не требует топлива и может переноситься с места на место. Пламя сохраняет свою интенсивность. Каждое изменение формы требует секундной концентрации со стороны заклинателя, а перемещение пламени требует постоянной концентрации в течение всего движения, однако сформованное однажды пламя будет сохранять форму до окончания действия заклинания, не требуя концентрации. Максимальная скорость перемещения - 5 ярдов в ход, перемещение происходит в момент хода заклинателя. Если пламя из одной клетки сформовано стевающимся через две клетки - оно будет наносить лишь половину повреждений в каждой из этих клеток, растянутое на 3 клетки - лишь треть, и т.д.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2, половина стоимости на поддержание.

Необходимо: Ignite Fire.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от \$300.

Extinguish Fire **Погасить огонь**

Regular

Гасит горящую клетку или, при необходимости, небольшую горящую площадь. Большие площади покрываются за счет увеличения стоимости. Гасит обычный и магический огонь, но не расплавленную сталь, лаву и т.п.

Продолжительность: Пламя гаснет, как только заклинание сотворено.

Стоимость: 3 за клетку.

Необходимо: Ignite Fire

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от \$300 и черным ониксом стоимостью от \$100.

Fireproof **Огнеупорность**

Area

Предотвращает воспламенение любого огня в заданной области; спички не зажигаются, кремний не дает искры и т.д. Не будет тушить то, что подожжено за областью действия заклинания, или до его сотворения; однако такое пламя не подожжет ничего нового в этой области. Полезно везде, где огонь представляет опасность (допустим, на оружейной фабрике Любые попытки разжечь огонь магическим путем с -5 к уровню умения. Не будет противостоять очень интенсивной температуре (допустим лаве или лазерному оружию), но пороховое оружие не может стрелять.

Продолжительность: 1 день

Стоимость: 3, удвоение цены дает -10 к попыткам зажечь что-либо магическим путем и защиту от любой жары ниже температуры звезды.

Время на сотворение: 5 минут.

Необходимо: Extinguish Fire.

Предмет: Любую площадь можно защитить навсегда; умножай базовую стоимость на 100. Используется небольшое количество рубиновой пыли (около \$10 за каждое вложенное очко энергии).

Heat **Нагревание**

Regular

Это заклинание увеличивает температуру объекта вплоть до температуры, достигаемой промышленной ковкой. Это заклинание само по себе не создает горения, однако многие материалы будут загораться при достаточном нагреве. Очень полезно при приготовлении пищи. (Мастера, используйте это для игровых эффектов - не опешьте заклинанием боевым применением).

Любой заклинатель, собирающийся всесторонне использовать данное заклинание должен вооружиться списком точек плавления различных веществ. Примите к сведению, что это заклинание таит массу опасностей для заклинателя: заключенный, находясь в тюрьме может расплавить прутья решет, однако излучаемый от них жар, скорее всего, спалит его заживо.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за объект размером с кулак, 2 за объект объемом до кубофута, 3 за объект размером с клетку, и еще по 3 за каждую дополнительную клетку. Поддержание стоит столько же, сколько сотворение.

Время на сотворение: 1 минута. Каждая минута поднимает температуру объекта на 20 градусов. Время может быть сокращено вдвое, при удвоении стоимости, и так далее, но нельзя тратить меньше энергии в минуту при более медленном нагреве.

Необходимо: Create Fire, Shape Fire.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от \$300.

Cold **Охлаждение**

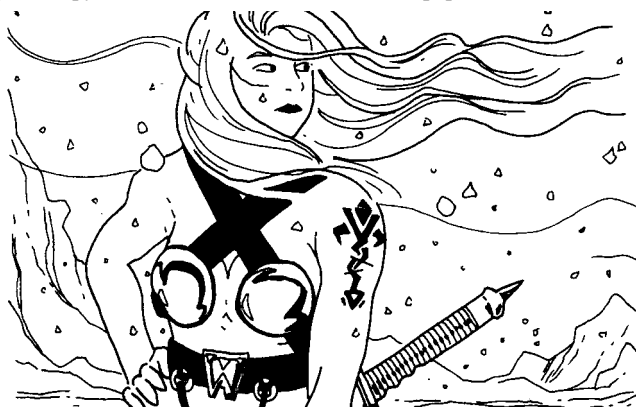
Regular

Противоположность предыдущему заклинанию. Уменьшает температуру любого объекта вплоть до абсолютного нуля (если поддерживать заклинание достаточно долго). Многие материалы будут разрушаться при ударе, если достаточно холодно (детали остаются за Мастером).

Продолжительность, стоимость и время на сотворение: Те же, что и для "нагревания" (Heat). Каждая минута понижает температуру на 20 градусов.

Необходимо: Heat.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от \$300 и сапфиром стоимостью от \$300.



Resist Cold **Сопротивление холоду**

Regular

Объект (существо или предмет) и все его вещи получают иммунитет к охлаждению и обморожению. Заклинание поддерживает "нормальную" температуру в течение действия заклинания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за человека или за площадь в 1 клетку далее как площадное заклинание. 1 за минуту поддержания. Стоимость удваивается, если объект должен выдерживать температуру ниже -40 градусов Цельсия. Стоимость утраивается, если объект должен выдерживать температуру абсолютного нуля.

Необходимо: Create Fire, Heat.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Действует только на носителя. 800 энергии, должна быть украшена изумрудом стоимостью от \$500 и черным ониксом стоимостью от \$200.

Resist Fire **Сопротивление огню**

Regular

Объект (существо или предмет) и все его вещи, получают иммунитет к огню и жаре (но не электричеству).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за человека или за площадь в 1 клетку, далее - как площадное заклинание. 1 за минуту поддержания. Стоимость удваивается, если объект должен выдерживать температуру доменной печи или жерла вулкана. Стоимость утраивается, если объект должен выдерживать жару звезды или ядерного взрыва. Против боевых заклинаний школы огня достаточно первого уровня.

Необходимо: Extinguish Fire. Cold.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Действует только на носителя. 800 энергии, должна быть украшена рубином стоимостью от \$500 и черным ониксом стоимостью от \$200.

Fireball **Огненный шар**

Missile

Позволяет заклинателю швырнуть шар огня из руки. При попадании во что-либо он исчезает в клубах пламени, которое может поджечь воспламеняемые объекты. SS 13, Acc +1, 1/2D 25, Max 50.

Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1d повреждений за каждое вложенное очко энергии.

Время на сотворение: от 1 до 3 соответственно.

Необходимо: Magery, Create Fire, Shape Fire.

Предмет: Посох или палочка - шар вылетает с конца. 800 энергии, должен быть украшен рубином стоимостью от \$400. Используем только магами.

Explosive Fireball **Разрывной огненный шар**

Огненный шар, который поражает цель и предметы вокруг. Все характеристики расстояния такие же, как у огненного шара (Fireball). Может быть пущен в стену, пол и т.д. для того чтобы накрыть несколько противников областью взрыва.

Стоимость: от 2 до 6. 1d повреждений за каждые 2 очка вложенной энергии. Также поражает соседние клетки, на 1d меньше для каждой прилегающей к эпицентру взрыва клетке (а также тому, кто стоял в клетке попадания, но не был поражен самим шаром). На 2d меньше в клетках отстоящих от эпицентра на 2 клетки. (Да, “разрывной огненный шар” на 2 энергии не более эффективен, чем обычный “огненный шар” стоимостью 1. Но это уже проблемы заклинателя, если он сотворил таковой...)

Время на сотворение: от 1 до 3 соответственно.

Необходимо: Fireball.

Предмет: Посох или палочка - шар вылетает с конца. 1200 энергии, должен быть украшен рубином стоимостью от \$500. Используемо только магами.

Flame Jet

Regular

Струя пламени

Позволяет заклинателю выстрелить струю пламени из кулака. Каждый ход заклинатель может атаковать этим заклинанием, используя умение “магические струи” (Magic Jet) или DX-4 на попадание. От этой атаки можно уклоняться, ее можно блокировать, однако невозможно парировать. Струя трактуется как оружие - огненный меч без самого меча - соответственно им нельзя парировать. Полезен для магических представлений, ближнего боя, прорубания сквозь заросли кустарника и т.д. Маг может сотворить это заклинание дважды и получить по струе огня в каждой руке, правда неосновная рука получит штраф -4 к умению (off-hand).

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3. По 1d за каждое очко вложенной энергии. Длина струи равна стоимости в клетках. Стоимость поддержания та же.

Необходимо: Create Fire. Shape Fire.

Предмет: Украшение. 800 энергии, должно быть украшено рубином стоимостью от \$300 и золотом на сумму не менее \$500. Используемо только магами.

Breath Fire (VH)

Regular

Выдыхать пламя

Похоже на “струю огня” (Flame Jet), однако каждое очко вложенной энергии дает 1d+1 повреждений, пламя исходит изо рта заклинателя, а заклинание не может быть поддержано. Бросок на попадание делается по умению “магическое дыхание” (Magic Breath) или DX-2 (см стр. 105). Дыхание не считается действием; заклинатель должен стоять в направлении цели. Для сотворения данного заклинания не требуется жестикуляция руками, вместо этого используются губы и язык. Так что дыхание огнем может быть сотворено “без рук” независимо от уровня умения.

Если мастер почувствует злоупотребление данным заклинанием, он может потребовать съедание какого-либо редкого магического материала (допустим, кровь дракона и чилийский перчик) в течение часа перед сотворением.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 4. Не может быть поддержано.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Magery, Flame Jet, Resist Fire.

Предмет: Украшение. 1000 энергии, должно быть украшено рубином стоимостью от \$500 и золотом на сумму не менее \$500. Используемо только магами.

Phantom Flame

Призрачное пламя

Создает область иллюзорного пламени. Находящиеся поблизости будут ощущать жар (и боль, если будут лезть в него); предметы будут казаться горящими. Но пламя не будет распространяться, и не будет наносить реальных повреждений. Даже боль, вызываемая им, будет

Missile

отдаваться лишь звоном в ушах. Формование огня (Shape Fire) и гашение огня будет действовать на призрачный огонь; вода - нет.

Продолжительность: 1 минута

Стоимость: 1 на создание, 1 на поддержание.

Необходимо: или Shape Fire или Simple Illusion.

Предмет: Посох палочка или украшение. 200 энергии, должно быть украшено рубином стоимостью от \$100.

Flaming Weapon

Пылающее оружие

Заставляет любое оружие вспыхнуть пламенем, не причиняющим вред владельцу, однако оно дает +2 к повреждениям, наносимым этим оружием по противнику или воспламеняемым объектам (после проникновения за броню и подсчета остальных бонусов). Металлическое оружие не пострадает, однако дерево превратиться в пепел по окончании действия заклинания. Такое оружие также дает освещение как факел.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Magery 2, Heat.

Предмет: Оружие, которое воспламеняется при использовании, не требуя энергии от владельца. 750 энергии, и инкрустация рубином стоимостью от \$400.

Essential Flame

Area

Истинное пламя

Похоже на “создание огня” (Create Fire), однако созданное пламя является магической эссенцией стихии огня. Любой маг может определить отличие на взгляд. Оно не может быть потушено обычной водой или обычной магией, единственный способ - такой же объем истинной воды (Essential Water) или заклинание рассеивания магии (Dispel Magic). Истинное пламя дает +1 повреждения всему что поджигает и +2 по водяным созданиям.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3; 2 в минуту на поддержание. Будет поджигать все воспламеняемые вещества, и гореть они будут именно “истинным” пламенем в течение времени действия заклинания. По его окончании все, что было подожжено, продолжит гореть, но уже обычным огнем.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Минимум 6 заклинаний школы Огня.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. 800 энергии; должно быть украшено рубином стоимостью от \$400.

Flaming Missile

Regular

Пылающий снаряд

Как и пылающее оружие (Flaming Weapon), но сотворяется на метательное оружие (missile weapon). Само оружие начинает мерцать огненными всполохами.

Любой снаряд воспламеняется, нанося +2 повреждений (после прохождения сквозь броню и подсчета всех бонусов); снаряд сгорает в пепел после попадания или через 10 секунд (что наступит раньше).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание. Стоимость удваивается если снаряды каменные или железные.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Flaming Weapon.

Предмет: Метательное оружие, всегда стреляющее воспламененными снарядами, не требуя энергии от владельца. 1000 энергии, и инкрустация рубином стоимостью от \$500.

Вызов элемента огня (Summon Fire Elemental), контроль элемента огня (Control Fire Elemental) и создание элемента огня (Create Fire Elemental) - см. стр. 33



Школа стихии Воды (Water)

Ниже приведены заклинания контроля и использования стихии Воды. Обратите внимание, что хотя человеческое тело содержит большое количество жидкости, эти заклинания не будут действовать на воду внутри тела живого существа, если в заклинании не сказано обратного. Одна клетка воды считается глубиной 1 фут (~30 см.), что около 60 галлонов (~230 литров) объемом и может потушить 1 клетку огня.

Seek Water Найти воду

Information

Это заклинание является базовым для школы Воды. Позволяет заклинателю определить направление, расстояние и общий тип ближайшего существенного источника воды. Используйте модификаторы за дальние дистанции (стр. 10). Любые известные заклинателю источники воды могут быть исключены из сферы поиска заклинателем перед сотворением заклинания. Для сотворения необходима раздвоенная палка, без нее налагается штраф -3 к уровню умения.

Стоимость: 2

Предмет: Раздвоенная палка-рогатина (может быть также вырезана из кости). 40 энергии, \$300 материалов.

Purify Water Очистить воду

Special

Позволяет заклинателю убрать все загрязнения из воды, проливая ее через обруч или кольцо (или через сомкнутые в кольцо пальцы заклинателя). Только один бросок проверки умения необходим, пока поток льется.

Продолжительность: Очищенная вода остается таковой, пока вновь не будет загрязнена.

Стоимость: 1 за галлон (~4 литра).

Время на сотворение: Обычно 5-10 секунд на галлон, или найдите большее кольцо и большую емкость.

Необходимо: Seek Water

Предмет: Обруч из кости или слоновой бивня. 50 энергии.

Create Water Создать воду

Regular

Позволяет заклинателю создавать воду из ничего. Может появиться лишь в следующих формах: внутри емкости, в виде густого тумана или капель. В этой форме один галлон воды будет тушить клетку огня. Вода не может быть создана внутри противника и т.д.

Продолжительность: Созданная вода останется навсегда.

Стоимость: 2 за галлон.

Необходимо: Purify Water.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Destroy Water Уничтожить воду

Area

Вода (в любой форме) исчезает под действием данного заклинания, оставляя вместо себя лишь вакуум и/или все нечистоты, которые содержала. Удобно при сушке вещей и спасение утопающих. Если вокруг еще осталась вода, она, конечно же, немедленно хлынет заполнять пустоту. Заклинание не может быть использовано для обезвоживания тела противника.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3 если вода глубока; 2, если глубина клетки не больше ярда.

Необходимо: Create Water.

Предмет: Посох палочка или украшение. 300 энергии.

Dehydrate Обезвоживание

Regular; Защита по НТ

Уничтожает воду в тканях объекта - приносит повреждения или убивает. При сотворении на расстоянии действует на жертву целиком, магическим касанием (Mage Touch) повреждения наносятся в часть тела. Броня не защищает.

Продолжительность: Нанесенные повреждения постоянны, пока жертву не вылечат.

Стоимость: 1 за 1d-1 повреждений вплоть до 3.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Минимум 5 заклинаний школы Воды, включая Destroy Water.

Предмет: Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо дотронуться до жертвы. 700 энергии, \$1000 материалов.

Breathe Air Дышать воздухом

Regular

Позволяет объекту дышать воздухом, как будто это вода; также защищает водяных созданий от обезвоживания на суше. Обычно используется для хранения рыбы, русалок и т.д. живыми вне воды. Во время действия заклинания объект может дышать водой как обычно.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Create Water, Destroy Air.

Предмет: Посох, палочка, украшение или одежда. Работает только на носителя. 150 энергии.

Breath Water Дышать водой

Regular

Описано в школе стихии Воздуха см. стр. 34.

Shape Water Придать форму воде

Regular

Позволяет заклинателю придавать воде (льду, пару) любую форму и даже перемещать воду в таком виде. Заданную форму вода будет держать в течение действия заклинания, не требуя от заклинателя концентрироваться снова. Вода, перемещаемая с помощью данного заклинания, движется со скоростью 3 клетки в ход.

Часто используемая форма - стена воды, создаваемая для того, чтобы останавливать огненные атаки. 20 галлонов (~75 л.) создадут стену высотой 6 футов (1.8 м.) пересекающую 1 клетку. Такая стена остановит "огненные шары" (Fireball) и обычное пламя; причиняет 2d повреждений проходящему сквозь нее. 20 галлонов воды - это около 2.5 кубофутов объемом и 160 фунтов (~70 кг.) весом.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за 20 галлонов. 1 на поддержание (всей формы)

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Create Water

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии.

Swim Плавание

Regular

Описано в школе Перемещения стр. 69.

Essenti вода

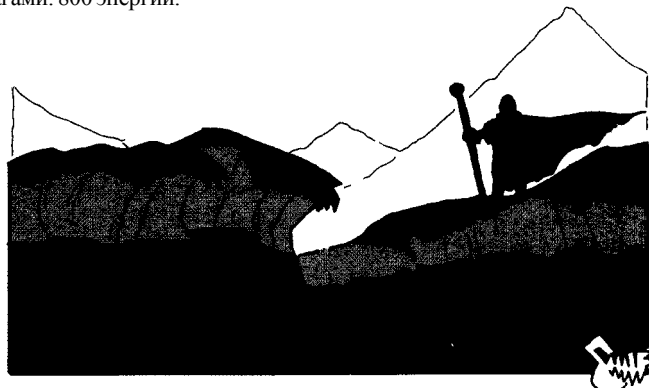
Похоже на "создание воды" (Create Water), однако созданная вода является магической эссенцией стихии Воды. Тушит все что угодно в той же пропорции, что обычная вода тушит обычное пламя. В три раза более жаждоутоляющая, чем обычная вода - другими словами, выпивание стакана истиной воды равно выпиванию трех стаканов обычной воды.

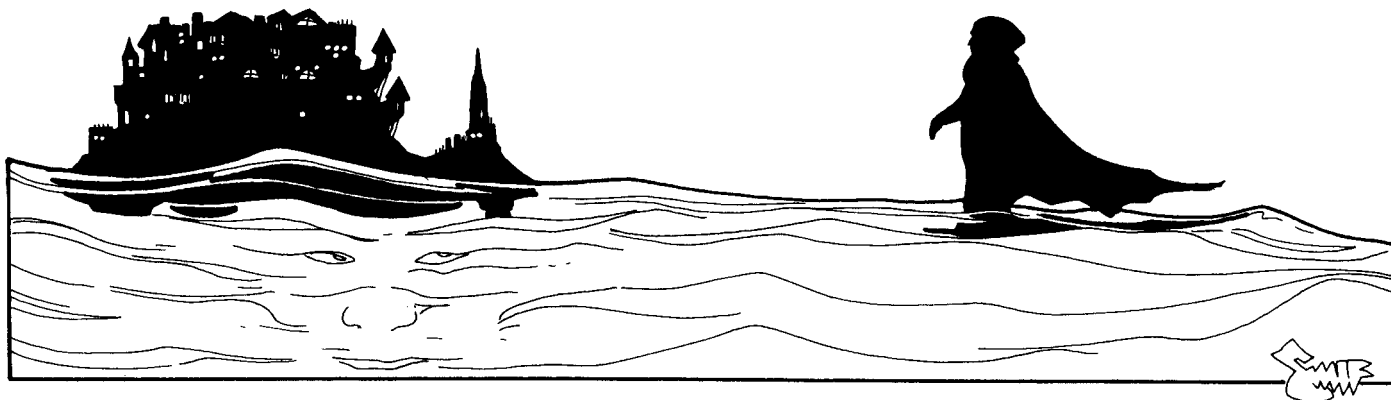
Продолжительность: Постоянна, пока не будет использована; "используется", допустим, при тушении огня - после тушения становится обычной водой.

Стоимость: 3 за галлон.

Необходимо: Минимум 6 других заклинаний школы стихии Воды.

Предмет: Посох палочка или украшение. Используемо только магами. 800 энергии.





Walk on Water **Ходить по воде**

Regular

Позволяет объекту ходить по воде как будто по земле. Если вода течет, мастер может установить DX штрафы на любые действия находящегося на поверхности. Если на воде волны или она быстро течет - бросок по DX (возможно с большими штрафами) необходим каждый ход, чтобы остаться на ногах. Критический провал этого броска заклинателем прервет действие заклинателя.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Посох, палочка, украшение или одежда. Работает только на носителя. 500 энергии.

Fog **Туман**

Area

Создает область плотного тумана. Даже через одну клетку, заполненную туманом, нельзя ничего рассмотреть. Пламенное (Flame Weapon) оружие и снаряды (Flame Missile) теряют свою дополнительную силу в этом тумане. Прохождение через каждую клетку тумана наносит 1 очко повреждений огненным элементам и вычитает по 1 очку из повреждений, наносимых при попадании (Fire Ball). Однако туман не тушит огонь.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2; половина на поддержание.

Необходимо: Shape Water

Предмет: Посох, палочка или украшение. 300 энергии.

Water Vision

Information

Смотреть через воду

Позволяет заклинателю видеть сквозь толщу воды - увидеть затонувшие сокровища, затаившихся чудовищ и т.д.

Продолжительность: 30 секунд.

Стоимость: 1 за 20 ярдов глубины (вплоть до 200 ярдов) на сотворение, то же и самое на поддержание.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Любой. 200 энергии.

Umbrella **Зонтик**

Regular

Позволяет заклинателю ходить под дождем, снегом и т.д., не промокая. Невидимый "щит" виден, когда отражает падающие капли дождя. Не работает против интенсивных (или магических) потоков, а также дождя из камней, лягушек и прочей пакости.

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 1 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Shape Water или Shield

Предмет: Украшение. Всегда "включено". Работает только на носителя. 100 энергии.

Body of Water **Тело из воды**

Regular; Защита по HT

Тело и одежда объекта становятся жидкостью способной просачиваться в щели и т.п. Объект остается видим и способен говорить (правда, с небольшим бульканьем). Он не может брать и нести чего-либо в данной форме.

У объекта остаются все обычные органы чувств. Сотворение им заклинаний происходит с -3. Он не может физически атаковать кого-либо, кроме такого же жидкого существа. Он неуязвим обычными

физическими воздействиями (кроме ударов тупыми оружием (crusing) которые при попадании наносят 1 очко повреждений), но может быть атакован ментальными заклинаниями.

Магии школ стихий Огня и Воды действуют на него в полной мере. "Уничтожение воды" (Destroy Water) наносит 2d повреждений; "замораживание" (Freeze), при проваленном броске защиты по HT, не даст ему двигаться; а боевые заклинания школы Огня наносят удвоенные повреждения.

Объект может погружаться в озера, реки и океаны, он становится "полу видимым", продолжает двигаться со своей обычной скоростью и восстанавливает по 1 HT в минуту (однако сильное течение может создать большие проблемы). Ему не требуется дышать. В жидкой форме объект может устраивать разные гравитационные аномалии (допустим, втекание на возвышенность). Мастер должен требовать бросков по ST с соответствующими модификаторами. Если тело объекта разделено в момент окончания действия заклинания - он вырастет из большей части, но получит повреждения - 1 очко за каждые 5 фунтов (~2.5 кг) потерянной массы. Игнорируются потери объема, испаренные огненными заклинаниями - повреждения от них уже вычтены.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 за 1 клетку размера объекта; 2 за 1 клетку размера объекта на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Работает только на носителя. Как только заклинание сотворено предмет выпадает из рук и им нельзя воспользоваться, так что этот предмет работает 1 минуту - нельзя поддерживать заклинание. 1200 энергии.

Water Jet **Струя воды**

Regular

Позволяет заклинателю выстреливать тонкую струю воды из своего пальца. Отбрасывает противников (knockback), наносит повреждений огненным созданиям; может убить или придавить к земле летящий рой насекомых. Потушит 1 клетку обычного пламени. Каждый раунд заклинатель может атаковать струей, он использует умение владения магическими струями (Magic Jet) или DX-4 бросая на попадание. От струи можно увернуться или заблокировать, но нельзя парировать. Тот, кому попали струей в лицо, получает по -3 за каждую единицу энергии, вложенную в заклинание, к DX в следующий ход.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3. 1d повреждений за каждое вложенное очко. Длина струи в клетках равна количеству вложенной энергии.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используются только магами. Если предмет посох или палочка - должен - конец должен быть покрашен в синий цвет (или украшен камнем синего цвета), струя будет выходить с этого конца. 600 энергии.

Icy Weapon **Ледяное оружие**

Regular

Оружие становится ледяным, что не наносит вреда владельцу, но дает оружию +2 повреждений после прохождения сквозь броню, и +3 по огненным существам. Этот бонус добавляется после подсчета всех остальных повреждений - т.е. колющая (implating) атака ледяным оружием должна получить бонус +2, а не +4.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Create Water.

Предмет: Оружие, становящиеся ледяным при взятии в руку. Не требует энергии. 750 энергии и \$2000 материалов.

Ice Sphere Ледяная сфера

Позволяет заклинателю швырнуть ледяной шар из руки. При попадании - наносит дробящие (crushing) повреждения и разлетается в капли водяных брызг. Шарик мощностью в 1 энергию способен также, при точном попадании, затушить 1 "клетку" огня. SS 13, Acc +2, 1/2D 40, Max 80.

Стоимость: от 1 до 3. 1d повреждений за каждую вложенную единицу энергии. По огненным созданиям наносит удвоенные повреждения.

Время на сотворение: от 1 до 3 секунд соответственно.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Посох или палочка - шар вылетает с конца. 400 энергии. На конец должен быть установлен спафир стоимостью от \$500. Используются только магами.

Ice Dagger Ледяной кинжал

Позволяет заклинателю создать и метнуть острый как бритва кусок льда. При попадании наносит колющие (impaling) повреждения и мгновенно растаивает. SS 13, Acc +3, 1/2D 30, Max 60.

Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1d-1 колющих (impaling) повреждений за каждое очко энергии вложенное в заклинание. Не имеет никакого дополнительного эффекта против огненных созданий.

Время на сотворение: от 1 до 3 секунд соответственно.

Необходимо: Ice Sphere или Water Jet.

Предмет: Украшение, должно иметь форму или рисунок кинжала. 400 энергии используется только магами.

Rain Дождь

Описано в школе стихии Воздуха. Стр. 34.

Frost Иней

Создает покрытие инеем всех поверхностей в выбранной области. Это настоящий иней, и он останется лежать, если температура ниже нуля. В теплой среде иней быстро растает в росу. Сотворенный там, где есть огонь (обычный или магический), иней создает облака пара и шипит, испаряясь в течение нескольких секунд. Только слабое пламя - спичка или свеча, могут быть потушены инеем.

Продолжительность: Остается, пока не растает обычным путем.

Стоимость: 1

Необходимо: Create Water или Clouds

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии, голубой камень стоимостью от \$350.

Ice Slick Гололед

Покрывает пол или землю четвертьдюймовым пластом чистого льда. Вставать на него очень опасно. Все атаки ближнего боя на гололеде идут с -3, остальные физические действия, включая дистанционные атаки, идут с -2. Даже просто пройти по гололеду достаточно сложно - за проход через каждую клетку кидается DX-2. Проваливший бросок падет на лед. Он может встать в следующий раунд, выбросив бросок по DX-2. Шипы на ботинках отменяют все штрафы за гололед.

Ледяную пленку очень сложно увидеть. Тот, кто не очень внимательно смотрит под ноги, должен выбросить IQ-3, чтобы заметить лед перед тем, как встать на него. Клетка льда уничтожает клетку огня, и наоборот.

Продолжительность: Пока не растает.

Missile

Стоимость: 3

Время на сотворение: 2 секунда за каждые 3 очка истраченной энергии.

Необходимо: Frost

Предмет: (a) Ковер или циновка 100 энергии за клетку, \$250 материала. (b) Посох, палочка или украшение 250 энергии, \$500 материала.

Freeze Заморозка

Превращает воду в лед. Лед сохранит форму сосуда, в открытой воде превращенный объем будет иметь форму шара или куба по желанию заклинателя. "Придать форму воде" (Shape Water) может быть сотворено перед заморозкой или после нее, для того, чтобы придать ей форму.

Помните, что при замерзании вода расширяется. Сотворенное на контейнер с водой это заклинание может разрушить контейнер за счет внутреннего давления.

Продолжительность: Лед остается, пока не растает естественным путем.

Стоимость: 2 за объект размером с кулак, 4 за кубофут, 6 за объект размером в 1 клетку и по 3 за каждую дополнительную клетку. Если температура выше нуля, заклинатель может поддерживать заклинание, каждые 10 минут тратя тоже количество энергии.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Посох палочка или украшение. 200 энергии, голубой камень стоимостью от \$100.

Melt Ice Растопить лед

Превращает твердый лед в воду.

Продолжительность: 10 минут, если температура ниже нуля, перманентно при температуре выше нуля.

Стоимость: 1 (минимум 2). Стоимость поддержания та же, если оно вообще требуется.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Heat или Freeze

Предмет: Посох, палочка или украшение. Стоимость 300, \$100 материала.

Ice Vision Зрение через лед

Дает объекту возможность видеть сквозь лед или снег. Можно видеть пустоты, погребенных под завалами, землю или воду подо льдом и т.д. Снег или цельный лед (вплоть до 50 ярдов толщиной) становятся прозрачными для взгляда объекта. Не цельный лед, земля, минералы, металлы не становятся прозрачными.

Продолжительность: 30 секунд.

Стоимость: 2 за каждые 10 ярдов глубины, то же самое на поддержание.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Любой. 400 энергии.

Snow Shoes Снегоступы

Позволяет объекту ходить по льду и снегу так, как будто это обычная земля. Это заклинание отменяет любые штрафы, наложенные на скорость перемещения, DX или умения из-за льда или снега. Однако объект все равно получает штрафы за *нетвердую* поверхность, как-то колотый лед или лавина.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Shape Water.

Предмет: Обувь. Работает только на носителя. 350 энергии.

Regular

Area

Area

Area

Area

Regular

Regular



Snow Снег

Area

Создает (или предотвращает) выпадение 1 дюйма (~2.5 см.) снега в нормальных природных условиях. Чтобы заклинание сработало правильно, оно должно быть сотворено при температуре ниже 8 градусов Цельсия. Сотворение в более теплой среде дает эффект выпадения слабого дождя, увлажняющего почву, но не оставляющего даже существенных луж.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 1/15. Добавление еще по 1/15 увеличивает количество осадков на 1 дюйм в час. Стоимость поддержания - та же.

Необходимо: Clouds, Frost.

Предмет: Посох. 450 энергии; Когда не используется, должен содержаться в холоде; теряет силу при содержании в температуре выше 90 градусов (по Фаренгейту) в течении более чем 2 часа. Используемо только магами.

Nail Град

Area

Вызывает выпадение града. Температура должна быть ниже нуля. Основной эффект - вызывает сильное беспокойство у того, по кому колотиться град. Заклинатели должны делать бросок по воле (Will roll) каждый раунд, чтобы сохранить концентрацию. За пятикратную стоимость Мастер может позволить выпадение очень крупного града, наносящего 1d-2 дробящих (crushing) повреждений каждый раунд.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1/5; то же самое на поддержание. Для очень крупного града стоимость 1.

Необходимо: Show.

Предмет: Посох. Используемо только магами, 500 энергии.

Frostbite Обморожение

Regular; Защита по HT

Понижает температуру поверхности тела объекта, причиняя повреждения или убивая. При сотворении на расстоянии воздействует на всю жертву целиком; если сотворится с магическим касанием (Mage Touch), повреждения идут в часть тела. Броня не защищает.

Продолжительность: Повреждения постоянны, пока не вылечат.

Стоимость: 1 за 1d повреждений вплоть до 3.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Frost, Freeze.

Предмет: Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться жертвы. 700 энергии, \$500 материалов, голубой камень стоимостью в \$500.

Geyser (VH) Гейзер

Area

Это заклинание вызывает гейзер обжигающе горячей воды, извергающийся из-под земли. Заклинание создает в земле яму того же, радиуса что и струя. Все попавшие под гейзер получают 3d повреждений. Их автоматически выталкивает из области действия гейзера, и чтобы остаться на ногах надо выкинуть DX-5.

Через 2 секунды после начала действия гейзера вода начнет опадать вниз мелкими капельками. В обычных условиях она будет выпадать на площадь вдвое большего радиуса, чем сама струя. Все попавшие под опадающие капли получают 1d повреждений в раунд. *Пример:* Гейзер радиусом в 2 “клетки” был создан. Все находившиеся в этой области получили по 3d повреждений, через 2 секунды все находящиеся в области радиусом 4 “клетки” от гейзера получают по 1d в раунд.

Если заклинатель находился в области появления гейзера - он получит повреждений, но в капли от гейзера не наносят ему вред. Непроницаемая броня защищает его от кипящей воды как будто это пламя (см. B129-130). Другая броня защищает не полностью: минимум 2 очка повреждений от гейзера и минимум 1 очко повреждений от опадающих капель всегда проходят через броню.

Гейзер обязательно должен бить из под земли; он не работает, допустим, на крыше. Сотворенный в необычных условиях может давать интересные эффекты, допустим, поток кипятка, стекающий с пригорка на врагов, но такие вещи должен контролировать Мастер.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: 5 на сотворение; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: 6 заклинаний школы стихии Воды и, либо 4 заклинания школы стихии Земли, либо 4 заклинания школы стихии Огня.

Вызов элемента воды (Summon Water Elemental), контроль элемента воды (Control Water Elemental) и создание элемента воды (Create Water Elemental) - см. стр. 33

Школа чародейства (Enchantment)

Ниже приведены заклинания наложения и снятия постоянных магических эффектов на предметы. Все они могут быть сотворены с помощью ритуальной магии (см. стр. 14).

Enchant (VH) Зачаровать

Enchantment

Это базовое заклинание школы чародейства. Чтобы накладывать какие-либо заклинания на предмет - заклинатель *должен* знать это заклинание. Это заклинание также является *необходимым* для всех остальных заклинаний школы чародейства (кроме “свитка” (Scroll)).

При зачаровании предмета, уровень броска на проверку умения определяется *наименьшим* из его уровня умения в накладываемом заклинании и уровня заклинания “зачаровать”. Если ему помогают ассистенты - их уровень умения должен быть более 15 в *обоих* заклинаниях, но бросок определяться умениями заклинателя.

Продолжительность: Все магические предметы остаются таковыми до тех пор, пока не будут уничтожены или пока их не расколдуют (см. ниже).

Стоимость и время на сотворение: Определяется накладываемым заклинанием (см. стр. 19).

Необходимо: Magery 2, и как минимум по 1 заклинанию из 10 различных школ магии.

Scroll Свиток

Enchantment

Дает заклинателю возможность писать магические свитки, содержащие в себе любые заклинания из других школ магии. Громко прочитанные магом, понимающим язык, на котором написан свиток, вызовет *единообразное* сотворение заклинания. После этого свиток теряет силу, а текст исчезает. Чтение свитка занимает вдвое больше времени, чем обычное сотворение такого же заклинания; маг, читающий свиток,

платит стоимость заклинания как обычно. Если от свитка не защищаются, броска проверки умения не требуется при прочтении свитка, если необходима защита - кидается бросок по уровню заклинания заклинателя, писавшего свиток.

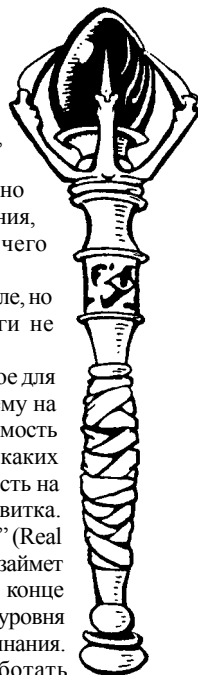
Чтобы понять, что в нем содержится, свиток можно читать про себя. Это не вызывает сотворение заклинания, но маг, знающий язык написанного, узнает, для чего предназначено это заклинание.

Заклинание может быть написано на любом материале, но обычно это пергамент. Любое повреждение бумаги не уменьшает силу свитка, пока текст на нем разборчив.

Время на сотворение: Количество дней необходимое для написания свитка равно количеству энергии, уходящему на обычное сотворение данного заклинания (базовая стоимость для площадных (area) заклинаний), не учитывая никаких бонусов за высокие уровни умения. Умножьте стоимость на \$25, чтобы получить рыночную стоимость такого свитка. *Пример:* Энергетическая стоимость “истинного зрения” (Real Vision) обычно 3. Написание свитка “истинного зрения” займет 3 полных дня, а его рыночная стоимость будет \$75. В конце написания свитка мастер кидает бросок по *меньшему* из уровня умения “свиток” и уровня умения накладываемого заклинания. Успешный бросок означает, что свиток будет работать нормально. Проваленный - свиток не рабочий. Критический провал означает, что свиток сотворит неправильное заклинание!

Продолжительность: Столько, сколько будет длиться обычное заклинание. Если заклинание может быть поддержано, маг, прочитавший свиток может его поддерживать.

Необходимо: Magery, грамотность (Literacy). Нельзя писать свитки с заклинаниями, которые тобой не изучены.



Remove Enchantment **Снять чары**

Снимает одно зачарованное заклинание с предмета, не затрагивая остальные. Исключение: проваленная попытка снять “ограничивающую” (limiting) чару уберет остальные чары с предмета.

Модификаторы: -3, если заклинатель не знает заклинания, которое пытается снять. -3, если он точно не знает, какими заклинаниями зачарован предмет. -3 за каждую дополнительную чару, уже имеющиеся на предмете. Модификаторы кумулятивны.

Продолжительность: Чары снимаются навсегда.

Стоимость: 100 или 1/10 стоимости наложения снимаемой чары, что больше.

Время на сотворение: зависит от энергии, как при зачаровании (см. стр. 19)

Необходимо: Enchant

Suspend Enchantment **Подавить чары**

Похоже на предыдущее заклинание, но чара просто временно подавляется. Кажется, что она рассеяна, но она появится снова, как только закончится действие “подавления”. Если кто-нибудь попытается изучить или обнаружить подавление, то оно защищается от информационных (information) заклинаний с -5.

Модификаторы: -3, если заклинатель не знает заклинания, которое пытается снять. -3, если он точно не знает, какими заклинаниями зачарован предмет. -3 за каждую дополнительную чару, уже имеющиеся на предмете. Модификаторы кумулятивны.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 25 или 1/100 стоимости наложения снимаемой чары, что больше. Половина на поддержание.

Необходимо: Enchant.

Power **Энергия**

Делает предмет полностью или частично энергонезависимым (self-powered). Другими словами, уменьшает количество энергии необходимое для использования предмета. Энергия берется непосредственно из окружающей маны. Энергонезависимые предметы ценятся очень высоко, поскольку не изматывают пользователя. Носитель предмета, имеющего 1 пункт “энергонезависимости”, тратит на сотворение и поддержания заклинания с этого предмета на 1 очко энергии меньше чем должно. Пример: кольцо полета (Flight) имеет 1 пункт “энергонезависимости”. Обычная стоимость - 5 на сотворение и 3 в минуту на поддержание. Но теперь стоимость сотворения 4, поддержания 2.

Все это подразумевает область нормального уровня маны (normal mana). В области низкой маны (low-mana) производится лишь половина энергии (округленно вниз). В области большого или очень большого содержания маны (high-manna и very-high-manna) производится удвоенное количество энергии. Накапливать или давать энергию сверх необходимого для функционирования предмета уровня эта чара не может.

Если “энергообеспечение” дает достаточно энергии, чтобы стоимость ПОДДЕРЖАНИЯ заклинания стала равна - предмет, после оплаты стоимости сотворения, может считаться всегда “включенным”, но носитель все еще должен оставаться в сознании, чтобы поддерживать заклинание. Но если “энергообеспечения” хватает, чтобы стоимость СОТВОРЕНИЯ заклинания стала 0 - предмет по всем параметрам становится всегда “включенным” и не требует концентрации на поддержание! Владелец все еще может “включать” и “выключать” его, когда хочет.

Стоимость для создания: 500 за первый и 500 за второй уровень энергообеспечения, 1000 за третий, далее цена удваивается за каждый уровень. Может быть пересотворено на более высоком уровне, как и Точность (Assagacy) (стр. 44).

Необходимо: Recover Strength.

Speed **Скорость**

Наколдованное на предмет, это заклинание позволяет ускорить время сотворения заклинаний с него. Каждый уровень “скорости” уменьшает время на сотворение вдвое – так же, как высокие уровни умений при сотворении заклинаний. Если время сотворения становится меньше, чем 1 секунда - предмет может быть использован для сотворения заклинаний без концентрации.

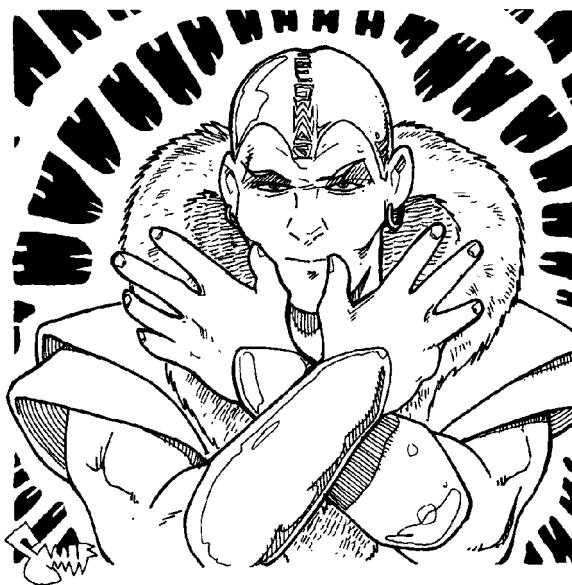
Стоимость для создания: 500 за первый и 500 за второй уровень скорости, 1000 за третий, далее цена удваивается за каждый уровень. Может быть пересотворено на более высоком уровне, как и Точность

Необходимо: Haste.

Enchantment

Enchantment

Enchantment



Hex **Колдовство**

Делает предмет невыбрасываемым/неснимаемым и т.п. Сам по себе эффект просто неприятный, однако он может быть даже полезным - если вы не можете выбросить оружие, то у вас его и не выбьют, а очки не свалятся и не разобьются. Однако, если не таком объекте есть еще какие-то чары - шутка может стать опасной. Колдовство всегда “включено”.

Для того, чтобы избавиться от заколдованного объекта, нужно убрать (Remove Enchantment) или подавить (Suppress Enchantment) чары, сотворить заклинание снятия проклятия (Remove Curse) или ампутировать часть тела. Попытки сломать или отрезать заколдованный объект провалятся - или обернуться неудачей. Позвольте этому правилу действовать порой вопреки логике, дабы сохранить объект на жертве. Колдовство не должно быть логично!

Колдовство может быть лимитировано заклинаниями Связь (Link) или Пароль (Password). К примеру, кольцо может быть зачарованно заклинаниями Колдовство, Слепота (Strike Blind) и Паролем “Гирсундит”. Любой надевший кольцо ослепнет, но стоит ему сказать волшебное слово, как кольцо спадет!

Стоимость: 200.

Необходимо: Enchant.

Lesser Wish (VH) **Меньшее желание**

Это заклинание, как и более мощные его аналоги (см. ниже), может быть наложено на кольцо, амулет или украшение. Носитель этого предмета может в любой момент задать значение любого броска кубиков (кроме броска, относящегося к магии) *перед броском*, делающимся в его присутствии. Это не является “действием”. Не занимает времени, и может быть сделано в любой момент. После использования желания, чары исчезают.

Только один бросок или действие может быть затронуто одним желанием; можно использовать его на бросок атаки или повреждений, но не на оба. Также нельзя использовать желание на броски старения, выполнения постоянной работы (job skill roll) или броски нахождения наемников - эти броски отражают большое количество действий. Мастер может запретить любые желания, которые считает злоупотребляющими или дисбалансными.

Стоимость: 180.

Необходимо: Enchant и хотя бы по 1 заклинанию из 10 разных школ магии.

Wish (VH) **Желание**

Это заклинание позволяет желающему изменить ближайшее и прошлое. Оно аннулирует результат только что сделанного броска кубиков (кроме бросков, относящихся к магии) и заменяет его тем, что хочет желающий. Ограничения те же что и у предыдущего заклинания.

Стоимость: 250.

Время на сотворение: Lesser Wish и хотя бы по 1 заклинанию из 15 разных школ магии.

Enchantment

Enchantment

Enchant

Great Wish (VH) Великое желание

Enchantment

Это заклинание может почти все. В частности:

(1) Можно сотворить любое заклинание, без оплаты стоимость энергии, автоматически успешно сотворенное и не дающее возможности защищаться (для заклинаний с переменной стоимостью максимально доступно 1000 энергии). Желающий не должен знать заклинание, он просто должен знать, что такое заклинание существует. Если заклинание имеет продолжительность - мастер определяет, как долго оно будет действовать.

(2) Навсегда изменить характеристики персонажа. Поднять одну характеристик на 1 или любое умение или заклинание на 3. Также можно уменьшать характеристики врага, но только если он присутствует при активации желания. Враг не получает никакого шанса на защиту!

(3) Наградить кого-нибудь преимуществом (advantage) на 20 и меньше очков или убрать недостаток (disadvantage) на 20 или меньше очков. Соответственно, обратное можно проделать с врагом, если он присутствует при активации желания. Враг не получает никакого шанса на защиту!

(4) И еще все, что угодно, если это не совсем дисбалансирует игру (последнее решает Мастер).

Не смотря на невероятную мощь, это заклинание используется нечасто. Оно *никогда* не может быть выучено выше уровня 15. Кроме того, проваленный бросок при зачаровании “великого желания” будет стоить заклинателю и всем помогающим единицу IQ навсегда и 6d повреждений! Критический провал должен стать сущей катастрофой. Предметы, зачарованные большим желанием, обычно почти не возможно найти в продаже. Но если таковой и будут продавать, его цена будет не менее \$100,000.

Стоимость: 2000

Необходимо: Magey 3, Wish и (DX+IQ)=30+

Golem (VH) Голем

Enchantment

Позволяет заклинателю создать и оживить вечного слугу или бойца. Характеристики разных Големов описаны на стр. 116. Големы - идеальные воины - они не устают, не чувствуют боли, не восприимчивы к оглушению (stun) и т.п. Также нет заклинания, позволяющего “украсть” голема у его создателя. Заклинания перманентно, голем всегда “включен”.

Голем выполняет устные приказы создателя; создатель может приказывать ему подчиняться кому-то другому. Голем понимает только один язык (как правило, тот, на котором говорит создатель). Он никогда не проявляет инициативу и будет игнорировать все ситуации, относительно которых нет никаких приказов. Зато он никогда ничего не забывает.

Сам по себе голем не “лечится”, и будет уничтожен, когда его HT упадет до 0. Любое заклинания школы Исцеления (Heal) кроме “оживления” (Resurrection) нормально работают на голема, *только если его сотворяет создатель голема*. Нет других способов вылечить или починить голема. Создатель голема должен сначала собрать тело, делая всю работу сам, а потом оживить его с помощью данного заклинания. Голлем существует, пока его HT не уменьшится до 0 или пока создатель не скажет ему (в его присутствии) прекратить свое существование. Для контроля голема концентрация или поддержка заклинания не требуется.

Стоимость и время: см. на стр. 116.

Необходимо: Shape Earth, Animation. Другие заклинания могут также потребоваться в зависимости от типа голема, см. стр. 116.

Hideaway Постранственный карман

Enchantment

Наложенное на объект, это заклинание делает его больше внутри, чем снаружи. Может быть наложено на карман, сумку, ящик, бутылку и т.д. Добавляемый внутренний размер - 2 кубофута за фут вместимости, дополнительный объем может быть спрятан под фальшивым дном и т.п. В зависимости от энергии, вложенной в это заклинание, при наложении объекты внутри “кармана” могут считаться или нет нагрузкой несущему. Содержимое исчезает навсегда, если объект уничтожен. Время нахождение объекта в “кармане” зависит от того, насколько она глубока.

Достаточно большие “карманы” могут вмещать человека. Пока она не закрыта герметично, проблем с дыханием возникнуть не должно.

Необходимо: Create Object, Lighten.

Стоимость: 50 за каждый кубофут дополнительного места, если сохраняется влияние веса остается, вдвое больше - если нет.

Предмет: Все, что обычно может вмещать другие объекты.

Зачарование оружия

Если не сказано отдельно - объектом всех нижеперечисленных заклинаний должно быть оружие, и тот, кто последним брал его в руки, называется “владельцем”. Все заклинания накладываются навсегда и не требуют вложения энергии со стороны владельца оружия.

Accurasy Точность

Enchantment

Делает выбранное оружие более точным, увеличивая умение использующего. Точность добавляет от +1 до +3 к уровню умения.

Стоимость: 250 за +1, 1000 за +2, 5000 за +3. Стоимость делиться на 10, если объект - снаряд (т.е. стрела +3 будет стоить 5000 энергии).

Обратите внимание: Если оружие уже зачаровано этим заклинанием, заклинатель может пересотворить заклинание на более высоком уровне (дела оружие более точным). Стоимостью сотворения будет являться разницей между стоимостями “старой” чары и стоимостью “нового”.

Необходимо: Dexterity, или 5 заклинаний школы стихии Воздуха.

Puissance Сила

Enchantment

Зачарованное оружие при попадании наносит больше повреждений, чем обычно. Это заклинание увеличивает базовые повреждения; т.е. зачарованное оружие будет лучше пробивать броню.

Стоимость: Зависит от бонуса. +1: 250, +2: 1000, +3: 5000. Стоимость удваивается, если объект - стрелковое (missile) оружие. Стоимость делиться на 10, если объект - снаряд (стрела и т.п.). Примите к сведению, что это заклинание может быть пересотворено с большим бонусом, также как и «Точность» (см. выше).

Необходимо: Минимум 5 заклинаний школы стихии Земли.

Quick-Draw Быстрая подготовка

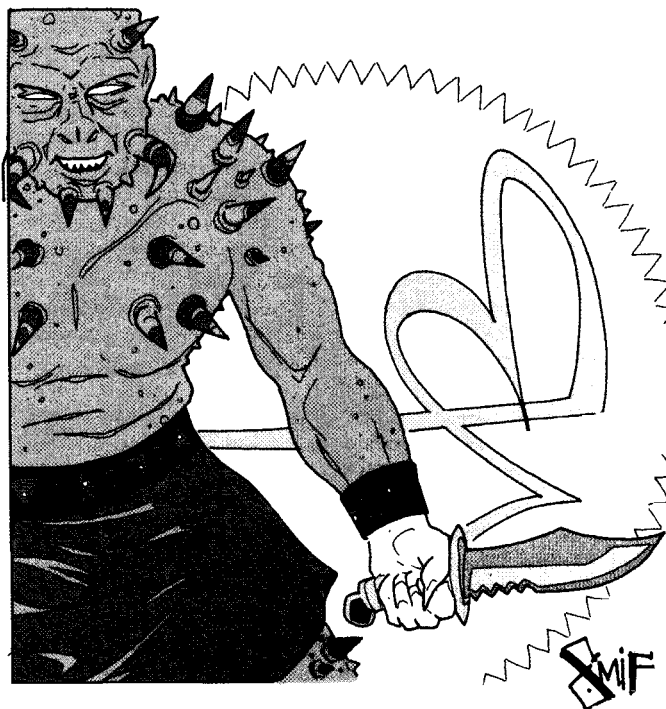
Enchantment

Оружие выпрыгивает в руку владельца, когда он этого пожелает (оружие сразу подготовлено, маневр подготовки (ready) не требуется). Нужна только ментальная команда владельца, никаких бросков кубиков не требуется. Не сработает, если оружие находится на расстоянии больше 1 ярда от владельца, или если оно привязано/заблокировано, застряло, находится в мешке и т.п. Оружие, зачарованное этим заклинанием, не будет приходить в состояние “неподготовлено” (unready) после атаки или парирования, даже если оно несбалансированно (см. B104).

Предмет: Может быть наложено на любой предмет - не обязательно на оружие.

Время на сотворение: 300 за фунт веса (минимум 1 фунт); 2000 за колчан, рюкзак и т.п. из которого обычные снаряды будут выпрыгивать в руку носителя, когда он хочет.

Необходимо: Apportation.



Dancing Weapon **Пляшущее оружие**

Enchantment

Оружие, зачарованное этим заклинанием, будет сражаться само по себе по команде владельца, вися в воздухе, как будто им дерется невидимый боец. Его уровень умения 15, скорость 5 и ST (только для расчета повреждений) равно мощности заклинания. Оно будет использовать интеллектуальную стратегию, и подчиняться устным или ментальным командам владельца о том, кого атаковать. Оружие будет продолжать драться, пока не разделается с противником, или пока его владелец не умрет или не скамандует прекратить. Это заклинание не накладывается на стрелковое (missile) оружие.

Атака по "пляшущему" оружию идет со штрафом: от -4 (алебарда), -5 (меч или топор) до -6 (кинжал). Если оружие промахивается критически или в него попали критическим попаданием - оно "оглушено" и выходит из боя (если оно сломалось - чары разрушены совсем). Если владелец убит - оружие падает на пол, однако если он просто без сознания - оружие продолжает атаковать ближайшего противника. Оружие также может быть поймано в сеть или мешок (все те же броски на попадание, но Мастер может назначать бонусы или штрафы за оригинальность в подходе).

Оружие может также может быть оставлено с приказом атаковать любого подошедшего на указанное расстояние, "связь" (Link) может быть использована для его активации в случае каких-то событий. Но однажды активированное в отсутствии владельца оружие будет атаковать всех (в первую очередь ближайших) в области досягаемости, пока не сработает "связь" или поступят команды.

Стоимость: 1000 за фунт веса оружия (минимум 1 фунт). Удвоение стоимости дает оружие скорость 6 или умение 18. Увеличение стоимости в 4 раза даст и то и другое.

Необходимо: Air-Golem.

Loyal Sword **Верный меч**

Enchantment

Оружие будет пытаться вернуться в руку владельца, если оно выронено или выброшено - даже если владелец не способен сражаться. Если оружие выронено, оно вернется в следующий ход (также как выскакивающее (Quick-Draw)). Если брошено - летит, пока не достигнет цели или упадет на землю, после чего возвращается по максимально прямому маршруту со скоростью (Move) 12. Будет огибать противников и препятствия, не ударяя по ним при возвращении. Если владелец умирает - оно возвращается к телу - но после этого будет "верно" следующему взявшему его в руки.

Во время возвращения "верное" оружие может быть захвачено, поймано в замкнутое пространство и т.д. Для того, чтобы поймать его, необходим бросок по DX-4; оно не прекратит попытки вернуться к владельцу, так что драться с его помощью можно будет лишь с -4.

"Верное" оружие может быть продано или передано в любой момент, однако это действие должно делаться сознательно добровольно, только тогда оружие станет верно новому владельцу. У оружия одновременно может быть только один владелец. "Ограничение" (Limiting) может быть использовано для ограничения класса людей, способных использовать его.

Обратите внимание, что наложение этого заклинания на пляшущее оружие (Dancing Weapon см. выше), сделает пляшущее оружие почти бесполезным. Получится "верное" оружие, ударяющее противника при возвращении к владельцу (но больше никогда).

Стоимость: 750 за фунт веса оружия (минимум 1 фунт).

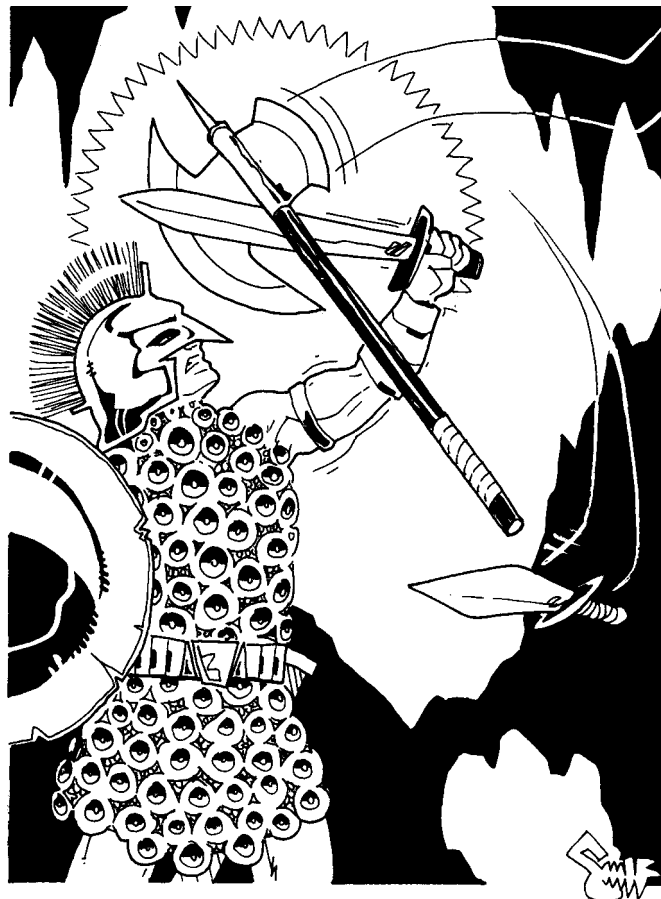
Необходимо: Apportation

Предмет: Может быть наложено на любой предмет - не обязательно на оружие.

Cornucopia **Рог изобилия**

Enchantment

Колчан, сумка для снарядов или любая другая емкость под боеприпасы, становится "бесконечным" запасом одного типа боеприпасов - *но доставать оттуда можно только рукой и только по одному предмету*. Каждый снаряд существует в течение минуты после вытаскивания из емкости, после чего исчезает (или, если поднято кем-то, кроме владельца "рога изобилия" - исчезает мгновенно). Так что нельзя сделать колчан, обеспечивающий всю армию! Также, эта чара не может быть наложена на *оружие*. Современный заклинатель может сделать сумку, в которой всегда есть *один* бронебойный трассирующий патрон; но он не может зачаровать пулемет так, чтобы тот стрелял вечно.



Стоимость: Рассчитывается достаточно подло, поскольку творческие игроки найдут много способов извратить эти чары. Мастер, считающий, что "рог изобилия" дисбалансирует игру, может запретить его существование. Общее правило: стоимость энергии в 50 раз больше, чем денежная стоимость в \$ (установленная в данном мире) производимого рогом снаряда. Так что стоимость создания колчана, дающего обычные стрелы (\$2 каждая) - 100 энергии.

Это значит, что средневековый маг не сможет сделать "колчан" с 9 миллиметровыми патронами; эти патроны не имеют цены в его мире. Колчан *может* быть сделан для производства огненных стрел, но только если маг умеет создавать такие стрелы, и цена будет чудовищной.

Необходимо: Magey 2 и как минимум 2 другие оружейные чары.

Bane **Убийца**

Enchantment

Расценивается как "ограничивающая" (Limiting) чара (см. стр. 46). Используется для создания оружия, магические силы которого работают против конкретного типа противников. Успешное сотворение *перед* сотворением Точности (Accuracy), Силы (Puissance), Пляшущего оружия (Dancing Weapon) и/или Огненного (Flaming Weapon) или ледяного (Icy Weapon) оружия уменьшает стоимость этих заклинаний, однако после этого чары будут работать только на конкретных врагов. К примеру, меч может наносить +3 повреждений, но только по оркам, такой меч будет сделать легче, чем меч +3 против всех. Запомните, что "убийцу" нельзя снять, пока не сняты все чары, которые он контролирует.

Чары, ограниченные "убийцей", должны накладываться тем же заклинателем, кто накладывал "убийцу" на оружие. Чем более специфический круг "убийцы" (на усмотрение Мастера), тем больше он уменьшает стоимость ограниченных им заклинаний. Убийцы типа того: "против всех моих врагов!" - не позволены! Примеры:

Против конкретной нации, приверженцев религии или расы: Стоимость делиться на 2.

Против созданий конкретного типа, или жителей конкретного города: Стоимость делиться на 3.

Против членов конкретной семьи: Стоимость делиться на 4.

Против одного конкретного противника: Стоимость делиться на 10.

Стоимость: 100. Заклинатель также должен иметь вещь или реликты, принадлежащие целевой личности, созданию, расе и т.п.

Необходимо: Enchant.

Очарование брони

Эти заклинания накладываются только на одежду, броню и щиты. Эти вещи всегда “включены” и улучшают защиту носителя. Недостаток в том, что если вещь повреждена достаточно сильно, то чары исчезают. Следите за тем, сколько раз вещь была пробита вражескими ударами. После того как она будет пробита (DRx5) раз, (используется ее естественный DR), чары спадают. Если одежда не имеет DR (допустим, рубаха зачарована быть броней) - она теряет чары после пяти пробоин.

Обычная починка вещи восстанавливает саму вещь, но не снимает количество “пробоин”. Однако заклинание “починки” (Repair) аннулирует число пробоин.

Если используются продвинутые правила для брони - броня может быть зачарована и куплена по частям. Стоимость энергии для частей - 40% полной стоимости для торса (30%, если закрывает только спереди!); 10% за пару наручей, поножей, кистей, и ступней; 20% за голову.

Fortify Укрепление

Enchantment

Добавляет DR предмету. DR может быть увеличено до +5. Если вы собираете броню по частям - каждая защищает сама по себе, и несколько зачарованных предметов могут быть одеты. Если вы используете общие правила брони - используйте заклинание на грудину брони и добавляете DR независимо от того, куда попал удар.

Стоимость: 50 за DR +1, 200 за DR +2, 800 за DR +3, 3000 за DR +4, 8000 за DR +5. Это заклинание может быть пересотворено для усиления так же, как “точность” (Accuracy см. стр. 44).

Необходимо: Enchant.

Предмет: Одежда или броня (но не щит).

Deflect Отражение

Enchantment

Добавляет PD предмету, на который сотворено. PD может быть увеличено до +5. Если вы собираете броню по частям - каждая защищает сама по себе, и несколько зачарованных предметов могут быть одеты. Если вы используете общие правила брони - используйте заклинание на грудину брони и добавляете PD независимо от того, куда попал удар.

Стоимость: 100 за PD +1, 500 за PD +2, 2000 за PD +3, 8000 за PD +4, 20000 за PD +5. Это заклинание может быть пересотворено для усиления так же, как “точность” (Accuracy см. стр. 44).

Необходимо: Enchant.

Предмет: Одежда, броня или щит.

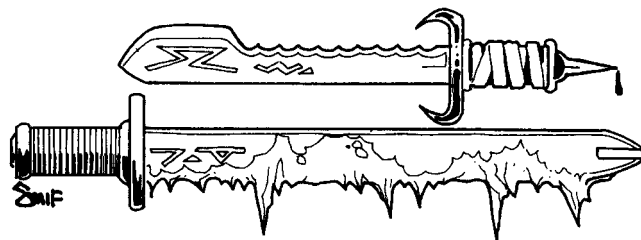
Lighten Облегчение

Enchantment

Делает броню или щит легче и более удобной при ношении. Объект становится легче только для носителя, и только когда надет. “Облегченная” броня в рюкзаке будет весить столько же, сколько и обычная.

Стоимость: 100 за уменьшение веса на 25%; 500 за уменьшение веса вдвое.

Необходимо: Enchant.



Ограничивающие чары

Все нижеперечисленные чары ограничивают действие чар наложенных на предмет. Мастер должен убедиться, что он точно понял детали заклинаний, чтобы избежать споров на тему того, когда или как предмет может работать. Хотя эти чары ограничивают работу заклинаний, ни одно из них не изменяет стоимость энергии для использующего предмет.

Эти чары сложно снять. Имя (Name), пароль (Password) и убийцу (Vane) невозможно снять, не сняв предварительно чары, ими ограниченные. Допуск (Limit) и связь (Link) сопротивляются снятию с +5, и любой провал расценивается как “критический”. Такой провал может снять все чары с предмета, усилить ограничение или повлечь любые другие неприятные последствия, которые Мастер пожелает навешать неуклюжему магу.

Если предмет имеет несколько чар, включая одну или более ограничивающую чару – маг, накладывающий чары, определяет для каждой, на какие предыдущие чары влияет. К примеру, поименованный меч может давать +3 против орков для любого пользователя, но действовать как пляшущее оружие только в руках того, кто знает его имя.

Name Имя

Enchantment

Именуется зачаруемый объект магическим именем. Магия предмета будет действовать только для того, кто знает его имя. Пользующийся должен произнести имя предмета при первой попытке воспользоваться им, чтобы показать, что он знает имя.

Стоимость: 400, или 200 если имя написано на предмете. Должно быть читаемо (на усмотрение Мастера). Может быть написано мелко, скрыто или замаскировано, но внимательное изучение должно давать возможность увидеть надпись.

Необходимо: Enchant.

Password Пароль

Enchantment

Инверсия чары “имя” (Name). Магия предмета будет действовать до тех пор, пока не сказан пароль. Если пароль произнесен, предмет бездействует до тех пор, пока его силы не будут задействованы обычным путем, или в течение минуты (по выбору создателя предмета). Предмет может содержать несколько “запоролированных” заклинаний и несколько - не защищенных паролем. Детали зависят от заклинания. Примеры: (a) магическое кольцо, дающее возможность летать (fly), но прекращающее жизненные функции (Suspended Animation) одетого, пока не будет произнесен пароль. (b) пентаграмма (Pentagram), которую можно выключить одним словом. (c) Воздушный голем (Air-Golem), размахивающий мечом, прекращающий свои действия на минуту, если сказан пароль.

Стоимость: 400. Половина стоимости если пароль написан на предмете (должен быть читабелен).

Необходимо: Enchant.

Limit Допуск

Enchantment

Зачарованный предмет будет работать только для конкретного пользователя или класса пользователей, установленного заклинателем при сотворении допуска. Класс пользователей может быть ограничен в общем или детально - по желанию заклинателя. Может затрагивать все чары на предмете, или только конкретные.

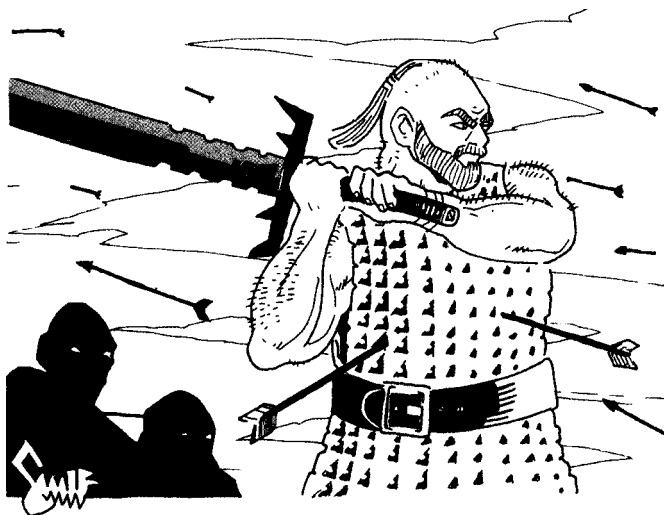
Стоимость: 200.

Необходимо: Enchant.

Link Связь

Enchant

То же и самое, что “предмет” (Item), описанный в мета-заклинаниях стр. 64.



Колдовской инструментарий

Предметы, зачарованные данными заклинаниями, используются только магами. Все заклинания всегда “включены”.

Staff Посох

Касание зачарованным этим заклинанием посохом равноценно касанию самого мага. (Маг также может вставить энергокамень (powerstone) в этот посох и пользоваться им как обычно). См. стр. 14.

Обратите внимание, что хотя большинство магических предметов выполняются в виде палочки или посоха - они далеко не обязательно содержат это заклинание. “Посох” используется только тогда, когда магу необходим предмет, увеличивающий досягаемость его прикосновения. Указывание посохом также сокращает дистанцию на 1 клетку.

Большинство магов используют разные ограничивающие чары для того, чтобы никто кроме них не мог воспользоваться их посохом - но это накладывается не автоматически.

Стоимость: 30.

Необходимо: Enchant.

Предмет: Любой стержневидный кусок органического материала (дерева, кости, клая и т.д.) длиной до 6 футов (~1.8 м.). Может быть украшен любыми другими материалами, допустим, камнями и драгоценными металлами. Короткий посох часто называют “жезлом”, а очень короткий - “палочкой”.

Powerstone Энергокамень

Энергокамень используется для накопления маны. Маг, касающийся энергокамня, может взять часть или всю накопленную им энергию, используя ее вместо энергии своего тела при сотворении заклинаний.

У каждого энергокамня есть характеристика - сила. Сила энергокамня - это максимальное значение энергии, которое он может содержать. Поскольку маг может использовать лишь один энергокамень в ход - большие энергокамни более полезны, чем много маленьких. Большой энергокамень может помочь в сотворении больших заклинаний; много маленьких можно использовать для помощи в поддержании заклинаний - по очереди, но они не могут быть использованы все за раз.

Энергокамень после использования заряжается сам по себе, поглощая ману из окружающего мира. Скорость зарядки зависит от уровня маны:

Нет маны (no mana): Не заряжается.

Низкий уровень маны (low mana): 1 пункт в неделю.

Обычный уровень маны (normal mana): 1 пункт в день.

Высокий уровень маны (height mana): 1 пункт в 12 часов.

Очень высокий уровень маны (very height mana): 1 пункт в 6 часов.

Энергокамень не заряжается, если на расстоянии до 6 футов (~1.8 м.) он не находится более сильный энергокамень. Камни равного размера делят доступную ману и заряжаются медленней. Это неприятное обстоятельство означает, что владелец нескольких энергокамней должен держать часть отдельно от своих вещей во время зарядки!

Правила создания энергокамней: Необходимо ювелирное изделие (см. ниже). Первое сотворение чары на него превращает камень в незаряженный энергокамень силой 1. Каждое новое сотворение чары на него увеличивает силу камня на 1. Так что 15 успешных сотворений чары “энергокамень” создадут энергокамень силой 15. Но примите к сведению, что такое количество сотворений дает суммарный шанс критического провала 1 из 4. Критический провал уничтожает камень. Для 60 сотворений заклинания шанс 2 из 3!

Enchantment

Enchantment

Каждый обычный провал при сотворении “энергокамня” накладывает на него какое-либо магическое отклонение. Так что можно месяцы зачаровывать энергокамень силы 20, но он будет пахнуть тухлой рыбой, и сможет быть использован только по средам... Так что крупные камни без серьезных “отклонений” стоят гораздо больше чем другие такой же силы. Отклонения и причуды камней устанавливает Мастер, тем самым балансируя игру. Большинство из них будут накладывать определенные ограничения на зарядку камня (допустим, только в погруженным в кровь летучей мыши), или на его использование (допустим, только для школы Огня; только зеленоглазой девицей; только если голова не покрыта и т.п.). Некоторые будут действовать на пользователя камня (допустим, делает его немым на час после использования).

Заклинатель знает о провале заклинания, но не о том, какие причуды получил энергокамень. Заклинание “анализ магии” (Analyze Magic) может определить, какие причуды есть на энергокамне. Два провала подряд означают, что “растить” камень дальше невозможно.

Энергокамень должен быть сделан из ювелирного камня (обычно опала). Его максимальная сила равна его весу в каратах (1 карат - 0.2 грамма). Так что мощные энергокамни заметны, если носить на виду. Драгоценные камни выше 10 карат - редкость; выше 20 - большая редкость. И, поскольку исходный материал для мощного энергокамня дороже, это задирает их стоимость еще выше (см. стр. 22).

При создании энергокамня не заряжен (однако, если он уже содержит энергию, зачарование его с целью увеличения его силы не изменит энергозапас). Энергия из камня не может быть использована для зачарования его самого!

Стоимость: 20.

Необходимо: Enchant.

“Встроенные” (Dedicated) энергокамни

Если энергокамень установлен на предмет *перед* зачарованием этого предмета - он становится частью магического предмета. Если предмет снабжен энергокамнем - его энергия может быть использована для сотворения заклинаний, но *только* с этого предмета.

Если встроенный энергокамень вынуть из предмета - предмет сломан и теряет все чары, однако энергокамень остается и может быть использован как обычный энергокамень. Конечно если камень “хитро” встроен в предмет - допустим, инкрустирован в кольцо - для его вытаскивания необходим бросок по соответствующему умению - в данном случае по ювелирному делу (Jeweler), чтобы вытащить его, не сломав.

Плюс “встроенных” энергокамней в том, что за счет специального канала он дает *вдвое* больше энергии. То есть 1 очко энергии с камня даст два очка энергии (а заряжаться он после этого будет всего день в области нормальной маны).

“Выделенные” (Exclusive) энергокамни

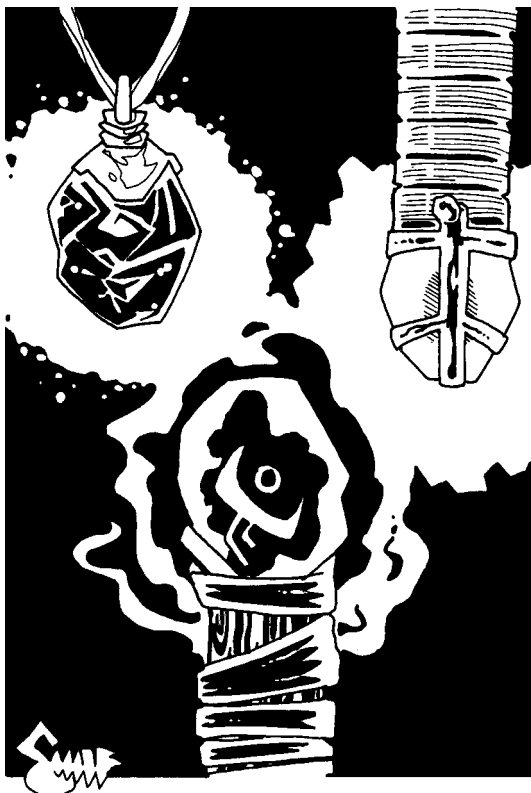
Предмет может также быть снабжен энергокамнем, так что предмет может использовать энергию *только* то энергокамня(ей). Все тоже самое, что и для “встроенных” энергокамней, только энергии он дает в *трое* больше - т.е. 1 очко энергии с “выделенного” энергокамня даст три очка энергии, однако предмет становится бесполезен, пока камень(ни) разряжен(ы).

Crystal Ball Хрустальный шар

Используется в одноименном заклинании школы предсказания (Divination). Необходимо шар чистого горного хрусталя, минимум 2” (~5 см.) в диаметре (стоимость \$1000). Шар диаметром 3” (7.5 см) (стоимость \$5000) дает +1 к предсказаниям. Шар диаметром 4” (10 см) (стоимость \$20000) дает +2 к предсказаниям.

Стоимость: 1000.

Необходимо: Divination (Crystal-gazing), Enchant.



Школа пищи (Food)

Ниже приведены заклинания связанные с едой и питьем. По отношению к этим заклинаниям порция пищи приравнивается к фунту еды. Не одно из перечисленных ниже заклинаний, превращающих живых существ (и нежить) в пищу, не может быть использовано в бою.

Test Food

Проверить на съедобность

Позволяет заклинателю узнать, подходит ли объект для питания. Это заклинание не даст информации о вкусе и питательности; оно обнаруживает яды, опасные продукты распада и посторонние предметы (например, лезвие бритвы в груше). Не проверяет на наличие магии в пище.

Стоимость: 1 на проверку одной порции или одной бутылки; 3 за клетку при проверке всей еды, находящейся в ней.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 100 энергии.

Preserve Food Regular

Консервировать пищу

Предохраняет органический материал от гниения, засыхания и т.д. Очень полезно в путешествии!

Продолжительность: 1 неделя

Стоимость: 2 за фунт пищи, 1 на поддержание.

Необходимо: Sterilize, Taste Food.

Предмет: (a) Посох, палочка или украшение. 200 энергии. (b) Ящик или мешок; всегда «включен»; Содержимое сундука постоянно «законсервировано». 20 за каждый за каждый фунт хранения (округляя вверх).

Seek Food

Обнаружить еду

Позволяет заклинателю узнать направление, расстояние и природу ближайшего существенного источника пищи. Используйте модификаторы дальних дистанций (стр. 10). Еда будет питательной, но не обязательно аппетитной – т.е., допустим, съедобные насекомые. Любые известные источники пищи (как, допустим, те самые восхитительные насекомые) могут быть исключены заклинателем из поиска перед сотворением заклинания.

Стоимость: 2

Предмет: Раздвоенная палка. 300 энергии.

Decay

Разложение

Еда немедленно сгнивает и становится непригодной для питания (пища может быть спасена, если контрзаклинание сотворено или очистка еды (Purify Food) сотворена в течение минуты).

Стоимость: 1 за порцию.

Необходимо: Test Food

Предмет: Посох или палочка. Необходимо коснуться пищи. 100 энергии.

Information

Information



Purify Food

Очистить еду

Делает еду пригодной для питания, удаляя посторонние предметы, яды и продукты гниения. Работает только на съедобные или некогда съедобные объекты. И если в текущий момент все УЖЕ не съедобно – заклинание не оставит ничего после своего действия.

Стоимость: 1 за фунт исходного «материала».

Необходимо: Preserve Food или Decay.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Необходимо коснуться пищи. 400 энергии.

Poison Food

Отравить еду

Заносит природный яд в пищу. Этот яд будет замечен «контролем пригодности пищи» (Test Food). Яд сохраняется бесконечно долгое время. Любой, съедающий отравленную пищу, должен сделать бросок по НТ. При успешном броске наступает тошнота и жертва теряет 2 НТ. Проваливший бросок испытывает резкую желудочную боль и теряет 1d+1 НТ немедленно; он получает –3 на все умения и заклинания, пока потерянные пункты (НТ) не будут восстановлены.

Стоимость: 3 за порцию.

Необходимо: Purify Food, Decay.

Предмет: Посох или палочка. Необходимо дотронуться до пищи. 600 энергии.

Cook

Приготовление пищи

Превращает сырые ингредиенты в готовое блюдо. Делает только самые простые блюда (овсянка, сэп!), и питательные настолько, насколько питательны ингредиенты. Подогрева и огня не требуется – заклинание производит тепло.

Стоимость: 1 за порцию.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Test Food, Create Fire.

Предмет: Горшок, который будет готовить пищу из всего, что в него положат, не требуя энергии со стороны владельца. Готовит около минуты. Размер горшка не имеет значения, но он может быть использован ограниченное количество раз в день. Стоимость энергии: 30 за порцию в день (т.е. горшок способный приготовить 3 порции в день будет стоить 90 энергии).

Create Food

Создать пищу

Превращает любую неметаллическую субстанцию в съедобную пищу. Чем более съедобна исходная субстанция – тем лучше вкус пищи; это заклинание сделает камни съедобными, но не сделает их вкусными!

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3 за порцию, созданную из совершенно несъедобной субстанции, 2 за порцию, созданную из растительных материалов.

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Cook, Seek Food.

Предмет: (a) Посох, палочка или украшение; используется только магами. Необходимо коснуться исходного материала. 600 энергии. (b) Горшок, такой же, как и в предыдущем заклинании, который будет превращать что угодно положенное в него в готовую пищу. 200 за порцию в день.

Ferment

Брожение

Вызывает ускоренное брожение в том, что вообще способно забродить. Обычно используется для быстрого создания пива, эля и вина, а также позволяет быстрее настаивать тесто. Все процессы заканчиваются в течение часа (минута для теста)

Продолжительность: 1 час (1 минута для теста).

Стоимость: 1 за пинту (~0.5 литра) жидкости или булку хлеба (теста). Не может быть поддержано.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Decay.

Предмет: Небольшой бочонок, работающий не требуя энергии, но только ограниченное количество раз в сутки. Стоимость: 50 за галлон (~5 литров), за раз в день. Пример: Бочка объемом в 10 галлонов, работающая дважды в день, будет стоить 1000 энергии.

Regular

Regular

Regular

Regular

Regular

Share Strength **Поделиться силой**

Regular

Позволяет заклинателю сделать свою ST доступной для сотворения заклинаний другими магами. Это заклинание можно сотворять только на себя. Заклинатель должен установить тех, кто имеет право выкачивать его энергию в следующую секунду – никто другой не сможет этим воспользоваться. Можно указать больше одного мага и максимум 5 ST может быть выкачено за один ход. Заклинатель может установить более низкий предел. Нельзя использовать HT для сотворения этого заклинания!

Если указанный маг (или маги) не выкачал энергию до следующего хода заклинателя, действие данного заклинания заканчивается, что стоит магу 1 усталости. Мага, которому открыт доступ к энергии, не обязательно предупреждать об этом заранее. Как только он начинает сотворять заклинание, он чувствует внешнюю энергию, пытающуюся помочь ему – он может воспользоваться ей, или отказаться, заплатив всю стоимость заклинания сам.

Заклинание может брать энергию только с одного выделенного источника (Share Strength). Если более чем один источник имеется – используется ближайший; при равном расстоянии кидается случайным образом.

Продолжительность: ST должно быть использовано на заклинание в этот же ход. Нельзя поддерживать.

Стоимость: Вдвое больше чем величина энергии, которая будет потрачена другим магом. ST, использованное магом, уходит на заклинание, все что сверх того никуда не передается – для этого используйте передачу силы (Lead Strength). Стоимость сотворения этого заклинания не уменьшается за высокие уровни умений. Минимум 1 ST используется в любом случае.

Необходимо: Lend Strength.

Minor Healing **Малое лечение**

Regular

Восстанавливает объекту до 3 HT. Не уничтожает болезни, но вылечит вред, уже причиненный ими.

Это заклинание опасно при использовании больше чем раз в день на один объект. При второй попытке бросок с идет –3, при третьей с –6 и т.д.

Если ваше врачебное дело (Physician) на уровне 15 и выше, «критический провал» при использовании этого заклинания является лишь обычным провалом – если это не вторая и более попытка за день на один объект.

Стоимость: от 1 до 3; тоже количество HT восстанавливается у объекта.

Необходимо: Lend Health

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Необходимо коснуться «пациента». Используется только магами или теми, у кого врачебное дело (Physician) на уровне 15+. 600 энергии.

Major Healing (VH) **Большое лечение**

Regular

Восстанавливает объекту до 8 HT. Не уничтожает болезни, но вылечит вред, уже причиненный болезнью.

Это заклинание опасно при использовании больше чем раз в день на один объект. При второй попытке бросок с –3, третьей с –6 и т.д.

Если ваше врачебное дело (Physician) на уровне 15 и выше, «критический провал» при использовании этого заклинания является лишь обычным провалом – если это не вторая и более попытка за день на один объект. Однако можно использовать отдельно малое лечение (Minor Healing) и большое лечение (Major Healing) в один день на одного пациента без штрафов.

Стоимость: от 1 до 4; объект восстанавливает вдвое большее количество HT.

Необходимо: Magery, Minor Healing.

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Необходимо коснуться «пациента». Используется только магами или теми, у кого врачебное дело (Physician) на уровне 20+. 1500 энергии.

Sterilize

Стерилизация

Area

Убивает все микроорганизмы на выбранной площади. Сотворенное на живое существо – оно убьет также полезные микроорганизмы, находящиеся в теле, что вылечит все инфекционные заболевания, но и принесет 3d повреждений существу размером с человека! (Повреждения будут пропорциональны размеру существа.)

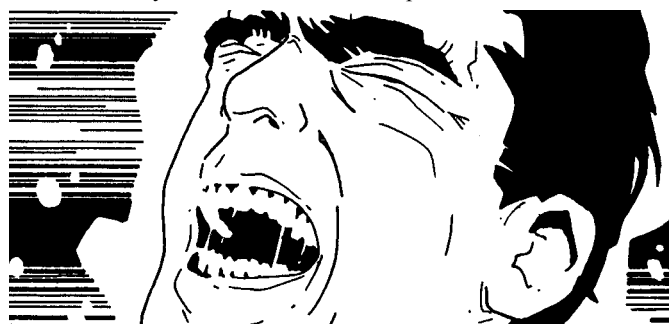
Продолжительность: Микробы уничтожаются навсегда, но это не значит, что объект становится защищен от новой заразы.

Стоимость: 2 объект размером с кулак или площадь до 30 квадратных дюймов. Для больших площадей базовая стоимость 3.

Время на сотворение: 2 секунды на объект, 5 секунд на живое существо.

Необходимо: Decay (стр.48) или Insect Control (стр. 24).

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Необходимо коснуться «пациента». 400 энергии.



Suspend Animation

Временное прекращение жизненных функций

Regular; Защита по HT

Погружает объект в подобие сна на неопределенный период. Эффекты тяжелых кровотечений, болезней, старение и т.д. приостанавливаются на время действия заклинания. Объекту не требуется пища и воздух, но ему все еще можно нанести вред огнем, оружием и другим естественным путем.

Продолжительность: остается, пока не будет разрушено (заклинание пробуждения (Awaken) – неплохой способ).

Стоимость: 6.

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Sleep (стр. 66) и как минимум 4 заклинания школы целительства (Healing).

Предмет: (a) Украшение, стрела или одежда. Всегда «включено»; немедленно погружает носителя во временное прекращение жизненных функций. Заклинание немедленно пропадает, как только предмет убран. 2000 энергии. (b) Склеп, гроб и т.д. Всегда «включено»; погружают залезшего в это состояние. 2000 за одно человеко-размерное место.

Cure Disease

Лечить болезни

Regular

Уничтожает все болезни, чуму или инфекционные организмы указанного типа из тела объекта. Сначала заклинатель или кто-то другой должен успешно выполнить бросок умения диагностики болезней (Diagnosis); если бросок не был сделан, то налагается штраф в – 5 к броску сотворения заклинания. Не лечит повреждения, нанесенные болезнью, просто уничтожает организмы, являющиеся источниками болезни. Если таковых не найдено – заклинание не имеет никакого эффекта.

Продолжительность: Микробы уничтожаются навсегда, но это не значит, что объект становится защищен от новой заразы.

Стоимость: 4 (за нормального человека, на меньших созданий – меньше энергии, на больших – больше).

Время на сотворение: 10 минут. Одна попытка.

Необходимо: Sterilize и Minor Healing.

Предмет: Посох или палочка, украшенная рисунком змеи. Необходимо коснуться объекта. Используется только магами. 800 энергии, если лечит одну конкретную болезнь, 1500 энергии, если лечит любые болезни.

Neutralize Poison

Нейтрализовать Яд

Regular

Уничтожает все следы одного конкретного яда из тела объекта. Для определения введенного яда нужен успешный бросок (заклинателя или другого персонажа) по умению Яды (Poisons), если бросок не выполнен – заклинание створяется с –5! Это заклинание не работает против эликсиров, непосредственно не наносящих повреждений. Он не лечит уже нанесенные ядом повреждения – просто уничтожает остатки яда, предотвращая будущие повреждения.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 5 (за создание размером с клетку, увеличивается пропорционально соответственно размеру).

Время на сотворение: 30 секунд (остерегайтесь быстросотворения ядов!). Одна попытка.

Необходимо: Cure Disease или (Magery 3 и Test Food).

Предмет: Посох или палочка, украшенная рисунком змеи. Используется только магами или теми, у кого врачебное (Physician) умение на уровне 20+. Необходимо коснуться «пациента». 400 энергии, если нейтрализует один конкретный яд, 1500 энергии, если нейтрализует любой яд.

Restoration (VH) **Восстановление**

Regular

Позволяет объекту вернуть работоспособность сломанной руке, поврежденному глазу, восстанавливает потерянный слух, обоняние и т.д. Не будет работать на отрубленные конечности и выбитые глаза – это требует регенерации (Regeneration см. ниже). (Если конечность была ампутирована в течение часа и она не повреждена, можно *попробовать* прирастить ее назад с штрафом в -5 к уровню заклинания!)

Продолжительность: Навсегда

Стоимость: 15. Одна попытка.

Время на сотворение: минута на сотворение заклинания; месяц до завершения процесса восстановления. Часть тела нельзя использовать в течение этого месяца, даже когда она будет казаться уже почти готовой – она просто не будет работать.

Необходимо: Major Healing.

Предмет: Посох или палочка украшенный символом змеи. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 2000 энергии.

Instant Restoration (VH) **Мгновенное восстановление**

Regular

Как предыдущее заклинание, только работает мгновенно.

Стоимость: 50. Одна попытка.

Необходимо: Restoration, Magery 2.

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 2500 энергии.

Regeneration (VH) **Регенерация**

Regular

Позволяет вырастить заново одну потерянную конечность или глаз у объекта.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 20. Одна попытка.

Время на сотворение: минута на сотворение заклинания; месяц до завершения процесса регенерации. Часть тела нельзя использовать в течение этого месяца.

Необходимо: Restoration, Magery 2

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 3000 энергии.

Instant Regeneration (VH) **Мгновенная регенерация**

Regular

Как предыдущее заклинание, только работает мгновенно.

Стоимость: 80. Одна попытка.

Необходимо: Regeneration, Magery 3.

Предмет: Посох или палочка, украшенная символом змеи. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 4000 энергии.

Halt Aging (VH)Regular

Прекращение старения

Приостанавливает процесс старения объекта на 5d дней. Не может быть сотворено снова, пока первое заклинание не окончило свое действие.

Продолжительность: Кидайте 5d для определения количества дней.

Стоимость: 20. одна попытка в неделю.

Необходимо: Как минимум 6 заклинаний школы Целительства и Magery 2.

Предмет: Украшение. Всегда «включено». Носитель не стареет. За владение таким предметом отдают королевства. 10000 энергии.

Youth (VH) **Омоложение**

Regular

Убирает 1d месяцев из возраста объекта. Любые характеристики, потерянные за этот период в результате старения восстанавливаются. (Если заклинание действует на молодого, то любые атрибуты, полученные в результате взросления за этот период, уменьшаются!) Не затрагивает память, умения, раны и т.д. полученные в течение восстанавливаемых месяцев.

Продолжительность: Объект немедленно начинает стариться снова.

Стоимость: 100. одна попытка в месяц.

Необходимо: Halt Aging, Magery 3.

Resurrection (VH)

Regular

Оживление

Возвращает жизнь объекту, если тело (или большая его часть) присутствует. Это на усмотрение мастера, но обратите внимание, что тело достигшее -10хНТ совершенно точно слишком сильно повреждено для оживления. ST и НТ оживленного после действия заклинания равны 0, и он должен восстановить их естественным путем. Все конечности объекта не затрагиваются этим заклинанием, кроме раны, убившей его. За каждый полный день между смертью объекта и началом оживления заклинатель получает -1 к умению.

Стоимость: 300. Одна попытка.

Время на сотворение: 2 часа.

Необходимо: Instant Regeneration и Summon Spirit

Предмет: Ходят слухи о том, что существует предмет, который способен оживлять мертвых. Но точных данных не существует.

Школа иллюзий и созданий (Illusion and Creation)

Эти заклинания позволяют волшебнику создавать то, чего не существует. “Иллюзии” не имеют материи, “создания” состоят из материи, пока существуют. Каждая иллюзия или создание считается “включенным” заклинанием, давая -1 на все последующие броски сотворения заклинаний.

Simple Illusion **Простая иллюзия**

Area

Создает нематериальное изображение, не имеющее никакого физического воздействия на реальный мир. Иллюзией может быть единственный объект или целая сцена. Не затрагивает других органов чувств, кроме зрения. Любое интеллектуальное создание может развеять иллюзию “неверием” (disbelieve) концентрируясь в течении хода и сделав успешный бросок по IQ. Прикосновение разумного существа, атака или заклинание (кроме “управления иллюзий” (Control Illusion)) направленное на иллюзию также рассеет ее. Любые другие предметы просто проходят сквозь нее. Она может двигаться за пределы начальной области, или изменять размер вплоть до максимального размера начальной площади, но для этого заклинатель должен концентрироваться.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 на сотворение; половина на поддержание

Необходимо: Заклинатель должен быть способен видеть и иметь IQ 11 или выше.

Complex Illusion **Сложная иллюзия**

Area

Тоже и самое что предыдущее заклинание, но затрагивает также слух. Автоматически не уничтожается заклинанием или касанием; имеет DR 0, НТ 1 (как лист бумаги). Если была сломана - рассеивается немедленно.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, половина на поддержание.

Необходимо: Sound, Simple Illusion.

Perfect Illusion **Совершенная иллюзия**

Area

Тоже и самое что предыдущее заклинание, но затрагивает все органы чувств за исключением осязания - рука пройдет насквозь. Не может быть рассеяна ничем, кроме рассеивания магии (Dispel Magic) и рассеивания иллюзии (Dispel Illusion). Имеет DR 0, НТ 1. Если была пробита - поврежденное место восстановится, как только объект нанесший повреждения будет вытеснен.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, половина на поддержание. За удвоенную цену даже осязание будет обмануто, однако все равно нельзя будет обжечься об иллюзорное пламя.

Необходимо: Magery, Complex Illusion.

Illusion Shell **Иллюзорная оболочка**

Regular

Это иллюзия, брошенная на объект, создает впечатление, что он выпадит, звучит и ощущается каким-то другим объектом. Должна приблизительно сохраняться форма и размер. Иллюзия может быть рассеяна “неверием”, но в остальном стабильна. Однако она не будет двигаться, если не движется накрываемый объект. Не защищает накрываемый объект от повреждений.

Пример: Иллюзорная оболочка в виде лошади может быть брошена на деревянный макет лошади. Она будет цокать подковами, ржать и пахнуть как лошадь, но на ней нельзя будет поехать! Для поддержки заклинания не требуется концентрация.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за объект, умещающийся в руках, или 2 за клетку для больших объектов. Половина на поддержание.

Необходимо: Simple Illusion.

Предмет: За стоимость в 200 раз больше базовой заклинание можно оставить навсегда. Оно не будет рассеиваться “неверием”!

Illusion Disguise

Иллюзорная маскировка

Regular

Эта иллюзия набрасывается на живое существо, чтобы изменить его внешний облик. Заклинатель должен сначала создать иллюзию, используя одно из четырех вышеперечисленных заклинаний. После чего “иллюзорная маскировка” наложит иллюзию на объект, так, что она будет покрывать его и двигаться вместе с ним. Чем лучше использована исходная иллюзия, тем убедительней и устойчивей будет маскировка; маскировка сделанная из “совершенной иллюзии” (Prefect Illusion) способна обмануть даже осязание. Для поддержания маскировки концентрация не требуется. Иллюзорная маскировка расценивается как одно “включенное” заклинание.

Продолжительность: Пока не кончиться иллюзия.

Стоимость: 3.

Необходимо: Simple Illusion.

Предмет: Украшение или одежда; сотворяет маскировку (установленную при зачаровании предмета) поверх носителя. 150 энергии за простую, 300 комплексную, 500 совершенную иллюзию (см. заклинания выше). Не требует затрат энергии от носителя.

Control Illusion

Regular; защита закл. объекта

Управление иллюзией

Дает возможность управлять иллюзией, сотворенной кем-то другим. Если заклинание сработало успешно, то заклинатель должен продолжать оплачивать стоимость поддержания перехваченного заклинания. При провале иллюзия остается под управлением создателя. Не действует на иллюзорную маскировку (Illusion Disguise). Если заклинание сотворено на что-то, что на самом деле не является иллюзией - энергия потрачена, но эффекта никакого.

Продолжительность: Единоразово установленный контроль постоянен, пока его не перехватит кто-то другой.

Стоимость: 1 за клетку размера иллюзии. Невозможно контролировать часть большой иллюзии - либо все либо ничего.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Prefect Illusion.

Предмет: Посох или палочка. 300 энергии. Необходимо коснуться иллюзии, которую собираешься взять под контроль.



Dispel Illusion

Regular; защита закл. объектом

Рассеивание иллюзии

Рассеивает любую иллюзию или иллюзорную маскировку. Не действует на создания.

Стоимость: 1 за клетку иллюзии (нельзя рассеивать иллюзию по частям)

Необходимо: Control Illusion

Предмет: Посох или палочка. Необходимо дотронуться до рассеиваемой иллюзии. 400 энергии.

Create Object

Создать объект

Regular

Это заклинание используется для создания любых простых предметов известных заклинателю - т.е. рубашку, меч, чашку и т.д. С помощью этого заклинания нельзя создавать магические предметы и живых существ.

Ограничения: Еда, созданная таким заклинанием, будет казаться питательной, но на самом деле таковой являться не будет. Нельзя создавать *информацию*; книга не может быть создана, если заклинатель не знает весь текст наизусть. Произведения искусства будут такими,

какими их может сделать заклинатель своими руками. Механизмы не могут быть созданы, если заклинатель не способен собрать таковой своими руками. (Смысл этих правил заключается в том, чтобы сделать невозможным создание автомобилей, ракет и прочих достижений цивилизации.)

Продолжительность: Созданный объект существует, пока его касается разумное, живое существо. То есть можно создать меч, и пользоваться или отдать другу - но, допустим, монета созданная для обдуривания торговца пропадет, как только он положит ее на прилавок или подкинет в воздухе! Созданный предмет не обязательно должен касаться плоти, но он должен находиться очень близко к кому-нибудь. Его можно держать в перчатках или носить в кармане, но из рюкзака он пропадет.

Стоимость: 2 за каждые 5 фунтов (~2.25 кг) веса создаваемого объекта.

Время на сотворение: Равно стоимости в секундах.

Необходимо: Magery 2, Create Earth, Prefect Illusion.

Create Animal

Создать животное

Regular

Позволяет заклинателю создать животное (IQ 7 и меньше), выполняющее ментальные команды заклинателя. Созданное животное существует, пока заклинатель поддерживает заклинание или пока не убито. После чего оно исчезает.

Живое создание должно быть такое же, что и реально существующее, знакомое заклинателю животное. Нельзя создавать воображаемых существ или реальных существ, о которых только слышал. Также нельзя создать медведя с ядовитыми клыками... но некоторые волшебники иногда ведут частные разработки заклинаний для получения необычных созданий.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за 100 фунтов (~45 кг.) веса животного (округленно вверх). Половина на поддержание.

Время на сотворение: Равно стоимости в секундах.

Необходимо: Create Water, Create Object, IQ 13+.

Create Servant

Создать слугу

Regular

Создает глупого, но послушного слугу (ST, DX, IQ, HT равны 9), выполняющего приказы заклинателя. Заклинатель устанавливает, как он будет выглядеть. С помощью этого заклинания также можно создать силача - слугу с ST 16 и остальными характеристиками по 9. Или можно создать слугу с одним небоевым физическим умением 16 уровня. Все эти слуги будут выполнять простые устные команды, передавать устные сообщения и т.д. Они находятся под управлением Мастера, они не могут драться или создавать неприятности; у них *нет* умений. Встретившись с опасностью, он захнычет, убежит или просто исчезнет. Если ему задают вопрос - он знает только кто хозяин, и какой в данный момент выполняет приказ.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 1 на поддержание. За слугу с умением: 4 на сотворение, 2 на поддержание. За силача: 6 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Magery 3, IQ 13+, Create Object.

Create Warrior

Создать бойца

Regular

Создает бойца, который будет сражаться по приказу заклинателя. IQ 10; ST, DX и HT по 12, и одно оружейное (или рукопашного боя) умение 16-го уровня, установленное заклинателем. При создании у него нет оружия или брони, но будет использовать оные, если их ему дать.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 4 на поддержание. Воин-силач (ST 16) стоит 6 на сотворение и 6 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Create Servant.

Control Creation

Управление созданием

Regular; защита закл. объектом

Дает возможность контролировать живых созданий, сотворенных кем-то другим. При успешном контроле далее заклинатель платит стоимость поддержания создания. При провале управление остается за создателем. Не действует на иллюзии.

Стоимость: 1 за клетку размера создания.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Create Animal или Create Servant.

Предмет: Посох или палочка, необходимо коснуться создания. 400 энергии.

Dispel Creation
заклинанием объектом
Уничтожить создание

Regular; защита

Уничтожает создание любого типа. Не действует на иллюзии.
Стоимость: 1 за клетку размера неживого объекта, 3 за клетку размера живого объекта (нельзя уничтожать часть объекта).
Необходимо: Control Creation.
Предмет: Посох или палочка. 500 энергии.

Know Illusion
Распознать иллюзию

Information

Сообщает, является ли объект реальным, иллюзией или созданием и его тип. Заклинатель должен видеть объект.
Стоимость: 2
Необходимо: Simple Illusion.

Independence
Независимость

Area

Заклинание может быть использовано на любое контролируемое создание или иллюзию, позволяя “запрограммировать” его движение, разговор (если способно издавать звуки) и даже реагировать заранее установленным образом. Все это не требует последующей концентрации со стороны заклинателя. Не считается отдельным “включенным” заклинанием. Встречаясь с чем-то не запрограммированным, не будет реагировать, или (если это иллюзия) может просто исчезнуть (на усмотрение мастера).
Продолжительность: Пока существует иллюзия или создание
Стоимость: 2. Не требует поддержания.
Время на сотворение: Столько сколько необходимо игроку на объяснение инструкций Мастеру, или прочтения их с листа (записанные инструкции избавят от лишних споров!). Сложные инструкции сотворятся долго. Минимум 5 секунд.
Необходимо: Simple Illusion.

Школа знаний (Knowledge)

Приведенные ниже заклинания дают информацию. Если не сказано обратного - продолжительность “мгновенно”, это значит, что заклинатель получает знания одной вспышкой, а не долгими картинками.

Tell Time
Узнать время

Information

Заклинатель узнает точное время, а также текущий день недели и год.
Стоимость: 1.
Предмет: Украшение, дающее носителю возможность узнавать текущее время. 250 энергии.

Alarm
Будильник

Regular

Даст объекту сигнал в установленное в будущем время, разбудив его, если потребуется. Оно также напомнит объекту о чем-то (эффект отложенного сообщения), что было установлено в момент сотворения заклинания. Может быть установлено максимум на неделю вперед.

Продолжительность: 1 неделя.
Стоимость: 1. Не поддерживается
Необходимо: Tell Time.
Предмет: Украшение. Будет жужжать или вибрировать в одно и то же время каждый день, устанавливаемое заклинателем при создании. 60 энергии.

Find Direction
Найти направление

Information

Это заклинание позволяет узнать направление на север. Оно также может сказать, в какой стороне находится дом (требует отдельного сотворения). Обратите внимание, что никто не может иметь больше одного дома, а у странника его вообще не может быть.

Стоимость: 2
Необходимо: Magey
Предмет: Зачарованный компас, игла которого постоянно показывает на север, или на дом использующего по команде. 250 энергии.

Detect Magic
Обнаружить магию

Regular

Дает заклинателю возможность определить магический объект или нет. При успешном сотворении - следующее сотворение даст информацию о том, постоянна это магия или временна. Критический успех на любой при этих бросков даст полную идентификацию заклинания, как при “анализе магии” (Analyze Magic).

Стоимость: 2.
Время на сотворение: 5 секунд.
Необходимо: Magey
Предмет: (а) Посох, палочка или украшение. Используется только магами. 100 энергии. (б) Кольцо или ожерелье (ошейник); всегда “включено”. Вибрирует, предупреждая носителя о том, что на расстоянии 5 ярдов от него есть магический предмет. Заклинание “ограничение” (Limit) часто используется для того, чтобы заставить объект определять только конкретные типы магии. 300 энергии.

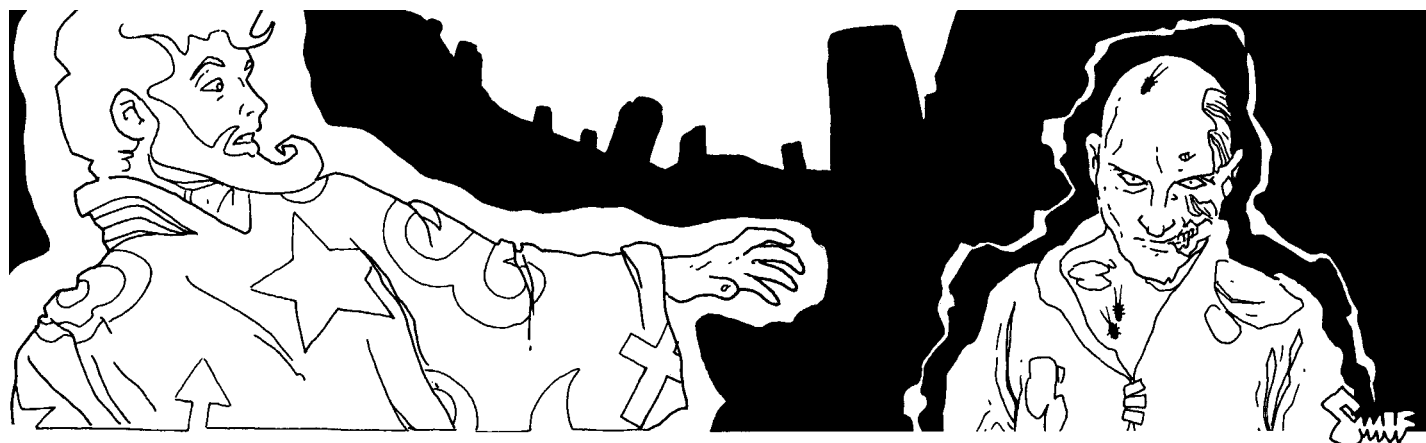
Aura
Аура

Information

Показывает заклинателю светящийся ореол (ауру) вокруг объекта. Это аура дает заклинателю общую информацию о личности объекта. Чем лучше бросок, тем глубже знания. В частности аура показывает, является ли объект магом (и насколько сильным); есть ли на объекте контроль (control) или овладение (possession) любого рода и испытывает ли объект какие-то сильные эмоции. У каждого живого существа есть аура; у предметов ее нет. Зомби определяются по слабой ауре смерти. Вампиры сохраняют ту ауру, которая была при жизни.

“Иллюзии” и “создания” не имеют ауры, так что успешное сотворение на них этого заклинания даст понять, что это не реальное существо. Критический успех даст информацию о скрытых магических особенностях, таких, как оборотничество, вампиризм, неестественное долголетие и т.п.

Стоимость: 3 (за объект любого размера).
Необходимо: Detect Magic.
Предмет: Посох, палочка или украшение. Используется только магами. 100 энергии.



Measurement Area; Information

Измерения

Дает заклинателю одно из следующих знаний об объекте: (а) его вес; (б) высота, длина, ширина; (с) точный цвет (очень полезно для ювелиров и художников); (д) объем

Стоимость: 1.

Предмет: Выполняет одну из перечисленных функций: зачарованная линейка для измерения габаритных размеров, весы для измерения веса, линза для цветов и куб оникса для объема. Необходимо коснуться измеряемого объекта. 50 энергии.

Seeker Поиск

Настраивает заклинателя на искомую персону или искусственный объект. Полезно при поиске пропавших вещей. Успешный бросок дает заклинателю видение приблизительного местонахождения, или ведет его к цели, если она находится в пределах мили. Модификаторы: Стандартные модификаторы дальних дистанций (стр. 10). Что-либо связанное с искомым объектом (допустим, часть одежды искомого человека) должно иметься при сотворении заклинания; если такового не имеется -5 к умению. +1, если заклинатель держал в руках или каким-либо другим образом знаком с объектом.

Стоимость: 3. Одна попытка в неделю.

Необходимо: Magery, IQ 12+ и как минимум два “поисковых” заклинания (т.е. Seek Earth, Seek Water).

Предмет: Раздвоенная палка (дерево, кость, клык) или стрелка компаса (вырезанная из слоновой кости) которая всегда будет показывать на один конкретный объект, выбранный при создании. Что-то относящееся к объекту должно быть использовано при создании предмета и встроено в него. 500 энергии.

Trace Слежка

Может быть сотворено на любую личность, животное или предмет. Пока заклинание поддерживается - заклинатель, концентрируясь в течении секунды, узнает, где находится объект. Объект должен находиться рядом с заклинателем в момент сотворения заклинания, или сначала должен быть успешно применен поиск (Seeker). Если объект вне досягаемости заклинателя, используйте модификаторы дальних дистанций.

Продолжительность: 1 час. Одна попытка в день.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Seeker.

Pathfinder Отыскать путь

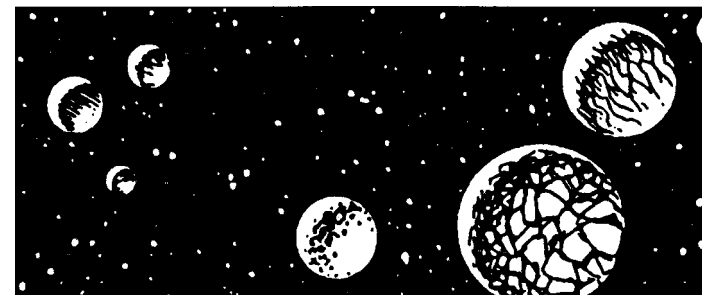
Дает направление на указанное место или правильный путь, по которому надо пойти *сейчас* (на какую дорогу свернуть в данный момент), чтобы добраться до места - по выбору заклинателя. Используйте стандартные модификаторы дальних дистанций. Мастер должен давать штрафы, если заклинатель не был в этом месте раньше и серьезные штрафы, если заклинатель не знает - существует ли вообще это место, и на что оно похоже. Это заклинание не ищет людей и вещей. Город, горный перевал, общественное здание и т.п. - вот темы для поиска. Дом конкретного человека не может быть объектом этого заклинания, если заклинатель не был там ранее.

Стоимость: 4. Одна попытка в день.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Magery, IQ 12+, и как минимум два “поисковых” заклинания (т.е. Seek Earth, Seek Water).

Предмет: Раздвоенная палка или стрелка компаса, раз в день указывающая на цель выбранную владельцем. Она будет продолжать указывать в течении 10 минут за каждое очко на которое переброшен бросок (делающийся по силе предмета (Power)). 1000 энергии.



Information

History История

Сотворяется на неживой объект (или часть большого объекта размером в 1 клетку), дает заклинателю узнать недавнее прошлое объекта, характер владельца и т.п. - но не позволяет узнать никаких имен!

Стоимость: 3 за историю 1 дневной давности; 5 за историю недельной давности; 10 за месяц.

Время на сотворение: 1 секунда за каждое очко энергии.

Необходимо: Trace.

Ancient History Древняя история

Как предыдущее, но дает общее представление об истории предмета в веках.

Стоимость: 5 за год; 8 за 100 лет; 10 за 1000 лет.

Время на сотворение: 1 минута за каждое очко энергии.

Необходимо: History.

Divination Предсказание

See Secret

Видеть скрытое

Зрительно выделяет для объекта заклинания скрытые вещи, двери, ловушки и т.д. Работает лишь на предметы, которые были сознательно спрятаны - не потеряны.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Seeker, Aura.

Предмет: Посох, палочка или украшение. На нем должен быть вырезано изображение глаза. 400 энергии.

Wizard Eye Волшебный глаз

Создает глазное яблоко - 2х-дюймовый шар - через который заклинатель может видеть. Глаз может летать по воздуху, как в плоскости, так и вверх-вниз со скоростью (Move) 10 (10 метров в секунду). Двигается он в ход заклинателя. Для перемещения глаза необходима концентрация, смотреть можно не концентрируясь. Любые заклинания улучшения зрения могут быть использованы и на волшебный глаз. Поскольку глаз маленький - любые атаки в него с проводятся -7, но при попадании тут же уничтожается, также он уничтожается любым атакующим заклинанием.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Magery, Apportation (стр. 69) Keen Eyes (стр. 69).

Предмет: Глазное яблоко, вырезанное из слоновой кости и украшенное драгоценными камнями. Используемо только магами. По команде владельца превращается в “волшебный глаз”, по возвращении в руку - вернется в исходную форму. 1100 энергии; \$1000 за умело обработанную кость и \$600 за изумруды.

Invisible Wizard Eye Невидимый волшебный глаз

Создает волшебный глаз, невидимый без заклинания «видеть невидимое» (See Invisible). Если кто-то догадался, что глаз в этой клетке, он может атаковать, но попадет только при критическом успехе!

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 3 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Wizard Eye, Invisibility (стр. 58).

Предмет: Как и предыдущий, но более дорогой. 1600 энергии; \$1000 за умело обработанную кость и \$900 за изумруды и опалы.

Mage Sight Магическое зрение

Дает заклинателю возможность видеть все магические предметы в поле зрения. Каждый такой предмет будет иметь светящуюся “ауру”, похожую на ауру живых существ. Предметы, скрытые под одеждой, броней ли металлом толщиной до 1/2” (1.25 см.) также будут светиться.

Аура зачарованных предметов будет более насыщенной, чем аура предметов, несущих временные заклинания. Зачарованные или магические создания также будут светиться, однако маги, сами по себе не несущие на себе наложенных заклинаний, не светятся. Аура также может дать намек о природе магии предмета.

Information

Information

См. стр. 55

Regular

Regular

Regular

Regular

При хорошем броске, огненные заклинания, к примеру, будут светиться красным, а “злые” предметы будут иногда иметь черную ауру. Критический успех при сотворении этого заклинания даст заклинателю возможность полностью идентифицировать все магические предметы, попадающие в его поле зрения. Помните, что любой маг имеет внутренние способности, похожие на эффект этого заклинания (см. B21).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Detect Magic.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 800 энергии.

Mage Sense

Магическое восприятие

Сообщает заклинателю, есть ли поблизости невидимые или незаметные магические предметы или магические создания. Заклинатель может искать любой невидимый объект или конкретный – по желанию. Модификаторы: расстояние в клетках до искомого объекта. Если заклинатель двигается в момент действия заклинания, делайте бросок *после* окончания движения, используя ближайшее расстояние. По желанию Мастера, поиск мощных предметов может быть легче.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Detect Magic.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 1200 энергии.

Identify Spell

Опознать заклинание

Позволяет заклинателю узнать, какое заклинание (или заклинания) были сотворены только что (в течение последних пяти минут), или сотворяются в данный момент, объектом или на объект. Не определяет заклинания на зачарованных предметах. Одно сотворение заклинания опознает все заклинания, сотворенные объектом, или на объект. Однако, если заклинания совершенно неизвестны заклинателю – не просто не выучены им, а такие, о которых он даже не слышал – мастер должен давать только общее, смутное описание – типа «какая-то физическая защита». Общее правило – заклинатель обычно слышал обо всех заклинаниях из этой книги, кроме тех, которые Мастер определил заранее как «секретные». Однако заклинатель не знает о заклинаниях, созданных Мастером или игроками.

Стоимость: 2.

Необходимо: Detect Magic.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 1100 энергии.

Analyze Magic

Анализовать Магию

Information; Защита закл., скрывающими магию

Дает заклинателю знать, какие заклинания есть на объекте. Если на объекте более одного заклинания, «анализ магии» определит самое малоэнергетическое, и сообщит заклинателю о том, что на объекте есть еще заклинания. Его можно сотворить заново, для анализа следующего заклинания и т.д. Если предмет содержит чару «имя» (Name сир. 46), отдельное сотворение заклинания необходимо для того, чтобы узнать его имя. Имя автоматически защищается с +5 и каждый заклинатель имеет только одну попытку на один предмет за всю жизнь! Те же правила и для заклинания «пароль» (Password).

Как и при опознании заклинания (предыдущее заклинание), оно дает ограниченную информацию о заклинаниях, совершенно неизвестных заклинателю.

Стоимость: 8.

Время на сотворение: 1 час.

Необходимо: Identify Spell.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 1200 энергии.

Earth Vision, Water Vision, Ice Vision

Земляное, Водное и Ледяное зрение

Regular

Описаны в соответствующих стихийных школах.

Glass Wall

Стеклопанельная стена

Regular

Позволяет заклинателю видеть через *одну* стену, пол, потолок или другое подобное препятствие толщиной до 4 футов (~ 1.2 метра материал не имеет значения).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: 5 других заклинаний школы Знаний (Knowledge) или Earth Vision.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 600 энергии.

Far-Hearing

Дальнослышание

Regular

Описано в школе звуков (Sound стр. 79).

Предсказание

Особые свойства магии предсказания, и ее влияние на игру в магическом мире заслуживают особого внимания. В отличие от большинства заклинаний, совершающих четкое и численное воздействие на игровой мир (испеление драконов и лечение героев, создание каменных мостов над пропастью и т.д.), предсказания и другие информационные заклинания оперируют лишь со знаниями игроков и поэтому требуют особого рассмотрения. Чтобы разбираться с магией предсказания, мы должны поставить для себя несколько вопросов: Широко ли распространены предсказания? Доступны ли они для игроков? Преследуются ли они законом? Если предсказания доступны игрокам, будут ли они рассматриваться отдельно от обычной магии?

Внимательно изучите возможные последствия появления предсказаний в вашем мире. Если они широко распространены, то наверняка затронут такие аспекты общественного устоя как браки, преступления и войны. Знание того, что собирается делать армия противника на день вперед, намного эффективнее, чем линия магов швыряющих огненные шары! Преимущество «святой» (Blessed стр. 96) предполагает, что важные религиозные деятели будут иметь доступ к предсказанию. Пойдут ли молодожены на брак, если звезды будут говорить, что он обречен? Возможность использовать предсказания как улики в зале суда тоже немаловажна... и может направить игру совсем в другом направлении.

К тому же предсказание, более чем другие формы магии, требует от Мастера большой гибкости, и очень качественных идей для игры. Это нечестно - уклоняться или лгать при толковании предсказаний игроков, потративших очки генерацию предсказателя. Однако часто бывает так, что у Мастера нет ответа, или он не желает с помощью единственного заклинания разрушить аккуратно построенную детективную завязку. Вообще, Мастер должен давать столько информации, сколько нужно... если это не грозит разрушением структуры приключения. К счастью, механика GURPS предполагает пути обхода проблем такого рода; штрафы за повторение вопросов на одну и ту же тему, или же зашифрованные видения как ответ на все вопросы, не предполагающее ответы «да» или «нет». Мастер может также использовать пророческие видения для разработки вводной истории или как приманку для действий игроков!

Не все типы предсказаний будут работать во всех игровых мирах. В каждом новом мире оно может работать по-разному. Создание новых методов и объяснений работы предсказаний – отдельное удовольствие.

Необходима ли способность к магии?

Хотя предсказание и является магией, некоторые Мастера могут изменить правила об обязательной для изучения данных заклинаний способности к магии (Magey) в своем мире. Один из способов – установить отдельный уровень маны (mana level) для предсказательных заклинаний. Для ослабления возможности предсказания, можно понизить уровень маны, а для того чтобы сделать предсказание доступным не магам – повысьте уровень до «высокого» или «очень высокого». Другой вариант – ввести отдельное преимущество, которое заменит способность к магии для тех, кто хочет быть только предсказателем. Преимущество «дар предвидения» описан на стр. 105.

Divination

Предсказание

Information

Дает заклинателю видение, относящееся к его вопросу, или ответ на один вопрос предполагающий ответ «да» или «нет». Существует много методов предсказания; каждый из них является отдельным заклинанием и требует своих материалов (см. ниже). Каждый имеет свои плюсы и минусы. Методы, привязанные к конкретным элементам, будут давать более точные ответы на вопросы связанные с этим элементом, – т.е. молибдомансия будет более эффективна, чем спиритизм, в вопросах о море.

Модификаторы: стандартные модификаторы дальних дистанций. Если задается один и тот же вопрос тем же методом в течение дня, видения запутаны; -4 за вторую попытку, -8 за третью и т.д. Вопрос о прошлом или будущем также даются сложнее; используйте модификаторы дальних расстояний, изменяя мили на дни!

Стоимость: 10

Время на сотворение: 1 час, если не сказано иначе.

Необходимо: History и заклинания, указанные в конкретном методе предсказания.

Классические предсказания

Астрология (Astrology) – предсказание при помощи изучения небес и погоды. Наблюдение небес необходимо, и заклинатель должен находиться вне помещения, –5 к умению, если сотворение происходит не в безоблачную ночь вдали от городских огней. Без библиотеки справочной литературы (стоимость \$2000 и весом 200 фунтов – около 100 кг.) все броски с –5. Если предсказание касается личности, необходимо знать место и дату его рождения, без этого –5 к броску. Все штрафы суммируются. **Необходимо:** 10 заклинаний школы стихии Воздуха.

Гадание на картах (Cartomancy) – предсказание с помощью карт Таро дает ответы на вопросы «да» или «нет», и иногда подсказки о побуждениях и внешнем виде тех, кто станет важным в будущем для объекта. Единственное что нужно – колода Таро (в TL3 и ниже рисованная от руки стоит \$1000, но стоит копейки там, где производится серийно). Гадание на картах сильно персонализировано. Если используется иначе, чем предсказание для единственной личности (или влюбленной пары) *в их присутствии*, налагается штраф в –5 к умению. **Необходимо:** по 3 заклинания из всех четырех стихийных школ.

Гадание на кристальной сфере (Crystal-gazing), использует хрустальный шар (см. стр. 47). Когда действует – мастер описывает сцену; как ее интерпритировать – забота самих игроков. Заклинатель может использовать вместо шара чистую воду, чайную гущу и т.п., но получая при этом –10. **Необходимо:** по 5 заклинаний из школ стихий Земли и Воды.

Спиритизм (Dactylomancy) – предсказание при помощи движения указателя по доске, на которой изображены все буквы алфавита и надписи «да» и «нет». За исключением критического успеха ответы на сложные вопросы будут загадочными или кажущимися бессвязными. **Необходимо:** по 3 заклинания из всех четырех стихийных школ.

Харустикация (Haruspication) – предсказание с помощью изучения внутренностей убитых животных (которые должны быть не легче 20 фунтов ~10 кг - никаких голубей!). Незаконно во многих странах. Один вопрос на одно животное. **Необходимо:** 10 заклинаний школы стихии Земли.

Молибдомансия (Molybdomancy) – предсказание по форме, полученной при погружении расплавленного металла в холодную воду. Необходим сильный огонь (как в кузнице) для плавления металла. **Необходимо:** по 5 заклинаний из школ стихий Огня и Воды.

Онеромантия (Oneiromancy) – это интерпретация снов заклинателя. Не требует никаких принадлежностей, но только один вопрос может быть задан за одну ночь и всегда есть 50% шанс, что заклинателю не приснится вообще ничего! Мастер говорит заклинателю, что тот видел, а интерпретация – уже его личное дело. Энергия платится в момент пробуждения. **Необходимо:** по 5 заклинаний из школ стихий Воздуха и Воды.

Пиромантия (Pyromancy) – предсказание путем наблюдения за огнем. Может вызывать видения, или заклинатель может услышать

голос в звуке пламени. Необходимо сжечь небольшое количество очень редких трав (\$100 за попытку). –4, если нет предмета, относящегося к вопросу (к примеру, волосы того, о ком будет предсказание), таковой предмет также сжигается в огне. Необходимо 10 заклинаний школы стихии Огня.

Бросание рун (Rune-casting) – предсказание по камням с рунами (см. стр. 90). Заклинатель должен иметь мешок рунных камней; полный набор – 25 камней, за отсутствие камня – по –1 за камень. Самодельные рунные камни работают вполне неплохо, но полный набор истинных рунных камней дает +2 к умению. Детальное предсказание занимает 30 минут. Или, заклинатель просто может засунуть руку в мешок и достать один или больше камней. Это стоит всего 1 энергии. Мастер говорит заклинателю какую руну(ы) он достал, а уж трактовка – проблема игрока. Руны, выгашенные при проваленном броске, будут обманчивы. **Необходимо:** Magery, и умение «знание рун» (Rune-Lore) на уровне 15+.

Индивидуальные предсказания

Как и гадание на картах, все ниже перечисленные методы предсказания личные по своей природе, и разработаны для того, чтобы давать информацию об индивидууме или паре (супружеской, любовной и т.д.). Все другие методы предсказания, включая предсказание для не желающего того и/или отсутствующей личности, идут с –5.

Аритмомантия (Arithmancy) или гадание по числам – предсказание по загадываемым человеком числам, вычисляемым из имени, даты рождения, а в современных мирах, даже из номера идентификации личности. Если дата рождения объекта неизвестна – заклинатель получает штраф –10. **Необходимо:** 8 заклинаний школы стихии Воздуха или преимущество «математические способности» (Mathematical Ability).

Хиромантия (Chiromancy) – предсказание по линиям на левой руке. Если, по каким-то причинам, невозможно читать по левой кисти – можно это делать по правой с –8 к уровню заклинаний. Если у объекта вообще нет кистей – специальные знания чужой биологии могут дать право на попытку (на усмотрение Мастера). («Ай, милый, все, все расскажу, дай ложноножку – погадаю...») **Необходимо:** по 4 заклинания из каждой из четырех школ стихий.

Графология (Graphology) – разбор чего-то почерка с целью получения информации о нем. Необходимо как минимум 30 слов и роспись. Просто роспись сама по себе может быть разобрана с –5. **Необходимо:** по 6 заклинаний из школ стихий Воздуха и Земли.

Линомантия (Limnomancy) – гадание по теньям, отбрасываемым луной на лице человека. Каждое сотворение требует минимум \$20 серебряной пыли высыпавшей на ладони заклинателя, а после переносимой на лицо объекта. Требуется 30 минут. **Необходимо:** 5 заклинаний школы стихии воздуха и 2 заклинания школы стихии земли.

Педомантия (Pedomancy) – предсказание по отпечаткам ног объекта. Отпечатки должны быть оставлены в глине. Специальная глина или смесь ее со специальными материалами может быть необходима для данного заклинания, или может давать бонусы. Если читаемые отпечатки ног оставлены не на глине – предсказание идет с –5. **Необходимо:** 4 заклинания школы стихии Земли и 2 стихии воздуха.

Предсказание по стихиям

Все ниже перечисленные методы имеют те же требования что и Пиромантия: 10 заклинаний из школы соответствующей стихии (Земли для Геомантии, Воды для Гидромантии и т.д.)

Геомантия (Geomancy) – предсказание методом изучения земли. Может быть использовано только на голой земле – нельзя выполнять его в здании, на комическом корабле и т.д. Требуется открытый грунта (никаких растений) размером хотя бы в 1 клетку. Предсказание происходит путем наблюдения за реакцией почвы на нанесение на ней символов. Заклинателю необходим серебряный прут (\$250) для нанесения символов; без него все попытки с –10. Сотворение на очень сухой или очень мокрой земле дает штрафы от –1 (земля после тумана или кратковременной засухи) до –8 (за грязь или песок).

Аэромантия (Aeromancy) – предсказание по воздуху. Выполняется в одиночестве, и, как и «геомантия», требует находиться вне помещений, однако не обязательно быть на земле. Фактически, находиться на крыше высокого здания – даже лучше! Если предсказатель находится на высоте 50 ярдов над землей, он получает +1 к заклинанию; +1 за каждое удвоение высоты, до максимума +6. Однако он должен сохранять высоту в течение всего обряда сотворения заклинания! И еще, вакуум или космос – не место для предсказания. Воздух должен присутствовать самым явным образом. Информация приходит в виде видений или голосов.



Гидромантия (Hydromancy) – предсказание по воде, или точнее – по движению воды. Это далеко не то же самое, что использование воды вместо хрустально шара! Обычно используется ручей или река, однако даже подземные озера не дают никаких штрафов. Если используется бочка или чаша – в воду бросаются драгоценные камни (синие или прозрачные, стоимостью минимум \$800) чтобы вызвать движение. Камни можно использовать много раз. Может быть использовано в любых условиях и не требует одиночества.

Прочие методы

Астрогиромантия (Astrogyromancy) – предсказание путем бросания костей с разными символами на сторонах – числами и буквами. Требуется набор костей стоимостью \$25. Чтение занимает 20 минут. **Необходимо:** по 6 заклинаний из каждой стихийной школы.

Беломантия (Belomancy) – предсказание путем подбрасывания небольшого количества стрел и изучения геометрии их падения. Необходима минимум дюжина стрел. **Необходимо:** Aeromancy.

Ботаномантия (Botanomancy) – хворост и падшая листва весом около 2 фунтов поджигаются, после исследуется пламя и пепел.

Необходимо: Пять заклинаний школы стихии Огня и пять заклинаний школы Растений.

Гастромантия (Gastromancy) требуется давший согласие на его использование человек. Он помещается в транс, после чего он начинает произносить загадочные и пророческие вещи. После окончания действия заклинания он теряет 5 единиц усталости, независимо от того, было ли успешно заклинание. **Необходимо:** Умение «гипнотизм» (Hypnotism) на уровне 15+ и по 3 заклинания из каждой стихийной школы.

Лихомантия (Lithomancy) – гадание путем бросания драгоценных камней на черную ткань. Камни и ткань стоят в общей сложности \$1500, но могут быть заменены цветным стеклом со штрафом –3. **Необходимо:** 2 заклинания из школы стихии Воды и 5 заклинаний школы стихии Земли.

Либраномантия (Libranomancy) – предсказание при помощи изучения дыма из кадила. Кадило стоит от \$5 в TL4 и меньше, и по \$1 тратится на каждое заклинание. Воздух должен быть стоячим в течение сотворения заклинания. **Необходимо:** по 5 заклинания из каждой стихийной школы, или по 7 заклинаний школ стихий Огня и Воды.

Школа света и тьмы (Light and Darkness)

Light Свет

Regular

Производит слабый свет, как от пламени свечи. Он остается на месте, пока заклинатель не сконцентрируется на его перемещении. Перемещается со скоростью 5.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 на сотворение 1 на поддержание.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 100 энергии.

Continual Light Regular

Постоянный свет

Сотворяется на небольшой объект (максимум размером с кулак или 1 фунт) или небольшую часть большого объекта, вызывая белое свечение этого объекта.

Продолжительность: Переменная – кидай 2d на количество дней.

Стоимость: 2 за тусклое свечение, 4 за свет костра, 6 за свет такой яркости, что с близкого расстояния больно смотреть.

Необходимо: Light.

Предмет: Любой предмет можно сделать светящимся вечно за стоимость в 100 раз большую, чем вышеуказанная (т.е. 200 за тусклое свечение и т.д.).

Light Jet Струя света

Regular

Палец заклинателя излучает луч яркого света, который может быть использован как вспышка. Он дает хорошее освещение на расстояние 10 ярдов в указываемом направлении, а рассмотреть что-либо можно будет вплоть до 30 ярдов вперед. При хорошей видимости может быть использован как сигнальный огонь на расстоянии до мили.

Может быть использован в бою для ослепления врагов, находящихся на расстоянии 10 ярдов и ближе, но только при почти полной тьме (той, которая в бою дает штраф –5 и больше). От него можно увернуться или блокировать, но не парировать. Используйте умение обращения с магическими струями (Magic Jet) или DX-4 и прицельный удар в лицо (–5 на попадание). Любой, по кому попали таким лучом, получает –4 к DX на следующий ход и –1 к DX до конца боя (штрафы не суммируются!). Для противников с ночным зрением (Night Vision) эти штрафы удваиваются.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Continual Light.

Предмет: Перчатки или кольцо; позволяет заклинателю сотворять это заклинание. 200 энергии.

Colors Цвета

Regular

Позволяет заклинателю изменить цвет любого источника освещения. Заклинание должно быть сотворено на источник света. Возможны многократные изменения цвета, если заклинатель концентрируется.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание (изменения постоянны, если сотворены с «постоянным светом» (Continual Light)).

Необходимо: Light.

Flash Вспышка

Regular

Создает яркую вспышку света. Она полностью ослепит того, кто ее видит, и уменьшит DX остальных на 3. Действует на всех, кто повернут лицом к источнику света с открытыми глазами (если не использованы миниатюры – на усмотрение мастера). Заклинатель сам по себе не будет затронут, если он закроет глаза в момент сотворения заклинания. Все остальные создания в находящиеся области действия должны сделать бросок по НТ для избежания худшего эффекта.

Расстояние	Бросок по НТ выполнен	Бросок по НТ провален
ближе 10 клеток	1 минута с –3 DX	3х секундное ослепление
		1 минута с –3 к DX
от 11 до 25 клеток	10 секунд с –3 к DX	1 минута с –3 к DX
более 26 клеток	никакого эффекта	3 секунды с –3 к DX

Стоимость: 4.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Continual Light.



Darkness **Тьма**

Area

Покрывает одну или более клеток кромешной тьмой. Находящийся в «темной» клетке может смотреть наружу нормально, но не видит ничего в своей собственной и соседних «темных» клетках. Находящиеся снаружи не видят ничего кроме тьмы в «темных» клетках. Так что атаки из темных клеток не имеют штрафов, а атаки в темноту – имеют (см. стр. 12). Заклинение «зрение во тьме» (Dark Vision) позволяет видеть через «тьму», «инфрозрение» (Infravision) – нет.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Continual Light

Предмет: Пол, земля или ковер могут быть зачарованы таким образом, что площадь над ними (около 6 футов ~ 1.8 метра) остается постоянно во тьме. 120 энергии за клетку.

Shape Darkness **Придать форму тьме**

Area

Это заклинание позволяет заклинателю придавать форму и двигать (5 ярдов в секунду) объемную тьму созданную с помощью заклинания «тьма» (Darkness). Также позволяет изменять форму плоской тени, однако она остается плоской (двумерной). Уменьшить размер тени можно легко, однако увеличение делает ее немного прозрачной. Случайный наблюдатель не заметит этого, но при пристальном рассмотрении, наблюдатель получает возможность на бросок по IQ, чтобы заметить, что у тени нет исходного прообраза. Тень не обязана оставаться привязанной к объекту, отбрасывающему ее.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2; то же самое на поддержание. Для теней базовая стоимость 1.

Необходимо: Darkness.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 200 энергии.

Blur **Размытие**

Regular

Объект сложнее увидеть что, следовательно, усложняет попадание физическими атаками и заклинаниями. Каждое очко затраченной энергии (вплоть до 5) вычитается из эффективного уровня умений атакующего объект.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 5 на сотворение и поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Darkness.

Предмет: Посох, палочка или украшение; работает только на носителя. 100 энергии за каждое вычитаемое очко.

Hide **Сокрытие**

Regular

Делает объект малозаметным. Даже если объект находится в поле зрения, необходим бросок по зрению (Vision roll) чтобы его увидеть. Настороженность (Alertness) помогает, остальные органы чувств – нет.

Если объект уже спрятан каким-то образом – каждое очко энергии (вплоть до 5) дает штраф –1 к любому броску чувств при попытке найти объект. Живое существо должно оставаться неподвижным; заклинание не защищает, пока он движется (однако оно заработает опять, когда он встанет неподвижно).

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: от 1 до 5; то же самое на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Blur или Forgetfulness (стр. 66).

Предмет: (a) Украшение, посох или палочка; действует только на носителя. 1000 энергии. (b) Любой предмет может быть «сокрыт» навсегда – по 200 энергии за каждое очко «скрытности», за клетку размера объекта.

Invisibility **Невидимость**

Regular

Объект невозможно увидеть, он не будет отражаться в зеркалах, отпечатываться на фотографиях и т.д. Он все еще издает звуки, оставляет следы и т.п. Все, что он подбирает, также становится невидимым, пока он это несет или пока он сам не станет видимым. С помощью «инфрозрения» (Infravision) он также не будет видим, однако с помощью «видеть невидимое» (See Invisible) – будет. Невидимые существа имеют огромное преимущество в бою: см стр. 12.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 3 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: 6 заклинаний школы Света и Тьмы включая Blur.

Предмет: (a) Посох, палочка или украшение, действует только на носителя. 1200 энергии. (b) Предмет может быть сделан невидимым навсегда 500 энергии за клетку объема или 50 фунтов веса – что больше.

Infravision **Инфразрение**

Regular

Позволяет объекту видеть в инфракрасном диапазоне, т.е. улавливать дополнительное излучение в придачу к нормальному световому. Так что в темноте горячие вещи будут ярко светиться, а теплые будут казаться тускло красными. Теплокровные создания (и места, где они только что были) также будут светиться. Тепловые источники – такие как костер – будут давать «свет», который отражается от окружающих объектов. Это заклинание не позволяет видеть невидимые объекты.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Keen Eyes (стр. 69) или 5 заклинаний школы Света и Тьмы.

Предмет: Посох, палочка или украшение, работает только на носителя. 100 энергии.

Night Vision **Ночное зрение**

Regular

Позволяет объекту нормально видеть, пока есть хоть какие-то источники света. (Это заклинание – магический эквивалент преимущества «ночное зрение» (Night Vision)). Однако в полной темноте объект перестает видеть что-либо.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Keen Eyes (стр. 69) или 5 заклинаний школы Света и Тьмы.

Предмет: Посох, палочка или украшение, работает только на носителя. 200 энергии.

Dark Vision **Зрение во тьме**

Regular

Это заклинание поможет видеть даже в кромешной темноте! Он также может игнорировать эффект заклинания «тьма» (Darkness).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Night Vision или Infravision.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Работает только на носителя. 400 энергии.

Hawk Vision **Соколиный глаз**

Regular

Позволяет заклинателю видеть удаленные объекты так, как будто он находится намного ближе. Пока заклинание работает – заклинатель ставится дальновзорким. Объекты, находящиеся на расстоянии ближе чем 10 ярдов, не выглядят ближе – он размываются; атаки по ним (видимо, как и остальные действия *прим. переводчика*) идут с –2 к умению. Объекты, находящиеся на большем расстоянии, видны, как будто находятся в 100 раз ближе (минимум 10 метров), по ним можно стрелять с модификаторами за дальность, как будто они и находятся на таком расстоянии, однако 1/2D и MAX не изменяются.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Keen Eyes или 5 заклинаний школы Света и Тьмы.

Объект не должен страдать недостатками слепота (Blindness) и Плохое Зрение (Bad Sight).

Предмет: Одежда или украшение, содержащее рисунок орла. Работает только на носителя. 400 энергии.

See Invisible **Видеть невидимое**

Regular

Объект становится способен видеть все, что скрыто заклинанием «невидимость» (Invisibility) или «естественно» невидимые объекты. Таковые объекты будут немного прозрачными, так что можно видеть сквозь них и понять, что они невидимы для других.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Необходимо: Invisibility или (Dark Vision и Infravision)

Предмет: Посох, палочка или украшение. Работает только на носителя. 400 энергии.

Школа созидания и разрушения (Making and Breaking)

Find Weakness

Найти слабое место

Позволяет заклинателю почувствовать самую хрупкую точку на объекте. Может быть сотворено на часть крупного объекта; не обязательно сотворять его на всю городскую стену, можно проверять по одному метру стены за раз. Конечно же, большинство объектов вообще не имеют особо уязвимых мест.

Стоимость: 1, или 1 за клетку, если объект крупный. Цена удваивается, если объект живой.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: По одному заклинанию каждой из четырех школ стихий.

Предмет: Украшение. Работает только для носителя. 100 энергии.

Information

имеется) 1 PD с большинства объектов. Оружие (кроме очень качественного (Very Fine) – на него заклинание не действует) просто падает в качестве на одну ступень.

Стоимость: 2 за фунт материала, тоже и самое на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд за фунт материала.

Необходимо: Magery, Weaken, Decay.

Weaken

Ослабление

Наносит 1d повреждений слабейшей части объекта (работает только на неодушевленные предметы). О прочности различных материалов см. B125. Заклинатель не может использовать это заклинание на один предмет чаще, чем раз в час. DR не защищает объект.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 2

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Find Weakness.

Предмет: Посох, палочка или перчатки. Работает только для носителя. Используется при ударе по объекту. 200 энергии.

Regular

Reshape

Изменить форму

Позволяет объекту лепить из любой неодушевленной субстанции, как будто из глины. Однако это не дает объекту никаких новых художественных способностей. Любой предмет, который объект берет в руки, немного размягчается, что может приносить некоторые неприятности. К примеру, взятым в руки мечом он будет наносить лишь половину повреждений, а размягченный пистолет разорвется при выстреле. Любой размягченный предмет станет твердым вновь, как только объект выпустит его из рук. С помощью этого заклинания могут быть разобраны стены или двери – со скоростью две пригоршни в секунду. Это заклинание можно использовать даже для прокладки туннелей в скалах, но эффективность будет равна рытью мягкой земли руками (см. B90) – что медленно и утомительно.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение, 3 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Magery, Weaken, (Shape Earth или Shape Plant).

Предмет: Перчатки. 500 энергии.

Regular

Shatter (VH)

Разрушение

Похуже на «ослабление» (Weaken), но быстрее – сотворяется за ход, а повторять можно немедленно. Наносит до 3d повреждений. Но если заклинание не нанесло достаточно для уничтожения объекта повреждений – оно не оставляет никакого ущерба. Объектом может быть только неодушевленный предмет.

Стоимость: от 1 до 3. 1d повреждений за каждую единицу энергии, вложенную в заклинание.

Необходимо: Magery, Weaken.

Предмет: Посох, палочка или перчатки. Работает только для носителя. Используется при ударе по объекту. 500 энергии.

Regular

Ruin

Разложение

Это заклинание ускоряет процесс разложения или распада неживых материалов. Железо и сталь ржавеют, но на других материалах эффект будет замечен, только если заклинание поддерживать в течение очень долгого времени. Органические материалы – кожа, мех, дерево, пластик и т.п. – будут гнить до бесполезного состояния. Керамика не подвержена разложению.

Продолжительность: 1 минута. Каждая минута дает эффект, равный старению объекта на 5 лет. Снимает 1 DR, HT и (если

Regular

Disintegrate (VH)

Дезинтеграция

Похуже на «разрушение» (Shatter), только оставляет после себя лишь пыль (после него чинить нечего!). Может нанести до 1d повреждений. Если выброшенные повреждения не уничтожают объект – объект не поврежден. Заклинание действует только на неодушевленные объекты, и не может быть сотворено на часть объекта.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: от 1 до 4; 1d повреждений за каждое очко вложенной энергии.

Необходимо: Magery 2, Shatter, Ruin, Earth to Air, Destroy Air, Destroy Water.

Предмет: Посох, палочка или перчатки. Работает только для носителя. Используется при ударе по объекту. 1500 энергии.

Regular

Restore

Восстановление

Сломанный объект временно начинает выглядеть как новый. Другие органы чувств и «маическое зрение» (Mage Sight) этим заклинанием не обманешь.

Продолжительность: 10 минут

Стоимость: 2 за клетку размера объекта; половина на поддержание; Очень маленькие объекты все равно стоят 2 энергии.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Либо Weaken либо Simple Illusion.

Regular



Dye **Окраска**

Regular

Меняет цвет любого неодушевленного материала на цвет, установленный заклинателем (примите к сведению, что волосы и тонкий наружный слой кожи считается неодушевленным!). Цвет исчезнет через 2d дней, но его нельзя вывести стиркой или растворителем. Возможны прозрачные цвета (??? Может полупрозрачные?). Возможна только однотонная окраска – никаких рисунков, однако по желанию заклинателя можно менять цвет не всего объекта, а лишь его части.

Продолжительность: 2d дней.

Стоимость: 1 за маленький (размером с кулак) объект, 2 за смену цвета волос или объект объемом около кубофута, 5 за человека или объект размером в 1 клетку.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Restore, Colors.

Clean **Уборка**

Area

Очищает выбранную площадь или существо (т.е. убирает грязь и мусор и полирует блестящие поверхности). Не убирает неприятные запахи (используйте «очистку воздуха» (Purify Air)).

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 2

Необходимо: Restore

Предмет: Посох, палочка или принадлежности для уборки (метла, веник, и т.п.). Необходимо коснуться прибираемой области. 100 энергии.

Rejoin **Собрать**

Regular

Временно чинит сломанные неодушевленные предметы. Если некоторые маленькие части утеряны – штраф к уровню заклинания –3, но если все же сотворено успешно – объект соберется без отсутствующих частей.

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 1 за каждые 10 фунтов веса объекта (минимальная стоимость 2); половина (округленно вверх) на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды за каждые 10 фунтов веса объекта.

Необходимо: Weaken и Restore.

Stiffen **Жесткость**

Regular; Защита - специальная

Временно лишает гибкости объект; к примеру, может превратить веревку в палку, а нитку в отмычку. Не работает на живых существ. Может использоваться для создания импровизированного оружия – Мастеру судить о его эффективности.

Заклинание может также использоваться для запираения противника в собственной одежде. В таком случае противник сопротивляется по HT+2, если заклинание успешно – противник получают –1 к DX за каждый фунт «жесткой» одежды, этот штраф также влияет на его скорость перемещения (Move).

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 1 за фунт веса объекта – минимальная стоимость 2; половина стоимости на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды за фунт веса.

Необходимо: Rejoin.

Repair **Починка**

Regular

Восстанавливает сломанный, неодушевленный объект. Если какие-то мелкие части утеряны, налагается штраф в -5 к уровню заклинания, и требуется подходящий материал для создания этой части заново (к примеру, для починки золотой филигранной работы необходим кусок золота). Если заклинание сотворено успешно, утерянные части будут заменены новыми. Сломанный магический предмет не восстановит чары после «починки» (зато можно восстанавливать запас прочности магических вещей).

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3 за каждые 10 фунтов веса объекта (минимальная стоимость 6).

Время на сотворение: 1 секунда за каждый фунт веса (минимум 10 секунд)

Необходимо: Magery 2, Rejoin.

Repair Arrow **Починка стрелы**

Regular

Похоже на «починку» (Repair), но специально для стрел весом до 4 унций (~115 грамм). Необходимо хотя бы 80% от стрелы и обязательно наконечник. Заклинание создаст идеально прямое древко с нормальным опереньем и острым наконечником – как новая стрела, а возможно даже лучше.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 2 за стрелу.

Время на сотворение: 4 секунды за стрелу.

Необходимо: Rejoin.

Shatterproof **Ударостойкость**

Regular

Делает небольшие объекты (допустим оружие) прочнее. Дешевое (cheap) или обычное (regular) оружие под действием этого заклинания становится «хорошего» (fine) качества, а «хорошее» становится «очень хорошим» (very fine). Другие предметы удваивают свой HT, и не могут сломаться случайно, в результате падения и т.п. Это заклинание также удваивает DR и HT щитов, в случае, если используются правила пробивания щитов (B120). Это заклинание не увеличивает сопротивляемость к «пробиванию», так что оно не подходит для укрепления стен, брони и т.п. (но, смотри заклинания школы Защиты и Оповещения (Protection and Warning) стр. 76).

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 3 на сотворение, 3 на поддержание.

Необходимо: Repair, Shatter.

Предмет: Любой предмет можно сделать ударопрочным навсегда; но, если предмет, все же окажется сломан, его части не останутся зачарованными. 400 энергии.

Copy **Копия**

Regular

Делает одну или несколько копий со страницы текста. Бумага или пергамент необходимы для помещения копируемого текста. Копии свитков или рунных пергаментов *не будут* иметь магической силы.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 2 плюс 1 за каждую копию.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Грамотность (Literacy) и Dye.

Sharpen **Острие**

Regular

Временно придает невероятную остроту лезвию ножа и колющему оружию. Что дает +1 или больше к повреждениям наносимым оным.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 энергии за каждые 6” (~15 см.) лезвия. Примеры стоимости (если это не какая-нибудь специальная обстановка): 1 за стрелу; 2 за нож, пику или топор; 3 за одноручный меч; 5 за двуручный меч. Стоимость удваивается если бонус повреждений +2, утраивается если +3. Половина стоимости (округленно вверх) на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Repair.

Предмет: Смотри заклинание «сила» (Puissance) в школе Чародейства (Enchantment). Если предмет уже содержит на себе это чару – заклинание не добавляет бонусов – работает только более сильное заклинание.

Knots **Узлы**

Regular

Вяжет узлы, которые невозможно развязать без использования магии (однако можно разрезать). Узлы развяжутся, когда кто-нибудь произнесет пароль (установленный заклинателем), касаясь веревки в любой точке. Так что веревка, завязанная на вершине обрыва, свалится, как только кто-нибудь, способный дотянуться до нее снизу, скажет пароль. Работает также на ремнях, поясах верности и т.д. Заклинание «развинчивание» (Undo) также развязает узлы, не «узлам» будет позволено бросок защиты.

Продолжительность: Пока не сказан пароль, или веревка не обрезана или уничтожена.

Стоимость: 2. Не поддерживается – если веревка развязана, нужно пересотворить.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Stiffen.

Предмет: Веревка, зачарованная этим заклинанием навсегда, вместе с паролем (часто используется банальное “Развяжись!”). Чары исчезают, если веревка перерезана. 20 энергии за фут веревки.

Школа метамагии (Meta)

Эти заклинания работают со структурой магии; это заклинания, работающие на заклинания.

Activate Runes (VH) Активировать руны

См. стр. 92.

Regular

Conceal Magic Regular
Скрыть магию

Сотворяется на одну личность или предмет. Оно противостоит любым информационным заклинаниям, сотворенным на объект. Число, вдвое больше количеству затраченной на заклинание энергии (максимум 5), вычитается из уровня заклинания, с помощью которого пытаются узнать что-либо о предмете, найти его и т.п. *Пример:* На кольцо сотворено «скрытие магии», затрачено 4 очка энергии. Пока это заклинание действует, любые попытки «обнаружить магию» (Detect Magic) на этом кольце идут с -8; «опознание магии» (Identify Magic) будут находить заклинания на кольце с -8; в «магическом зрении» (Mage Sight) кольцо будет видно только в том случае, если заклинание сотворено на 8 лучше уровня (однако остальные вещи будут видны при обычном успешном броске) – и т.д.

Обратите внимание, что это заклинание чем-то похоже на «защиту от наблюдения» (Scryguard) – приведенную ниже – но это не одно и то же.

Продолжительность: 10 часов.

Стоимость: от 1 до 5; столько же на поддержание. Стоимость удваивается за объект размером в 2 клетки и т.д.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Detect Magic.

Предмет: Это заклинание может быть оставлено на предмете навсегда, чтобы усложнить его обнаружение и опознание. Стоимость в 100 раз больше чем обычно, т.е. 200 энергии дают -4 на магические попытки что-либо узнать о предмете.

Scryguard Защита от наблюдения

Regular; Защищает от информ. заклинаний

Усложняет любые попытки поиска объекта с помощью информационных заклинаний. Информационное заклинание должно выиграть состязание с данным, чтобы «увидеть» защищенный объект. *К примеру:* если ты защищен этим заклинанием, а кто-то пытается использовать «поиск» (Seeker) или «хрустальный шар» (Crystal Ball) должен будет преодолеть «защиту от наблюдения» чтобы увидеть тебя. Это заклинание не действует на попытки «опознания магии» (Identify Magic).

Продолжительность: 10 часов.

Стоимость: 3 на сотворение 1 на поддержание. Стоимость удваивается за объект размером в 2 клетки и т.д.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Magery.

Предмет: заклинание может быть оставлено на предмете навсегда, чтобы усложнить его магическое обнаружение. 500 за клетку размера предмета.

Scrywall от информационных заклинаний

Area; Защищает

Стена защиты от наблюдения

То же и самое, что и предыдущее заклинание, только защищает площадь и все находящееся на ней.

Продолжительность: 10 часов.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Время на сотворение: Количество секунд равно количеству затраченной энергии.

Необходимо: Scryguard.

Предмет: (a) Любая емкость. Она и все внутри нее защищено от наблюдения. 200 энергии за кубический фут (минимальная стоимость 500). (b) Ковер или площадь на полу; защищает людей и вещи находящиеся на ней. 300 энергии за клетку.

Magic Resistance

Regular; Защита по IQ+Magery

Спротивление магии

За очко энергии, вложенное в это заклинание (максимум 5), давший согласие объект увеличивает свою сопротивляемость магии на 2, тот, сопротивляющийся данному заклинанию – на 1. Когда заклинание сотворено, работает как обычная сопротивляемость магии (стр. 13). Объект все еще может сотворять заклинания, но со штрафом, равным «сопротивляемости». Заклинания, уже действующие на объект (или уже сотворенные им), не затрагиваются. Он может использовать снадобья и магические предметы как обычно.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 5 на сотворение; тоже и самое на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Magery и как минимум по одному заклинанию из семи различных школ магии.

Предмет: (a) Посох, палочка, оружие или украшение. Действует только на носителя. Используемо кем угодно, но стоимость вдвое больше для не-магов. 300 энергии за каждую единицу максимального уровня «сопротивляемости» который может дать предмет. (b) Любой предмет. *Собственная* сопротивляемость вещи увеличивается от 1 до 10; Сопротивляемость магии владельца не изменяется. 200 энергии за очко сопротивляемости. Не изменяет способностей сотворения заклинаний пользователя.

Spell Shield Area; Защищает от всех заклинаний, Шит против заклинаний проходящих сквозь него

Спротивляется всем заклинаниям, сотворенным *снаружи* на объект *внутри* области. Также действует как «стена защиты от наблюдения» (Scrywall см. выше). Исключения: Не действует на «метательные» (missile) заклинания, включая «проклятый снаряд» (Curse Missile). Примите к сведению, что если атакующее заклинание выигрывает состязание – оно проходит сквозь «шит», но не уничтожает его, а уменьшает его уровень на 1.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Magery 2, Scryguard, Magic Resistance.

Предмет: (a) Любая емкость. Она и все внутри нее защищено «шитом против заклинаний». 250 энергии за кубический фут (минимум 500). (b) Любой ковер или площадь на полу. Защищает людей и вещи стоящие на нем. 400 за клетку.

Counterspell Regular; Защита закл. объектом Контрзаклинание

Это заклинание аннулирует одно действующее заклинание. Хотя «контрзаклинание» и является отдельным заклинанием, для того, чтобы противостоять конкретному заклинанию, заклинатель также должен знать *еще* и это заклинание. Другими словами, нельзя выставлять контрзаклинание против заклинания, которое ты не знаешь. Объектом «контрзаклинания» может быть либо объект противостоящего заклинания, либо заклинатель, сотворяющий оное. Не действует на магические предметы, но может противостоять заклинанию, сотворенному с помощью магического предмета. *Пример:* Если у вас есть кольцо с наложенным на него свечением (Continual Light), «контрзаклинание» не подействует на него; но если у вас есть кольцо, с помощью которого вы можете *сотворять* «свет» (Light), «контрзаклинанием» можно аннулировать его эффект как только свет сотворен.



Заклинение сотворяется на меньшем из уровней умений заклинателя с «контрзаклинанием» и аннулируемым заклинанием. Не будет отменять заклинания, которые вносят постоянные изменения в окружающий мир – т.е. «сон» (Sleep), «погасить огонь» (Extinguish Fire), «создать землю» (Create Earth), «вытянуть ману» (Drain Mana). Работает только против действующих заклинаний. Можно сотворять по много маленьких «контрзаклинаний», которые будут устранять площадные заклинания часть за частью.

Стоимость: Половина стоимости сотворения противостоящего заклинания, не учитывая бонусы другого заклинателя за высокие уровни умений. Противостояние мощным заклинаниям может быть разорительным! Если стоимость по каким-то причинам не высчитывается – оценка на волю Мастера.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Magery

Dispel Magic Area; Защита заклинанием объектом **Рассеять магию**

Это заклинание, при успешном сотворении, уничтожает все заклинания в выбранной области. Не действует на зачарованные предметы, только на заклинания. Отдельные мощные заклинания также не затрагиваются – в частности такие, которые убираются только заклинанием «снятие проклятия» (Remove Curse).

Каждое заклинание защищается отдельно. Рассеивание магии не может работать избирательно! Заклинателю не обязан знать, что за заклинание(я) он рассеивает. Чтобы уничтожить одно заклинание, не трогая другие, используйте «контрзаклинание» (см. предыдущее заклинание).

Продолжительность: Рассеянная магия исчезает навсегда.

Стоимость: 3

Время на сотворение: 1 секунда за каждое вложенное очко энергии.

Необходимо: Counterspell и как минимум 12 любых других заклинаний (любого типа).

Ward Blocking; Защита заклинанием объекта **Оберег**

Сотворенное сразу же после того, как враждебное заклинание брошено на объект, оно может предотвратить его действие. Действует против одной магической атаки. Если атакующее заклинание действует против нескольких людей – каждый «оберег» спасет только одного. Не защищает от метательных (missile) заклинаний.

Заклинатель может «блокировать» только заклинания, которые он сам знает на уровне 12 и выше; заклинатель, знающий (к примеру) «сон» (Sleep), может «блокировать» один объект от «массового сна» (Mass Sleep). Бросок делается по меньшему из уровней – либо уровню «оберега», либо уровню его заклинания, которое он «блокирует». Заклинатель должен заявить, что он использует «оберег» до того, как объект атакующего заклинания сделает бросок защиты. При попытке блокирования заклинания, которое данный заклинатель не может блокировать (не знает такого заклинания) «оберег» будет потрачен впустую.

Стоимость: 2 на сотворение на себя, или 3 на любого другого находящегося в поле зрения. Нельзя защищать того, кого не видишь.

Необходимо: Magery.

Reflect Blocking; Защита заклинанием объекта **Отражение**

Это усовершенствованная версия «оберега» (Ward), и работает точно также. Разница лишь в том, что он будет *отражать* враждебное заклинание, а не рассеивать. Так что, если «отражение» срабатывает, отражаемое заклинание срабатывает на заклинателя, как будто бы он был объектом. Если атакующее заклинание площадное (area), успешное «отражение» защитит объект и подействует на заклинателя так, как будто он находится в этой области, однако остальная область все равно атакована.

Стоимость: 4 при сотворении на себя, 6 на любого другого находящегося в поле зрения. Нельзя защищать того, кого не видишь.

Необходимо: Ward.

Great Ward Blocking; Защита закл. объектом **Великий оберег**

Тоже и самое что «оберег» (Ward), но при удачном срабатывании защищает любое количество атакованных заклинанием.

Стоимость: по 1 за защищаемый объект (минимум 4)

Необходимо: Magery 2, Ward.

Pentagram Special; Защищает от попыток **Пентаграмма пересечь ее**

Создает магический барьер, двухсторонне блокирующий проникновение враждебных заклинаний и магических созданий. Пентаграмма – это фигура в форме звезды, начертанная на полу или на

земле. Каждая клетка, занятая (даже частично) пентаграммой, является защищенной. Магические создания (демоны (demon), големы (golem), создания (creation), зомби (zombie), элементали (elemental) и прочие) не могут пересечь границу пентаграммы, они также не могут сотворять заклинания или двигать физические объекты через пентаграмму. Немагические создания (включая магов) могут свободно пересекать пентаграмму, однако все равно не могут сотворять заклинания через нее. Заклинания перемещения (полет (Flight), телепортация (Teleport) и т.п.) не могут быть использованы для прохода через пентаграмму.

Особо опасные создания могут быть призваны прямо в пентаграмму; заклинатель становится снаружи и призывает создание точно в центр пентаграммы. Заклинатель открывает пентаграмму только когда убедиться в том, что может контролировать заключенное в ней существо.

Если часть пентаграммы стерта или перерезана – пентаграмма теряет силу до тех пор, пока заклинатель не восстановит линии, для этого потребуется кусочек мела и какое-то время (обычно хватает секунды). Никакие заклинания не могут повредить пентаграмму, однако физические действия (допустим, пройти и испортить линию ботинком) могут в этом преуспеть, если совершаются немагическими созданиями. То есть демон или создание не могут сделать это, а обычный человек – может. Также и человек может швырнуть камень через пентаграмму, а демон или голем нет.

Магические существа могут попытаться силой пробиться сквозь пентаграмму. Тогда кидается сравнение между $(ST+IQ)/2$ создания и уровнем заклинания «пентаграмма». Если создание побеждает – оно уничтожает пентаграмму! Одно создание не может «проверять» пентаграмму чаще, чем раз в день.

Продолжительность: Постоянна, пока не разрушена.

Стоимость: 10 за клетку защиты. Больше количество энергии поможет создать более прочную пентаграмму – см. стр. 15. Также маг может использовать метод «медленного и верного зачарования» (хотя «пентаграмма» технически не является заклинанием чарового класса) для создания крупных пентаграмм в одиночку.

Время на сотворение: Минимум 5 секунд за клетку защиты. Это время тратится на начертание линий и необходимо независимо от уровня умения и доступности энергии.

Необходимо: Spell Shield.

Предмет: Гильдии магов могут иметь постоянные пентаграммы, они обычно выкладываются мозаикой из черепицы или драгоценных камней, чтобы избежать случайного стирания и позволить заклинаниям сотворяться на очень высоких уровнях. Однако и такую конструкцию можно ритуально «разорвать» с помощью меловой метки. Но на самом деле, между таковыми и обычными пентаграммами нет никакой особой разницы – любая пентаграмма остается до тех пор, пока не сломана. (Если враждебное создание прорывает таковую пентаграмму – чары спадают, но рисунок остается).

Bless Regular **Благословение**

Основное заклинание поддержки и защиты. Должно сотворено на другого – нельзя благословлять себя. В некоторых игровых мирах это заклинание может быть сотворено только святыми или «добрыми» волшебниками, на усмотрение Мастера.

Эффект от благословения следующий: Все броски объекта улучшаются на одно очко (или более, зависит от мощности благословения). Модификаторы не влияют на критические успехи и провалы. Эффект длится до тех пор, пока объект не провалит какой-либо бросок (или противник сделает лучший бросок) или пока объект не попадет в какие-то серьезные неприятности. Тогда «благословение» чудом отводит или уменьшает опасность, оно на этом заканчивается. Когда благословение вступит в силу, и в какой форме – зависит от Мастера. Если стрела направлена в сердце, благословение первого уровня сместит ее в руку, благословение второго уровня пошлет ее в шляпу, благословение третьего уровня убьет ею врага за спиной.

Продолжительность: описана выше.

Стоимость: 10 – за благословение 1-го уровня, 50 – за 2-й, 500 – за 3-й. Благословения не могут накладываться: более сильное рассеет более слабое.

Время на сотворение: 1 мин. за каждое очко энергии, вложенное в заклинание.

Необходимо: magery 2, и как минимум по 2 заклинания из 10 различных школ магии. Magery 3 требуется для сотворения благословения 3-го уровня. Мастер, при желании, может требовать также статус «святой» или «хороший».

Предмет: любой. Благословение сотворяется не на человека, а на предмет и действует на носителя предмета. Когда благословение уходит от сильной опасности, предмет теряет чары. Стоимость энергии в 10 раз больше, чем на человека.

Curse Проклятие

Regular

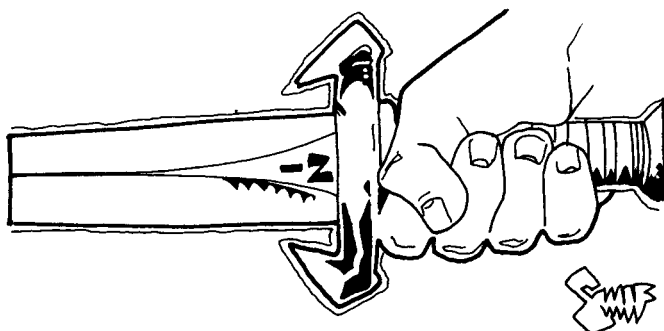
Строгая противоположность благословию (Bless). Все броски объекта ухудшаются, длится, пока не испортит возможность какого-либо большого успеха плохим броском – Мастер решает, что это будет. Тогда успех превращается в «пепел», а проклятие заканчивается.

Стоимость: 3 – за проклятие 1-го уровня, 10 – за 2-й, 20 – за 3-й. Как и «благословение» проклятия не могут накладываться.

Время на сотворение: 2 сек. за первый уровень, 4 сек. – за 2-й, 6 – за 3-й.

Необходимо: то же самое, что и для «благословения», за исключением того, что и очень «добрые» и очень «злые» могут проклинать.

Предмет: любой. Проклятие сотворяется на предмет, а не на человека и действует на носителя. Мастер должен делать броски секретно и всеми силами стараться скрыть от игроков, что им досталась проклятая вещь. Когда проклятие нанесет финальное поражение, чары спадут. Стоимость энергии в 10 раз больше, чем на человека.



Remove Curse Снять проклятие

Regular; Защита закл. объектом

Аннулирует следующие заклинания: Curse, Geas (любого типа), Hex, Possession (любого типа), Alter Visage, Alter Body, Shapeshift и Shapeshift Others. Также снимет любые физические или ментальные повреждения, вызванные враждебным «желанием» (Wish) любого типа. Если по каким-то причинам уровень заклинания объекта неизвестен – на волю Мастера.

Стоимость: 20.

Время на сотворение: 1 час.

Необходимо: магиту 2 и по одному заклинанию из 15 различных школ магии.

Drain Mana (VH) Высасывание маны

Area

Это заклинание убирает всю ману из выбранной области, оставляя ее навсегда «мертвой» для магии. В этой области не будут работать заклинания, а маги не будут чувствовать ничего и никого. Все активные заклинания и магические предметы прекратят работать до тех пор, пока не будут вынесены из этой области, после чего снова станут активными. Некоторые магические создания (допустим, элементали) будут уничтожены.

Это заклинание используется для создания областей, в которых магия, магические создания и объекты могут быть заключены или спрятаны. Области отсутствия маны привязаны к поверхности земли, а не к объектам. Так что, если высосать ману из коробки, при перемещении коробки область останется на месте, а не в коробке.

Критически провал данного заклинания будет стоить заклинателю одного уровня магических способностей (magey)!

Продолжительность: навсегда.

Стоимость: 10.

Время на сотворение: 1 час.

Необходимо: Dispel Magic и по одному заклинанию из 10 различных школ магии.

Restore Mana (VH) Восстановление маны

Area

Инверсия предыдущего заклинания; восстанавливает ману в мертвых зонах. Местность получает уровень маны, равной среднему уровню окружающих областей, независимо от того, каким он был раньше. Стоимость, время и прочее – такие же, как и у «высасывания маны» (Drain Mana), но нет риска потери магических способностей.

Связующие заклинания (Linking)

Есть три заклинания, связываемые с другими заклинаниями. «Отсрочка» (Delay), регулярное заклинание, используемое для быстрого соединения, «связь» (Link) – площадное заклинание, часто используемое для долгосрочных связей. «Рефлекс» (Reflex) специальное заклинание, сотворяемое на другое заклинание, превращая его в одноразовое блокирующее заклинание – см. стр. 12 с правилами относительно блокирующих заклинаний.

Все они, «отсрочка», «связь» и «рефлекс» – связующие заклинание. Связываемым называются заклинания, которые находятся под контролем связующего заклинания. Связываемые заклинания должны быть сотворены тем же самым заклинателем *немедленно после сотворения связующего заклинания, начатое в течении минуты.*

Вопросов на тему интерпретации возможностей заклинания по обнаружению каких-то событий, или о том может ли это заклинание быть связываемым, решает Мастер. Если Мастер желает ограничить данные заклинания, он может составить список и небольшого количества заклинаний, которые могут быть связаны и запретить связывать остальные.

Предмет, к которому привязано связующее заклинание виден таковым в «маг зрении» (Mage Sight) но не при броске IQ+Magery. Только «анализ магии» (Analyze Magic) расскажет природу связывания.

Delay Отсрочка

Regular

Это заклинание сотворяется на *другое заклинание*, чтобы отсрочить его активацию, пока в *зоне присутствия связующего заклинания* не случится какое-то указанное событие. Пусковое событие может быть простым или комплексным, по желанию заклинателя; если событие сложно, необходимо записать все детали на бумаге. Пусковое событие должно быть таковым, чтобы человек на месте заклинания «отсрочка» мог бы зафиксировать его; финальное слово за Мастером. Если «отсрочка» срабатывает по какому-либо эзотерическому событию, *на него* необходимо сотворить все необходимые заклинания (допустим «магическое зрение» (Mage Sight)). «Отсрочка» может срабатывать при активации какого-либо другого заклинания, допустим «сторожевого пса» (Watchdog) или другой «отсрочки». «Отсрочка» может активировать только одно заклинание.

Заклинания должны сотворяться друг за другом, без остановок. «Отсрочка» считается «включенным» заклинанием при подсчете уровня связываемого заклинания – см. стр. 9. В момент сотворения должна быть оплачена полная стоимость связываемого заклинания и «отсрочки». Если заклинатель оплачивает стоимость за действие на объект размером с человека, а пусковое событие срабатывает на более крупное существо (требующее больше энергии) – заклинание не действует вовсе или эффект ослабляется – зависит от заклинания, на усмотрение Мастера.

«Отсрочка» может быть сотворена двумя способами – чтобы активировать связанное заклинание на конкретный объект, или в качестве *ловушки* срабатывающей не любого в случае выполнения пусковых условий. Во втором случае «отсрочка» и связываемое заклинание сотворяется на «предмет-ловушку», а расстояние рассчитывается от предмета в момент срабатывания «отсрочки». Сопротивляемость магии (Magic Resistant) также действует на связанное заклинание в момент срабатывания.

Заклинатель кидает бросок «отсрочки» в момент ее сотворения; *бросок за связанное заклинание делается в момент срабатывания.* Если планируемый объект связываемого заклинания не присутствует в момент сотворения «отсрочки» – налагается дополнительный штраф –5 к *связываемому* заклинанию, за отсутствие возможности видеть или хотя бы касаться объекта – см. стр. 10. Так что, к примеру, ужасный «смертельный удар дверной ручкой», установленный атаковать первого коснувшегося ее, будет активироваться со штрафом в –5.

В момент срабатывания «отсрочки», связанное заклинание начинает активироваться, и действует в следующий ход. Так что нельзя использовать «отсрочку» как заклинание-блок. Оно *может* быть использовано как ловушка; жертва будет в состоянии сюрприза (surprise). А *неподозревающая* жертва должна выполнить бросок по IQ, чтобы действовать до того, как заклинание полностью активируется; боевые рефлексы (Combat Reflex) дают +6 на этот бросок.

Оба заклинания – и «отсрочка», и связанное заклинание считаются «включенными», а если добавлены информационные заклинания, то и они тоже. Связанное заклинание поддерживать не требуется, «отсрочку» и информационные заклинания можно. Как только «отсрочка» срабатывает, заклинание исчезает и более не считается «включенным». Связанное заклинание продолжает считаться «включенным» пока активно; его можно поддерживать.

«Отсрочка» может быть также установлена на «выключение» действующего заклинания при возникновении какого-либо события. В таком случае связанное заклинание будет действовать только пока его поддерживает заклинатель, но связующее заклинание не требует поддержания.

Блокирующие (blocking) и метательные (missile) заклинания не могут «отсрочены», все другие – могут. Мгновенные заклинания типа «удара грома» (Thunderclap) будут действовать единоразово, в момент активации; а потом исчезать. Продолжительные заклинания, такие как «голоса» (Voices), будут начинать свое действие в момент активации и действовать до своего истечения.

Продолжительность: 2 часа

Стоимость: 3; тоже и самое на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: 15 любых заклинаний, Magery 3.

Link Связь

Это заклинание откладывает активацию одного или нескольких связываемых заклинаний сотворенных в области, пока в присутствии «связи» не случится указанное событие. Пусковое событие может быть простым или комплексным, по желанию заклинателя, по тем же правилам что и для «отсрочки» (см. предыдущее заклинание). Она также может быть также активирована заклинаниями «сторожевой пес» (Watchdog), «отсрочка» (Delay) или другой «связью»; помещенными в область после сотворения «связи».

Заклинатель платит стоимость и делает броски за «связь» и все связываемые заклинания в момент сотворения. Если планируемый объект связываемого заклинания не присутствует в момент сотворения «связи» – дополнительный штраф –5 к связываемому заклинанию (но не к самой «связи»), за отсутствие возможности видеть или хотя бы касаться объекта – см. стр. 10.

Размер области «связи» определяется в момент сотворения заклинания. Все связанные заклинания могут перемещаться куда угодно в пределах области «связи»; к примеру ода клетка «создания огня» (Crate Fire) и одна клетка «клея» (Glue) связаны 20-ти клеточной «связью», чтобы первый вошедший в любую из клеток связи попадал в горящую клетку и оставался там приклеенным, правда следующие вошедшие будут вне опасности. Размер связанных заклинаний также должен быть задан в момент сотворения «связи». Если объект больше

Area

энергетически оплаченного размера – заклинание действует слабее, или не действует вовсе, на усмотрение Мастера.

Объектом может быть только находящийся в области действия, если только эффектом заклинания может быть связан с областью – к примеру, вызов демона! Однако пусковое событие может происходить за пределами области.

Время необходимое на сотворение связываемых заклинаний тратится при установке «связи». При срабатывании между заклинаниями нет задержки – все связанные заклинания активируются мгновенно.

Связываемые заклинания сами по себе не считаются «включенными». Каждые три заклинания считаются как одно «включенное» округляя вниз. «Связь» не может быть обнаружена обычным взглядом. Однако «магозрение» (Mage Sight) или «обнаружение магии» (Detect Magic) обнаруживают «связь».

Если заклинатель знает заклинание «скрытие магии» (Conceal Magic), он может усложнить им обнаружение «связи». При этом стоимость «скрытия магии» добавляется к базовой стоимости «связи». Маг должен знать «скрытие магии» чтобы использовать данную возможность.

Если объект не присутствует в момент сотворения и имеет «сопротивляемость магии» (magic resistance) пересчитайте бросок. Если бросок не записан, киньте для него бросок заново.

Блокирующие (blocking) и метательные (missile) заклинания нельзя связывать – остальные, можно. «Немедленные» заклинания типа грохота (thunderclap) действуют один раз при активации, после чего заклинание исчезает. Продолжительные заклинания типа «голоса» (Voice) начнут свое действие в момент активации и будут действовать до своего обычного окончания. Одна «связь» может быть использована для активации заклинаний в момент входа в область и дезактивации если область покинута. Действует пока не закончится действие «связи». К примеру, маг мог сделать «связь» с «постоянным светом» (Continual Light). Если он затем продержится 7 дней (168 часов продолжительность света), он может установить связь так, чтобы свет включался когда он входит в дверь и выключался когда выходит. Когда закончиться 168 часов – «лампочка Ильича» прекратит свою работу. Мгновенные заклинания исчезают вместе со связью, как только сработали...

Поддержание «связи» не требуется, как для самого заклинания, так и для связанных заклинаний, так и для информационных заклинаний отвечающих за сработку.

«Связь» также может быть установлена в обратном порядке – чтобы останавливать одно или несколько заклинаний при появлении пускового события. В этом случае связанное заклинание будет действовать только пока заклинатель поддерживает его, но сама «связь» не требует поддержания.

Продолжительность: Пока не сработает и связанные заклинания не закончат свое действие.

Стоимость: 8; нельзя поддерживать.

Время на сотворение: 4 часа – время не уменьшается за счет высокого уровня умения.

Необходимо: Delay.

Предмет: Это заклинание может быть наложено на предмет навсегда для определения обстановки в которой вещь будет работать. Заклинание «ограничение» (Limit) можно использовать для ограничения класса использующих предмет лиц, а «связь» можно использовать, к примеру, чтобы предмет работал только ночью. 200 энергии. Информационные заклинания необходимые при для определения срабатывания (допустим «обнаружение магии») должны быть наложены как отдельные чары. К примеру на меч наложена «связь» с заклинанием «свет» и заклинанием «обнаружение жизни», так что меч будет светиться если рядом орки.

Противоположность «связи» также может быть наложена навсегда, чтобы дезактивировать ее при определенных условиях. Часто используется для того, чтобы магический предмет не попал в чужие руки. 200 энергии.

Reflex Рефлекс

Special

Это заклинание сотворяется поверх другого заклинания, превращая его в единоразовое блокирующее (blocking) заклинание. В отличие от «задержки» и «связи», «рефлекс» срабатывает по воле заклинателя, а не по какому-то событию. К примеру, заклинания «отражения метательных снарядов» может быть повешено на «рефлекс» чтобы сработать в тот момент, когда увидит, что в него целятся, однако оно не сработает, если ему выстрелят в спину. Это трактуется как активная защита, во всех отношениях также как блок или парирование (за исключением того, что отступление не дает +3 на бросок). Сотворение «рефлексного» заклинания прервет текущую концентрацию мага, и будет расценено как любое другое блокирующее заклинание – см. стр. 12.



При сотворении «рефлекса», связываемое заклинание должно быть сотворено тем же заклинателем, сразу после «рефлекса». Одни «рефлекс» работает на одно заклинание – невозможно сделать несколько заклинаний срабатывающих как одно блокирующее. Бросок за «рефлекс» кидается в момент сотворения, но бросок за связанное заклинание не делается до момента срабатывания его как «блока». Стоимость за рефлекс также оплачивается в момент сотворения, но *стоимость связанного заклинания оплачивается в момент сработки*. Время на сотворение связанного заклинания тратится в момент сотворения «рефлекса», а вот бросок и стоимость – в момент срабатывания. Весь «рефлекс» вместе со связанным заклинанием считается как одно «включенное» заклинание – см. стр. 9. Бри броске проверки связанного заклинания оно для себя не считается «включенным» и не дает штрафов. К примеру, у мага четыре заклинания «на рефлекс», так что все остальные заклинания он сотворяет с –4, но когда он активирует одно из рефлекторных заклинаний оно будет с –3 за остальные «рефлексы».

Рефлекторным заклинанием можно воспользоваться *только раз*. После чего оно исчезает и более не считается как «включенное». Эффект немеленый, а значит продолжительность *мгновенно*, а не то что указано в описании заклинания. То есть многие заклинания сотворять «рефлекторно» незаконно, а иногда и бессмысленно! Допустим «силовой купол» (Force Dome) отразит *одну* физическую атаку а затем исчезнет – энергетически дорогая, но эффективная защита. А вот созданное животное появиться и тут же исчезнет, до того как успеет сделать какое-либо действие. (Однако в него может попасть летящая в заклинателя стрела, если Мастер решил что оно достаточного размера чтобы сработать как живой щит). Исключение из правила мгновенности – заклинания, эффект которых *постоянен*, допустим, «малое лечение» (Minor Healing) – его эффект остается навсегда.

Одно существо может нести сколько угодно «рефлексов», однако только один «рефлекс» может быть запущен в один ход. Помните также, что «рефлекс» используется как активная защита, так что против атаки против которой запущен «рефлекс» *нельзя использовать другие активные защиты*, если не выбран маневр полной защиты (All-Out Defense). См. B108.

«Рефлекс» может быть использован как обычное действие, а не *обязательно* как защита. Он требует секунды на сотворение независимо от обычного времени на сотворение.

Все обычные модификаторы за расстояние и сопротивление магии (magic resistant) применяются при сотворении рефлекторного заклинания, если *объект рефлекторного заклинания находится на расстоянии* от носителя «рефлекса».

Обратите внимание, что маг может наложить «рефлекс» на другое существо. Заклинатель (не объект) может активировать его в любой момент, используя *модификаторы дальних дистанций*. Если связанное заклинание сотворяется на другой объект модификатор за дистанцию до него применяется вместе с модификатором дальних дистанций.

Пример: Маг Феликс накладывает «рефлекс» заклинания «любимец животных» (Beast-Soother) на своего друга Бродягу Рудольфа. После чего Феликс активирует «глаз мага» для того чтобы следить за охотой Рудольфа. Рудольф встречает в лесу агрессивного медведя, а Феликс видит все это через с помощью «глаза». Рудольф *не может* активировать заклинание. Однако он и не должен – Феликс активирует «рефлекс» в то время как Рудольф пытается успокоить медведя с помощью своего умения приручения животных. Рудольф упал в лесу на две, за что Феликс получает модификатор –3 по таблице дальних дистанций. Медведь находится от Рудольфа на расстоянии 3 ярда, за что Феликс получает *еще –3 за расстояние от носителя «рефлекса» до объекта*. Он также получает –1 за использование «магического глаза». Так что суммарный модификатор Феликса на сотворение «любимца животных» –7, и он должен заплатить стоимость энергии. Допустим, это заклинание он знал на уровне 21, так что он легко сотворяет его. Медведь действительно успокоен, Рудольф отправляется дальше, а Феликс отдыхает. Рефлекторное заклинание «любимец животных» больше не существует. Так что если Рудольф встретит еще одно животное, он должен будет справиться с ним сам, ну а Феликс может продолжать наблюдать через свой «глаз».

Блокирующие (Blocking) и метательные (missile) заклинания нельзя повесить на «рефлекс», остальные – можно.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 10 секунд.

Время на сотворение: Равна стоимости сотворения связываемого заклинания – минимум 1. Тоже на поддержание. Помните, что стоимость «рефлекса» не уменьшается при высоких уровнях умения.

Необходимо: Delay, Ward.

Школа контроля сознания (Mind Control)

Ниже приведены заклинания, работающие с чужим сознанием или сознанием заклинателя. С их помощью можно ослабить или усилить способности человека... или превратить человека в раба заклинателя.

Примите к сведению, что ни одно из данных заклинаний не может улучшать способности, которых вообще не имеется. К примеру, ни одно из заклинаний, связанных со зрением, не даст его слепому.

Fear **Area; Защита по IQ** **Страх**

Объект(ы) испытывает страх. Проваливший бросок защиты должен перекинуть бросок реакции (reaction check) с –3 или +3; Мастер, решает даст ли страх «лучшую» или «худшую» реакцию. Враг может сдаться, или выполнить неистовую атаку; торговец может действовать запугано или потребовать, чтобы вы убегали прочь. Так что результат достаточно хаотичный! Объект, защитившийся от заклинания, разозлится.

Игровой персонаж под действием данного заклинания, вместо броска реакции, должен сделать бросок страха (Fright Check) с –3.

Продолжительность: 10 минут, если не остановлено раньше с помощью «храбрости» (Bravery).

Стоимость: 1. Не поддерживается.

Необходимо: Sense Emotion.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда «включен»; вызывает страх у носителя. 200 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. 300 энергии.

Panic **Area; Защита по IQ** **Паника**

Находящиеся в области действия убегают от заклинателя с иррациональным страхом, пока не кончится действие заклинания. Тот, кто не может убежать, обязан повернуться лицом и в случае атаки выполнять маневр «полной защиты» (All-Out Defense).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Fear.

Terror **Террор**

Каждый находящийся в области и проваливший бросок защиты, должен немедленно выполнить бросок страха (Fright Check) с –3.

Стоимость: 4.

Необходимо: Fear.

Bravery **Храбрость**

Делает объект(ы) бесстрашным. Любой, находящийся по действием данного заклинания, при заявлении осторожного действия, должен выбросить бросок по IQ чтобы *избежать* храбрых поступков.

Продолжительность: 1 час, если не остановлено раньше с помощью «страха» (Fear).

Стоимость: 2. Нельзя поддерживать.

Необходимо: Fear.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда «включен»; поддерживает эффект заклинания «храбрость» на носителе. 500 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 500 энергии.

Berserker **Берсерк**

Заставляет объект сражаться как берсерк (см. Недостаток «берсерк» (Berserker) на стр. B31). Если есть враги на расстоянии видимости (или хотя бы слышимости), в первую очередь будут атакованы они.

Продолжительность: 10 минут, или меньше, если бой закончился и объект смог выйти из состояния берсеркской ярости, как описано на стр. B31.

Стоимость: 3; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Bravery.

Area; Защита по IQ

Area; Защита по IQ-1

Regular; Защита по IQ

Предмет: (а) Посох или палочка, используемо только магами. Должен быть украшен изображением медведя, или медвежьими зубами. 750 энергии. (б) Накидка из шкуры медведя, створяющая данное заклинание на носителя, не требуя энергии (обычный бросок защиты возможен). Считается броней с PD 1, DR 2 против атак со спины. Если накидка останавливает 20 очков повреждения – она уничтожена, а чары прекращают свое действие. 500 энергии.

Foolishness Глупость

Regular; Защита по IQ

Временно понижает IQ объекта. Вместе с этим понижаются все умения и заклинания базирующиеся на IQ. Мастер может также требовать бросок по IQ при попытке вспомнить сложные события, произошедшие в момент действия данного заклинания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за каждое очко понижения IQ (максимум 5); половина этого (округлено вверх) на поддержание.

Необходимо: IQ 12+

Предмет: (а) Любой предмет. Всегда «включен»; понижает IQ носителя. 200 энергии за каждое очко понижения. (б) Посох или палочка. Используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 800 энергии.

Drunkenness Опьянение

Regular; Защита по IQ

Вызывает у объекта временное опьянение; он становится шумным, веселым, у него ухудшается координация. IQ и DX объекта уменьшаются на число, равное количеству энергии, вложенной в заклинание. Если жертва – игрок, ему необходимо сказать, что он пьян, а от него ожидается отыгрыш! Когда действие заклинания заканчивается, опьянение пропадает немедленно (и никакого похмелья).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за каждое очко уменьшения IQ и DX (максимум 5); половина этого (округлено вверх) на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Foolishness и Clumsiness (стр. 26).

Предмет: (а) Любой предмет. Всегда включен; вызывает эффект опьянения. 200 энергии за каждое очко понижения. (б) Посох или палочка, используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 800 энергии.

Sickness Тошнота

Regular; Защита по HT

Вызывает у объекта болезненное и тошнотворное состояние (головокружение, рвота и т.д.). Он может бегать при желании (с половиной скорости), но не может делать ничего другого, кроме как поддерживать уже существующие заклинания и давать *очень* короткие ответы. При окончании действия заклинания, тошнота пропадает немедленно.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Drunkenness или Pestilence (стр. 74).

Предмет: (а) Любой предмет. Всегда включен; вызывает эффект заклинания «тошнота». 300 энергии. (б) Посох и палочка. Используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 1500 энергии.

Forgetfulness умению

Regular; Защита по IQ или

Забывчивость

Заставляет объект временно забыть один факт, умение или заклинание. Данное умение или заклинание не может быть использовано, пока

действует «забывчивость». Если, к примеру, заклинание является необходимым (prerequisite) для других заклинаний, другие заклинания *могут* быть использованы, но с –2.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 3 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Magery, Foolishness и IQ 12+

Предмет: Любой предмет. Всегда включен; заставляет носителя забыть *что-то конкретное*, указанное в момент создания вещи. Носитель вспомнит это вновь в течении часа после снятия вещи. 500 энергии.

Permanent Forgetfulness (VH) Regular; Защита по IQ Амнезия или умению.

Тоже что и предыдущее заклинание, но действует *навсегда*. Объект также забывает о том, что он знал это когда-либо. Другой маг может восстановить «отключенную» память, если он сотворит данное заклинание вновь, и выиграет противоборство заклинаний с исходной «амнезией».

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 15.

Время на сотворение: 1 час.

Необходимо: Magery 2, Forgetfulness и IQ 13+.

Предмет: Любой предмет. Тот же эффект, что и у предмета с «забывчивостью» (Forgetfulness), но если предмет был одет в течении дня – факт забыт навсегда (пока не будет сотворено снятие проклятий (Remove Curse) или противоборствующая «амнезия» (Permanent Forgetfulness)) 1000 энергии.

Daze

Оцепенение

Regular; Защита по HT

Объект выглядит и действует как обычно, но не замечает того, что происходит вокруг, или не может вспомнить этого впоследствии. Охранник под действием данного заклинания будет спокойно стоять, пока вор проходит мимо него! Любая физическая атака или успешная защита от заклинания сбрасывают с жертвы оцепенение и возвращают ее в состояние полного внимания.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Foolishness.

Предмет: (а) Любой предмет. Всегда включен; действует на носителя аналогично заклинанию. 400 энергии. (б) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 1000 энергии.

Mass Daze

Массовое оцепенение

Area; Защита по HT

Тоже и самое что предыдущее заклинание, но действует на большие площади.

Стоимость: 2 на сотворение; 1 на поддержание. Минимальный радиус 2 клетки.

Время на сотворение: 1 секунда за каждое очко энергии вложенной в заклинание.

Необходимо: Daze, IQ 13+.

Mental Stun

Ментальное оглушение

Regular; Защита по IQ

Объект оглушен ментально (см. стр. B127), пока не выкинет бросок по IQ.

Стоимость: 2.

Необходимо: Daze или Stun.

Sleep Сон

Regular; Защита по HT

Объект засыпает. Если он стоял – падает на землю; падение *не* пробуждает его. Он может быть разбужен ударом, громким звуком и т.п. но будет ментально оплушен (см. стр. B127) и должен будет выкинуть бросок по IQ, чтобы полностью проснуться. Заклинание «побуждение» (Awaken) разбудит его немедленно. Если объект не был разбужен, он проспит примерно 8 часов и проснется как обычно.

Стоимость: 4.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Daze.

Предмет: (а) Любой предмет. Всегда включен; погружает носителя в сон, до того момента пока предмет не будет снят. При создании предмета заклинатель определяет – будет эффект сна постепенным, или немедленным. 600 энергии. (б) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 1200 энергии.



Mass Sleep

Массовое усыпление

Area; Защита по HT

Тоже и самое что предыдущее заклинание, но действует на площадь.
Стоимость: 3. Минимальный радиус 2 клетки (6 энергии).
Время на сотворение: 1 секунда за каждое очко энергии вложенной в заклинание.

Необходимо: Sleep, IQ 13+.

Peaceful Sleep Regular; Защита специальная
Спокойный сон

Объект получает спокойный сон. Это заклинание лечит бессонницу, позволяет спать в шумном месте или неприятной обстановке, оно защищает от кошмаров и заклинания «кошмар» (Nightmare). Время такого сна считается удвоенным при восстановлении ST или HT. Заклинатель может разбудить объект одним словом, однако другие методы не могут разбудить его без нанесения телесных повреждений или заклинания «пробуждения» (Awaken).

Заклинание работает *только* на на давшего согласие клиента; в противном случае защита срабатывает автоматически.

Продолжительность: 8 часов.

Стоимость: 4.

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Sleep и Silence.

Предмет: (а) Посох или палочка, дающая возможность сотворять данное заклинание. 900 энергии. (б) Любой предмет. Если носитель хочет спать – погружает его в сон под действием данного заклинания. Он проснется через 8 часов, или если вещь будет снята. 800 энергии.

Madness Безумие

Regular; Защита по IQ-2

Объект временно становится сумасшедшим. Если объект – игрок, он должен отыгрывать сумасшествие. Кидайте 1d, чтобы определить тип сумасшествия.

1 – Берсеркство: Неистовые атаки по ближайшим людям. См. B31.

2 – Кататония: Витает в небесах и не делает ничего полезного. Если объект – волшебник он прекратит поддержание заклинаний.

3 – Фобия: Объект начинает жутко бояться чего-либо, присутствующего вокруг него.

4 – Гибефрения: Объект становится психом, смеется, кривляется и гыгкает. Встречаясь с опасностью – 50%, что его реакция будет адекватна, 50% - случайная и глупая.

5 – Объект выбирает одно из четырех вышеперечисленных.

6 – Заклинатель выбирает одно из четырех вышеперечисленных.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Forgetfulness или Drunkenness.

Предмет: (а) Любой предмет. Всегда «включен»; накладывает эффект сумасшествия. При создании задается – будет эффект постепенный или немедленный и (при желании) тип сумасшествия. 500 энергии. (б) Посох или палочка. Используемо только магами; 1000 энергии.

Permanent Madness (VH) Клиническое безумие

Regular; Защита по IQ-2

Тоже и самое что «безумие» (см. выше), но *навсегда*.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 20.

Время на сотворение: 10 минут.

Необходимо: Magery 2, Madness и IQ 13+.

Mindlessness (VH) Умалишение

Regular; Защита по IQ

Временно понижает IQ объекта до 1 (лоботомированный). Объект не может творить и поддерживать заклинания, пользоваться умениями, разговаривать и т.п. (на усмотрение Мастера). Объект может ходить, смеяться, плакать, нести чушь, есть руками, реагировать на жару и холод и т.д. Он будет очень невнимателен, и будет реагировать в основном на цвета, красивые штучки, движение и подобное; в общем, на то, на что реагирует ребенок. Если объект – игрок, он должен отыгрывать это состояние.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 8 на сотворение; 4 на поддержание.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Magery 2, Forgetfulness.

Предмет: Любой предмет. Накладывает заклинание на носителя. 800 энергии.

False Memory

Regular; Защита по IQ

Ложная память

Позволяет заклинателю вложить одно простое ложное воспоминание в память объекта. Заклинание часто используется для того, чтобы не платить налоги, и в большинстве мест считается преступлением.

Если имплантированное воспоминание конфликтует с реальной памятью, мозг субъекта обычно все равно помешает новому, оставляя незначительный конфликт. Вот пример такого конфликта – «Ты помнишь, что ты убил Князя» (хотя объект *видел*, как *заклинатель* убивал Князя) – объект должен получить бонус при защите от заклинания от +5, если он был верен Князю, до всего лишь +1, если он сам *хотел* убить Князя.

Продолжительность: Разная (см. ниже). Когда действие заклинания заканчивается, объект получает возможность на еще один бросок защиты с –1 за каждый день действия заклинания. Если бросок провален, ложная память остается с ним на неопределенное время, но он может вспомнить правду, допустим в результате шока.

Стоимость: 3 на час, 8 на весь день. 3 на поддержание часа, 4 на поддержание дня.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Forgetfulness и 6 других заклинаний школы контроля сознания.

Nightmare

Regular; Защита по IQ

Ночной кошмар

При сотворении на спящего – вызывает кошмарный сон (содержание по желанию заклинателя). Знание страхов и фобий объекта дает +2 к эффективному уровню заклинания. Объект имеет возможность узнать (бросок по IQ-4), что кошмар был вызван враждебной магией. Если заклинание удачно – объект не отдыхает в течение сна и в придачу получает 2 единицы усталости. Сотворенное в течение кошмара «рассеивание магии» (Dispel Magic) предотвратит потерю ST. Это заклинание можно также контролировать с помощью «спокойного сна» (Peaceful Sleep).

Если заклинание сотворено вновь на следующую ночь – эффект складывается. Если ST объекта падает до 0 в результате действия данного заклинания, он впадает в кому и будет терять 1d HT каждый день, пока не умрет или не будет сотворено «рассеивание магии» (Dispel Magic).

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 6.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Death Vision, Fear, Sleep и Magery 2.

Предмет: (а) Посох или палочка, дающая возможность сотворять это заклинание. 800 энергии. (б) Любой предмет. Если одет дольше, чем 8 часов в день, приносит кошмар (также как и заклинание), даже если предмет снимается на ночь. 500 энергии.

Avoid

Отторжение

Area

Делает область непривлекательной для всех, кроме заклинателя. Заклинание будут отводить взгляды и вызывать у непрошенных гостей приступы нарастающей тревоги и желание быть *где-нибудь в другом месте*. Заклинание защищает от попыток взглянуть или приблизиться к области (бросок сравнения умения заклинатель против Воли (Will) любопытствующего). Жертвы не должны знать об отторжении, если есть возможность действовать более тонко. Это очень тонкое заклинание и мастер должен делать все броски скрыто. Если броски защиты удачны, мастер не должен говорить «ты не можешь взглянуть туда», а допустим просто: «ты не видишь ничего особенного». Заклинание заставляет ищущих думать, что они проверили это место, и что каждый другой тоже проверил и т.д.

Если использованы заклинания «спрятать» (Hide) и «отторжение», Мастер не должен проверять заклинание «спрятать» до тех пор, пока не проломлено «отторжение».

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 3 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Hide, Fear, Forgetfulness.

Предмет: Любая площадь может навсегда стать «отражающей» за стоимость в 100 раз больше обычной.

Loyalty **Верность**

Делает жертву верной заклинателю. Объект будет следовать всем прямым указаниям заклинателя; кроме того, он будет стараться действовать в интересах заклинателя (так, как он понимает его интересы). Действие заклинания немедленно заканчивается, как только заклинатель атакует объект. Если объекту приказывают сделать что-либо очень опасное или противоречащее его принципам (на усмотрение Мастера), он получает возможность на бросок по IQ, чтобы избавиться от действия заклинания.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 2 на сотворение; 2 на поддержание; Стоимость удваивается, если заклинатель не знаком с объектом и *утраивается*, если объект является врагом заклинателя.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Bravery и 4 других заклинаний школы контроля сознания.

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда «включен»; носитель становится верен создателю предмета (когда создатель умирает – предмет теряет силу). 500 энергии. Стоимость удваивается, если предмет делает носителя преданным некому третьему лицу. (b) Посох или палочка. Используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 2000 энергии.

Charm **Очарование**

Во время действия заклинания объект становится верным рабом заклинателя, следуя *всем* его указаниям независимо от того, насколько они опасны. Между ними нет ментальной связи – заклинатель должен отдавать приказы устно или письменно. Однако объект будет защищать заклинателя без всяких приказов. В остальном объект остается умственно нормальным и бдительным. Объект не способен объяснить, почему он верен заклинателю (и вообще не желает разговаривать и даже думать об этом).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Magery, Loyalty и 7 других заклинаний школы контроля сознания

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда «включен»; носитель становится верен создателю предмета (когда создатель умирает – предмет теряет силу). 1000 энергии. Стоимость удваивается, если предмет делает носителя преданным некому третьему лицу. (b) Посох или палочка. Используемо только магами; необходимо коснуться объекта. 3000 энергии.

Enslave (VH) **Порабощение**

Тоже и самое что «очарование», только навсегда. Объект выполняет команды заклинателя, пока заклинание не кончиться или не будет снято. Если заклинатель *концентрируется*, он может смотреть через глаза раба, слушать его ушами и давать ему приказания.

Стоимость: 30

Необходимо: Charm и Telepathy.

Wisdom **Мудрость**

Временно увеличивает IQ объекта. Что повышает уровни умений, но *не* заклинаний! IQ объекта не может подняться выше чем IQ заклинателя.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждое очко увеличения IQ (до максимума 5); тоже и самое на поддержание.

Необходимо: Как минимум 6 других заклинаний школы контроля сознания.

Предмет: (a) любой предмет. Всегда «включен»; пока предмет надет, IQ носителя повышается! Очень редкий и ценный предмет. 2000 энергии за очко повышения (максимум 5). (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 2000 энергии.

Emotion Control **Контролировать эмоции**

Внушает объекту(ам) одну эмоцию, установленную заклинателем. Никаких игромеханических эффектов, если Мастер не считает это необходимым, но объекты должны отыгрывать свое состояние! Примеры эмоций: любовь, ненависть, похотливость, раздражение, жадность, ревность, голод, страх, зависть, грусть, радость, тревога, депрессия, патриотизм, скука.

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 2. нельзя поддерживать, необходимо сотворять заново.

Необходимо: Loyalty.

Regular; Защита по IQ

Предмет: (a) Любой предмет. Всегда включен; носитель получает эмоцию установленную при создании. 300 энергии. (b) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 1000 энергии за предмет, наносящий только одну эмоцию. 2200 энергии за предмет наносящий любую эмоцию.

Suggestion **Внушение**

Вносит идею в мозг объекта. Это должна быть одна простая идея; язык не является проблемой, пока в языке есть аналоги для данной идеи. Если внушение делается скрытно, объект защищается с +5; если идея противоречит его вере, убеждениям или знаниям защита с +3. Объект будет пытаться достичь внушенной идее и действовать так, как будто это идея его собственная.

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 4 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Emotion Control, Forgetfulness.

Предмет: Любой. Всегда «включен». Вносит в сознание носителя *одну идею*, заданную при создании предмета. Идея развивается в течение часа после снятия вещи. 400 энергии. (b) Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 500 энергии.

Mass Suggestion **Массовое внушение**

Как и предыдущее заклинание, но действует на площадь, внушая всем одну идею.

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание (минимальный радиус 2 клетки).

Время на сотворение: 1 секунда за каждое очко вкладываемой энергии.

Необходимо: Suggestion

Предмет: Музыкальный инструмент. Использующий должен уметь играть на нем (используйте *меньшее* из Силы предмета и умения игры на инструменте)! 1500 энергии.

Lesser Geas (VH) **Меньшее требование**

Позволяет заклинателю дать объекту одну команду, которую объект обязан выполнить. Это должна быть команда, заставляющая сделать одно конкретное действие. Это действие должно быть возможно к выполнению (на усмотрение Мастера). «Уничтожь все деревья на континенте» - невозможная команда (по крайней мере, в низко технологичных мирах). Пока требование не выполнено или не снято (только заклинанием «снятия проклятий» (Remove Curse)), объект должен выполнять его в первую очередь.

Продолжительность: Навсегда, пока не будет выполнено.

Стоимость: 12

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Magery 2; минимум 10 заклинаний школы контроля сознания.

Предмет: Любой предмет. Всегда «включен». Накладывает на носителя «малое требование» (установленное в момент создания вещи). Носитель не может добровольно снять вещь; и даже если она снята, требование останется в течении месяца, или пока не будет сотворено «снятие проклятия». 2000 энергии.

Great Geas (VH) **Великое требование**

Дает заклинателю возможность дать объекту одну *сохраняющуюся* команду, допустим «никогда не касаться оружия», или «убивай всех орков». Требование не обязательно должно быть «разумно возможным»; оно может занять жертву до конца жизни. Снять «крупное требование» можно только с помощью «снятия проклятия» (Remove Curse). Критический провал при сотворении этого заклинания будет стоить заклинателю один пункт IQ.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 30

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Magery 3; как минимум 15 заклинаний школы контроля сознания? включая «малое требование» (Lesser Geas).

Предмет: Любой предмет. Всегда «включен». Накладывает на носителя «крупное требование» (установленное в момент создания вещи). Носитель не может добровольно снять вещь; и даже если она снята, требование останется в течении года, или пока не будет сотворено «снятие проклятия». 4000 энергии.

Regular; Защита по IQ

Area; Защита по IQ

Regular; Защита по IQ

Regular; Защита по IQ

Keen Eyes **Острый глаз**

Regular

Улучшает все броски объекта на зрение.
Продолжительность: 30 минут.
Стоимость: 1 за каждое очко улучшения (максимум 5); половина стоимость (округленно вверх) на поддержание.
Предмет: Одежда или украшение. 150 энергии за очко улучшения.

Keen Ears **Острый слух**

Regular

Улучшает все броски объекта на слух.
Продолжительность: 30 минут.
Стоимость: 1 за каждое очко улучшения (максимум 5); половина стоимость (округленно вверх) на поддержание.
Предмет: Одежда или украшение. 150 энергии за очко улучшения.

Keen Nose **Острый нюх**

Regular

Улучшает все броски объекта на обоняние.
Продолжительность: 30 минут.

Стоимость: 1 за каждое очко улучшения (максимум 5); половина стоимость (округленно вверх) на поддержание.

Предмет: Одежда или украшение. 150 энергии за очко улучшения.

Alertness (VH) **Бдительность**

Regular

Улучшает все сенсорные броски объекта.
Продолжительность: 10 минут.
Стоимость: 2 за каждое очко улучшения (максимум 5); половина стоимость на поддержание.
Необходимо: Любые два из «острых» (Keen Eyes/Ears/Nose)
Предмет: Одежда или украшение. 300 энергии за очко улучшения.

Rear Vision **Глаза на затылке**

Regular

Объект может видеть вокруг себя на 360°. В бою это означает, что все клетки вокруг него считаются фронтальными (front hex).
Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 3 на сотворение; 1 на поддержание.
Необходимо: Alertness.
Предмет: Оружие, одежда или украшение. 1000 энергии.

Школа перемещения (Movement)

Haste **Ускорение**

Regular

Позволяет объекту двигаться быстрее (улучшая при этом его характеристики перемещения (Move) и уклонения (Dodge)) до максимума в 3 клетки в ход.

Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание, за каждое очко, добавляемое к «перемещению» (move) объекта. Для объектов размером в 2 клетки стоимость удваивается и т.д.
Время на сотворение: 2 секунды.
Предмет: Ботинки или украшение. Работает только на носителя. 250 за каждое очко увеличения передвижения. Т.е. 500 за предмет дающий возможность увеличивать скорость на 1 или 2 и т.д.

Quick March **Быстрый марш**

Regular

Позволяет объекту удвоить скорость перемещения на дальние дистанции (см. B187). Объект теряет 10 пунктов усталости в конце дня и должен выспаться. Это заклинание не действует на значение «передвижения» (move) в бою.
Продолжительность: 1 день марша.
Стоимость: 4 на сотворение; тоже и самое на поддержание.
Время на сотворение: 1 минута.
Необходимо: Magery, Haste.

Great Haste (VH) **Великое ускорение**

Regular

Сильно ускоряет объект. Игровой эффект таков, что объект получает два хода за один игровой. Первый ход в обычной последовательности и один в конце последовательности!
Продолжительность: 10 секунд.
Стоимость: 5 на сотворение; нельзя поддерживать. По окончании действия заклинания объект также теряет 5 единиц усталости (если объектом не являлся заклинатель).
Время на сотворение: 3 секунды.
Необходимо: Magery, Haste, IQ 12+.
Предмет: Ботинки или украшение. Работает только на носителя. 2000 энергии. Каждые 10 секунд стоят носителю 5 единиц усталости.

Glue **Клей**

Area

Делает поверхность очень липкой. Любой ступивший на поверхность подвергается действию заклинаний «приросить ступни» (Rooted Feet). Если жертва успешно защитилась, она может свободно действовать в пределах своей клетки, но как только он шагнет на другую липкую клетку (даже на ту, на которой уже стояла), она вновь получает эффект «приросения ступней».

Продолжительность: 10 минут.
Стоимость: 3 на сотворение; 3 на поддержание.
Необходимо: Haste.

Предмет: (а) Посох, палочка или украшение. 900 энергии (б) любую поверхность можно сделать липкой навсегда за в 100 раз большее количество энергии.

Apportation **Перемещение**

Regular; Защита по IQ

Позволяет заклинателю перемещать объект, не касаясь его. Это не мгновенная телепортация, а просто видимое движение. Заклинание двигает объект со скоростью 1 ярд в секунду, что недостаточно быстро, чтобы нанести им какие либо повреждения (для этого есть «полтергейст», см. ниже)

Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за объект весом до фунта (~0.45 кг); 2 за объект весом до 10 фунтов; 3 за объект весом до 50 фунтов; 4 за объект весом до 200 фунтов; 4 за каждые дополнительные 100 фунтов. Стоимость поддержания – та же.
Необходимо: Magery.
Предмет: Посох или палочка; используется только магами. Необходимо касаться или указывать на объект. 900 энергии.

Lighten Burden **Облегчить ношу**

Regular

Это заклинание уменьшает вес вещей несомых объектом.
Продолжительность: 10 минут.
Стоимость: 3 за уменьшение веса на 25%; 5 за уменьшение веса на 50%; половина стоимости на поддержание.
Время на сотворение: 3 секунды.
Необходимо: Apportation.

Slow Fall **Плавное падение**

Regular

Уменьшает скорость падения падающего объекта до 3 футов (1 метр) в секунду. При приземлении на нормальную поверхность – никаких повреждений (острые колья на полу и подобное, будут наносить половину повреждений). Может быть сотворено до того как объект начала падать. Если сотворяется в процессе падения объекта, он/она пролетит еще 10 футов (при гравитации 1G) в ту секунду, которая требуется для сотворения заклинаний.
Продолжительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за каждые 50 фунтов веса. Половина стоимости на поддержание.
Необходимо: Apportation.
Предмет: Одежда или украшение. 1000 энергии.



Wallwalker

Хождение по стенам

Позволяет объекту ходить по стенам и потолкам, как горизонтальная поверхность. Как минимум одна рука или нога должны оставаться в контакте с поверхностью – горизонтальной, вертикальной или любой другой. В противном случае действие заклинания кончается. Бой идет с –2 для объекта и для противника, поскольку они находятся в не стандартных позициях относительно друг друга.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за каждые 50 фунтов. Минимум 2 энергии. Половина стоимости на поддержание.

Необходимо: Apportation.

Предмет: Украшение или обувь. Должно содержать рисунок паука, мухи или ящерицы. Работает только на носителя. 1000 энергии.

Poltergeist Полтергейст

Швыряет объект в выбранную заклинателем цель. Эффект таков, как будто объект бросил человек с ST 15 (см. *метание предметов* B50). При попадании наносит ломающие (crushing) повреждения. Бросок DX-4 или умения метания заклинаний (spell throwing) используется для определения попадания в цель, цель может уворачиваться или блокировать атаку. Только объект заклинания – т.е. цель – может использовать бросок защиты! SS 13, Acc +1, 1/2D 20, Max 60. Дистанция до цели считается либо от объекта, либо от заклинателя, используется большая.

Стоимость: 1 за предмет весом до 10 фунтов (1d повреждений); 2 за что-либо весом до 50 фунтов (1d+1 повреждений)

Необходимо: Apportation.

Предмет: Посох или палочка; используется только магами. Необходимо коснуться или указать на объект, а потом на цель. 1000 энергии.

Locksmith Взломщик

Позволяет манипулировать мелкими частями механизма, допустим, внутри замка. Дает +5 к умению объекта вскрывать замки (lockpicking), позволяет копаться в замке, не касаясь его, если под рукой есть нормальный инструмент. Или дает возможность использовать умения вскрытия замков без штрафов, не имея инструмента вообще. Заклинание так же полезно в механике (mechanics) и любом умении, где будет полезна третья рука.

Продолжительность: 1 минута. (Одной минуты хватит на одну попытку вскрыть замок средней сложности). Открытым замок остается пока его снова не закроют.

Стоимость: 2 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Apportation.

Предмет: Золотой ключ или золотой амулет в форме ключа. Стоимость инкрустации \$300. 1000 энергии.

Lockmaster Мастер замков

Открывает замки магическим путем. Заклинание «магический замок» может делать бросок защиты.

Модификаторы: зависят от сложности замка, также как и для умения «вскрытия замков» (lockpicking)

Продолжительность: Открытым замок остается пока его снова не закроют.

Стоимость: 3 на сотворение. Нельзя поддерживать

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Locksmith или Apportation и Magery 2.

Предмет: Платиновый ключ или платиновый амулет в форме ключа. Стоимость инкрустации \$800. 2000 энергии.

Manipulate Манипуляция

Позволяет манипулировать предметами крупнее позволенных при заклинании «взломщик» (locksmith). Можно развязывать веревки, поворачивать дверные ручки, заточивать ножи, управлять станком и т.д. Заклинатель не обязан касаться объекта. Любые действия, требующие броска DX со штрафами, налагают те же штрафы на эффективный уровень умения данного заклинания.

Продолжительность: 1 минута (хватит на развязывание среднего узла).

Стоимость: 4 на сотворение, 3 на поддержание за каждые 10 фунтов веса предмета.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Locksmith.

Regular

Undo

Разобрать

Развязывает узлы, раскручивает крепежные детали любого типа, все, что можно разобрать руками (без инструментов). При критическом успехе можно даже разобрать кольчугу на звенья! Полезно при воровстве сережек прямо из ушей, ожерелий с шеи и т.д. Может ослаблять тетику на лугах, расстегивать одежду, развязывать корсеты, расстегивать ремни...

Стоимость: 3 за простую застежку, еще по 1 очку за каждую дополнительную цель в пределах одной клетки; за 6 можно расстегнуть и развязать все, что можно расстегнуть и развязать в одной клетке, но если в этой клетке человек, он защищается по IQ.

Более тяжелые предметы могут быть разобраны за пропорционально большую стоимость. К примеру, маг в цепях может попытаться разобрать звенья цепи. Мастер решает, что для этого необходим человек с ST 20 (вдвое больше нормальной для человека). Так что стоимость вдвое больше обычной – то есть 6.

Необходимо: Locksmith.

Предмет: (а) Посох, палочка или перчатки. Работают только для носителя. Необходимо коснуться объекта. 400 энергии. Амулет, дающий иммунитет к заклинанию «разобрать» 40 энергии.

Air-Golem

Воздушный голем

Это заклинание создает эффект невидимого человеку голема (ST 15), держащего в руках один объект и выполняющего циклическое действие. Может быть использован, к примеру, для поднятия ведра с водой из реки и выливания в бочку; или подметания помещения веником без остановки; или для подвешивания в воздухе наведенного арбалета; или для того чтобы звонить в гонг. «Голем» не может реагировать на события и его программу невозможно сменить... Он просто не задумываясь выполняет заданные действия. Заклинания «связь» (Link) или «прерывание заклинания» (Spellbreak) могут сделать голем реагирующим на события. (На самом деле голема вообще-то нет; чара лежит на двигающемся предмете. Это просто удобный способ передать то, на что способно заклинание, т.е. то, что один человек может делать).

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Magery 2, Apportation.

Предмет: Это заклинание можно наложить на объект навсегда. 400 энергии, \$500 ингредиентов. Объект будет выполнять свою программу раз в день, пока на нем есть чары.

Levitation

Левитация

Объект должен быть живым существом. Объект плавает по воздуху, перемещаясь по желанию заклинателя. Максимальная скорость перемещения (move) в процессе левитации 3 (максимальное вертикальное перемещение 3 ярда в ход). Если левитирует сам заклинатель, он может нормально сражаться; если поднимают в воздух другого, то он получает –3 на все DX умения.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за 80 фунтов (минимум 2); половина (округленно вверх) на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Apportation.

Предмет: (а) Посох, палочка или украшение. Работает только на носителя. 800 энергии. (б) Летающий ковер, контролируемый ментально первым вставшим на него. Полет по умолчанию идет по IQ-4 или Пилотирование-4 (Piloting). Несет 250 фунтов за клетку размера. Стоимость создания: прекрасно сделанный ковер (\$1000 за клетку), и 700 энергии за клетку.

Swim

Плавание

Позволяет объекту двигаться по воде со своей нормальной скоростью (move) (уменьшенной за счет нагрузки). Объект полностью контролирует процесс движения, и может действовать и сражаться без штрафов за подводный бой. Это заклинание не производит кислород для дыхания! Зато заклинатель автоматически выполняет все броски плавания (swimming), независимо от усталости и нагрузки, если конечно он не полностью погребен под водой.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Shape Water, Levitation.

Предмет: Посох, палочка, украшение или головной убор. Должен содержать рисунок сверкающей рыбы. Используется только носителем. 1000 энергии.

Regular; Защита специальная

Regular

Regular; Защита по IQ

Regular

Flight (VH) Полет

Regular

Позволяет объекту летать по воздуху, не имея крыльев. *Объект* полностью контролирует свой полет (конечно, если не провалил бросок какого-либо умения) и его перемещение (move) становится равным 10, уменьшаясь как обычно за счет нагрузки (максимально поддерживаемая скорость 20 миль в час). Летящий персонаж может перемещаться и сражаться как обычно, а в бою имеет преимущество, если находится над противником (B123).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Magery 2, Levitation.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Работает только на носителя. 2500 энергии.

Hawk Flight (VH) Полет сокола

Regular

Очень быстрая разновидность заклинания «полет». Объект без нагрузки движется со скоростью (move) 40 (80 миль в час), нагрузка уменьшает скорость в 4 раза больше чем обычно. (*Пример:* легкая нагрузка обычно уменьшает скорость на 1, а скорость «полета ястреба» будет уменьшать на 4). Объект может двигаться и действовать как обычно, а в бою имеет преимущество, если находится над противником (B123).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 8 на сотворение; 4 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Flight.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Работает только на носителя. 3000 энергии.

Teleport (VH) Телепортация

Special

Мгновенно перемещает заклинателя в другое место. Однако, чем дальше место назначения, тем больше необходимо энергии и тем большие штрафы к уровню умения:

В пределах 10 клеток	Стоимость 3	Штраф к умению 0
11-20 клеток	Стоимость 4	Штраф к умению -1
21-100 клеток	Стоимость 5	Штраф к умению -2
101-500 клеток	Стоимость 6	Штраф к умению -3
501-1,99 мили	Стоимость 7	Штраф к умению -4
2-9,99 мили	Стоимость 8	Штраф к умению -5
10-99,99 мили	Стоимость 9	Штраф к умению -6
100-999,99 мили	Стоимость 10	Штраф к умению -7

И так далее, +1 к стоимости и -1 пенальти за каждые x10 дистанции.

Обычно, можно телепортироваться только в те места, которые ты видел, или с которыми знаком; штраф -2, если вы «видели» место только в мыслях или воспоминаниях кого-то другого, или по телевизору, -2 за место, которое вы не видели в течение месяца (исключение, конечно же, собственный дом), и от -1 до -3 за место которое видели только мелчком.

Это заклинание опасно, при провале броска на 1, вы получаете 1d повреждений и прибываете в место назначения *физически* оглушенным (бросок по НТ, чтобы прийти в себя). Если бросок провален более чем на 1, то не производится никаких физических повреждений, но попадаете куда-то не туда; конкретное местоположение – забота мастера. Критический провал закидывает заклинателя *куда угодно, по желанию Мастера* – больше фантазии, только не убивайте заклинателя немедленно.

Даже если место назначения достигнуто, телепортация сбивает с толку. Заклинатель должен сделать бросок умения «чувствительности тела» (Body Sense см. стр. 105) для того, чтобы действовать в ход, в котором он телепортировался. Проваленный бросок означает, что заклинатель дезориентирован – в этот ход он не может производить никаких действий кроме защиты. Критический провал означает, что заклинатель падает на землю физически оглушенный. Телепортирующийся прибывает на место, сохраняя свою позу и направление. Он может попытаться повернуть себя, но это увеличивает вероятность дезориентации: -2 на смену направления, -5 за смену положения с вертикального на горизонтальное или наоборот. Все имеющиеся на заклинателе вплоть до «тяжелой» (heavy) нагрузки телепортируются вместе с ним. Он также может взять с собой одного человека, держа его за руки, если прибавление его веса не превысит

«тяжелую» нагрузку. При проваленном броске он отправляется с ним и испытывает те же неприятности.

Необходимо: Либо IQ 15+ и как минимум по одному заклинанию из 10 других школ магии *либо* Hawk Flight.

Предмет: Посох или палочка, используется только магами. 3000 энергии. Предмет, отправляющий пользователя только в одно predetermined место, стоит всего 2000, заклинатель должен хорошо знать это место.

Blink Мерцание

Blocking

Позволяет заклинателю уходить от атаки с помощью телепортации на свободную соседнюю клетку. Клетка считается занятой, только если кто-то стоит в ней.

Если заклинание успешно, кидайте направление случайно, отбрасывая значения, приближающие заклинателя к атакующему. Против метательных атак не позволяет движение строго «к...» или «от стрелка». «Мерцание» переносит заклинателя на ближайшую клетку в этом направлении – при необходимости до трех клеток. Направление (facing) не изменяется. Заклинатель должен выполнить бросок умения «чувствительность тела» (Body Sense) для того чтобы действовать в следующий ход (стр. 105). Если в выбранном направлении нет свободной клетки на расстоянии 3 клетки – заклинание не работает.

В бою «мерцание» расценивается как автоматически успешное (при успешном броске заклинания) уклонение (dodge).

Критический провал при использовании данного заклинания такой же, как и при «телепортации», за исключением того, что редко переносит дальше, чем на милю.

Стоимость: 2.

Необходимо: Teleport.

Предмет: Одежда или украшение. 800 энергии.

Teleport Other (VR) Телепортация объекта

Regular; Защита по IQ+1

То же самое, что и «телепортация», за исключением того, что заклинатель не перемещается, а объектом может быть что или кто угодно. Часть объекта не может быть телепортирована, и твердый объект не может быть телепортирован в другой твердый объект. Разделение двух соединенных объектов даст штрафы (на волю Мастера), вытаскивание пробки из бутылки -1, а телепортация замка из двери -5. Украшения, одежда или что-то из рук владельца с -5, и владелец может делать бросок защиты.

Стоимость: Стоимость и штрафы как для «телепортации» (см. выше), учитывая следующие множители: Меньше 10 фунтов x1/2, 10-49 фунтов x1, 50-99 x2, 100-200 фунтов x3; и по +1 к множителю за каждые последующие 100 фунтов. Последствия проваленного броска такие же, но неживые объекты не получают физических повреждений. Если интеллектуальное создание выбросило бросок защиты, оно не испытывает никаких болезненных эффектов, кроме растраты энергии.

Необходимо: Magery 3, Teleport.

Предмет: Посох или палочка, используется только магами. Используемый должен сначала показать на объект, а потом указать в направлении пункта назначения. Это занимает ход и не может быть ускорено. 3000 энергии.



Winged Knife **Крылатый кинжал**

Missile

Позволяет заклинателю бросить с помощью магии любое колющее (thrust) оружие *острием вперед*. Оружие является «объектом» при определении дистанции. SS 13, Acc +1, 1/2D 20, Max 40. При попадании наносит повреждения, как если бы было кинuto человеком с ST 15 (Базовые колющие повреждения 1d+1). Стрела или арбалетный болт наносят 1d+1 проникающих (impaling) повреждений.

Стоимость: 1 за фунт веса (минимум 2). Стоимость удваивается, если оружие не является метательным (допустим, палаши).

Необходимо: Poltergeist.

Предмет: Любое колющее оружие. По команде пользователя выскакивает из руки или из ножен и летит в цель. Это считается атакующим маневром, работает как DX, равный Силе предмета. 300 энергии за фунт, минимум 300.

Ethereal Body (VH) **Тело из эфира**

Regular

Объект становится бесплотным, и способен проходить сквозь твердые объекты и даже сквозь существ, как будто их не там вовсе. Его одежда также становится нематериальной, однако вещи нет. В этом состоянии ему не нужно дышать, если и пить, но он не может держать оружие или двигать объекты. Он очень похож на приведение. Полупрозрачен, но видим; и если говорить, его можно услышать.

Школа некромантии (Necromantic)

Это совокупность знаний о смерти, мертвых и душах. Эти заклинания очень тесно связаны со школой лечения, но большинство лекарей не желают иметь с некромантией дела.

Все магические предметы, содержащие заклинания этой школы, должны быть украшены гравюрой черепа.

Death Vision **Видение смерти**

Regular

Объект видит яркую картину собственной смерти. Иногда это видение будущего, иногда ложное видение (из другого варианта будущего). Но это всегда ужасает. Объект ментально «оглушен» (stun) и остается в этом состоянии до тех пор, пока не выкинет бросок IQ (бросок каждый ход). С другой стороны, заклинание может быть *полезно*, указывая на возможную смертельную опасность.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: 2.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Magey.

Предмет: Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 600 энергии.

Sense Spirit **Обнаружить духов**

Information; Area

Говорит заклинателю, есть ли в области действия заклинания призраки, духи, нежить и подобные существа; и при хорошем броске дает подробную информацию о том, какого типа. Заклинатель может в момент сотворения заклинания ограничиться конкретным типом духа или вычеркнуть какие-то типы.

Стоимость: 1/2

Время на сотворение: Death Vision, или Sense Life и Magey.

Предмет: (a) Посох, палочка или украшение. 100 энергии. (b) Драгоценный камень, светящийся или вибрирующий при появлении духов в радиусе его действия. 100 за радиус в 1 клетку, 200 за 2 клетки и т.д.

Summon Spirit **Призывание духа**

Information; Защита по IQ духа

Позволяет заклинателю поговорить с духом умершего. Объект будет защищаться с -5, если он был другом заклинателя. Если заклинание сотворено успешно, объект ответит на один вопрос в полную силу своих знаний (до момента его смерти), и по одному ответу за каждую следующую минуту, пока он остается.

Модификаторы умения: -5 если полное имя объекта неизвестно. -1 если прошло больше недели с момента смерти, -2 если с момента смерти прошло больше месяца, -3 если с момента смерти прошло больше года,

Никакие физические атаки не действуют на бесплотного, как и большинство магий. Однако заклинания школ «понимания и передачи информации» (Communication & Empathy) и «контроля сознания» (Mind Control) работают на бестелесного более эффективно: -2 к броскам защиты! Также как и защита от заклинаний школы «некромантии» (Necromantic), действующих на разум и душу с -2.

Бестелесный может использовать магию, но с -5, поскольку пространство бестелесности - зона низкого уровня маны! Бестелесные тела могут проникать сквозь друг друга, и не могут наносить вред друг другу иными способами недели заклинаниями.

Продолжительность: 10 секунд.

Стоимость: 8 на сотворение, 4 на поддержание.

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Magey 3 и Body of Air, или 6 других заклинаний школы перемещения.

Предмет: (a) Посох, палочка, украшение или головной убор. Используемо только магами. Проблема в том что все предметы кроме головных uborov проваливаются сквозь владельца как только он переходит в бестелесное состояние! 3000 энергии (8000 за головной убор) (b) Драгоценный камень начинающий светиться и вибрировать, как только бестелесное существо появляется на расстоянии ближе 50 ярдов. 100 энергии, \$500 за камень.

-4 если с момента смерти прошло больше 10 лет, -5 если с момента смерти прошло больше 50 лет, -6 если с момента смерти прошло больше 500 лет.

Если заклинание провалено, заклинатель (и все помощники) не могут больше призвать этот дух в течении года. Критический провал означает, что заклинатель призвал злого духа, который сознательно врет.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 20 на сотворение; 10 на поддержание. Стоимость вдвое меньше, если заклинание сотворяется на месте смерти.

Время на сотворение: 5 минут.

Необходимо: Death Vision, Magey 2.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. Не дает способности сотворять заклинание, но дает +2 при его сотворении. 1000 энергии.

Summon Shade (VH) **Призвание тени**

Information; Защита по IQ

Заклинание призывает «тень» объекта из *возможного будущего*, чтобы она ответила на вопросы заклинателя. Тень не будет лгать (кроме как при критическом провале), но она будет дезориентирована; так что ее ответы могут быть туманны и неточны. В минуту можно задать один вопрос. Поскольку тень приходит из наиболее возможного будущего, ее ответы не гарантируют того, что все это вообще произойдет.

Пример: Кто-то вызвал тень Зантра из будущего двухмесячной дальности и спросил его, была ли его атака на дракона успешной — и потом уговорил Зантра не пыгаться, поскольку ответ был «нет». Конечно, она пришла из наиболее вероятного будущего, она могла ответить и «нет, атака не состоялась». В момент, из которого приходит тень, объект видит яркое видение, в котором видит того, кто ему задает вопросы, и если эта реальность станет правдой, он будет помнить все, о чем спрашивали и что отвечал.

Модификаторы умения: -1 за каждый год углубления в будущее. -5, если объекта нет рядом или -10, если нет ничего принадлежащего объекту (одежды, клочка волос и т.д.), -10, если неизвестно полное имя объекта.

На один объект разрешено не больше одной попытки в год. Это очень мощное заклинание и Мастер может ограничить к нему доступ или требовать редких компонентов.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 50; 20 на поддержание.

Время на сотворение: 10 минут. Одна попытка в год.

Необходимо: Summon Spirit.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. Не дает способности сотворять заклинание, но дает +2 при его сотворении. 800 энергии.

Zombie **Зомби**

Regular

Объектом этого заклинания должно быть относительно целое мертвое тело. Тип тела определяет результат: тело, имеющее плоть становится «зомби», скелет становится «скелетом», очень старое высохшее тело становится мумией. Оживленный труп становится нежитью (undead), слугой заклинателя.

Его характеристики основаны на характеристиках исходного тела, также как и физические умения. Нежить не имеет души, умственных умений и воспоминаний о том, что было ее до смерти. Зомби, Мумии и Скелеты описаны на стр. 117.

Продолжительность: Остается оживленной пока не будет уничтожена.

Стоимость: 8 за человекоподобный труп; пропорционально за больший размер.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Summon Spirit, Lead Health.

Control Zombie **Regular; Защита закл. Zombie** **Контролировать зомби**

Позволяет перехватить контроль над чужой нежитью созданной с помощью заклинания «зомби». Если создатель находится на расстоянии 100 ярдов, заклинание «зомби» защищается с +2, если создатель мертв, то защита с -2.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3.

Необходимо: Zombie.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Не дает способности сотворять заклинание, но дает +2 при его сотворении. 500 энергии.

Turn Zombie **Area** **Изгнать зомби**

Наносит 1d повреждения всем Зомби, Скелетам и Мумиям, находящимся в области действия. В дополнение, за каждого зомби (и подобных) кидается 1d, если выпала 1 – он разворачивается и начинает убегать.

Продолжительность: Успешно отогнанный зомбе будет избегать заклинателя в течении дня.

Стоимость: 2. Нельзя поддерживать.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Zombie, или (на усмотрение Мастера) статус «святого».

Предмет: Посох, палочка или украшение. На усмотрение Мастера, этот предмет может работать только в руках святого/«хорошего»/чистого сердцем. 600 энергии.

Resurrection (VH) **Regular** **Оживление**

Описано в школе Лечения.

Animation (VH) **Regular** **Оживление объекта**

Позволяет заклинателю вызвать духа (IQ 9) для «оживления» в существующую статую, рисунок или другой предмет. «Оживляемый» объект должен быть человеко- или животноподобным. Его способности и характеристики зависят от тела; это остается полностью на волю Мастера, но (к примеру) рисунок может говорить, а не бегать вокруг; статуя же может сходить с пьедестала. «Оживленные» объекты в меру своих способностей будут выполнять устные команды заклинателя.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на «оживление» человекоподобного или меньше объекта; за больших пропорционально больше (на волю Мастера); половина стоимости на поддержание. Стоимость удваивается при «оживлении» камня, и утраивается за металл.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Summon Spirit.

Предмет: Объект может быть «оживлен» навсегда за стоимость в 100 раз больше обычной.

Skull-Spirit **Regular** **Дух-черепа**

Призывает призрачного убийцу для выполнения задания заклинателя. Необходим череп разумного существа (черепа используется только раз, после сотворения уничтожается) См. стр. 117.

Продолжительность: 24 часа, если не уничтожен раньше.



Стоимость: 20

Необходимо: 4 других заклинания школы Некромантии.

Предмет: Череп разумного существа. Используемый должен задействовать его, сказав пароль (установленный заклинателем при создании). После чего череп уничтожается и появляется дух, как описано выше. 40 энергии.

Soul Jar (VH) **Regular** **Сосуд для души**

Позволяет заклинателю запереть душу объекта в каком-нибудь предмете (предмет должен быть под рукой). Если объектом является не заклинатель, он должен присутствовать, и либо быть согласен на это, либо быть без сознания.

Когда ваша душа находится в «сосуде», вы в безопасности, пока либо не умрет ваше тело, либо не будет уничтожен «сосуд». Смерть тела не убивает вас. Ваше сознание остается в сосуде, откуда вы можете смотреть, слушать и даже творить заклинания (те, которые можно творить одной мыслью, т.е. на уровне 21 и выше). Можно разговаривать на расстоянии с помощью коммуникационных заклинаний (если вы знаете таковые) – или прямой мысленной связью, без всяких заклинаний, с теми кто касается сосуда. Ваше ST (в отношении усталости) остается то же, что и при жизни. Вы не можете использовать НТ, но если «сосуд» касается «энергокамень» (Powerstone) вы можете использовать его.

Если рядом есть новое тело, вы можете попытаться захватить его, используя заклинания «овладение» (possession), постоянное овладение (Permanent Possession) или «обмен телами» (Exchange Bodies), если можете их сотворить. В таком случае душа из тела переходит в «сосуд». Но если что-либо уничтожает «сосуд» в котором находится ваша душа, вы умираете *навсегда*, без возможности оживления, даже если ваше тело не повреждено.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 8.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Magery; 6 заклинаний школы Некромантии включая Steal НТ.

Steal Strength **Regular** **Украсть силу**

Позволяет заклинателю воспользоваться ST объекта для восстановления собственной усталости (не может реально повышать ST). Объект должен либо желать этого, либо быть беспомощен (т.е. связан или без сознания). Заклинатель должен касаться объекта. Это работает только на живых, разумных существ! Заклинание прекращает действие, когда заклинатель решит прекратить, либо когда ST заклинателя полностью восстановлено, или когда ST объекта падает до 0 (объект падает без сознания).

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: Для заклинателя ничего! 3 ST объекта за 1 ST заклинателя.

Время на сотворение: 1 минута за каждые 3 ST объекта.

Необходимо: Minor Healtig.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Носитель и предмет должны касаться жертвы. 800 энергии.

Steal Health **Украсть здоровье**

Regular

Позволяет заклинателю брать HT у объекта для заживления собственных ран (не может поднять HT заклинателя). Объект должен либо желать этого, либо быть беспомощен (т.е. связан или без сознания). Заклинатель должен касаться объекта. Это работает только на живых, разумных существ! Заклинание прекращает действие, когда заклинатель решит прекратить, либо когда HT заклинателя полностью восстановлено, или когда HT объекта падает до -1 (что автоматически убивает его).

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: Для заклинателя - ничего! 3 HT объекта за 1 HT заклинателя.

Время на сотворение: 1 минута за каждые 3 HT объекта.

Необходимо: Steal Strength.

Предмет: (а) Посох, палочка или украшение. Носитель и предмет должны касаться жертвы. Используемо только магами. 1500 энергии. (б) Любой предмет. Понижает HT одетшего. Носитель восстанавливает потерянные HT при снятии предмета. 200 за очко HT (максимум 5).

Age (VH) **Старение**

Regular; Защита по HT

Старит объект! Объект стареет на 1 месяц за каждые 5 очков вложенных в заклинание.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: от 5 до 50.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: 6 других заклинаний школы Некромантии или Youth.

Предмет: (а) Любой предмет, всегда «включен». Одетый (надо именно одеть, а не касаться), старит носителя на год за каждый день (так что ношение в течении двух часов состарит одетшего на месяц). 500 энергии. (б) Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться объекта. 2000 энергии.

Steal Youth (VH) **Украсть молодость**

Regular; Защита по HT

Позволяет заклинателю воровать молодость у других. За каждые 10 очков энергии, вложенной в заклинание, заклинатель становится на год моложе, а объект (должен быть той же расы) стариться на 2 года. Объект должен либо желать этого, либо быть беспомощен. Заклинатель должен касаться объекта. Критический провал этого заклинания стоит заклинателю единицу IQ и немедленно старит его на 20 лет.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: от 10 до 30.

Время на сотворение: 1 час.

Необходимо: Youth, Age, Steal Health.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Носитель и предмет должны касаться объекта. Используемо только магами. Этот предмет может быть использован не чаще раза в год, и только для кражи одного года – так, что один предмет сможет лишь сохранить возраст мага. 8000 энергии.

Pestilence **Чума**

Regular

Насыляет на объект отвратительную болезнь (на выбор заклинателя, но Мастер может запретить несоответствующий выбор). Никаких немедленных эффектов, болезнь пойдет по своему обычному инкубационному периоду.

Продолжительность: Навсегда, пока не вылечат.

Стоимость: 6.

Время на сотворение: 30 секунд.

Необходимо: Magey, Steal Health, Decay.

Предмет: Посох или палочка. Используемо только магами. Необходимо коснуться жертвы. Болезнь, насылаемая на человека, устанавливается при создании предмета. 1000 энергии.



Summon Demon **Вызвать демона**

Special

Вызывает злое магическое создание; демоны описаны на стр. 113. Заклинатель должен немедленно попытаться взять демона под контроль, подавляя волю демона. Этот бросок делается с уравнением: уровень умения мага в данном заклинании + его воля (will), против ST+IQ демона. Если заклинатель выигрывает, он может дать демону одну команду, которую он выполнит дословно (если у демона есть возможность перетрактовать дословный смысл сказанного не так, как хочет заклинатель, он это сделает!). После этого демон исчезнет. Он может своими действиями создать побочный урон, если заклинатель не выдал четких инструкций, чего не надо делать.

Если заклинатель проиграл сравнение сил, демон немедленно атакует его, если тот не защищен пентаграммой. Если демон не может разрушить пентаграмму, он исчезнет (если находится внутри нее) или сбежит и устроит погром (если он вне пентаграммы, а заклинатель внутри).

Если заклинатель знает имя конкретного демона, этот демон может быть вызван заклинателем и его контроль будет с +4. Случайно призванного демона можно заставить сказать имя. Это не считается отдельным заданием, но для этого нужно выиграть еще одно сравнение воли, также как описано выше. После этого демона можно будет вызывать по имени. Имена некоторых демонов иногда попадают в старых книгах по магии.

Если имя не использовано, демон накинывается случайно, как описано на стр. 113. Заклинатель может попытаться вызывать конкретный тип демонов. Отдельный бросок проверки умения заклинания необходим на каждый из семи бросков по таблице. Заклинатель не обязан контролировать все броски – он может оставить часть характеристик случайными. Критический провал на один из этих бросков или на сам бросок сотворения заклинания означает, что демон автоматически не подконтролен.

Несмотря на всю деструктивность, это достаточно легкое заклинание. Причина в том, что демоны сами *хотят* быть призванными, особенно, чтобы это был слабый и неопытный маг, неспособный подчинить! Это заклинание считается «злым» и противозаконным даже там, где положительно относится к магии.

Продолжительность: Пока задание не будет выполнено, или 1 час, что быстрее.

Стоимость: 20.

Время на сотворение: 5 минут.

Необходимо: Magey, и как минимум по одному заклинанию из 10 других школ магии.

Предмет: Известны артефакты, способные облегчить вызывание (иногда конкретного демона). Такой предмет настоящий подарок для тех, кто имеет дела с демонами, но (к счастью!) технология создания таких предметов неизвестна.

Planar Summoning **Планарное вызывание**

Special

Подобно предыдущему заклинанию, однако используется для вызова созданий из «других миров». Некоторые из них «злые», некоторые «добрые», некоторые не имеют четко выраженных жизненных принципов. Некоторые имеют сильные магические способности, другие не пользуются магией вообще, но могут обладать полезными или опасными способностями. Для каждого мира – отдельное заклинание, некоторые особо важные существа не могут быть вызваны без использования специализированного для них заклинания. Мастер может создавать такие заклинания и таких существ, если желает. При провале заклинания вызова демона или «вызова демона» при критическом провале заклинания святым магом может вызвать таковое существо. (Помните, что при вызове злого существа маг *ожидает* именно его и будет реагировать неординарно, даже если перед ним появиться невинный житель какого-нибудь другого измерения)

Продолжительность: Переменная, зависит от мира и создания: знает только Мастер. Многие инопланарные создания могут оставаться неограниченное время.

Стоимость: Обычно 20, но может сильно изменяться.

Время на сотворение: 5 минут.

Необходимо: Magey, и как минимум по одному заклинанию из 10 других школ магии.

Предмет: Существует много слухов, но на самом деле о нем никто не знает! Одна из известных историй амулетов, который висел на шее у пришельца с другого плана, амулет этот помогал сопротивляться «изгнанию» (см. ниже).

Banish Изгнание

Special; Защита по ST+IQ

Отсылает демона назад, на исконное место жительства. Чтобы сделать это заклинатель, должен победить в сравнении: уровень умения в данном заклинании + Воля (Will) заклинателя против ST+IQ демона. Если заклинатель имя демона, он получает +4 при его «выдворении». Если демон поиграл сравнение, он немедленно исчезает и не может вернуться в течении месяца. Демонический фамилляр не сможет вернуться вообще. Все, что он принес с собой при появлении (допустим, оружие), также исчезнет. Все, что он подобрал здесь (допустим, оружие жертвы), останется на месте.

Это заклинание можно попытаться использовать против *не-демонических* созданий из других измерений или других миров. Такие попытки идут с -6, если заклинатель считает, что он изгоняет реального демона, -5, если он знает что это не демон, но больше ничего не знает. Чем больше заклинатель знает о вторженце, тем меньше штраф. Некоторые очень мощные существа имеют дополнительную

сопротивляемость «выселению»! Это заклинание можно створять, только если заклинатель находится в своем собственном измерении. В чужом мире нельзя «выслать» себя самого домой, но жители этого мира могут выслать тебя. Это заклинание не будет работать не тех, кто и так уже находится в своем родном мире.

Это одно из заклинаний Некромантии, которое часто изучают святые и «белые» маги.

Стоимость: равна (ST+IQ существа)/2 часто заклинатель не будет знать, сколько сил ему понадобится. И может упасть без сознания или даже нанести себе вред.

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: Magery, и как минимум по одному заклинанию из 10 других школ магии.

Предмет: Некоторые «святые» артефакты могут помочь в изгнании демонов, а вещи из родного мира инопланарных созданий могут быть полезны для понимания его природы и облегчения изгнания.

Школа растений (plant)

Эти заклинания предназначены для нахождения, изменения, управления и общения с растениями. Если не указано отдельно, объект не получает никаких специальных способностей. Все магические предметы этой школы должны быть сделаны, в основном, из растительных материалов.

Seek Plant Обнаружить растение

Information

Это заклинание дает направление и приблизительное расстояние до любого ближайшего растения, или до растения указанного типа. Используйте модификаторы дальних дистанций (стр. 10). Любое известное растение может быть вычеркнуто из списка поисков перед сотворением заклинания.

Стоимость: 2.

Предмет: Вырезанный из дерева посох, палочка или фигурка. 50 энергии.

Identify Plant Опознать растения

Information

Определяет тип и подвид растения. Также даст общую информацию о нем (съедобное, ядовитое, и т.д.). Успешное сотворение этого заклинания дает +3 на умения Естественное (Naturalist) и Медицина (Physician) при определении медицинских и прочих специальных свойств растения.

Стоимость: 2.

Необходимо: Seek Plant.

Предмет: Посох или палочка. 200 энергии.

Heal Plant Лечить растение

Area

Лечит растения в области от болезней, паразитов и повреждений. Растения должны быть еще живы.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 3. Для деревьев крупнее побегов требуются радиус 3 и более.

Время на сотворение: 1 минута.

Необходимо: Identify Plant.

Предмет: Посох, 400 энергии. Необходимо коснуться растения.

Shape Plant Придать форму растению

Regular

Позволяет объекту формировать и лепить растения руками. Дает +2 на умения «плотник» (carpentry) и «работа по дереву» (Woodworking) или позволяет заклинателю работать без инструмента с -1 к умению. Полезно при постройке домов и мебели, починке щитов и инструментов, и при преодолении преград из дерева. Можно использовать в бою на оружие противника; считается как обычная атака, наносит 2d повреждений деревянному оружию.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3; 1 на поддержание. Стоимость удваивается, если материал неживой.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Identify Plant.

Предмет: Перчатки из растительного материала. 500 энергии.

Plant Growth Вырастить растение

Area

Это заклинание ускоряет рост растения, за минуту оно вырастает как за месяц. Деревья изменяться незначительно, но трава прорастет крайне бурно. Полезно для садовников (конечно, *сначала* надо вырвать все сорняки), и для проращивания семян.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Heal Plant.

Предмет: Посох или палочка. 300 энергии.

Bless Plants Освятить растения

Area

Заставляет растения в области действия расти быстрее и более сильными до конца сезона. Урожай в этой области удвоится.

Продолжительность: Один урожай или сезон.

Стоимость: 1. Чтобы подействовало, растение должно полностью находиться в области.

Время на сотворение: 5 минут.

Необходимо: Heal Plant

Предмет: Посох. Используемо только магами. 500 энергии.

Create Plant Создание растения

Area

Позволяет заклинателю производить растительность там, где ее раньше не было. Выживут ли растения, зависит от климата и почвы.

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 4 за клетку травы; 8 кусты; 15 деревья.

Время на сотворение: 1 секунда за каждую единицу энергии.

Необходимо: Plant Growth, Magery.

Предмет: Посох. Используем только магами. Необходимо коснуться области, где будут созданы растения. 1000 энергии.



Wither Plant Иссушение растения

Area; Защита по HT

Заставляет растения в области увядать и умирать. Заклинатель может пожелать действовать только на один тип растений, или на все *кроме* одного типа. Все крупные или «оживленные» растения должны иметь HT, по которому они будут защищаться – см «Оживление растения» (Animate Plant).

Продолжительность: Навсегда.

Стоимость: 2.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Plant Growth

Предмет: Посох или палочка или мертвое дерево. 200 энергии.

Forest Warning Лесное предупреждение

Area

Тоже и самое что «соловей» (Nightingale стр. 77), но работает только на растительные области.

Продолжительность: 10 часов.

Стоимость: 1/2 (минимум 2); то же самое на поддержание.

Необходимо: Sense Danger или 4 заклинания школы растений.

Tangle Growth Заросли

Area

Заставляет траву в области расти и переплетаться, создавая препятствия (скорость передвижения (move) 1/2, -2 к уклонению (dodge)), кусты и небольшие деревья вырастают в забор, который надо срубить, чтобы пройти. Рассчитывайте это как 3" лист дерева (DR 6, T 30; см. B125) за клетку. Тот, кто находится в области в момент сотворения заклинания, может двигаться нормально в следующий ход, и только если он не успел ее покинуть, будет пойман.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за траву, 2 за кусты и деревца. Половина стоимости на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Plant Growth.

Предмет: Любая область может быть сделана «зарослями» навсегда, 20 за клетку травы, 30 за клетку кустов и деревьев.

Hide Path Замести следы

Regular

Это заклинание позволяет заклинателю и 5 человекоразмерным, или одному заклинателю на лошади, проехать по лугу, подлеску или джунглям не оставляя никаких следов. Любая попытка чтения следов будет с -8!

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2; 1 на поддержание.

Необходимо: Health Plant.

Предмет: Плащ из растительных материалов. 300 энергии.

Plant Sense Чувство растений

Regular; Защита по Hide Path

Это заклинание позволяет объекту видеть и слышать мелкие подробности в окружающей растительной природе – допустим, неудобство, вызванное проходом скрытого создания. Заклинание дает +4 на поиск следов (Tracking), +2 на все сенсорные броски, и возможность

определять присутствие невидимых или магически скрытых существ с помощью обычного броска сенсорики. Работает только там, где есть густая растительность (джунгли, лес, и т.д.); В редколесии может работать в половину возможностей – не дает возможности обнаруживать невидимых и магически скрытых.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3; 2 на поддержание.

Необходимо: Forest Warning, Hide Path.

Предмет: Посох или статуэтка. 500 энергии.

Animate Plant Оживить растения

Regular

Тоже и самое, что «вселение» (Animation стр. 73), но с помощью этого заклинания только живые растения могут быть «оживлены». Растение получает HT, равный энергии, вложенной в заклинание, умноженной на 2. Помните, что деревья часто имеют высокий DR и устрашающий вид.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 за человекоразмерное растение; за больший размер пропорционально больше. Крупные деревья требуют 12 и больше энергии. Половина стоимости на поддержание. Стоимость удваивается, если дерево выдирает себя из земли и ходит на корнях (максимальная скорость 4)!

Время на сотворение: 5 секунд.

Необходимо: 7 заклинаний школы растений.

Предмет: Любое растение может быть «оживлено» навсегда за стоимость в 50 раз больше базовой. Заклинание разрушается, если растение умирает.

Plant Form Растительная форма

Special

Это заклинание позволяет заклинателю принять форму любого естественного растения или дерева. Он может измениться в размерах от половины своего размера до 5ти своих размеров. Одежда исчезает, но появится, как только заклинатель примет свою обычную форму; крупные предметы падают на землю, а мелкие (вплоть до браслетов и палочек) могут погрузиться в растение.

Заклинатель не может двигаться, атаковать и т.д. если растение, способное на это, не существует в игровом мире, или пока «оживление растения» не сотворено на него. Заклинатель в форме растения не может сотворять заклинания, для которых требуется речь и жесты. Он может слышать, но не видит ничего, кроме света и тьмы. Он не может говорить.

Раны, полученные в растительной форме, переносятся пропорционально. Это значит, что стрела для дерева, как иголка для человека; от Мастера требуется гибкость мышления! Время, проводимое в растительной форме, обычно считается отдыхом, если растение не атаковали. Однако заклинатель должен делать бросок IQ каждый час. Проваленный бросок означает временное уменьшение IQ на 1. Если IQ падет до 7, он заперт в растительной форме и его IQ падает до IQ растения, пока кто-нибудь не освободит его заклинанием «снятия проклятия» (Remove Curse).

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 5; 2 на поддержание.

Время на сотворение: Magey, 6 заклинаний школы растений.

Необходимо: Посох

Предмет: Деревянная палочка. 1200 энергии.

Школа защиты и сигнализации (protection and warning)

Shield Щит

Regular

Увеличивает пассивную защиту объекта. PD от этого заклинания считается так же, как и PD от брони.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: Вдвое больше, чем получаемое PD, максимум 5 (10 энергии); половина на поддержание.

Необходимо: Magey 2.

Предмет: С помощью данного заклинания нет, но смотри зачарование брони на стр. 46. (Deflect)

Armor Броня

Regular

Увеличивает DR объекта. DR от этого заклинания считается так же, как и DR от брони.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: Вдвое больше, чем получаемое DR, максимум 5 (10 энергии); половина на поддержание.

Необходимо: Repair, Magey 2.

Предмет: С помощью данного заклинания нет, но смотри зачарование брони на стр. 46. (Fortify)

Sense Danger Чувство опасности

Information

Сообщает заклинателю, есть ли поблизости *какая-нибудь* прямая опасность; также определит опасность, находящуюся далеко, если она скоро будет близко и нанесет удар! Дает знание о природе опасности, если до нее меньше минуты, если опасность на «расстоянии» до 5 минут, заклинание сообщает чувство опасности, но не ее природу (если это не критический успех).

Продолжительность: Мгновенно.

Стоимость: 3.

Необходимо: Sense Foes, или преимущество Danger Sense.

Предмет: Посох, палочка или украшение. 400 энергии.

Watchdog Сторожевой пес

Area

Сотворяется вокруг области (по границе связки клеток). Это заклинание предупредит заклинателя, если кто-то или что-то пересекло линию с враждебными намерениями. Если заклинатель спал, он проснется немедленно без «оглушения». Заклинание не разрушается при срабатывании.

Продолжительность: 10 часов.

Стоимость: 1 на сотворение 1 на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Sense Danger.

Предмет: Может быть сотворено на площадь на полу, земле или коврике. 200 за клетку радиуса.

Nightingale Соловей

Area

Накладывается на дверь или на одну клетку на полу, делая этот объект «шумным». Дверь при открывании громко заскрипит; клочок земли окажется заваленным кучей громко трещащих веток, половица скрипнет, что автоматически предупредит или разбудит заклинателя, если он находится на расстоянии слышимости и, скорее всего, насторожит остальных присутствующих (необходим бросок по IQ, если вокруг полно других звуков).

Продолжительность: 10 часов.

Стоимость: 2 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Sense Danger.

Предмет: Может быть сотворено на площадь на полу, земле или коврике. 100 за клетку радиуса.

Magic Mist Магический туман

Area

Это заклинание создает плотную, белую дымку. Любой вошедший в нее будет дезориентирован; без «магозрения» (Mage Sight) видимость 2 клетки. На тех, кто находились в области в момент сотворения тумана, он не действует; они видят его лишь как слабое мерцание, и он не дезориентирует и не мешает зрению. Остальные кидают IQ (+сопротивляемость магии) каждый ход, или используют магическое зрение, чтобы избежать потери направления и не двинуться в случайную сторону. «Чувство направления» (Absolute Direction) отменяет эти проблемы.

Бросок страха (Fear Check) делается первый раз входящим в туман, и затем каждые 5 минут. Тот, кто провалил этот бросок, будет всячески сопротивляться вхождению в туман! Опасные животные будут избегать тумана, но все же, по каким-то причинам, попав в него, будут страдать от тех же проблем.

Те, кто был в тумане при сотворении, получают +1 при защите от тех, кто вошел в туман позже, а вошедшие позже получают -1 при защите от «местных».

Это заклинание – прекрасная защита лагеря на чужой территории. Заклинатель должен сотворять это заклинание с центром в своей собственной клетке. Чем больше радиус, тем лучше!

Продолжительность: 10 часов.

Стоимость: 1. столько же на поддержание.

Время на сотворение: 5 минут.

Необходимо: Magey 1 и либо Watchdog либо Shield.

Предмет: (а) Предмет, дающий носителю иммунитет к «магическому туману». 400 энергии. (б) Ходят слухи о том, что существует объект создающий перманентный, контролируемый «магический туман», но точно ничего не известно.

Missile Shield Щит от метательного оружия

Regular

Отворачивает снаряды путем небольшого, незаметного отклонения их траектории, достаточного для прохождения рядом с объектом; игровой эффект в том, что снаряд продолжает лететь по прямой за объектом. Работает на все виды снарядов – стрелы, пули, падающие камни, метательные заклинания, шрапнель, брошенные торты – на все. Мастер должен скрывать существование на заклинателе данного заклинания от его противника как можно дольше, просто сообщая, что тот промазал!

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 2 на попадание.

Время на сотворение:

Необходимо: Apportation (стр. 69) или Shield.

Предмет: Посох, палочка, оружие или доспехи. 400 энергии.

Reverse Missile Развернуть снаряд

Regular

Разворачивает любую дальнобойную атаку (включая заклинания) назад в атакующего. Если бросок «на попадание» стрелка успешен, он попадает в себя – если нет, он видит как снаряд летит назад в него и промахивается. Игровой эффект заключается в том, что снаряд отскакивает от объекта заклинания и летит назад в стрелка.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 7 на сотворение, 3 на поддержание

Необходимо: Missile Shield или Force Dome (ниже).

Предмет: Посох или палочка, оружие или броня. 600 энергии

Iron Arm Железная рука

Blocking

Позволяет заклинателю останавливать удары руками. Если заклинание сотворено удачно, рука мгновенно становится тверже стали и автоматически парирует оружие противника, что не причиняет вреда заклинателю. Если заклинание провалено – волшебник парирует незащищенной рукой! Это заклинание не будет парировать атаки, которые нельзя париовать мечом, и в бою это расценивается как париование.

Стоимость: 1

Необходимо: Resist Pain (стр. 28) и DX 12+.

Предмет: Браслет, или другая вещь одеваемая на руку. 600 энергии.

Magelock Магический замок

Regular;

Дает защиту от заклинания Lockmaster

Магически запирает дверь. Дверь не откроется, пока заклинание не снято («контрзаклинанием» (Counterspell) или «мастер замков» (Lockmaster), но оно будет противостоять ему) или дверь не будет уничтожена.

Продолжительность: 6 часов.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Magey.

Предмет: Золотой ключ. Необходимо коснуться двери. 200 энергии.



Teleport Shield Защита от телепортации

Area

Все попытки телепортировать (Teleport или Blink) в или из области действия идут с -5 к умению. Проваленная попытка телепортируется внутрь области дает обычный эффект. Проваленная попытка телепортироваться из области оставляет заклинателя там, где он и стоял, физически оглушая (stun), а вся энергия необходимая для телепортации потрачена. Удвоенное вливание энергии в это заклинание увеличивает штраф до -10, утроенное до -15!

Продолжительность: 1 час.

Стоимость: 1/3 на сотворение (минимум 3 клетки радиусом); тоже и самое на поддержание.

Время на сотворение: 10 секунд.

Необходимо: Watchdog и либо Spell Shield, либо Teleport.

Предмет: Можно сотворить на область на полу, на земле или на коврике или подобный предмет. 50 энергии за клетку.

Weather Dome Климатический купол

Area

Создает искрящийся купол, противостоящий всем неблагоприятным погодным явлениям (вплоть до (и включительно) заклинания «Буря» (Windstorm), вулканического пепла, и дождя из лягушек). Наводнения, обвалы и подобные катастрофы уничтожат купол. Внутри купола воздух остается свежим, а температура комфортна для заклинателя. Летящие насекомые также исключены!

Продолжительность: 6 часов.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Минимум по два заклинания из каждой школы стихий.

Школа звука (sound)

Для любого заклинания производящего звук, «объектом» является точка, из которой звук будет исходить.

Sound Звук

Regular

Производит *невыразительные* звуки любого типа по желанию заклинателя – жужжание насекомых, бормотание голосов, находящихся далеко, звук падения чего-либо, и все в том же духе. Не может производить *громких* звуков.

Продолжительность и стоимость: 1 на создание звука 5 секундной длительности, 2 на создание звука длительностью в минуту; 1 за минуту поддержания.

Предмет: Любой. Непрерывно производит один и тот же звук (используя «связь» (Link) его можно включать и выключать). 50 энергии.

Voices Голоса

Regular

Производит выразительный звук – голоса, музыку, и т.д. – громкостью не выше обычного разговора. Требуется от заклинателя постоянной концентрации.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Sound.

Предмет: Любой. Повторяет одну и ту же фразу снова и снова (если не настроено с помощью «связи» (Link)). 20 энергии за одно слово.

Thunderclap Грохот

Regular

Производит один громкий звук наподобие взрыва или удара молнии. «Объектом» является клетка, из которой будет исходить звук. Вне помещения все находящиеся на расстоянии 3 клеток от нее должны выполнить бросок по НТ или оглохнуть; оглохший кидает против НТ каждый час, чтобы восстановить слух. В закрытом пространстве (меньше 10 клеток хотя бы в одном из направлений) – дистанция увеличивается до 6 клеток! Заклинатель делает свой бросок по НТ+2.

Стоимость: 2.

Необходимо: Sound.

Great Voice Мощный голос

Regular

Объект сможет отчетливо услышать любой на расстоянии видимости (даже если это очень большое расстояние). Объект может выбрать (перед началом речи) чтобы его слышали только несколько выбранных целей (те, кто находятся на расстоянии обычной слышимости, все равно смогут его услышать). Помните, что нельзя спрятаться от голоса заклинателя,

Force Dome Силовой купол

Area

Как и предыдущее заклинание, но будет отражать все физические или магические силы и метательные заклинания. Ничего, кроме света (да и то, только яркости достаточной для зрения – внутренняя часть всегда сумеречна), не проходит сквозь купол. Также ничего, кроме света (да и то если заклинатель хочет этого), не может покинуть купол. Однако магия, магические создания и предметы проходят сквозь купол, как будто его не существует.

Продолжительность: 10 минут.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Magery, Weather Dome и Apportation (стр. 69).

Utter Dome Абсолютный купол

Area

Защищает от физических и магических атак; эффект «силовой сферы» (Force Dome), совмещенный с «пентаграммой» (Pentagram стр. 62). Однако внутри нее нельзя призвать создание, и нет линии, которую можно стереть. Может быть снят только с помощью «контрзаклинания» (Counterspell) или «рассеивания магии» (Dispel Magic). Сопrotивляется всем попыткам заглянуть внутрь с помощью магии.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение; 4 на поддержание.

Необходимо: Magery 2, Force Dome, Spell Shield.

Umbrella Зонтик

Regular

Описано в школе стихии Воды на стр. 40.

пригнувшись за камнем. Часто используется капитанами судов, военным командующими и при публичных выступлениях. Голос может стать раздражающе громким, если тон говорящего повышен, но не сможет оглушить или нанести вред слушающими.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 1 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Voice, Thunderclap.

Предмет: Посох, палочка, шлем или украшение. Работает только на носителя. 200 энергии.

Sound Jet Звуковая струя

Regular

Позволяет заклинателю выставить из пальцев луч очень пронзительного звука. Для попадания в цель используется умение обращения с магическими струями (Magic Jet). Не наносит повреждений. Но действует на цель точно так же, как современный «шокер» (читай на полях B119), за исключением того, что бросок делается по (НТ минус количество энергии вложенной в заклинание). Можно увернуться (dodge), но не блокировать или парировать. PD цели не добавляется к броску уворота, броня дает лишь по +1 к броску НТ за каждые 5 полных пункта DR.

Продолжительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 4; то же самое на поддержание. Достижимость в клетках равна энергии.

Необходимо: Great Voice.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Используемо только магами. 400 энергии.

Silence Тишина

Area

Создает область тишины. Любой находящийся в области не слышит ничего, все происходящее в области не производит звуков. Эффект действует на область, а не на людей, любой вышедший из нее опять может говорить и слышать. Помните, что область тишины не позволяет сотворять в ней заклинания, для которых необходима речь!

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение; 1 на поддержание.

Необходимо: Sound.

Предмет: Область можно сделать бесшумной навсегда; заклинание накладывается на пол или на землю, но заклинание будет разрушено, если пол будет разобран или земля перерыта. Крупный ковер также можно зачаровать. 80 за клетку, но на всю область нужно накладывать одно, целое заклинание.

Wall of Silence Стена тишины

Окружает выбранную область стеной, через которую не проходят звуки. Находящиеся внутри не могут слышать звуки происходящего снаружи, и наоборот.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение; 1 на поддержание.

Необходимо: Silence.

Предмет: То же и самое что для «тишины» (Silence), но стоит 100 за клетку.

Nice Шум

Создает область непрерывного, бессмысленного и очень громкого звука. Находящиеся в области не могут разговаривать и вообще слышать другие звуки. Использование любых умений, базирующихся на IQ либо отвлекает (к примеру, заклинания), либо с идет с -3 (или и то, и другое! - На усмотрение Мастера). Область окружена «стеной тишины» (Wall of Silence). Этим заклинанием можно противоборствовать с заклинание «тишина» (Silence).

Продолжительность: 5 секунд.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Wall of Silence.

Предмет: Область можно навсегда сделать шумной, заклинание накладывается на пол или на землю, но заклинание будет разрушено, если пол будет разобран или земля перерыта. Крупный ковер также можно зачаровать (только зачем?). 100 за клетку, но на всю область нужно накладывать одно, целое заклинание.

Hush Бесшумность

Объект (предмет или живое существо) не может производить звуков, ни случайно, ни намеренно. Дает +3 к умению «скрытность» (Stealth) или -5 на бросок слуха тому, кто пытается услышать объект. Этим заклинанием можно «заткнуть» колдующего волшебника в бою!

Продолжительность: 10, если объект пытается сопротивляться, в противном случае 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение; 1 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Silence.

Предмет: Одежда или украшение. Работает только на носителя. 200 энергии.

Mage-Stealth Магическая бесшумность

Объект может двигаться тихо, дышать беззвучно и т.д., но может говорить, если это требуется. Все остальные плюсы как от «бесшумности!» (Hush).

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Hush.

Предмет: Одежда или украшение. Работает только на носителя. 500 энергии.

Far-Hearing Дальнослышание

Заклинатель может слышать разговор тех, кого он видит, даже на очень больших расстояниях, или слышать через твердый предмет толщиной до 6 футов (~1.8 м.). Он автоматически выполняет все броски по слуху.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 2 на поддержание.

Время на сотворение: 3 секунды.

Необходимо: Magey; Отсутствие недостатков глухота (Deafness) или слабый слух (Hard-of-Hearing); 4 других заклинания школы звука.

Предмет: Одежда или украшение. Работает только на носителя. 400 энергии.

Keen Ears Острый слух

Описано в школе контроля сознания на стр. 69.

Sound Vision Звукозрение

Позволяет объекту смотреть с помощью звука, как летучая мышь или дельфин. Объект может видеть в полной темноте (как заклинание «зрение во тьме» (Dark Vision)) и будет способен видеть невидимые

Area

Area

Regular; Защита по IQ

Regular

Information

Regular

объекты. Однако изображение будет сильно смазано, так что атаки по таким невидимым объектам все же с -2.

Большинство объектов будут выглядеть совсем по-другому, нежели в обычном зрении, а надписи, цвета и подобное вообще будут невидны. С помощью звукозрения невозможно отличить одного человека от другого (если они не слишком разного роста), ну разве только если смотрящий очень хорошо их знает!

«Тишина» (Silence) и «стена тишины» (Wall of Silence) эквивалентны заклинанию «темнота» (Darkness) для магослышащего. А использующий «тс-с!» (Hush) или «маг-бесшумность» (Mage-Stealth) будет для него невидим. Объект все еще может видеть своим обычным зрением.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение; 2 на поддержание.

Необходимо: Keen Ears или преимущество Acute Hearing.

Предмет: Посох, палочка или украшение. Действует только на носителя. 400 энергии.

Scribe Писец

«Оживляет» перо, чтобы оно в течение действия заклинания, записывало все, что диктует заклинатель. Если заклинание было провалено на 1 или 2, то запись будет неточной. Так что заклинателю придется проверять его работу.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Необходимо: Voices, Literacy, Air-Golem.

Предмет: Перо может быть «оживлено» навсегда за 250 энергии. За еще 100 энергии (что может быть отдельным зачарованием) заклинатель может настроить его на кого-нибудь другого.

Wizard Ear Ухо волшебника

Создает копию уха заклинателя, через которое он может слышать. Ухо может перемещаться, не касаясь предметов (если есть «звукозрение» (Sound Vision)), однако он не может «рассмотреть» более детально, чем размер и форму комнаты. Это заклинание может быть наложен на уже созданный «глаз волшебника» (Wizard Eye обычный или невидимый); что не меняет его форму, но позволяет слышать звуки.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение; 3 на поддержание.

Время на сотворение: 2 секунды.

Необходимо: Apportation, Far-Hearing, Sound Vision.

Предмет: Любой рисунок или скульптура, имеющая человеческое ухо может быть превращена в неподвижное «ухо волшебника», через которое держатель амулета в форме уха (зачарованного вместе с «передатчиком») может слышать независимо от расстояния. Каждое такое ухо может иметь только один амулет, и наоборот. 450 энергии.

Invisible Wizard Ear Невидимое ухо волшебника

Создает «ухо волшебника», которое нельзя увидеть без заклинания «видеть невидимое» (See Invisible). Тот, кто догадался, что ухо находится в конкретной клетке, может атаковать, но попадет он только при критическом успехе!

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 3 на поддержание.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Wizard Ear, Invisibility.

Delayed Message Отложенное сообщение

Создает звуковое сообщение, звучание которое может быть отложено до момента появления в области конкретной личности, которая указывается в момент сотворения заклинания. Получатель услышит сообщения четко и ясно независимо от шума, остальные не услышат ничего. Обнаружение магии (Detect Magic), скажет, что область содержит отложенное сообщение, но большая информация только при критическом успехе. Критический успех даст одно из свойств (кидайте случайно): отправитель, получатель, текст сообщения (но не его скрытый смысл).

Это не заклинание не считается «включенным» - маг сотворяет его и может забыть.

Продолжительность: Пока конкретный человек не появится.

Стоимость: 3 за каждое простое изречение или намек. Нельзя поддерживать.

Время на сотворение: 4 секунды.

Необходимо: Magey, Voices, Sense Life.

Regular

Regular

Regular

Area

Таблица заклинаний

Эту главу можно откопировать и использовать в личных целях, особенно в процессе создания персонажа. Форма для “книги заклинаний” на странице 128 также разрешена к копированию; особенно полезно скопировать ее на обратную сторону листа персонажа мага.

Пометки: Если заклинание помечено знаком (*) оно является очень сложным (Mental/Very Hard). Все остальные заклинания являются Mental/Hard.

A - означает, что колонка не применима к данному заклинанию.

В колонке *требований* Magey сокращено до M, Magey 2 до M2 и т.д.

В колонке *класс* пометка “R” означает что заклинанию можно сопротивляться. Затем после тире показано по чему идет сопротивление.

В колонке *энергия* идут два значения разделенные косой чертой, первое означает стоимость сотворения, второе стоимость поддержания. “/h” означает что стоимость поддержания равна половине стоимости сотворения. “/s” означает что стоимость поддержания равна стоимости сотворения.

В графе *продолжительность* “Instant” означает, что эффект возникает мгновенно в момент завершения сотворения заклинания и выполняется мгновенно.

“Special” означает, что описание слишком объемно для того чтобы поместится в таблицу - см. на соответствующей странице (также указанной в таблице).

Знак “#” означает что есть исключения, см. соответствующую страницу.

**Таблицы пока нет, это
бета версия 8)**

**Таблицы пока нет, это
бета версия 8)**

**Таблицы пока нет, это
бета версия 8)**

**Таблицы пока нет, это
бета версия 8)**

**Таблицы пока нет, это
бета версия 8)**

4 Импровизация заклинаний

Предупреждение: Эта глава только для Мастеров любящих много и часто импровизировать, и если игроки согласны починят его решениям. Если это не относится к вашей группе, пропускайте это правило!

Когда в жизни происходит что-то неожиданное, вы импровизируете. Тоже и самое в ролевых играх - игроки импровизируют, когда Мастер ставит перед ними неожиданную и необычную задачу. Импровизация также может быть введена и в систему магии. Однако данные правила не должны быть принудительными - не только мастеру может не понравиться эта идея, но и игроки могут быть не довольны тем, что они не знают *точно* возможностей своего персонажа. Однако тем, кому нравится делать все именно так - на глазок, эта глава придется по душе.

Импровизированная магия позволяет магу сотворять заклинания *которых он не знает*. Более того, это позволяет ему создавать не существующие заклинания - или, по крайней мере, пытается.

Импровизация - не для мага-дилетанта. Ему надо *очень* хорошо знать школу магии в которой он желает импровизировать, и все равно ему будет сложнее творить импровизированные заклинания, чем те, которые он знает. Следовательно, есть требования и штрафы к умению при импровизации. И все-таки есть возможные ограничения... Помните, использование данных правил отменяет правила “разработки новых заклинаний” описанное на стр. 15, и позволяет магу сотворять существующие заклинания не зная их!

Базовая формула импровизации

Импровизированное заклинание состоит из двух компонент. Первое - это действие, которое оно будет выполнять, допустим «Создание», «Перемещение», «Лечение» и т.д., это “глагол”. Второе - объект заклинания: что будет перемещается, лечится, вызывается и т.д. это существительное. Иногда им будет сам заклинатель, иногда кто-то другой, или предмет, или даже сама манна.

В **GURPS Magic** выбор глаголов и существительных ограничен школами. Мастер может запретить импровизацию в любых школах по своему желанию.

Умение для импровизации

Импровизировать заклинания может только маг. Для того чтобы импровизировать заклинания на какой-то объект, маг должен знать заклинания из соответствующей школы (см. ниже). Чем больше заклинаний он знает, и чем лучше он знает их, тем выше будет уровень умения для данной школы. (Заклинания, относящиеся к нескольким школам, отдельно обчисляются для каждой!)

Напрямую нельзя изучить уровень импровизации для конкретной школы; он рассчитывается относительно известных магу заклинаний. Чтобы опередить уровень умения в конкретной школе, суммируйте все очки за известные магу заклинания данной школы, уровень 12 и ниже - 0 очков, 1 очко за заклинания уровня 12-15, 1.5 за заклинания уровня 16-19 и по 2 за уровень 20+. Максимальный уровень импровизации школы для мага 20 или IQ+Magery, что меньше.

Импровизация заклинания: Защита от воды

Маг Морс собираются переплыть реку. Морис сам способен переплыть реку не замочив свои вещи, но на всю группу потребуется слишком много энергии. Однако группа несет ценные книги, а Морис не желает намочить. Поэтому он сваливает все книги в одну кучу и пытается симпровизировать заклинание, которое защитит от воды все предметы в клетке.

Мастер и Морис перебирают несколько вариантов того, как это можно сделать. Поскольку книги сделаны из дерева, то подойдет Защита - Растений. Еще варианты: Ослабить - Воду и Контроль - Воды. Мастер решает, что по энергостойкости это будет как заклинание “Уничтожение воды”, хотя это и не площадное заклинание. Он решает, что клетка объектов по энергии дешевле, чем создание размером в клетку. *Обычная* стоимость 3 за клетку и 1 секунда на сотворение. Мастер решает, что продолжительность час, а стоимость поддержания такая же, как и сотворения. Он также решает, что данное заклинание будет работать только на неживые объекты, на случай если игроки захотят воспользоваться этим заклинанием вновь.

Морис решает что более вероятно для него симпровизировать Ослабить - Воду. Мастер решает, что заклинание уничтожение воды является необходимым, а это заклинание Морис знает. Его уровень умения в школе создания и разрушения 14, а в школе воды 15. Мастер решает, что стоимость заклинания будет на 3 больше чем обычное, соответственно Морису будет стоить 5. Время на сотворение - 3 секунды, но это не проблема в небоевой ситуации.

Продолжение на следующей странице...



Импровизация Защиты от воды (продолжение)

Сначала Морис делает бросок против 14 за глагол Ослабление. Потом против 15 за существительное Вода. В случае если хотя бы один бросок не будет провален, он должен будет заплатить всю стоимость, если только он не выкинет при обоих бросках критический успехи.

В случае, если броски успешны, Морис об этом узнает и будет уверен, что книги будут защищены как минимум на ближайший час. Если успешен будет лишь один бросок, что-то произойдет, но что неизвестно. Точно Морис этого знать не может.

Мастер решает, что произойдет в случае провала одного из бросков, но действительно неприятный результат должен быть только в случае критического провала. К примеру если второй бросок провален, заклинание будет действовать только против масла, а не против воды (что не принесет Морису никакой пользы), или только в течении минуты, а не часа, или защищать будет от пыли, а не от воды и т.д. А вот при критическом провале текст на книгах может начать расплываться, даже если их не касалась вода. А при двойном критическом провале книги могут быть мгновенно высушены и начать распадаться в пыль!

Если Морис успешно сотворил заклинание, он может тренироваться с ним в течение следующего месяца. По окончании месяца он может потратить очки персонажа и выучить это заклинание. После этого оно считается обычным выученным заклинанием и сотворяется по обычной стоимости 3 и времени 1 секунда.

Пример: Маг знает заклинания школы Воздуха: три на уровне 11, четыре на уровне 14, три на уровне 19 и одно на уровне 20. Его уровень в школе воздуха 10. Умения на уровне 11 не считались, известные на уровне 14 принесли по единице каждый, 19 уровня по 1.5 каждый, а единственное 20го уровня принесло 2 очка. в сумме 10.5 округляем вниз, получаем 10.

Уровень мага в каждой школе стоит записывать на листе с заклинаниями и исправлять когда он улучшает свои заклинания.

Модификаторы

Все обычные заклинания за расстояние, касание, концентрацию и т.д. применяются к импровизированным заклинаниям.

Требования

Когда игрок заявляет импровизацию, Мастер решает, какие требования могут быть к данному заклинанию, обычно Magey 2 или 3 в случаи заклинаний большой мощи.

Мастер может также решить, что какое-то конкретное заклинание кроме общих знаний школы, требуется для текущей импровизации. Это также может быть в том случае, если игрок пытается импровизировать уже существующее заклинание, но сам он об этом не знает. Если необходимые заклинания не известны, накладывается штраф в -5.

Глаголы

Заклинатель, творя заклинания, манипулирует манной. Мана выполняет действие соответствующее Глаголу. Существует 11 глаголов для импровизации, редкий маг будет знать их все на подходящем уровне. Восемь из них прямо соответствуют конкретной школе магии, как описано выше.

Магические Глаголы:

Глагол	Школа
Общаться	Понимание и передача информации
Лечить	Лечение
Чувствовать	Знания
Ослаблять	Создание и разрушение
Чинить/Усиливать	Создание и разрушение
Переместить	Перемещение
Защищать	Защита и сигнализация
Предупредить	Защита и сигнализация
Создать	См. стр. 88
Контролировать	См. стр. 89
Трансформировать	См. стр. 89

Заметьте, что школа иллюзии и создания *не позволяет* использовать глагол Создать. “Предупреждать” может подменять глагол “Чувствовать”.



Существительные

14 школ могут быть использованы как существительное:

Воздух	Огонь
Животное	Контроль тела (Человек, Тело)
Пища	Свет и Тьма
Контроль разума	Звук
Земля (с -3 для материалов и ювелирных изделий)	
Вода (с -2 (или хуже) для жидкостей, не включающих в себя воду)	
Некромантия (для трупов, духов, нежити и демонов)	
Растения (также действует на изделия из дерева и растительное волокно с -2)	
Иллюзия и создание (для изображений)	
Метамагия (для маны, чар, магических созданий, и магии как таковой)	

Заклинания, творимые на самого себя, используют школы контроля тела или контроля разума. Эти же школы используются для разумных существ, а для работы с животными школа животных.

Сотворение заклинания

Заклинание создается путем сложения магического глагола и магического существительного и обозначения желаемого результата. Это дает почти неограниченные возможности для создания новых заклинаний.

Требуется два броска: один за глагол, второй за существительное. Каждый бросок делается на соответствующем уровне знания школы.

Если заклинание использует два глагола или два существительных, мастер может потребовать делать бросок по худшему из них. К примеру, заклинание что-то делающее с пищей будет просто “переместить пищу”. Но если мы хотим заклинание, действующее как слабительное, заклинание будет “переместить пищу через тело”. Так что контроль тела тоже будет использован, сначала будет бросок за “перемещение”, а потом бросок по худшему значению из “контроля тела” и “пищи”.

Допустим, что уровень «Лечения» мага выше, чем уровень «Контроля тела», тогда если он соберет фразу “Лечить перемещением пищи”, то у него будет осуществлять бросок против «лечения» или «перемещения» (что хуже), а за этим последует бросок на «пищу».

В общем, любое атакующее заклинание, напрямую травмирующее тело требует школы контроля тела. “Ослабление костей” требует Контроля тела. А вот “Ослабление камней”, не требует, даже если используется для того, чтобы камни убили врагов.

Бросок 16 - всегда провал импровизации, но не критический. 17, 18 - всегда критический провал.

Результат заклинания

Результат импровизации зависит от того, какие броски выполнены. Если оба броска выполнены, заклинание действует. Энергия тратится как обычно. При одном критическом успехе, тратится только половина стоимости, при критических успехах на обоих бросках стоимость равна нулю.

В случае успешности одного слова и провале второго, результат будет, но не тот, которого ожидал заклинатель. Мастер не должен быть особо вредоносен – наполовину проваленная попытка заставить кого-нибудь чихнуть может заставить ноздри светиться или временно усилить обоняние или просто вызвать улыбку у объекта. Энергия тратится также как и за удачную попытку.

Критический провал на любом из бросков, конечно же, дает неприятные результаты. А критический провал обоих бросков будет трагичен!

Импровизация заклинаний в бою

Троль создает Морису и его друзьям неприятности, а Морис не знает огненных заклинаний. Троль атакует их с толстой дубиной в руках, и Морис решает, что скомандовать дубине атаковать тролля - это неплохой ход. Они с Мастером решают, что есть два варианта Контроль - Растений и Перемещение Растений. Морис выбирает Перемещение Растений, поскольку он не желает, увеличенной стоимости и штрафов за контроль, да и перемещение он знает лучше. Его уровень в перемещении 17, в растениях 15 (однако эффективный будет 13, поскольку за неживое растение налагается штраф -2). Мастер решает, что это достаточно серьезное заклинание, похожее на уже существующие “Танцующее оружие” и “Оживить растение”. Он решает, что *нормальная* стоимость 3 и время на сотворение 2 секунды. Продолжительность: одна атака, и может быть поддержано за полную стоимость *вместе с концентрацией*. Дубина атакует как человек с ST равным уровню заклинания - В данном случае ухудшенным на 2. Мастер решает, что заклинание сопротивляемо по ST - а это *очень* большой тролль!

Морис решает даже не пытается - понимая, что это для него слишком дорого, займет слишком много времени, не достаточно мощно и, скорее всего, даже не преодолеет защиту тролля. Мастер решает, что Морис потратил раунд в раздумьях над тем, стоит ли готовить это заклинание.

В следующий ход, Морис решает сотворить заклинание, которое уничтожит воздух в легких тролля. Они решают что это “Ослабить - воздух” с участием контроля тела. Поскольку Морис знает Контроль тела хуже, чем Воздух бросок будет идти по этой школе. Мастер использует (довольно стандартную) формулу GURPS для повреждений от заклинаний: единица энергии и секунда времени за 1d повреждений, не поддерживается, обычные для заклинания модификаторы за расстояние. Морис решает нанести 2d. Ему придется концентрироваться 4 секунды, и это будет стоить ему 4 единицы усталости. Его бросок школы ослабления против 14, затем против воздуха 11. Тут-то до Мориса и доходит, что импровизация заклинаний слишком дорога и медлительна для использования во время боя!





Еще импровизации

Морис выжил в неравном бою с троллем благодаря своим поделнякам, и продолжил свои приключения. За это время он наимпровизировал еще много всего - превращение веревки в бронзовую проволоку (Трансформация: Растения - Земля), Почувствовать перемещение на расстоянии мили (Чувствовать - Тело), Доверчивость (Ослабление - Сознание), Диагностика болезней (Чувствовать и Лечить - Тело, Мастер решил что требуется два глагола), Видеть сквозь дым (Чувствовать - Воздух), Создать воду в легких (Создать - Вода модифицированное, Мастер решил что необходим еще Контроль Тела), заклинание нанесения увечий элементалу воды (Ослабление - Вода и Магия, Мастер решил что эта школа магии тоже необходима, поскольку элементал - магическое создание), и еще много, много всякого. Морис вполне доволен возможностями импровизации!

Если оба броска - обычный провал, ничего не происходит, энергия не расходуется - заклинатель не подошел достаточно близко к “настоящей магии” чтобы вкладывать энергию.

Маг всегда понимает, удачно сотворено его заклинание или нет, если оно провалено, то он не будет знать точно, что произошло, но будет понимать что произошло не то, чего он ожидал.

Сопrotивляемость Импровизированным заклинаниям

При сопротивлении считается худший из бросков. Мастер определяет как идет сопротивление, почти всем заклинаниям контроля тела и разума можно сопротивляться, а заклинаниям, не наносящим прямых физических повреждений -обычно нет.

Недостатки Импровизированных заклинаний

Импровизация очень гибка; маг может пытаться колдовать все что угодно! Однако сотворение таких заклинаний всегда сложнее, чем изученных. Вот все их недостатки:

1. Импровизированное заклинание творится вдове дольше изученного (минимум 3 секунды).
2. Импровизированное заклинание стоит на 2 энергии больше чем аналогичное изученное. (А контроль и трансформация - на 3). Эта энергия *не уменьшается* за счет высоких уровней умений. Для площадных заклинаний эта стоимость добавляется к *базовой*. (Лучше всего тренироваться на небольших площадях!) Увеличение стоимости также применяется к стоимости поддержания.
3. Импровизированное заклинание автоматически проваливается на бросок 16 (а для контроля и трансформации 15 - провал, 16 и выше - критический провал).

Упражнения с Импровизированным заклинаниями

Если вы тренировались в сотворении импровизированного заклинания в течении месяца (как минимум пять дней в неделю), Мастер может позволить игроку выучить его - потратить очки персонажа. Оно изучается как обычно: IQ+Magery в базе и может быть в последствии улучшено.

В таком случае Мастер с игроком должны точно определиться с характеристиками заклинания: силой, временем сотворения, стоимостью и т.д. Слова Мастера конечно в данном вопросе. Если заклинание является копией уже существующего - оно более не импровизированное. Изученному заклинанию можно обучать других.

Специальные глаголы

К специальным относятся глаголы Создать, Контролировать и Трансформировать.

Создать

Для создания объекта, животного или временного человека используется создание из Иллюзии и Создания. Такие заклинания уже импровизированные, в данном случае просто точно определяется, что будем создавать.

Если маг желает создать что-то другого типа, Мастер должен опираться на описание игрока. В некоторых школах уже есть созидательные заклинания, допустим в стихийных и школе пищи. Тогда заклинателю должно быть известно заклинание, на которое опирается его создание. Заклинатель должен сделать бросок по этому заклинанию, концентрируясь на необходимом ему результате. Мастер устанавливает штраф в зависимости от того, насколько сильно маг отклоняется от базового заклинания. Минимальный штраф -3. Все остальные правила импровизации также действуют.

Создание не может быть использовано в тех школах, где нет своего созидательного заклинания. Тогда обычно создается Контролем или Трансформацией чего-либо, см. ниже. Допустим, Силовая сфера создается методом реорганизации окружающей маны или путем уплотнения воздуха. Создать такое заклинание можно из “Защитить - Тело” или “Контролировать - Ману” (метамагия) или “Контролировать - Воздух”. Однако поскольку это уже существующее заклинание, надо смотреть в оригинальные требования, к тому же штрафные санкции будут высоки!

Контроль

На самом деле, *все* заклинания являются контролирующими. Чем больше маг работает в школе магии, тем лучше его контроль над ней. Если заклинание не попадает под имеющиеся глаголы, то это, скорее всего, “Контроль”.

Для того чтобы контролировать какую-то субстанцию, маг должен *очень* хорошо знать школу, представляющую это существительное.

Когда используется только одна школа, допускается один бросок вместо двух, но с -5. В дополнение к этому, при контроле, 15 - всегда провал, а 16+ - критический провал.

Стоимость сотворения и поддержания при контроле выше +3 вместо обычных +2.

Пример: Морис желает создать защиту от воды (как на полях выше), только с помощью “Контроль - Вода”. Тогда кидать он будет один бросок против 10 (вместо двух, против 14 и против 15). Это также будет ему на 1 энергии дороже. Бросок 15 для него автоматический провал, хотя в данном случае для него 15 все равно провал.



Трансформация

Глагол, используемый при изменении природы материала. Чем серьезней изменения, тем сложнее и дороже заклинание. Мастер должен руководствоваться существующими заклинаниями (типа Плоть в камень, Превращение, Превращение другого). Общее правило - трансформация должна занимать минимум 2 секунды.

Существует три типа трансформации:

Изменение формы: самый легкий. *Человека в гоблина* будет проще всего, *Человека в собаку* сложнее, *Человека в розовый куст* сложнее всего.

Изменение размера: Иногда сложнее; материя должна быть создана из ничего или уничтожена. Обычна стоимость 1 за 50 фунтов (~25 кг) материи.

Изменение материи: самый сложный. Плоть в камень; воду в металл. Превращение живых форм в другие - не относится сюда.

Любая трансформация, требующая больше, чем один тип изменений, будет более сложна. Превращение человека в детскую куклу возможно, оно очень сложно! Превращение «навсегда» требует еще больше времени и энергии. Трансформация живых существ можно сопротивляться при помощи броска НТ.

Связывание импровизированных заклинаний

Импровизированные заклинания можно связывать с любым связующим заклинанием (Reflex, Link, Delay стр. 63-64). Стоимость и время рассчитываются как обычно для импровизированных заклинаний. Помните, что в случае если связующее заклинание работает, а связанная импровизация частично провалена, что-то странное произойдет в момент срабатывания события.

Если *все* заклинания в мире - импровизация, связующее заклинание тоже может быть импровизировано. Рабочее заклинание будет требовать слова или руны “Магия” (поскольку это заклинание, накладываемое на заклинание) и остальные слова или руны для самого заклинания. Чем больше будет использовано рун, тем точнее будет срабатывание - если конечно вообще сработает.

Контроль Импровизаций ГМом


































Данная книга должна быть использована как справочник по стоимостям и времени создания заклинаний. Ясно, что нельзя позволять “Чувствовать - Нежить” для обхода правил, если вы водитесь в мире ориентированном на нежить, вместо этого используйте “Чувствовать - Врага”. Мастер не должен позволять более мощные заклинания, чем описанные в этой книге, и те заклинания, которые не устраивают его. На самом деле хитрое использование глагола «Чувствовать» может разрушить многие планы неуклюжего мастера! Для некоторых заклинаний мастер может потребовать “магическое касание” объекта или просто необходимость видеть его, или применять модификаторы за расстояние. Существует очень много способов ограничения. Подходите творчески, ведь вариативность - это основа жизни! Используйте все правила из *GURPS Magic* для остальной игромеханики.

Иногда мастер должен уметь сказать “НЕТ!”. Хорошо если все получают удовольствие. Всегда можно сказать «нет» более творчески: “Да, конечно ты можешь сделать это.. Давай посмотрим... 15 минут на сотворение и 200 энергии. Ну, если тебя устроит неполное разрушение замка, тогда мы сможем придумать что-нибудь подешевле” и т.д. Постарайтесь разрешать игрокам то, что они хотят, не разрушая свой мир. И не забывайте поощрять их за действительно умные идеи!

Руны Футхорка

Ниже приведены 25 рун рунного языка Футхорк (Викингский), каждая с соответствующим значением для системы GURPS. Альтернативная трактовка также приведена.

Руна, которую мы использовали здесь для слова Магия (25ая - "Непознаваемая", или "Судьба") всегда рисуется как пустое место! Однако ее написание или высечение требует столько же времени, сколько и для остальных Сложных рун.

	Общение/Разделение	
	Лечение/Размножение	
	Знания/Именованье	
	Ломать/Ослабить/Вред	
	Усилить/Починить	
	Перемещение/Путешествия	
	Защита/Охрана	
	Предупреждение	
	Создать	
	Контроль/Удержание	
	Трансформация/Портал	
	Земля	
	Воздух	
	Огонь	
	Вода	
	Животное/Собственность	
	Тело/Человек	
	Пища/Жертва	
	Свет (и Тьма)	
	Разум	
	Звук/Сигнал	
	Некромантия/Душа	
	Растение	
	Иллюзия/Загадка	
	Магия/Судьба	

Источник: *The Book of Runes*, Ральфа Блум

Требуется два броска: один - за школу, отвечающую за исходный материал, другой - за школу конечного материала. Если школа одна и также, то оба броска идут с -2, если школы разные - то с -3. И стоимость всегда выше на три аналогичного изученного заклинания, бросок 15 и 16 - всегда провал. Допустим, смена тела из человека в животное может быть расценена как "Трансформация: Тело - Животное". Так что будет сделано два броска один по контролю тела, второй по Животным.

Пока объект остается неповрежденным, он может быть (новым заклинанием или "снятием проклятий") восстановлен в исходную форму без потерь. Если объект поврежден - в исходную форму он вернется с соответствующим количеством повреждений.

При работе с трансформацией объектов, Мастеру придется выносить много строгих суждений. В общих чертах трансформированный объект принимает способности нового объекта, за исключением каких либо дополнительных интеллектуальных знаний и умений. (Слуга сделанный из собаки, будет преданным, но не станет умнее чем был в состоянии собаки)

Создание магических предметов с помощью импровизации

Создание магических предметов (чары) также возможно. Мастер устанавливает соответствующую стоимость и время по аналогии с чарами, описанными в заклинаниях. Если у него есть ассистенты, то заклинатель импровизирует и творит заклинание, а они лишь снабжают его энергией. Импровизация чар не требует дополнительного времени, но требует броска по существительному Магия (мета-заклинания) с -2, в дополнение ко всем обычно необходимым для заклинания броскам.

Более точный метод существует для "Рунной магии"

Рунная магия

Руна - это символ, отождествленный со словом, звуком или идеей. Рунная магия - это метод создания "импровизированных" свитков и зачарованных предметов используя эти символы. Рунный маг может свободно изучать другие системы магии - если они доступны.

Вполне возможно, что рунная магия - единственная форма магии в мире, в таком случае список заклинаний используется только для того, чтобы определяться по возможностям и ценам. Все рунные заклинания считаются импровизированными.

Рунные умения

Знание рун (Mental/Very hard)

No default

Rune-Lore

Это умение дает общие знания одного конкретного рунического языка (допустим Футхорка). Каждый рунный язык должен изучаться отдельно. И хотя в рунном языке порой всего несколько рун, каждая из них требует глубокого понимания ее истинной сути, вариации написания, отношения с другими рунами и окружающим миром. Поэтому это умение - не из простых.

Руны

В дополнение к рунному языку, для использования руны маг должен изучить каждую в отдельности. Руны являются глаголом и существительным для импровизации - см. стр. 86-87. Каждая руна - отдельное умение не имеющее "уровня по умолчанию". Требованием для изучения рун является умение "Знание рун" соответствующего языка. Magey не помогает при изучении рун.

Маг знающий несколько рунных языков должен изучать руны каждого языка отдельно! К примеру, знание руны "Человек" из языка Футхорка никак не помогает при работе с индейской руной "Человек".

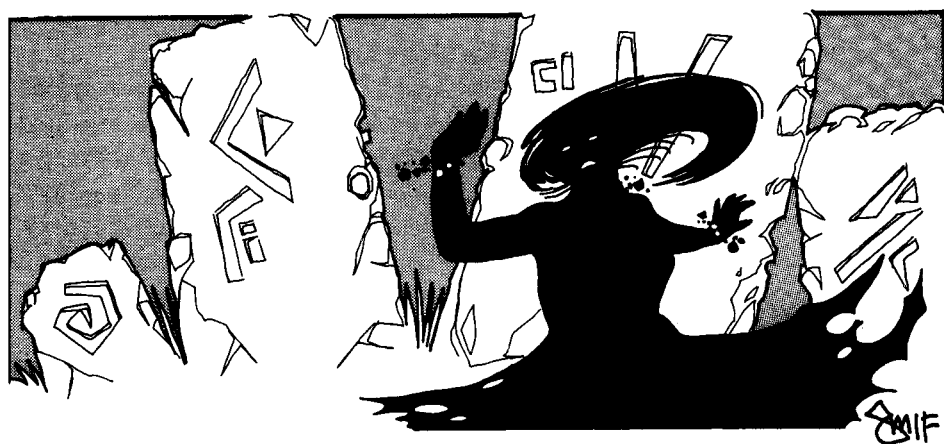
Большинство рун - распространенное знание, доступное всем. Мастер может сделать некоторые руны секретными, для их изучения понадобится сначала их "найти", и поиск руны может стать модулем. Любой обладающий умением "знание рун", может сделать бросок, чтобы узнать неизвестную ранее руну своего языка, даже если он не видел ее раньше. После этого он может начать изучать ее.

Для прочтения рунных надписей и определения того, какое заклинание они из себя представляют, делается бросок отдельно для каждой руны по умению -3.

Глаголы: Создать, Контролировать, Лечить, Трансформировать и Чувствовать - руны Mental/Hard. Общаться, Ослаблять, Усилить, Двигать, Защищать и Предупредить - Mental/Average.

Существительные: Земля, Животное, Магия, Тело (Человек), Разум и Нежить - Mental/Hard. Воздух, Вода, Огонь, Растение, Иллюзия и Свет/Тьма - Mental/Average. Пища и Звук - Mental/Easy.

Это самые распространенные слова, родственные слова также могут быть использованы. К примеру "Ослабить" может быть использовано в качестве - Уменьшить, Повредить, Испортить, Отрывать, Гнить и Ломать.



Сотворение заклинаний

Руны используются методом сложения глагола и существительного. Продолжительность, стоимость и время на сотворение зависят от использованных рун, метода сотворения и решения Мастера в соответствии с правилами импровизации. Рунные заклинания - *всегда* импровизация, их нельзя выучить; сотворение рунных заклинаний не является практикой для запоминания импровизированного заклинания. Это другой стиль магии.

Хотя *результат* определяется по правилам обычной импровизации, подсчет рунной магии несколько иной. Обычная импровизация основывается на знании школы магии. Начертание рун основывается на понимании магом каждой отдельной руны.

Вполне возможно создавать более сложные и детальные заклинания, используя более чем две руны. Это всегда занимает больше времени и усложняет задачу, поскольку маг кидает против большего количества умений. Если игрок желает более сильных эффектов заклинания, Мастер может позволить ему использовать больше рун. И если игроки добровольно используют большее количество рун Мастер должен определять эффект заклинания как более мощный.

Руны из разных рунных языков не могут быть использованы вместе.

Руны можно использовать по-разному: писать на бумаге, чертить в воздухе, наносить на объекты или использовать отдельные рунные камни. Маг кидает бросок по каждой руне отдельно, на предмет ее правильного начертания. Удвоение времени начертания дает +1 к умению. С -2 к умению можно пытаться наносить руну вдвое быстрее.

Пример рунной магии

Рунный маг Дорфин желает создать меч, который сможет уничтожать элементаров огня. Посоветовавшись со своим наставником (ну, т.е. с Мастером) они решили, что подходящими рунами будет Разрушение (или Вред), Огонь и Магия. Он также желает именовать оружие, так что используется руна Именования (т.е. Знание).

Дорфин - неплохой кузнец; любой рунный маг желающий создавать магические предметы обязательно должен уметь сделать его сам. Его умение в кузнечном деле 15. Умения в рунах - 14 в Ослаблении, 15 в Огне и 16 в Магии и Знаниях.

Это значит, что при нанесении рун он будет кидать 14 за Ослаблении (меньшее из кузнечного дела и руны); 15 за огонь и 15 за Магию и Знания.

Все броски успешны и Дорфин теперь обладатель рунического меча. Время определяется по аналогичным чарам. В данном случае - это меч с Именем, которое необходимо сказать перед использованием. Энергетическая стоимость - 200, поскольку имя выковано на предмете) Наносит +2 повреждений (1000 энергии) и попадает с +2 (еще 1000). Последние две чары ограничены (только по элементарам), это делит его стоимость на 3, но само по себе стоит 100. Суммарная стоимость 933 так что ковать его 966 дней. Однако время уменьшается вдвое, поскольку предмет требует активации рун, так что за 16 месяцев Дорфин сделает свой меч.

Здесь не было учтено время на выковку самого меча! Для этого нет каких-то определенных правил, не учтены также необходимые материалы, однако, если это очень важно, игроки должны этим озаботиться. В данном случае Мастер решает, что на отковку уйдет месяц из исходной стали 10ки. Он производит нанесение рун в процессе отковки, так что общее время создания не увеличится.

Использование меча

Когда Дорфин захочет использовать свой клинок, он должен сотворить Активацию Рун, которая сама по себе не требует энергии. Его умение активации 16. Однако одна из рун на клинке - Разрушение, а ее он знает на уровне 14, так что эффективный уровень активации - 14.

Энергии не требуется, поскольку заклинание на мече не требует энергии. Многие предметы требуют энергии, она тратится как обычно. Энергонезависимые предметы - также могут быть созданы, для этого надо добавить руну Магия, чтобы предмет черпал ману.

История рунной магии

Рунная магия - одна из древнейших. По викингским поверьям руны (см. на полях стр. 90) были даны Одину, а он развесил их по Древу Мира. Он научил своих жрецов пользоваться рунами и предсказанием, дал им многие другие знания. Иудейская кабалистика - магическая система, наделяющая буквы иудейского алфавита магической силой - отношения букв и духов дают магические воздействия.

Рунические и пиктографические языки, такие как Иврит, Китайский, Санскрит, Египетские иероглифы, Викингский скандинавский, Эльфийский и Гномийский Толкиена (основанный на все том же скандинавском), и язык Американских Индейцев, часто представляют один символ в качестве слова или концепции, а иногда звук или звуко сочетание, но все равно каждый символ имеет и значение. Такие языки хорошо подходят под базу для магии рун.



После того как руны созданы, они должны быть активированы заклинанием *Активация Рун*

Активация Рун (VH) **Activate Runes**

Regular

Когда это заклинание успешно сотворяется на комбинацию рун, начинается эффект действия рун. Это заклинание работает на любой рунный язык известный заклинантелю. Критический провал дает обычный критический эффект. Простой провал - никаких эффектов. Помните, что если сами руны были написаны неправильно, успешная активация вызовет неправильный эффект.

Помните, что при сотворении этого заклинания его эффективный уровень - *наименьшее* значение из “Активации Рун” и уровней умения в каждой из начертанных рун. Маг не может активировать руны, которые им не изучены.

Продолжительность: Мгновенно. Продолжительность зависит от комбинации рун - см. Импровизированную Магию выше.

Стоимость: Нет. Стоимость платится за активированное заклинание, по правилам импровизации.

Время на сотворение: 1 секунда за каждую руну.

Необходимо: Magery 1 и умение “Знание рун” 12+.

Начертание на пергаменте

Руны могут быть начертаны на пергаменте или бумаге для «консервации» заклинаний. Это можно сделать быстрее, чем написать «обычный» магический свиток (стр. 42), но «рунный свиток» сложнее в использовании. Важно правильно начертать руны, так что бросок идет по меньшему уровню из умения “каллиграфия” (по умолчанию, если необходимо) из конкретной руны. Время на написание руны зависит от ее сложности - Легкая (Easy) - 1 час, Средняя (Average) - 3 часа и Сложная (Hard) - 6 часов.

Маг пишущий руны выбирает эффект заклинания.

Такую бумагу можно носить с собой и использовать позже. Повреждение бумаги делает руны бесполезными. Для сотворения заклинания маг смотрит на бумагу и сотворяет Активацию Рун. После этого он оплачивает энергостоймость заклинания. В процессе использования бумага распадается в пыль. Активация свитка, написанного кем-то другим, получает штраф -4 к Активации Рун.

Маг также может начертать руны на земле или в песке -2 к умению. Времени это займет столько же, сколько и начертание на бумаге. Такие руны можно будет активировать повторно (на усмотрение Мастера), но их не получится никуда унести с собой!

Руническая Надпись

Когда руны вырублены на каком-то предмете, предмет становится магическим. Каждый раз при активации предмета необходимо сотворение Активации Рун. Это вполне подходит для оружия, посохов, дверей, и т. д. Два успешных броска требуется для написания руны. Один за умение в руне. Другой за умение работы по материалу: ювелирное дело (для драгоценных материалов), кузнечное дело (для оружия), скульптура (для резьбы по камню), гончарное дело и т.д. для каждого материала и изделия.

Рунная магия в экстремальных ситуациях

Требуемое время зависит от ожидаемого эффекта. Фактически маг импровизирует магический предмет. Мастер выясняет, какой конкретно желаем эффект, и ищет аналогичный предмет в списке заклинаний. Стоимость - *половина* обычной, если предмет для использования будет требовать “Активации Рун”, и полная стоимость - если нет. Маг точно выписывает руны, просчитывает их расположение на предмете и т.д. См. пример на полях стр. 93.

Использование рунно-зачарованных предметов

Для использования большинства таких предметов маг должен “активировать руны”, и заплатить стоимость энергии за эффект предмета. Если предмет работает - эффект выбран создателем предмета при зачаровании, при использовании нельзя перетрактовать комбинацию рун. Если обладатель предмета не уверен в том, что он будет делать, ему придется рисковать!

Критический провал при использовании таких предметов наносит 5d повреждений вещи. Это может ее уничтожить, а может - и нет.

Некоторые предметы могут быть использованы кем угодно. Тогда все диктуется правилами обычного зачарования предметов.

Рунные камни

Камень с навсегда впечатанный в него руной можно сделать магическим предметом. По одной руне на небольшой камень, драгоценный камень или кусочек дерева. Уложите в нужной последовательности, отварите “активацию рун”, и заклинание готово. Это быстрее начертания на бумаге, надежнее, чем выведение рун в воздухе и более вариативно, чем высечение на предмете. Каждый рунный камень расценивается как магический предмет энергостойкостью в 100 за Легкую (Easy) руны, 300 за Среднюю (Average) и 600 за Сложную (Hard).

При создании рунных камней, выгоднее использовать драгоценные камни. Рунный камень, сделанный из драгоценности дороже \$1000 дает +1 к эффективному умению, а камни стоимостью выше \$5000 - +2. Одна проблема - если при зачаровании камня бросок чар провален - камень рассыпается в пыль.

Рунный камень будет работать в руках у любого, кто знает “активацию рун” и начертанную на камне руны.

При сотворении заклинаний с рунных камней, стоимость энергии такая же, что и при любой другой импровизации. Хотя прочтение камня быстро, время зависит от способа доставания камней. Мастер может проверить время в реальности! Магу с полным набором в 25 камней валяющихся вперемешку в рюкзаке, будет сложно добыть оттуда нужный. Маг, конечно, может хватать случайные камни. Мастер должен соответственно выкидывать ему случайные руны. Много нелепых, а порой веселых заклинаний могут быть сотворены в экстремальных ситуациях.

Маг также может воспользоваться “обычными” рунными камнями (вместо истинных рунных камней). Обычный рунный камень, это камень, на котором начертана руна, но он ничем не зачарован. Создать такой камень можно за 2 часа, если руна Легкая, за 6, если Средняя и 12, если руна Сложная. Если использован хотя бы один “обычный” камень с руной - время активации рун утраивается, а активация идет с -2 к умению за каждый “обычный” рунный камень.

Рунные камни могут быть также использованы для предсказания (см. стр. 55)

Черчение пальцем

В случаи необходимости, рунный маг может чертить руны пальцем в воздухе. Такое действие не создает магического предмета, а просто позволяет сотворить заклинание. Результат как при обычной импровизации, см. стр. 87. Требуется успешный бросок за каждую руны с -3. У мага уходит секунды на начертание Легкой руны, 6 на Среднюю и 12 на Сложную. Активация рун сотворяется сразу по завершению начертания.

Дорфин обладатель семи истинных рунных камней: Ослабление, Создание, Перемещение, Животное, Огонь, Вода и Земля. Исследуя заброшенные земли, он случайно наткнулся на группу враждебно настроенных Скрайленгов (дикарей). Пока его друзья ввязались в бой, Дорфин выхватывал случайные рунные камни из рюкзака. В первый раунд он вытащил руны Перемещение.

Во второй раунд он выхватывает другой камень, мастер дает камням цифры от 1 до 6 и кидает кубик. Дорфин вытащил руны Огонь.

Тогда он начинает концентрироваться на заклинании, которое перенесет огонь с факела одного из своих соратников в лицо вождю врагов. Мастер решает, что это просто заклинание Формования Огня, и использоваться будет, как написано в описании. При использовании рун требования других заклинаний не применяются. И поскольку Дорфин работает с истинными рунными камнями, время сотворения всего по секунде за камень, в сумме 2 секунды, несмотря на то, что заклинание “импровизированное”.

Дорфин кидает против меньшего из умений “Активации рун”, руной Перемещения и руной Огня. Бросок успешен и пламя прыгает с факела и обжигает лицо противника. Пламя насаживает ему на лицо до тех пор, пока он позорно не убежит (Дорфин считается концентрирующимся) и потом перемещается на другого противника. В этот момент Мастер делает бросок реакции за дикарей, и они трусливо убегают.

Стоимость энергии также подсчитывается как для импровизации см. стр. 88. Она на 2 больше обычной стоимости для аналогичного заклинания, соответственно в сумме 4 (заклинание длится минуту и не может быть поддержано). Относительно низкая стоимость для боевого заклинания.



5

Тайная магия

Изменение ориентированности

Области могут появляться или меняться по принципу “соответствия”. Просто одно ищет и поддерживает другое и наоборот. Так, к примеру, вулканические земли могут стать областью ориентированной на стихию Огня. По тому же принципу, огонь поддерживаемый в замке в течении многих лет, особенно если магия (особенно школы огня) использовалась неподалеку, этот небольшой участок может стать ориентированным на стихию Огня. Поле брани может стать сильно зоной маны Смерти за один день. И так далее.

Игроки могут попытаться использовать эти процессы для изменения ориентированности зоны. Проще всего усилить ориентацию зоны, сложнее создать область, но сложнее всего полностью обратить состояние зоны. Детали остаются на волю Мастера, к тому же Мастер вообще не обязан делиться со своими игроками такими глобальными секретами магии.



Магически ориентированные предметы

Магический предмет тоже может быть “ориентирован”. Алтарь, библия или роба — любой предмет по принципу “соответствия” описанному выше. Детали остаются за мастером, возможно маги могут знать, как сделать предмет “ориентированным”. Ориентация предмета может быть определена с помощью заклинания Анализ Магии (Analyze Magic).

Носящий или пользующийся такой вещью творит заклинания как будто он находится в зоне соответственно ориентированной магии.

Эта глава описывает некоторые необязательные правила, которые Мастер может использовать (или опираться на них) при разработке собственной системы магии для своего игрового мира.

Ориентированность маны

Это такие области, в которых мана “ориентированна” на какой-то тип магии и создает особенно благоприятные условия для этого типа магии, но неблагоприятна для другого вида. Размеры таких областей определяет Мастер, но наиболее интересно, когда они малы. К примеру, зона маны ориентированной на Жизнь размером в пол акра может стать хорошим местом для храма исцеления.

Ориентированные области могут быть любого уровня насыщенности маны, однако обычно это тот же уровень что и у окружающих областей. Ориентированная область воздействует на все попытки колдовства в ее пределах. Степень ориентированности зоны варьируется от 1 до 5; это число — есть бонус уровню умения при сотворении благоприятных заклинаний и это же число есть штраф к уровню умения при сотворении неблагоприятной магии. Одни области имеют одинаковую степень воздействия по всей площади, у иных сила может быть мала по краям и усиливаться ближе к центру.

Мана Жизни: сила прибавляется к эффективному уровню умения школы Лечения и вычитается из эффективного уровня заклинаний школы Некромантии и заклинаний наносящих *непосредственный* вред.

Мана Смерти: Прямая противоположность предыдущей.

Мана Стихии: Прибавляет к эффективному уровню соответствующей стихийной школы *кроме* попыток уничтожения стихии или контроля элементаля. *Вычитается* при попытках уничтожения стихии или контроля элементаля, и из всех заклинаний противостоящей школы (Земля против Воздуха, Огонь против Воды). Маг *ориентированный* (см. стр. 105) на эту стихию получает еще 50% увеличения бонуса (округлено вниз). Маг из противостоящей школы получает удвоенные штрафы!

Другие ориентации мастер может придумать сам. Также возможно, что зона будет давать возможность действовать только одному типу магии. Не обязательно чтобы зона имела “противоположную” сторону, но это может добавить интереса.

Обнаружение ориентированных зон

Маг при удачном броске магических способностей (см. на полях стр. 6) чувствует пресечение границы “ориентированной” зоны; в противном случае необходимо сотворение заклинания Анализ Магии (Analyze magic). Стихийные маги всегда чувствуют пересечение дружественной или противостоящей стихийной зоны, однако силу ее все равно не знают.

Церемониальная магия

Во многих мирах, представители духовенства — жрецы — получают от божества, которому служат, магические способности. Мастер желающий создать магически эффективную религию, может адаптировать одну из реально существующих или создать собственную.

Чтобы описать религию в игровых терминах, мастер должен определить ее взаимоотношение с обществом, требования, которые религия налагает на своих жрецов, и магические возможности (если таковые имеются) которые получают

преданные служители. Преимущество Церковный сан (Clerical Investment) стоит дороже, если дает особые магические способности. Стоимость варьируется в зависимости от следующих факторов:

Преимущества

Преимущество магии жречества в том, что позволяет жрецам, не обладающим Магическими Способностями, использовать заклинания из одной (или нескольких) школы магии как магам. Так что даже в мире с нормальным или низким уровнем маны, жрец божества покровительствующего исцелению (к примеру), может сотворять заклинания школы лечения. Также, любой жрец, имеющий магические способности может изучать заклинание “Восстановление Силы” (Recover ST).

Стоимость: 10 за одну школы, 12 за две, 15 за три. Заклинания из других школ могут быть изучены или использованы в качестве “требований”, но их нельзя будет творить в мире с уровнем манны ниже “высокого”.

Мастер может также переделать список заклинаний для конкретной религии, вписывая те заклинания, какие по его мнению необходимы для служения данной религии, убирая не подходящие заклинания и добавляя заклинания из других школ. Можно даже создать заклинания доступные *только* для служителей данной религии. Стоимость должна быть рассчитана от количества и мощности заклинаний; 40 заклинаний стоят 15 очков, но это уже почти что перебор.

Божество может также награждать жрецов бонусом к эффективному уровню заклинания. Стоимость преимущества увеличивается на 5 за каждые +1, до максимума +3. Бонусы в школе лечения стоят 2 за каждые +1 вплоть до +3. Также возможны другие варианты “премирования”.

Другие способности, которые захочет добавить Мастер, также будут увеличивать стоимость “Церковного сана”. К примеру, способность автоматически узнавать благочестивых последователей своей веры будет стоить еще 5 очков.

Если религия особо уважаема, преимущество “Статус” (Status) или “Репутация” (Reputation) должны быть взяты ее служителем. Религия может быть также “патроном” (Patron) для жреца, за это отдельную стоимость.

В любом случае Сверхъестественная Помощь, или “божественное вмешательство” не должны быть обыденными и ожидаемыми. Такое может происходить крайне редко, как символ удивительной благосклонности к последователю в случае крайней нужды. Поэтому за такую возможность не требуются очки!



Примеры религий

Ниже приведены примеры двух абстрактных, типичных религий - “доброй” и “злой”. Их конечно можно использовать “как есть”, однако они переведены лишь в качестве примера. Мастер может украсить их или придумать что-нибудь более интересное!

Леди Мелара

Мелара - божество мира и исцеления, служить ей могут представители любого пола. Ее жрецы могут изучать и использовать любые заклинания из школы Лечения и *благоприятные* заклинания школы Контроля Растений.

К жрецам Мелары относятся очень хорошо (+3 на бросок реакции любого). Это Репутация на 15 очков. Но эти очки сбалансированы требованием сражаться только в случае самообороны (Пацифизм - 15 очков). Любой нарушивший это правило немедленно теряет все жреческие способности, и сможет восстановить их только в случае месячного раскаяния полным молчанием.

Стать жрецом Мелары стоит 12 очков (две школы) минус 2 очка (разрыв клятвы грозит потерей способностей, но епитимья не жестока). Так что в сумме 10 очков. Жрец также должен будет взять “репутацию” и “пацифизм”.

продолжение на след. стр.

Пример религии (продолжение)

Карс Кровопийца

Многие верят что Карс - демон. Но не смотря на то правда это или нет, его жрецы жестоки и властолюбивы и его именем совершают ужасные зверства. Последователи Карса могут изучать и использовать все заклинания школы Некромантии и имеют при этом бонус +3! Многие последователи Карса сами являются магами, и ко всему получаю бонусы за магические способности (magey); те, кто являются магами, могут изучать и заклинания вне школы Некромантии.

Жрецов Карса боятся повсюду, но они скрывают свои личности во время церемоний, одевая маски. Это расценивается как -3 к реакции, но только в том случае, если жрец сам раскрывает свою принадлежность к Карсу (стоимость ноль). Однако, поскольку религия нелегальна, у большинства последователей Карса есть "Враг" (местный представитель власти или "добрые" жрецы). Это враг на 20 очков, появляющийся редко (при броске 6 и ниже, так что это уменьшает стоимость вдвое, всего -10 очков). Однако жрец может не брать этот недостаток в местах, где влияние Карса сильно или где религия почти неизвестна.

Чтобы сохранять свои способности последователь Карса должен каждый год приносить в жертву девственницу. Это "великая клятва" (-15 очков). В случае нарушения клятвы, жрец теряет все способности до тех пор, пока не выполнит кровавое и опасное задание во имя Карса, назначаемое страшим в секте.

Стать жрецом Карса стоит 10 очков (одна школа), плюс 15 (за +3 к способностям) минус 5 (нарушение клятвы несет полную потерю способностей, искупление сложно). В сумме взять сан Карсиита стоит 20 очков. Жрец также должен взять "Великую клятву" и может взять "Врага" на 10 очков.



Недостатки

Недостатки могут также быть частью требований к религии. К примеру, некоторые законы христианства требуют клятвы "бедности, безбрачия и смирения". В мире, где жрец получает магические способности, нарушивший клятвы может терять часть (или все) своих способностей - может быть навсегда, может быть до выполнения соответствующей епитимьи. Это расценивается как "клятва" (Vow см. стр. В37) дающая очки как обычно. Она также *уменьшает стоимость "жреческого сана"* на число, определяемое Мастером. Обычно от 2 до 5 очков, в зависимости от того, насколько жестока кара за нарушение клятвы и насколько сложно выполнение епитимьи (если она налагается). См. примеры на полях. Полная потеря способностей обычно применяется только в случае полной измены (или очень плохого отыгрыша).

Подобно этому некоторым религиям может быть присущ "Пацифизм" (стр. В35), также многие веры стараются привить своим последователям "Чувство долга" (стр. В39), "Честь" (стр. В33) и "Честность" (стр. В37). Ели жрецы религии особенно отвратительны или устрашающи, это отдельный недостаток "Репутация". В играх, завязанных на одной местности, жрец может иметь серьезные "Обязанности" (стр. В39) по отношению к своему храму. Однако, в компаниях связанными с дальними путешествиями у жрецов вряд ли будет много обязанностей.

Недостатки установленные религией учитываются в 40 очковом ограничении на недостатки, за исключением случаев, когда *все* игроки являются последователями религии!

Требования

Во многих религиях существуют специальные требования, перед тем как личность будет расцениваться как последователь какого-либо божества. Некоторым божествам могут служить только мужчины, другим только женщины, в других принимают только евнухов, только вегетарианцев, только магов или только гномов. В общем, такие требования обычно не меняют стоимость "сана", но добавляют изюминку. От мастера зависит: будет ли нарушение требования (допустим вегетарианства) караться лишением способностей. Если священник потерял свои способности, общая сумма очков героя уменьшается на соответствующее количество.

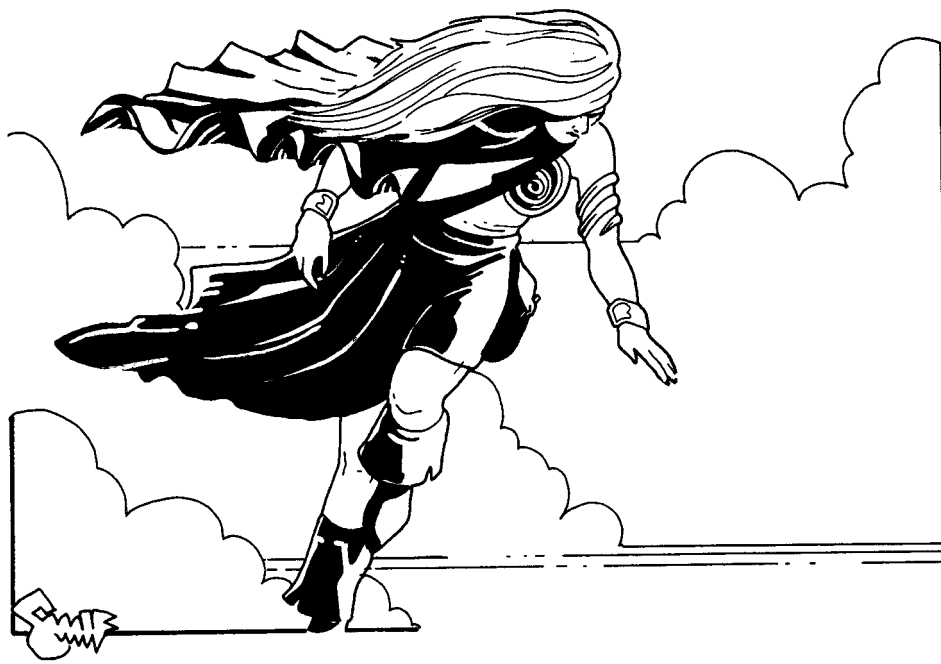
Преимущество "Благословенный"

Благословенный (Blessed) это тот, кто особенно любим божеством. Это преимущество стоит 10 или 20 очков. Таковой должен поступать и действовать в соответствии с принципами божества, или он теряет это преимущество. Благословенный автоматически получает один тип стандартных способностей прорицателя (Divination) на уровне IQ (или IQ+5, если он *сверх благословенный* (20 очков)), прорицание используется как описано на стр. 55. Он может также время от времени получать помощь от божества. Благословенный может и не иметь "жреческого сана"!

Любой о ком известно, что он благословлен, автоматически получает +1 реакции от единоверцев. "Религиозный Фанатизм", подходящий недостаток для "благословленного".

Врожденная магия: Дар

Вполне возможно создавать мир, в котором часть (или вся) магии является *врожденной*, а не изучаемой. Каждое заклинание расценивается как отдельно *преимущество*, приобретаемое в процессе создания персонажа. Чтобы определить стоимость такого "дара", необходимо выбрать желаемые эффекты и найти максимально близкое к ним заклинание из списка. После чего определяем энергетическую стоимость соответствующего магического предмета дающего такие способности. (Если не найдено подходящего заклинания Мастер может запретить Дар или установить стоимость опираясь на похожие заклинания).



Стоимость Дара - 2 процента от энергетической стоимости вещи. Другими словами - если предмет стоит 1000 энергии, стоимость такого Дара - 20 очков. Мастер может изменять процент вверх и вниз в соответствии с тем, насколько редка магия в мире. Если исходный предмет получается "только для магов", стоимость удваивается. Если предметом необходимо касаться, Одаренный должен касаться объекта или заплатить удвоенную стоимость!

Мастер не обязан позволять создавать любой Дар, и может изменять стоимость любого Дара в соответствии со своими представлениями балансе мира. "Одолжить ST" (Lead ST), "Превращение" (Shapeshifting), и вся школа Чар (Enchantment) (кроме Power и Speed, в применении к другим заклинаниям) нельзя брать в качестве Дара. Дар созданный таковым 2 процентным способом не обязан быть равен по стоимости похожим псионическим и "супер" способностям, но все должно получиться вполне сбалансировано.

Пример: Сереллия обладает даром полета! Обычно энергетическая стоимость 5 на сотворение, 3 на поддержание. Но она хочет взлетать за 2 очка и вообще не платить за поддержание. Это похоже на предмет с заклинанием "Полет" (2500 энергии) с "энергонезависимостью" на 3 очка (еще 2000 энергии). В сумме 4500 энергии, 2% это 90 очков, *удваиваем*, (поскольку "только для магов"). Конечная стоимость 180 очков!

Использование Дара

Дар срабатывает автоматически, если объектом является обладатель дара, или если он касается объекта. В противном случае эффективный уровень считается равным 15. Ритуал не требуется. Время и энергия - как описано в заклинании, (никаких "понижений за счет высоких уровней умений"), однако, как уже упоминалось, заклинания "Скорость" (Speed) и "Энергия" (Power) могут быть взяты. Сопrotивляемость работает как обычно.

Если Дар - единственный вариант магии

Эта система полностью отвергает любые "требования". Если вся магия врожденная, то "магические способности" (Magey) становятся совершенно бесполезны, а магических предметов, по всей вероятности, просто не существует.

В таком мире, люди будут стараться найти такую работу, где будет полезен их Дар. Вполне возможно, что структура общества будет основана на разделении на касты по врожденным способностям. Или как альтернатива - дар может быть расценен как злая магия! В таком случае обладатель дара может иметь низкий "Статус" или плохую "Репутацию". Если кто-либо, в таком случае, пытался скрыть свой дар, и он был разоблачен, его Статус и Репутация падают, что понижает его суммарное значение очков персонажа.

Колдовство: творческая магия

Это еще одна альтернативная система магии требует поэзии при сотворении заклинаний. Каждое заклинание - результат стиха *придуманного игроком*. Однако использовать такие возможности могут лишь те, у кого есть "магические способности" (Magey).

Такое колдовство нельзя повторить. Стих может быть придуман экспромтом или заблаговременно. Мастеру решать - позволит ли он игрокам записывать стихи или они должны их помнить и читать по памяти! Еще один способ - игрок должен высказать подходящий стих тогда, когда он понадобится, а не останавливать игру на десять минут пока не вспомни чего-нибудь подходящее.

Результат колдовства определяет Мастер. Он должен судить их на оригинальность, эффективность, качество рифмы и ритма и исполнительные особенности игрока! Длинные стихи должны быть более эффективны, но их сложнее написать и запомнить, а также их долго зачитывать, так что они не годятся в ситуациях, где все решает секунды. Однако полноформатная поэма будет куда эффективнее четверостишия или частушки.

Мастер может использовать бросок кубика для определения эффективности. Если Мастер решает использовать броски кубиков, бросок должен идти по умению "поэзия" (Poetry), по умолчанию IQ-5, модификаторы от -3 до +3 зависят от качества стиха. Ни в коем случае не должна позволяться заявка типа: "Мой персонаж слагает поэму убивающую орков!"

Компании такого рода понравятся игрокам, которые любят импровизировать, и, возможно, не хотят относиться к игре слишком серьезно. Мастер же должен быть готов импровизировать при описании получившегося эффекта заклинания, например красивый он или забавный. Это тоже не слишком просто. Пример из реальной игры (действие происходит очень поздно ночью):

GM: "Эта часть пещеры очень темная. У вас остались факелы? Нет? Это прискорбно".

Игрок: "Сейчас я склodu, дай подумать"

GM: "Вы слышите что что-то приближается к вам во тьме, думай быстрее."

Игрок: В отчаянии прибегает к тарабаршине скатываясь к латыни, чтобы впечатлить Мастера: "Крысы мыши и гомункул, свет зажгись же сщай Вах!"

Мастер: (истерически хохочет): Угу, свет зажгется, вместе с тем ты получил полный туннель странных мутированных крыс, они мешают тебе отступить назад и гудят с каким-то явно грузинским акцентом".

Вообще импровизированное колдовство не всегда ведет к глупым результатам, но обычно направленно именно в эту сторону!... 8)

6 АЛХИМИЯ

АЛХИМИЯ – это наука о магических изменениях и превращениях. Она описывает механический процесс использующий ману как основной компонент. Так что это наука может быть понята и использована персонажем, не имеющим магических способностей (Magical Aptitude)! Магические способности не дают никаких преимуществ при изучении алхимии. Алхимия является просто наукой – вещество становится магическим уже в процессе превращений.

Основная цель большинства алхимиков – производство веществ, обладающих магическими свойствами. Обычно такие вещества называют «эликсирами».

Алхимия нормально работает в зонах высокого и среднего уровня маны. В зонах низкого уровня маны создание эликсиров требует в двое больше времени, а их действие заканчивается вдвое быстрее, однако эликсиры, дающие с постоянный эффект, работают как обычно. В областях очень высокого уровня маны создание эликсиров происходит вдвое быстрее, но любой провал считается критическим. В зонах отсутствия маны эликсиры невозможно приготовить или использовать.

Умение «Алхимия»

Алхимия является Ментальным/Очень сложным (Mental/Very Hard) умением; не имеющим уровня «по умолчанию». Как и в случае с заклинаниями, обучение алхимии без учителя идет с половинной скоростью. Ей невозможно научиться в зоне отсутствия маны! Умение, в большинстве своем, заключается в умении наблюдать, слышать и *чувствовать* процесс протекания магической реакции. Так что ученик может добиться всего экспериментальным путем – но только при условии, что алхимия вообще работает!



Создание алхимических субстанций

Алхимик может создать любой эликсир из перечисленных на стр. 100-102. Каждый алхимик является *экспертом* в создании определенного количества (равного уровню умения алхимика) эликсиров; для создания остальных эликсиров ему необходимы книги, а само создание идет с –2 к умению. Игрок – алхимик должен сделать список экспертных эликсиров своего персонажа, некоторые эликсиры имеют требования помимо самого алхимического умения. Если алхимик увеличивает свой уровень умения, он может выбрать один или несколько эликсиров, формулу которых он будет «знать».

Создание каждого эликсира требует денежных затрат на компоненты (см. на полях стр. 9) и некоторого количества времени. Все это время эликсир должен «вариться» 24 часа в сутки, а алхимик должен следить за процессом не менее 8 часов в день. Правда это не обязан делать *одни и тот же* алхимик – но если несколько алхимиков занимаются одним эликсиром, бросок будет делать тот, у кого самый низкий уровень умения. Следящий за процессом алхимик должен уделять все свое внимание процессу, он не сможет уследить за двумя процессами одновременно!

Успех и провал: По окончании указанного срока, алхимик делает бросок умения. Некоторые эликсиры дают штрафы!

При создании эликсиров не существует «критических успехов», либо он работает, либо нет. Однако критические провалы также менее опасны. Обычный провал означает, что материалы испорчены и их можно выкинуть. При критическом провале кидай еще раз с –1 за каждую порцию в партии (так что минимум –1 на второй бросок)! Если второй бросок успешен – алхимик избежал беды. Если бросок провален, сделайте третий бросок и смотрите, что случилось:

3-5: Все находящиеся на расстоянии сотни метров получают эффект действия эликсира, или противоположный эффект – 50% шанс.

6-9: Все находящиеся на расстоянии десяти метров получают эффект действия эликсира, или противоположный эффект – 50% шанс.

10-12: Взрыв уничтожит лабораторию; у алхимика есть время сбежать.

13-15: Взрыв уничтожит лабораторию; алхимик получает 3d повреждений.

16-18: Взрыв уничтожит лабораторию; алхимик получает 6d повреждений!

Количество: В списке приводится стоимость одной порции. Однако алхимик может производить «партии» из нескольких порций; он просто использует больше материала и берет котелок побольше, его эффективный уровень умения падает на –1 за каждую дополнительную порцию, поскольку контролировать процесс в большем объеме сложнее.

Алхимические Лаборатории

Эффективный уровень умения алхимика зависит от оборудования:

Импровизированная мастерская – хотя бы что-то, чем можно развести огонь и немного чистой посуды: -1 к умению (или еще больше на усмотрение Мастера).

Домашняя лаборатория: Стол и оборудование на сумму \$1000. Умение не модифицируется.

Профессиональная лаборатория: комната 10'x10' (3 на 3 метра), оборудование на сумму \$5000 (в основном очень громоздкое и хрупкое). +1 к умению.

Высокотехническая лаборатория: комната 10'x20' (3 на 6 метров) и оборудование TL6 и выше, на сумму \$20000, туда входят точные хронометры, холодильник, химическая посуда и измерительные приборы. +2 к умению.

Алхимические формулы и секреты

Если алхимик является экспертом по эликсиру – для его приготовления ему не надо ни книги, ни каких либо руководств. В противном случае, он должен иметь текст формулы, с которым он будет сверяться в процессе работы. Руководство по алхимии называется *формулярий*.

Ценность и стоимость формулярия зависит от уровня развития алхимии в игровом мире. В некоторых мирах алхимия распространена, как и любые другие науки и формулярии не намного дороже, чем любые другие книги или свитки. В других мирах алхимия может быть тайным делом, а формулярии – строго охраняться! В таком мире нанять алхимика или пойти к нему в ученики будет очень дорогим удовольствием.

В общем, обычно считается, что *некоторые* формулы являются секретными. Считайте, что формула любого эликсира, рыночная стоимость которого выше \$1000 за порцию – секретная, и известна только мастерам алхимических гильдий. Игрок не может начинать игру, зная такую формулу, если он не является Гильдмастером (2-ой социальный статус (Social Status)). Эликсиры рыночная стоимость которых выше \$10000 известны только Гранд Мастерам (3-ий социальный статус).

Конечно, игроки смогут создать такой эликсир, если станут обладателями копии формулы. Но это может иметь последствия...

Создание новых эликсиров

Новые эликсиры можно разрабатывать точно также как и новые заклинания (стр. 15). Однако, разработка самого простенького потребует 4 недели и броска «алхимия–5» (Alchemy–5). Более сложные эликсиры будут требовать больше времени и давать еще большие штрафы к умению. Вероятно, Мастер будет основным источником новых эликсиров.

Критический провал при разработке эликсира немедленно окидывается по таблице критических провалов (см. выше). Если разработка эликсира успешна – исследователь по окончании времени создает одну порцию эликсира; он может производить их далее и обучать других полученной формуле. Исследователь не становится «экспертом» по созданию данного эликсира автоматически, но может сделать это, если позволяет его уровень умения.

Разновидности эликсиров

Существует четыре физических типа эликсиров, каждый имеет свои свойства.

Зелье: Жидкая форма, применяется путем «выпивания». Одна порция зелья действует немедленно на одно создание размером с человека. Зелье оставленное открытым или смешанное с чем-то посторонним, теряет свою силу в течении дня.

Порошок: Твердая форма. Порошок добавляется в пищу или растворяется в напитке; начинает действовать в течении 2d минут. Порошок годен достаточно долгое время – при контакте с воздухом имеется 50% шанс в год, что порошок потеряет силу. Смешанный с пищей или напитком, он теряет силу через месяц.

Таблетка: Таблетка размером с ноготь. Необходимо хранить в закрытом сосуде. Применяется путем сжигания; загорается немедленно при поднесении огня. Дым от таблетки, зажженной в помещении, заполняет клетку таблетки и

прилегающие 6 клеток на высоту в 8 футов (~2.5 м.) на 10 секунд (вне помещения период намного короче – возможно всего секунда). Любой находящийся в этой области получает эффект на 2d секунд. Чтобы избежать эффекта, можно задержать дыхание; т.е. *вообще* не дышать. Требуется броска по НТ, если это было ожидаемо, или НТ-3, если это «сюрприз». В контакте с воздухом таблетка теряет силу через месяц, намоченная теряет силу немедленно.

Эликсиры в виде таблетки требуют *вдвое* больше времени при создании и стоят вдвое больше, чем указано для других форм.

Мазь: Крем или желе. При касании – впитывается в кожу и воздействует немедленно – так что порция мази нанесенная на оружие или дверную ручку подействует только на первого коснувшегося. В контакте с воздухом теряет силу в течении недели, немедленно нейтрализуется водой.

Использование алхимических предметов

Все эликсиры должны храниться в герметичных емкостях. Смешанные с инородной субстанцией или находясь в контакте с воздухом, теряют силу через определенный промежуток времени. На короткое время можно открывать и закрывать емкость (для определения содержимого и т.д.) не боясь испортить содержимое.

Способ применения эликсира зависит от его разновидности (см. выше). Можно использовать любое число эликсиров одновременно, но дополнительные порции одного и того же эликсира не дают дополнительного эффекта (для крупных существ, при желании Мастера, может требоваться большее количество порций). Новая порция может быть принята после того как эффект предыдущей закончился.

Мастер желающий ограничить повальное использование эликсиров может ввести правила об опасности при одновременном использовании эликсиров или использовании чаще, чем раз в день. Когда время действия эликсира зависит от кубиков – объект не знает точный момент окончания – мастер кидает скрытно. Объект узнает об окончании действия за 5 секунд до этого. Исключение – *Odysseus* (эликсир невидимости), исчезающий без предупреждения.

Сопrotивляемость магии

Обладающий преимуществом «сопротивляемость магии» (Magical Resistance) получает бросок защиты НТ+MR (сопротивляемость магии) при применении эликсира – даже если это полезный эликсир. При броске ровно НТ+MR эликсир действует лишь в половину своей силы (детали определяет Мастер). Если бросок меньше НТ+MR, эликсир не действует!

Обнаружение и изучение

Когда алхимик видит эликсир или нюхает пищу/напиток содержащий эликсир, но получает возможность на бросок по умению «алхимия», на предмет выявления эликсира; не его типа, а просто того что это – эликсир. Также, маги получают автоматический бросок (IQ+Magery) на определение эликсира (как магического предмета), при первом *взгляде* на него. Ну и поскольку эликсир магический по природе своей – он может быть выявлен любым заклинанием обнаружения магии. Однако заклинания *анализирующие* магию не действуют на него. Только алхимик может определить, что это за эликсир.

Чтобы изучить эликсир алхимик должен выполнить бросок умения «алхимия». Это занимает 4 часа, критический провал – также как описано выше. Алхимик может сократить время до 10 секунд, если он рискует попробовать эликсир, но в случае *любого* провала броска он не получает на себя эффект эликсира, как будто он использовал его весь, *если эффект эликсира отрицательный*. Цена анализа обычно \$20 за медленный метод, \$200 за быстрый.

Стоимость и распространенность эликсиров

Обычная стоимость эликсиров: \$25 за каждый день работы, плюс стоимость материалов (для компаний в которых магия редка, стоимость удваивается). Некоторые распространенные эликсиры дешевле, поскольку их делают крупными партиями.

В описании каждого эликсира будет предложена стоимость для миров «распространенной магии» и миров «редкой магии» (см. стр. 118). Это рыночная стоимость, используемая при покупке персонажами. Таблетки требуют вдвое больше времени и соответственно стоят вдвое дороже. Игрок-алхимик (или просто завладевший эликсиром), не всегда сможет продать эликсир за такую стоимость. Очень редкие зелья, такие как Herb или Persephone, конечно же, всегда можно продать, но могут привлечь нежелательное внимание тех, кто привык брать не платя!

Ну и, как и магические предметы, эликсиры не всегда легко достать, особенно в небольших городах. Необходим бросок по IQ, также как и при поиске наемников (см. B194), на предмет того, есть ли на этой неделе эликсиры в продаже. После Мастер может определить типы и разновидности по своему усмотрению.

Алхимики очень редки; -2 к броску при поиске наемного алхимика (больше, если требуется профессионал). Во многих городах занятие алхимией запрещено ближе, чем в 100 ярдах от общественных мест!



Типы эликсиров

Первые алхимики давали названия своим эликсирам в честь героев Греческих мифов. Традиция сохранилась, несмотря на изменения в мифологии. В этой главе описано 52 обычно известных эликсира, также дана информация по их созданию и использованию. Они разделены по категориям применения.

Контроль животных

Cadmus (Эликсир убийства драконов): Только в виде таблеток. Дым этого эликсира наносит 5d повреждений любой рептилии. Также действует на драконов – но только если был зажат дыханием дракона. \$100 материалов, плюс одна капля крови из сердца дракона, стоящая не менее \$500, если драконы вообще распространены! 4 недели. Стоимость: \$1300/\$2000.

Ibicus (Эликсир контроля птиц): Объект может управлять птицами в течении 3dx5 минут, также как и заклинанием «контроль птиц» (Bird Control стр. 24) но ему не требуется тратить энергию и делать бросок умения. Любая форма кроме таблеток. \$200 материалов; 2 недели. Стоимость: \$550/\$900.

Melampus (Эликсир звериной речи): Объект может говорить с животными в течении 2d минут, также как под действием заклинания «звериная речь» (Beast Speech). Только мазь. \$300 материалов; 3 недели. Стоимость: \$850/\$1350.

Боевые способности

Achilles (Эликсир неуязвимости): дает объекту аналог DR 3 брони по всему телу на 1d+1 часов. Это добавляется к существующей броне, «толстокожести», и т.д. Помните, что этот эликсир совершенно незаконен на гладиаторских боях, официальных дуэлях и т.п.! Только порошок. \$1000 материалов; 6 недель; -3 к умению. Стоимость: \$2100/\$3100.

Anaeus (Эликсир выносливости): Объект не чувствует усталости в течении 1d часов, за исключением усталости, получаемой когда он творит заклинания – такая усталость вычитается как обычно. По окончании данного времени его ST уменьшается до 0 и он падает без сознания. \$300 материалов; 6 недель. Стоимость: \$1400/\$2400.

Ares (Эликсир воина): DX объекта увеличивается на 1d пунктов, на 1 час. На это время объект также становится храбрым, как будто находится под действием заклинания «храбрость» (Bravery стр. 65). Зелье или порошок. \$150 материалов; 2 недели; -1 к умению. Стоимость: \$350/\$700.

Atalanta (Эликсир скорости): Базовая скорость (Basic Speed) объекта и перемещение (move) увеличиваются на 1, на 3dx4 минуты. До трех доз данного эликсира можно принять за раз для увеличения эффекта, но время действия каждой дозы кидается отдельно. Любая форма кроме таблеток. \$200 материалов; 3 недели; \$550/\$850.

Heracles (Эликсир силы): ST объекта увеличивается на 1d пунктов, на 1 час. Это соответственно увеличивает подъемную силу, повреждения от оружия и т.д., но не дает дополнительных очков усталости. Порошок или зелье. \$100 материалов; 2 недели; -1 к умению. Стоимость: \$250/\$500.

Hermes (Эликсир незаметности): Умения «скрываться» (stealth) и «восхождения» (climbing) увеличиваются на 1d (два отдельных броска) на час. Только мазь. \$300 материалов; 3 недели; -1 к умению. Стоимость: \$500/\$2000. Незаконен во многих городах!

Orion (Эликсир охотника): Уровни возможных нагрузок объекта умножается на 4, на 1d+1 часа – так что, если, допустим, обычно его «очень тяжелый» уровень нагрузок равен 200, то после применения эликсира он становится 800! Уровень нагрузки по отношению к заклинаниям (допустим, телепортации) не изменяется. Только зелье. Этот эликсир иногда берут с собой охотники и рудокопы на случай, если они найдут что-то ценное и тяжелое. Зелье также работает и на животных, так что можно использовать для того чтобы лошадь могла нести больше. \$200 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$300/\$400.

Threus (Эликсир лидерства): Объект получает +4 к умению «лидерство» (leadership) на ближайшие 1d часов, и +2 на «стратегию» (strategy) и «тактику» (tactics). Только зелье. \$400 материалов; 7 недель. Стоимость: \$1650/\$2850.

Опасные эликсиры

Bellerophon (Эликсир гнусности): Объект производит впечатление ненадежного и непривлекательного; все реакции на него идут с -4 в течении 1d+2 часов. Любая форма. \$300 материалов; 4 недели. Стоимость: \$1000/\$1700.

Eris (Эликсир сумасшествия): Объект получает эффект заклинания «сумасшествие» (Madness стр. 67) на 1d часов. Создатель может задать тип сумасшествия, но для этого он должен выполнить бросок алхимии минимум на 2 лучше уровня умения, если бросок успешен, но меньше чем на 2 – сумасшествие кидается случайно. Любая форма. \$100 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$200/\$400.

Juno (Эликсир ревности): Объект начинает жутко завидовать и ревновать любого кто умнее, богаче, красивее и т.д. (или хотя бы равен ему по возможностям) – в любых навыках которые объект считает ценными – в течении 1 часа. Любая форма. \$50 материалов; 2 недели. Стоимость: \$400/\$750.

Narcissus (Эликсир самовлюбленности): Объект будет заботиться только о своем внешнем виде и здоровье в течении 1d+1 часов. Он будет очень счастлив и самодостаточен в течении этого времени. Основное легальное применение данного эликсира – лечение депрессии! Любая форма. \$20 материалов; 4 недели. Стоимость: \$750/\$1450.

Nemesis (Эликсир ненависти): Объект ненавидит все, что он обычно любит, в течении часа. Любая форма. \$125 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$300/\$500.

Phobos (Эликсир страха): Объект испытывает страх аналогичный заклинанию (Fear стр. 65), бросок защиты позволен против умения алхимика. Может быть сделан в виде таблетки (нормальный эффект) или зелья (защита с -4). \$50 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$225/\$400.

Philoctetes (Эликсир слабости): ST объекта уменьшается на 3 за каждую принятую порцию (эффективно действовать будут до 4 порций) в течении 1d часов. Любая форма, но от таблетки эффект длится всего лишь 1d минут. \$50 материалов; 2 недели. Стоимость \$400/\$750.

Priapus (Эликсир разврата): Объект страдает эффектом недостатка «развратник» (Lecherousness см. B34) на 1d часов. Любая форма. \$200 материалов; 10 дней. Стоимость: \$500/\$700.

Sisyphus (Эликсир разочарования): Объект получает -2 на все броски кубиков в течении дня. Одновременно может действовать любое количество порций! Любая форма. \$100 материалов. 3 недели. \$650/\$1150.

Tantalus (Эликсир глупости): IQ объекта уменьшается на 3 за каждую принятую порцию (эффективно действовать будут до 4 порций) в течении 1d часов. Любая форма, но от таблетки эффект длится всего лишь 1d минут. \$150 материалов; 2 недели. Стоимость \$500/\$850.

Thanatos (Эликсир смерти): Яд наносящий 4d повреждений; успешный бросок по НТ уменьшает повреждения до 2d. Симптомы включают в себя РЕРЕ

оцепенение и паралич. Вторая доза не действует пока не пройдет час после приема предыдущей. Любая форма. \$100 материалов; 2 недели. Стоимость: \$500/\$800. Противозаконно почти везде!

Tithonus (Эликсир старения): Объект стариться на год, навсегда. Соответствующие броски старения должны быть сделаны незамедлительно. Противоядие должно быть дано не позже чем через 6 часов! Любая форма. \$300 материалов. 3 недели. Стоимость: \$825/\$1350.

Магические способности

Agni (Эликсир сопротивляемости огню): Объект становится «огнеупорным» как будто находится по действием меньшего уровня заклинания «сопротивление огню» (Fire Resist стр. 37) на 1 час. Только зелье. \$300 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$500/\$700.

Circe (Эликсир трансформации): Объект превращается в любое животное, как будто под действием заклинания «превращение» (Shapeshifting стр. 25), на 2d часов. Помните, что существует опасность остаться в этой форме навсегда; если таковое произошло, восстановить нормальную форму можно только с помощью заклинания «снятия проклятий» (Remove Curse) или эликсиром Janus. Если объект принимает эликсир сознательно, он может превратиться в любое животное в пределах он в двое большего веса до 1/10 своего веса. Если объект принимает его несознательно, он превращается в существо более всего подходящее его личности (на усмотрение Мастера). Зелье либо порошок. \$800 материалов; 12 недель. Стоимость: \$3000/\$5000.

Daedalus (Эликсир полета): Дает способность летать, также как под действием заклинания «полет» (Flight стр. 71), в течении часа. Зелье или порошок. \$500 материалов; 10 недель; -2 к умению. Стоимость: \$3000/\$4700.

Delphi (Эликсир истинного зрения): Дает объекту возможность видеть ауру, как под действием заклинания «аура» (Aura стр. 53), в течении 1d минут. Только мазь; накладывается на глаза. \$200 материалов; 4 недели; -1 к умению. Стоимость: \$550/\$1300.

Ephialtes (Эликсир хождения по воде): Дает объекту на 3dх4 минут, способность ходить по воде, как будто это твердая земля. Если он упадет – не намочит одежду. Объект не может нырять или плыть пока находится под действием этого заклинания, по крайней мере не лучше чем если бы он пытался нырять в землю! Зелье или пудра. \$150 материалов; 3 недели. Стоимость: \$700/\$1200.

Odysseus (Эликсир невидимости): Объект невидим в течении 1dx10 минут. Только зелье. \$1000 материалов; 16 недель; -3 к умению. Стоимость: \$3000/\$6000. Незаконно в большинстве мест!

Poseidon (Эликсир дыхания водой): Объект становится способен дышать водой, как под действием заклинания «дыхания водой» (Breath Water стр. 35), на 1d часов. Только зелье. \$50 материалов; 5 недель; -1 к умению. Стоимость: \$600/\$1100.

Tyche (Эликсир удачи): Объект обретает преимущество «удача» (Luck см. B21) на 2d игровых часа. Любая форма кроме зелья. \$200 материалов; 6 недель; -2 к умению. Стоимость: \$1300/\$2300.

Медицинские эликсиры

Aesculapius (Эликсир здоровья): Лечит все болезни которыми болеет объект и восстанавливает 2 НР. Эффективна будет только одна порция в день. Только зелье. \$200 материалов; 4 недели; -1 к умению. Стоимость: \$750/\$1200.

Ceres (Эликсир плодovitости): В течении часа объект будет плодovit и обладать потенцией. В этот период объект (если не евнух) сможет зачать потомство естественным путем. Неестественные сношения (допустим эльфийка и гном) не обязательно принесут потомство даже в этот период, но возможность имеется. Только зелье. Зелье светится особым, немаскируемым, ярко красным светом. \$1500 материалов; 20 недель; -4 к умению. Стоимость: \$6000/\$11000.

Chiron (Эликсир лечения): Восстанавливает 1d очков потерянного НТ – или, если НТ в норме, восстанавливает 2d усталости. Повторные порции дают полный эффект. Зелье или порошок. \$50 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$120/\$250.

Epimenides (Эликсир долгого сна): Объект впадает в глубокий сон, длящийся неограниченное время. Каждый год бросок по НТ, при критическом успехе – объект просыпается. Разбужен он может быть только эликсиром Janus. Ему не требуется пища, он не подвержен болезням и старению, однако физические нападения наносят нормальные повреждения. Раны не лечатся, но и не ухудшаются, однако кровотечения должны быть остановлены, иначе клиент истечет кровью до смерти. По сути, это состояние – почти кома. \$4500 материалов; 25 недель. Стоимость: \$9000/\$14000.

Hebe (Эликсир молодости): Объект становится на год моложе. Только зелье. \$6000 материалов; 50 недель; -8 к умению. Стоимость: \$25000/\$60000+.

Hydra (Эликсир регенерации): Объект должен втереть эликсир (только мазь) в кожу возле раны. Восстановит одну руку, ногу, кисть, стопу, палец или один глаз или ухо (полностью). \$300 материалов; 20 недель; -3 к умению. Стоимость: \$5000/\$11000.

Janus (Эликсир - противоядие): Нейтрализует эффект любого другого алхимического вещества. Порция Janus мгновенно отменит эффект любых других эликсиров лежащих на объекте, за исключением лечащих. Также дает иммунитет к любым другим эликсирам на 1d минут! Зелье, порошок или мазь. \$250 материалов; 2 недели; -2 к умению. Стоимость: \$400/\$1000.

Morpheus (Эликсир сна): Объект должен выбросить HT-4 или погрузиться в глубокий сон. Он не может быть разбужен чем либо кроме магии в течении (16-HT) часов. После чего он переходит в состояние обычного сна и проспит около восьми часов, если не будет разбужен раньше. Любая форма. \$50 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$120/\$250.

Persephone (Эликсир воскрешения): Восстанавливает 2d HT только что умершему (в течении часа) объекту, и оживляет его в состоянии ST 1! Живому объекту восстановит 5d повреждений и всю усталость. Утерянные части тела не восстанавливаются. Не сработает если голова уничтожена, или если тело сгорело или получило Реч10 повреждений. Только зелье; необходимо влить в рот мертвеца. \$12000 материалов; 50 недель; -5 к умению. Стоимость: \$25000/\$40000.

Pluto (Эликсир оживления): Когда эликсир (только мазь) нанесен на губы мертвеца, он ответит на следующий заданный ему вопрос, в пределах знаний которыми он обладал при жизни. Мозг должен быть не затронут; если труп умерь более 2 дней назад, необходим бросок, чтобы определить работает эликсир или нет. Берите «базовое умение» равное 16 и вычитайте количество дней с момента его смерти. Замороженные или каким-то другим образом сохраненный труп, конечно же, будет отвечать в течении более долгого периода времени.

Если до мази дотрагивается живое существо, оно немедленно страдает эффектом действия заклинания «видение смерти» (Death Vision стр. 72), а мазь истрачена. \$2000 материалов (большинство из которых незаконны во многих местах); 12 недель; -2 к умению. Стоимость: \$4100/\$6200.

Мыслительные способности

Apollo (Эликсир предвидения): Объект видит видение о ближайшем важном поворотном моменте его жизни. Что это будет – вопрос к Мастеру; однако если впереди опасность или важный выбор, резонно, если видение даст какую-то помощь по этой теме. Только порошок. \$200 материалов; 10 недель. \$2000/\$3700.

Epimetheus (Эликсир памяти): Объект получает на час первый уровень преимущества «фотографическая память» (Eidetic Memory см. B20). Это дает только бросок по IQ на вспоминание деталей. Зелье или порошок. \$400 материалов; 6 недель. Стоимость: \$1500/\$2500.

Orpheus (Эликсир привлекательности): Объект в течении 1d является более привлекательным. Кидайте еще один дополнительный кубик при любом броске реакции. Мазь или порошок. \$100 материалов; 3 недели; -1 к умению. Стоимость: \$350/\$550.

Prometheus (Эликсир мудрости): Увеличивает IQ на 1d, на 1 час. Это улучшает умения и использование языков, но не сотворение заклинаний. Зелье или порошок. \$600 материалов; 5 недель; -1 к умению. Стоимость: \$1500/\$2400.

Контроль сознания

Eros (Эликсир любви или «приворотное зелье»): Объект влюбляется в первого увиденного представителя противоположного пола. Эффект остается навсегда, если не отменен порцией Janus (стр. 101), другой порцией Eros (что заставит объект влюбиться в кого-нибудь другого), или заклинанием «снятия проклятий» (Remove Curse). Любая форма. \$600 материалов; 3 недели; -2 к умению. Стоимость: \$900/\$2000.

Rap (Эликсир пьянства): объект пьянеет, как под действием заклинания «опьянение» (Drunkeness стр. 66); -3 к DX и IQ на 1d часов. Он счастливый, немного поддатый (окружающие реагируют с +1) и отойдет без похмелья. Только порошок; добавляется в вино. \$100 материалов; 3 дня. Стоимость \$130/\$300.

Philemon (Эликсир дружбы): Объект реагирует на всех с +3 в течении 1d часов. Любая форма, но таблетка действует всего лишь 3d минут. \$300 материалов; 2 недели. Стоимость: \$550/\$1000.

Умения и физические способности

Argus (Эликсир зрения): Дает +6 к броскам зрения на 3dx5 минут. Только мазь, накладываемая на глаза. Если применена вторая порция, зрение не становится острее, но он начинает видеть невидимые объекты как под действием заклинания «видеть невидимое» (See Invisible). ;250 материалов; 10 дней. Стоимость: \$400/\$700.

Marsyas (Эликсир музыки): Объект получает +4 на любые музыкальные умения или +3 на реакцию любого слышащего его музыку (объект выбирает что конкретно) на 1d часов. Большинство бардов считают это нечестным! Любая форма, но таблетка действует всего 2d минут. \$150 материалов; 4 дня. \$300/\$400.

Syrinx (Эликсир слуха): Дает +6 к броскам слуха на 3dx5 минут. Только мазь, наноситься в уши. \$125 материалов; 1 неделя. Стоимость: \$300/\$500.

Vulcan (Эликсир мастерства): Дает объект бонус в 1d+1 очков, на любое ремесло на 1d часов. Кидается отдельно при каждом применении умения. \$400 материалов; 4 недели; -1 к умению. Стоимость: \$1100/\$1800.



Другие способности алхимиков

Опознавание магических предметов

Алхимики не могут опознавать магические предметы, так, как это делают маги. Но проведя час и сделав бросок Алхимии-2, алхимик может сказать, является ли эта вещь зачарованной. Критический успех дает подсказку на тему того, чем же зачарован предмет. Процесс требует материалов на сумму \$50. Вещь этот процесс не затрагивает, однако при критическом провале вещь может быть забрызгана кислотой или огнем, результат зависит от вещи.

Превращение свинца в золото

В сознаниях масс бытует мнение, что это основная задача алхимии. В действительности, лишь изредка алхимики пытаются это сделать. Однако всегда есть и будут те, кто надеяться найти так называемый «философский камень», легендарный предмет из вещества способного превращать все в золото... также существуют слухи о потерянных библиотеках, в которых хранятся формулярии указывающие ключ к «философскому камню». Правда это или нет – решать Мастеру.

Просто химия

Умение «химия» по умолчанию идет как Алхимия-3; алхимик – это химик, специализирующийся в редкой области! Умолчание может быть использовано только для получения общих знаний; алхимик неспособен провести сложный химический анализ, но, к примеру, должен распознать химикаты по виду, запаху и т.д. Средневековый алхимик большинство анализов проводит методом проб на себе, что сейчас смотрится неразумно...

7 Персонажи

оздать персонажа, использующего магию, можно по-разному. Что-то общее есть и у

С ученого-предсказателя, и у телепортатора-берсерка с пылающим клинком... Существуют также нелюди (например, эльфы) и те, кто обладают сверхспособностями, например, оборотни, которых тоже можно создать.

Базовый уровень умения

Одна из самых важных характеристик для волшебника это “базовый навык”, который рассчитывается следующим образом: IQ + Magery + бонусы за “Фотографическую память” (Eidetic Memory) минус 2. Это тот уровень умения, который получает волшебник потратив одно очко (минимум) на обычное заклинание. Если у волшебника много заклинаний, то он (как правило) на большинство из них и будет тратить 1 очко. Большинство волшебников стараются получить базовый уровень не ниже 12, для того, чтобы тратить 1 очко в заклинания изучаемые как “требуемые”.

Пример: IQ мага Восса 15, Magery – 3-его уровня. Его базовый уровень 16. У Корнелиуса IQ 13, 2 уровень magery и первый уровень “Фотографической памяти”. Его базовой уровень - 14.

Конструируем волшебника

Кроме обычной проработки персонажа (история жизни, недостатки, менталитет, что он любит, что - нет и т.д.), при

разработке персонажа владеющего магией необходимо решить, сколько и каких заклинаний он знает, и на каком уровне. Это помогут определить характеристики и преимущества персонажа.

С другой стороны, можно сначала определить все остальные детали кроме заклинаний, Magery и IQ, а потом настроить магию на оставшиеся очки. Волшебник решивший заниматься в основном магией, обычно ставит себе ST, DX и HT ниже обычного. Можно долго балансировать между магией и остальными характеристиками, но хорошая концепция персонажа должна помочь решить, что же важнее.

Пример: Игрок решил, что он хочет создать классического книжного волшебника: Среднего возраста, с бородой, возможно импульсивного или с гнусным характером, и не особо развитого в физическом плане. Он выбрал недостатков на 40 очков, 5 очков причуд, выставил свои характеристики: ST 9, DX 10, HT 10. Он оставил 10 очков на остальные умения, так что на магию у него есть 145 очков. Он взял Magery 3, “грамотность” (literacy), IQ 16 все это за 125 очков, и его базовый уровень (см. выше) стал 17.

У него осталось 20 очков на заклинания, так что он может взять 20 заклинания на уровне 17; или одно на уровне 21 и 12 заклинаний на уровне 17; или еще как-нибудь покомбинировать. Однако он не особо подготовлен к драке и серьезному бою, но его высокий интеллект и магические способности дают ему возможность быстро обучаться магии, да и вообще ментальные умения ему даются легко.

Преимущества

Несколько преимуществ особенно полезны для волшебников. Помните, что факт принадлежности к нечеловеческой или магической расе также может быть преимуществом за счет врожденных способностей.

Церковный сан *Различна (см. стр. 94, B19)*
Clerical Investment

В некоторых мирах жрецы получают уникальные магические способности. Описание этого преимущества для немагического использования см. B19. Мастер определяет, даются ли в его мире, магические способности жрецам (см. стр. 94). Если это так, то стоимость Жреческого сана подсчитывается в соответствии с религией.

Врожденная Магия *Различна; см. стр. 96*
Inherent Magic

Грамотность *Различна; см. стр. B21*
Literacy

В мире средневековой культуры Грамотность стоит 10 очков. И теме не менее, очень полезно и выгодно сделать волшебника грамотным. Безграмотный волшебник не может изучать заклинания без учителя. Любое заклинание, сложное настолько, что “требует” для изучения Magery 2+ или IQ 13+ будут требовать вдвое больше времени на

изучение - и вдвое больше очков (минимум 2). Остальные заклинания будут изучаться с нормальной скоростью. Если заклинание имеет две (или более) цепи “требований”, и если есть способ выучить заклинание без Magery 2+ и IQ 13+, то заклинание изучается по обычной стоимости.

Пример: Щит от снарядов требует Аппортацию или Щит. Щит требует Magery 2, Аппортация - нет. Значит, Щит от снарядов не требует Magery 2.

Магические способности 15 очков за первый уровень Magery по 10 очков/уровень за 2-ой и 3-ий

Персонажа, имеющего “магические способности”, называют *магом*. Маг получает бонусы к уровню изучаемого заклинания. Некоторые заклинания могут быть изучены *только* магами. В мире с обычным уровнем маны только маги способны творить заклинания, однако в мирах с высоким и очень высоким уровнями маны сотворять заклинания может *кто угодно*.

В магическом мире любой читающий ауру (стр. 53/ B162) может увидеть мага и узнать уровень magery. Конечно же, если вы генерируете персонажа из мира где магия неизвестна вы не можете сразу же знать заклинания, но имея magery вам будет легче изучать магию если представится возможность.

Когда вы изучаете новое заклинание, вы изучаете его на таком уровне, как будто ваш IQ равен (IQ+Magery). *Пример:* Ваше IQ 14, “Магические способности” 3. Все заклинания вы изучаете как будто ваш IQ 17!

В дополнение к этому - Мастер кидает бросок (IQ+Magery) когда вы впервые *видите* магический предмет; и еще раз, когда вы его касаетесь. При успешном броске вы интуитивно почувствуете, что предмет магический. При броске 3 и 4 вы также узнаете враждебная или дружественная магия и насколько она сильна. *Пример:* Ваш IQ 13, Magery 3, значит вы чувствуете магические предметы при броске 16 и меньше. Если бросок провален, мастер просто ничего не говорит.

Помните, что эта способность будет работать несколько по другому для персонажей еще не сталкивающихся с магией, если у них еще нет опыта, мастер не должен говорить “Этот идол магический” а что-нибудь вроде “Это идол кажется тебе странным, мрачным. Ты чувствуешь в нем что-то особенное”. Персонажи без “Магических Способностей” не делают *никаких* бросков при встрече с магическими объектами.

Стоимость: 15 за первый уровень Magery; по 10 за каждый следующий, максимально 3ий. Однако если преимущество ограничено (см. ниже) стоимость понижается.

Сопrotивляемость магии 2 очка/ур. (см. стр. 13)
Magic Resistance

Вы менее подвержены воздействию магии. Это преимущество не может быть взято вместе с “магическими способностями” (magery). Вы не можете одновременно быть защищены от магии и иметь к ней склонность. На самом деле, если у вас есть “сопротивляемость магии”, вы вообще не можете творить заклинания (однако можете пользоваться магическим оружием). Также вы не можете “выключить” эту способность, чтобы можно было сотворить на вас “полезные” заклинания.

Уровень сопротивляемости вычитается из эффективного уровня заклинателя когда объектом являетесь вы, за

исключением площадных (area) и метательных (missile) заклинаний. Это значение также добавляется к вашему броску сопротивления, если вы желаете сопротивляться магии.

Сопротивляемость магии и ее уровень может увидеть любой, кто смотрит на вашу ауру. Это также становится понятно любому, кто творит заклинание на вас (*после* того как заклинание сотворено).

Сопротивляемость не защищает вас от (a) метательных заклинаний; (b) площадных заклинаний, от которых нет сопротивления; (c) атак магическим оружием; (d) информационных заклинаний, которые направлены не конкретно на вас (допустим Кристальный Шар).

Социальный статус
Social Status

см. стр. B18

Если магия распространена, большинство волшебников будут либо честными торговцами, без особо исключительного статуса. Однако в мире, где магия редка, вполне возможно, что обладание магическими способностями - дорога к знаменитости, Мастер должен требовать взятие соответствующего статуса, или объяснения, *почему* персонаж не является социально значимым.

Необычное прошлое
Unusual Background

см. стр. B23

Чтобы быть магом в мире, где магия неизвестна, как правило, надо заплатить 20 очков за “Сверхнеобычное Прошлое”. Доступ к необычным заклинаниям или отсутствие ограничений, стандартных для мага данного мира, стоят приблизительно 10 очков в магическом мире.

Заработок
Wealth

см. стр. B16

Вряд ли “состоявшийся” волшебник будет иметь средний заработок! Помните об этом, создавая персонажа. Конечно, обычный маг-торговец вряд ли будет иметь неординарный заработок, а подмастерье может быть и нуждающимся (Wealth: Struggling).

Недостатки

Любые недостатки из **Basic Set**, кроме, пожалуй, маномании (боязни магии), будут хороши для создания интересного персонажа-волшебника. В некоторых мирах волшебники пользуются плохой репутацией (Reputation) или каким-либо “автоматическим” недостатком. Таковые недостатки не учитываются в 40-очковом ограничении.

Волшебники также могут выбрать *ограничения* на свои магические способности. Такой недостаток доступен только магам. Такой недостаток просто уменьшает стоимость Magery; к примеру, Magery для

магов-одиночек стоит всего 10 за первый уровень и по 6 за 2ой и 3ий. Нельзя брать больше одного ограничения.

Мастер может создавать свои собственные ограничения на Magery, опираясь на данные ниже. К примеру, “не работает на живых существ” будет более серьезным ограничением, чем “не будет работать на женщин”. Однако рекомендуем не доводить до того, чтобы ограничение уменьшало стоимость ниже 5 за 1-ый уровень и 3 за остальные.

Одна школа 10 за первый ур., по 6 за 2ой и 3ий
One Collage Only

Magery действует только на заклинания одной единственной школы магии и на заклинание Восстановления Силы (Recover Strength). Обладатель может изучать другие заклинания, но как не-маг (и сотворять их может только в зоне высокого уровня маны). Такие заклинания также можно изучать в качестве требуемых для своей школы, даже если потом нельзя их сотворять.

Такой маг не может чувствовать магические предметы, в которых не содержится хотя бы одного заклинания их школы. Однако если в предмете присутствует хоть одно заклинание его школы - делается бросок как и обычно - на взгляд и на касание.

Если выбранная школа - стихийная, такого мага обычно называют “стихийным” и противоположная стихия является для него “оппозитной”: Огонь к воде, земля к воздуху. Если вы являетесь стихийным магом, вы *должны* отыгрывать сильную неприязнь к противоположной стихии, или не получите очки - за плохой отыгрыш. Т.е. маг огня не полетит плавать, если это не жизненно важно, а воздушный маг ненавидит спелеологию. Также стихийный маг получает +1 реакции элементала своей стихии и -3 к реакции оппозитного элементала.

Одиночка 10 за первый ур., по 6 за 2ой и 3ий
Solitary Magery

Ваши магические способности ухудшаются на -3 за каждое присутствующее в пределах 5 метров от вас живое существо, и -6 за каждого за каждое касающееся вас. Считается, что магическая чувствительность такого мага столь велика, что флуктуации маны из-за присутствия живых существ мешает ему работать с магией.

В качестве частичной компенсации “неприятностей”, маг с этим ограничением может почувствовать по броску IQ приближение любого живого существа на расстоянии 5 метров. Это работает, только если до этого никого в радиусе 5 метров не было.

Солнечная магия 8 за первый ур., по 5 за 2ой и 3ий **Sun-Aspected Magery**

Солнечные маги (или дневные маги) сильны только пока солнце в небе - обычно с 6 утра до 6 вечера. Во время солнечных затмений они также теряют свою силу! Эффект остальных астрономических явлений (допустим планет с двумя светилами) - на усмотрение мастера. После заката солнечный маг *полностью* теряет свои магические способности, однако в ауре его все равно читается, что он солнечный маг.

Способности не отключаются, когда маг находится в здании, под землей и т.д. Важно лишь положение солнца. Солнечный маг (если не спит) за минуту чувствует момент заката и восхода!



Звездная магия 8 за первый ур., по 5 за 2ой и 3ий **Star-Aspected Magery**

Звездный маг (или ночной маг) в принципе тоже и самое что солнечный маг, но его силы работают в строго противоположное время - обычно с 6 вечера до 6 утра и во время солнечных затмений.

Лунная магия 8 за первый ур., по 5 за 2ой и 3ий **Moon-Aspected Magery**

Лунный маг получает свои силы только в то время когда луна на небе; это меняется в течении дня, но в среднем половину времени. Простое решение: считайте что луна восходит и всходит каждый день на час раньше. Во время солнечных затмений он получает +5 у своей мощи!

Ну, или для большей реалистичности мастер может следить за фазами луны. Тогда силы его увеличиваются и уменьшаются плавно вместе с луной. В полную луну Magery +3, +2 двумя днями раньше и двумя днями позже; +1 в течении 2х дней до и после этого. В ночь новолуния силы теряются. Остальное время его мощь такая, какая была "куплена" (и +5 во время солнечных затмений).

Новые преимущества

Талант предсказания **Divination Talent**

5 очков

Персонаж с данным преимуществом может изучить одно заклинание предсказания как будто он маг. Это преимущество не добавляет ничего к IQ при предсказании, и не отменяет необходимых для изучения заклинаний, их также надо изучить, но использовать можно будет только в области высокого уровня маны. Это преимущество может быть взято несколько раз, что позволяет персонажу брать несколько методов предсказания.



Новые умения

Все приведенные ниже умения относятся каждое к конкретному заклинанию, но покупаются отдельно. Вы *можете* изучить эти умения, не зная самого заклинания, если у вас была возможность пользоваться данным заклинанием (допустим, с магической вещи).

Чувство тела (Physical/Hard) **Body Sense** Default DX-5 или Acrobatics-3

Это способность быстро отходить от последствий "мигания" (blink) или телепортации; бросок с -2, если было сменено направление взгляда, -5 (!) если сменено направление с вертикального на горизонтальное или наоборот! Помните, что вы не можете менять *позу* в процесс телепортации.

Успешный бросок позволяет нормально действовать в следующий раунд. Проваленный бросок - в течении одного хода никаких действий, кроме защиты. Критический провал означает падение и физическое оглушение (stun). Модификаторы: +3 при "абсолютном чувстве направления" (Absolute Direction).

Магическое дыхание (Physical/Easy) Default to DX-2 **Magical Breath**

Это умение попадать в противника заклинанием "Огненное дыхание" (Breath Fire), или любым другим заклинанием работающим как дыхательное оружие.

Магические струи (Physical/Easy) Default to DX-4 **Magic Jet**

Это способность попадать в цель с помощью струйных заклинаний (Flaming Jet, Water Jet, Air Jet и т.д.). Позволена атака в стороны, в остальном - также, как и магическое дыхание (см. выше).

Метание заклинаний (Physical/Easy) Default DX-3, **Spell Throwing** Throwing, Spell Throwing (другой)-2

Это умение используется для попадания в цель метательным заклинанием, после того как оно было создано (см. стр. 11). Применяются все обычные правила и модификаторы для дистанционной атаки. Каждое метательное заклинание требует отдельного умения, кроме Fireball/Explosive Fireball, которые кидаются по одному умению, и Stone Missile/Ice Sphere - тоже и самое. Помните, что метание - не совсем корректное название - магические снаряды летают сами по себе не зависимо от силы метателя, это умение помогает *направить* заклинание в цель.

Деньги и снаряжение

В процессе создания персонажа для магического мира, определенно стоит задуматься о системе магии, даже если вы не создаете мага. Присутствие магии и магических вещей изменяет полезность и необходимость предметов, а также возможности работы для персонажа.

Мастер должен подготовить список распространенных магических предметов и оборудования, это сильно ускорит процесс создания персонажа. Стоимость должна зависеть от доступности предмета (распространенный, редкий и т.д.) так же как и от затрат на транспортировку, предпродажных накруток и т.д.

Снаряжаем волшебника

Оружие. Полезно уметь взяться за меч, когда не справляется магия. Однако хорошее владение оружием требует много времени на тренировки. Если вы потратите много очков в оружейные умения, что останется на магию? В мире высоких технологий пистолет в кармане будет неплохим дополнением к снаряжению мага... и возможно как раз то, чего менее всего ожидают магические противники.

Посох. Посох или другое оружие, зачарованное заклинанием “посох” (Staff см. стр. 47) Может быть очень полезен. Неплохое оружие, им можно выполнять “магическое касание”, а еще он снижает на метр штрафы за дистанцию заклинаний.

Доспех. Волшебник *может* носить доспехи... но если он не очень силен, они будут замедлять его действия. С ST 9 в неполных латах (half-plate) человек находится в сильно нагруженном состоянии (Heavy encumbrance), а в полных латах – переносит сверхвысокую нагрузку (Extra-Heavy). Учитывая штрафы за перемещение и дополнительную усталость после боя, неудивительно, что большинство волшебников ограничиваются толстым кожаным доспехом.

Как вариант, мастер может *запретить* магам носить доспех и другие вещи сделанные из железа – т.н. теория магии

“холодного железа”. Это интересное необязательное правило - но на самом деле оно не требуется для баланса игры.

Щит. В средневековых баталиях - щит сильно помогает при бросках защиты. Не стоит брать его, если вам требуется левая рука для сотворения заклинаний (см. стр. 7). Да и необходимость владеть щитом сильно зависит от концепции персонажа, будет ли ваш персонаж сражаться в авангарде, или колдовать чуть в стороне от боя, или метать заклинания с дальних позиций.

Камни силы. Источник энергии независимый от собственного тела может быть очень полезен. Даже 2х, 3х очковый камень силы иногда может быть решающим, а камни среднего размера просто необходимы для заклинаний типа “регенерации”, чтобы не терять сознание сразу после сотворения.

Магические предметы. Если таковые легкодоступны, персонаж при генерации может купить их. В противном случае, он может начинать игру только с теми предметами, которые он может сделать сам. Стоимость таковых предметов равна стоимости материалов плюс стоимость проживания волшебника за время создания предмета. Если игрок хочет какой-то магический предмет при генерации, мастер может разрешить его приобретение.

Другие вещи. Обычно все (не только маги) приобретают рюкзак или сумку, чтобы таскать свои вещи и кинжал на всякий случай. Все остальное зависит от вас, ваших умений и ситуации.

Снаряжение для не волшебников

Если ваш персонаж - воин, подумайте о том, можете ли вы приобрести магическое оружие и доспехи. Торговцы обычно стараются защитить себя, в том числе и с помощью магии, да и торговать магическими предметами - тоже прибыльное дело. Путешественникам также могут пригодиться по душе многие из зачарованных вещей, даже из разряда недорогих.

Независимо от того, кого вы создаете, вам всегда может быть полезно пройти по списку магических предметов и алхимических эликсиров!

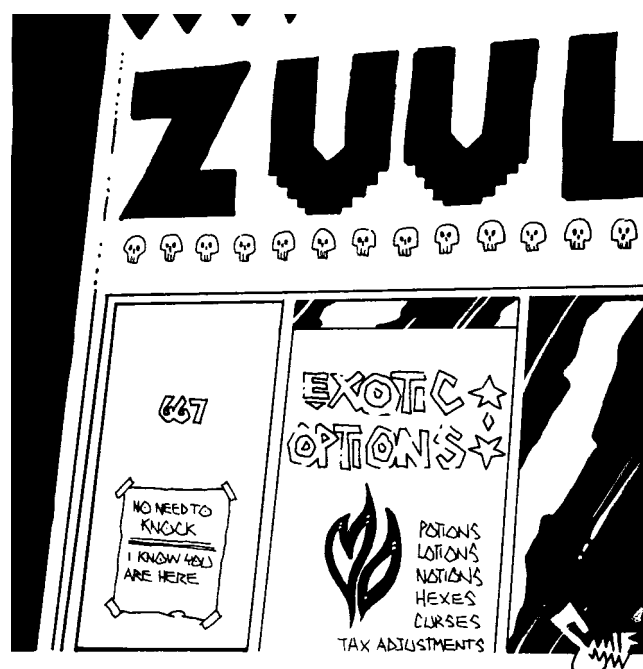
Работа для волшебника

В большинстве миров опытный волшебник сможет неплохо зарабатывать на жизнь. Общие правила о работе см. стр. B192. Любая из работ для мага может быть “наемной”, кроме подмастерья.

Средний городской волшебник зарабатывает \$15-\$20 в день - как средний ремесленник. Чародей (создающий магические вещи) или алхимик будет зарабатывать порядка \$25 в день. Это верно, если магия распространена в мире. Если магия редка, все работы вырастают в цене на уровень. Если магия *очень* редка и малодоступна для общества, все работы вырастают в цене на 2 уровня, а работы выше уровня “состоятельный” удваивают заработок.

Магия может быть также полезна в обычных работах, а иногда может заменять необходимые умения. Мастер решает, что волшебник может предоставить в такой ситуации, и сколько он зарабатывает.

Волшебник создающий магические предметы должен указать, что конкретно он производит, и отыграть попытки продать свои творения! Наверное, не стоит говорить, что невозможно и производить магические вещи и лазить по подземельям одновременно. Формула цен на магические предметы приведенная в Главе 2, предполагает, что волшебники зарабатывают в среднем \$25 в день, если заработок больше - цены на магические предметы выше.



Работа (требования), месячный заработок	Бросок успешности	Критический провал
<i>Дешевые работы (struggling)</i>		
Подмастерье (Magery 1+ или IQ 12+); \$100 + проживание	IQ	LJ/4d
Деревенский волшебник (полезных уровней в сумме на 80); \$400	IQ-1	3d/LJ, 5d
Вор-волшебник (нет); \$400	Лучшее воровское заклин. -2	3d, тюрьма/3d, тюрьма
<i>Средние работы (Average)</i>		
Охранник или солдат (уровней боевых заклинаний в сумме на 100); \$600	Лучшее боевое заклин. -2	3d/LJ, 5d
Городской волшебник (полезных уровней заклинаний а сумме на 100); \$500	IQ	-2i/-li, 4d, LJ
<i>Комфортабельные работы (Comfortable)</i>		
Чародей (Enchant 15+; полезных уровней умений в на сумме 100); \$50xУров. Enchant	Enchant-1	-3i, 3d/-4i, 5d, LJ
Алхимик (Alchemy 14+); \$50x Уров. Alchemy	Alchemy-1	-2i, 3d/-3i, 5d, LJ
Придворный маг (уровней умений заклинаний в сумме на 200; Status+1; Diplomacy, Politics или Savoir-Fire 15+); \$20 x Сумму уровней заклинаний	Лучший PR	-2i, 3d/-3i, 5d, LJ
<i>Состоятельные работы (Wealthy)</i>		
Чародей-профи (Enchant 25+; полезных уровней умений в на сумме 200); \$70xУров. Enchant	Enchant-2	-4i, 3d/-5i, 5d, LJ
Гильдмастер или Старший придворный маг (уровней умений заклинаний в сумме на 400; Status+2; Diplomacy, Politics или Savoir-Fire 15+); \$30 x Сумму уровней заклинаний	Лучший PR-2	-3i, 3d/-4i, 6d, LJ

Волшебники - типы персонажей

Если вы определились с выбором заклинаний, важно решить насколько вы будете способны вступить в битву. Концентрироваться когда кто-то машет рядом с тобой мечом - хороший способ умереть. И уж если вы желаете применять магию в бою, вы должны уметь применять ее хорошо.

Но не все приключения - сплошной боевик, и не каждый волшебник обязан уметь драться! Есть еще куча возможностей для колдовства... Некоторые соображения по поводу возможностей волшебников приведены ниже. В общем-то, это просто стереотипы, а действительно интересного персонажа можно создать, как раз *выворачивая на изнанку* части того, что описано ниже. Как насчет *старого* ученика мага? Или мага-ученого, склонного к пьянкам и разврату? Или как насчет небоевого “Джона-один спелл”? Подходите творчески!

Ученик, подмастерье

Подмастерье - это тот, кто учится магии в обмен на свой труд. Обычно ученик неопытен, молод, умен и восторжен. В большинстве случаев его учитель будет для него Покровителем (Patron). Мастеру: если в группе один новичок, неплохая идея сгенерировать его именно подмастерьем. Если же он желает быть бойцом, он может быть слугой опытного рыцаря.

Волшебник-воитель

Это специалист по бою. Его характеристики должны быть хорошо сбалансированы: ST для энергии, HT чтобы переносить ранения, DX для точности метательных заклинаний, ну и конечно IQ собственно для заклинаний! В школе огня особенно много боевых заклинаний, но существует и много других.

Блокирующие заклинания, типа Iron Arm и Blink, могут быть ему полезны, но в один ход можно использовать только одно, так что большое количество противников все равно опасны. 20 - 30 очков в боевые заклинания дадут неплохой результат, если защита и доспех выбраны адекватно.

В школе контроля тела дает много атакующих заклинаний, да и не стоит забывать о Resist Pain!

Помощь союзникам вместо нападения на врагов - тоже вариант. Invisibility, Blur, Armor, Shield и Missile Shield будут полезны. Haste, Grate Haste, Dexterity, Might и Vigor могут помочь вам и вашим союзникам в бою. Ну и конечно заклинания школы лечения очень обрадуют вашу группу, чтобы один удар не заставлял кого-нибудь лечиться неделю.

“Джон-один спелл”

Это особый подвид боевого волшебника - персонаж знающий одно эффективное боевое заклинание, но на очень высоком уровне. Такое заклинание часто можно творить мгновенно и серьезно понижает стоимость энергии, возможно даже до нуля – что незаменимо в длительных сражениях. Flame Jet 21, Dehydrate 25 и Deathtouch 21 хороши для мгновенного нанесения увечий. Tanglefoot 21, Teleport 21, Daze 25 и многие другие полезны для подрыва боевого строя. Метательные заклинания также могут быть использованы, однако время для них не уменьшается...

Некоторые Мастера считают таких персонажей обузой. Что ж, если они приносят неприятности, можно просто запретить создавать персонажей с уровнем заклинаний выше 20. Однако есть другой, возможно более реалистичный способ бороться с ними. На самом деле если магия возможна, то некоторые *действительно* смогут добиться высот в каком-то одном заклинании. Но такие люди очень скоро становятся известны. К примеру, маг огня может очень скоро встретить “пожарную команду” в лице магов воды! Джон-один спелл, вложивший много очков в нападение теряет в защите, и вряд ли протянет долго. Да и вообще такой персонаж может добиться большого успеха (и получит много удовольствия) прорываясь сквозь подземелья с монстрами, но в более реалистичной игре требующей отыгрыша у него может быть много проблем, да хотя бы с зарабатыванием на жизнь! И еще помните, что *обучение без учителя идет вдвое медленнее*. К примеру, персонаж - лучший в Flame Jet в городе, он возвращает свое умение медленнее, поскольку нет специалистов, способных помочь ему! Мастер может использовать и это для контроля над проблемным игроком - см. стр. 5.

Телохранитель

Это еще один специалист по бою. Но его заклинания выбираются с учетом защиты клиента и контратаки в случае нападения. Все заклинания школы Защиты и Предупреждения будут для него полезны.

Дилетант

Эдакий магический мастер на все руки. Он не останавливается на одной школе магии надолго и не знает глобальных заклинаний... но он знает по несколько заклинаний из многих школ! Он может быть дилетантом не только в магии, тратя по чуть-чуть очков в огромное количество заклинаний.

Артист

Персонаж умеющий рассказывать (Bard) или музицировать и одновременно знает впечатляющие зевак заклинания, допустим школы иллюзии и создания; Vices; возможно Apportation или Levitation. Он может сделать себе карьеру придворного шута, или странствующего артиста. (А еще это хорошее прикрытие для вора или шпиона!)

Лекарь

Такой персонаж не должен ограничиваться заклинаниями школы лечения, ему не помешают и обычные знания о медицине и теле человека. Заклинания школ контроля тела и разума также могут быть полезны в его профессии.

Также персонаж может быть священником. Мастер может потребовать от профессионального лекаря преимуществ Репутация или Социальный статус; обычно хорошие лекари - уважаемые люди.

По натуре лекари и некроманты - враги, однако их знания очень близки!

Знахарь

Этим словом боевые маги и маги ученые называют своих коллег из провинций. Однако деревенский волшебник может быть очень опытен, просто его опыт лежит в сфере интересов деревни: контроль животных, контроль растений, создание пищи, простое лечение и, возможно, элементарные заклинания, ну и, конечно же, школа создания и разрушения. Если он и знает боевые заклинания для самозащиты, то они, скорее всего, будут столь же ветхими, как и крыша дома его кузена.

Торговец

Талант к магии может быть крайне полезен для торговца. Различные иллюзии (для придания товару большей привлекательности) особо распространены. Rejoin для бесчестного торговца и Repair для честного. Thruthsayer и Persuasion на случай тяжелых переговоров; Detect/Analyze Magic и History помогут определить ценность предмета. Некоторые волшебники-торговцы специализируются по магическим товарам. Другие стараются работать с обычным товаром, надеясь на то, что покупатель будет менее искушен в магии и его будет легче одурачить.

Некроманты

Некромант - это волшебник, работающий с силами смерти. В сознании обывателей некромант – это высокий и тощий маг, укутанный в черные одеяния и в окружении гниющими зомби. Так что некроманту часто подходит плохая репутация (Reputation). На самом деле, некроманты чаще гонятся за знаниями, а не за могуществом. Тем не менее, опытный некромант - опасный противник, поскольку его месть начнется после того, как он убьет вас...

Ученый

Традиционно маг-ученый - бородатый затворник. Его способности значительно продлевают ему жизнь, но он тратит эти годы только для того чтобы изучать что-то новое. Он может быть исследователем, пытающимся восстановить потерянные древние заклинания или открыть свое. Или он может быть просто дилетантом, но прожившего достаточно, чтобы знания его простирались очень глубоко.

Персонажи такого типа не очень подходят игрокам – хотя бы потому, что обычно они стоят достаточно много очков. Но такой персонаж может быть Патроном (Patron) для игрока - его ученика, или может нанять игроков чтобы те принесли ему яйцо кукуатрисса (“И запомните, пурпурного кукуатрисса! Не принесите мне снова красного!”). Или он может быть объектом поиска для игроков, как человек который владеет необходимой информацией.

Шпион

Очень много способов создать колдуна-шпиона. Полезные заклинания - Иллюзии всех типов; телепатия и контроль сознания; информационные заклинания, особенно Aura, Mage Sight и Earth Vision; и все что полезно для вора - см. ниже.

Такой персонаж обычно зловец и хитер. Плохая репутация - вполне возможный его недостаток, даже его друзья и наниматели побаиваются того, кто владеет такими способностями. Может быть, он даже более опасен, чем маг-убийца.

Сибарит

Это волшебник, использующий магию для удовлетворения своих потребностей! Скорее всего, он будет богачом или дворянином, а возможно и тем и другим; в любом случае, он не должен беспокоиться о практическом применении своей магии. Скорее всего, он будет интересоваться “развлекательными” заклинаниями типа Создания и Иллюзий, возможно школой пищи и возможно Soul Rider и Rider Within!

Отыгрыш такого персонажа будет интересен. Но в первую очередь вы должны объяснить, почему такой персонаж вообще присоединился к приключениям! Он склонен смотреть свысока на тех, кто использует магию для повседневного труда, и, скорее всего, маги, понимающие, что он проматывает свой талант, будут реагировать на него отрицательно.

Вор

Для него полезны несколько заклинаний, такие как Apportation и Lockmaster. Он также должен будет сделать выбор заклинаний для сокрытия - Hush, Hide, Mage-Stealth и Darkness. Для проникновения и быстрого отхода будут полезны - Climbing, Body of Air, Walk on Air, Teleport, Levitation и Breath Water. Несколько заклинаний из школы света и тьмы могут позволить ему работать в темноте. See Secrets очень полезна!

В случае тревоги могут быть полезны боевые заклинания, но большинство воров предпочитают Sleep или Strike Dumb!

Классический Маг

Классический маг из вашей любимой книги фэнтези - скорее всего среднего возраста, груб и бородат. Большая часть его заклинаний помогают ему зарабатывать на жизнь (также он может быть Алхимиком) или служат для произведения впечатления на неискушенных. У него есть немного боевых заклинаний, для того чтобы разбираться с врагами. Обычно он холостяк и обычно у него есть ученик (наводит на определенные мысли, прим. переводчика).

Колдовство не-магов

Персонажу, желающему знать много заклинаний, лучше брать Magey, чем большое число заклинаний - тем эффективней по стоимости будет для него брать больший уровень. Но если мир высокого уровня маны, где любой может творить заклинания, персонаж не-маг может вполне владеть парой-тройкой заклинаний. С точки зрения эффективности по цене, с двумя-тремя заклинаниями лучше увеличивать IQ, чем брать Magey. Но это нужно не только для жонглирования цифрами. Это также и концепция персонажа.

К примеру, шпион, ниндзя или вор, с большим количеством необходимых умений может получить неплохие преимущества, если освоит еще, допустим, и Sense Foes или Haste.

Рыцарь или кавалерист может неплохо использовать заклинание Beast-Soother.

Лесник может использовать Seek Food, Taste Food и Ignite Fire.

Золотоискатель или охотник за древностями может попытаться удачи с Seek Earth.

Сродство магии как ограничивающий фактор

Мастер может использовать эту систему для ограничения набора заклинаний волшебника в своем мире.

Теоретическая база в том, что персонаж имеет склонность к какому-то типу магии и соответственно не пригоден в каких-то других. Мастер может изменять систему по своему усмотрению – система, приведенная здесь, основана на средневековой метафизике.

Сродство

В этой системе Magey работает несколько по-другому... Magey лимитирована сама по себе. Маг имеет склонность к определенному типу магии, и имеет проблемы при работе с другими. Школы магии делятся на четыре группы называемые *семействами*. Семейство именуются по названию стихийной школы входящей в него; Семейство Воздуха, Огня, Воды и семейство Земли. Школы помеченные * описаны в **GURPS Grimoire**.

Семейство Воздуха

Воздух (Air), Понимание и передача информации (Communication & Empathy), Контроль сознания (Mind Control), Знания (Knowledge), Защита и сигнализация (Protection & Warning), Звук (Sound), Метамагия (Meta-Spells), Врата (Gate)*.

Семейство Земли

Земля (Earth), Создание и разрушение (Making and Breaking), Чары (Enchantment), Некромантия (Necromancy), Контроль тела (Body Control), Метамагия (Meta-Spells), Технология (Technology)*.

Семейство Огня

Огонь (Fire), Иллюзия и создание (Illusion & Creation), Свет и тьма (Light & Darkness), Перемещение (Movement), Метамагия (Meta-Spells), Врата (Gate)*.

Семейство Воды

Вода (Water), Лечение (Healing), Животные (Animal), Растения (Plant), Пища (Food), Метамагия (Meta-Spells).

Когда персонаж создан, игрок должен выбрать семейство, в котором он специализируется. Он может изучать заклинания школ своего семейства без штрафов и ограничений.

Метамагия относится ко всем семействам. В дополнение любой маг может изучить Lead ST и Recover ST без штрафов и ограничений.

Отношения

У каждого семейства есть дружественное семейство, нейтральное семейство и враждебное семейство.

Отношение	Семья				
	Воздух	Огонь	Вода	Земля	
Дружественное	Огонь	Воздух	Земля	Вода	
Нейтральное	Вода	Земля	Воздух	Огонь	
Враждебное	Земля	Вода	Огонь	Воздух	

Заклинания из дружественного семейства могут быть изучены без штрафов, но не больше чем 1/4 от общего количества известных магу заклинаний.

Заклинания из нейтрального семейства могут быть изучены с -1 и вместе с враждебными не могут составлять более чем 1/4 от общего количества известных магу заклинаний.

Заклинания враждебного семейства могут быть изучены с -2 и вместе с нейтральными не могут составлять более чем 1/4 от общего количества известных магу заклинаний.

Штрафы и ограничения налагаются на все заклинания выходящие за пределы семейства мага, *даже на требуемые*.

Мастер может поднять стоимость Огненных и Воздушных магических предметов, поскольку сделать их сложнее, чем Земли и Воды.

Мастер может позволить игрокам обходить эту систему (т.е. никаких штрафов и ограничений), в этом случае игрок должен взять “Необычное Прошлое” (Unusual Background) и придумать хорошую историю...

Социальный Аспект

Маги одного семейства - не обязательно враги магов “враждебного” семейства. Такое соперничество может возникнуть, но не автоматически, и не стоит срамливать магов в группе. С другой стороны Мастер может создать общество, в котором семейственное сродство - причина кровавой вражды. В таком случае маги должны брать недостаток “враг” (Enemy)! Такое может произойти в случае, если маги чувствуют отвращение к противоположному семейству настолько, что вряд ли будут изучать заклинания враждебного семейства, разве что в случае, когда они выступают “требуемыми”.

Гильдии, скорее всего, будут строиться по тому же принципу, однако могут существовать и под-гильдии. Вообще все общество может быть построено на ритуалах стихий. Вот так вот, инструмент игрового баланса может стать основой для игрового мира.

Оборотни

Оборотни - гуманоиды со способностью превращаться какое-то животное. Это животное неотличимо от обычного, за исключением специальных способностей. Оборотни сами по себе не “добрые” и не “злые”, хотя некоторое - неплохие бойцы. Большинство стараются скрывать свои способности, чтобы избежать гонений. Способности оборотней не зависят от уровня маны.

Оборотни автоматически перекидываются в животную форму один раз в месяц - в день полной луны. По натуре “хороший” персонаж будет просто бегать и выть на луну. “Злой” же должен выкинуть бросок по IQ-5 чтобы избежать совершения зверств, и может быть оштрафован за плохой отыгрыш если *пытается* быть “хорошим”. Кто “плохой”, а кто “хороший” - решает Мастер!

За дополнительные 5 очков оборотень может сознательно перекидываться в животное в любое время. Он меняется из гуманоида в животное в течении 2d секунд. В течении этого времени он ничего не может делать и не имеет активной защиты.

Легенды говорят, что ликантропия (оборотничество) - это болезнь, тот, кто был укушен оборотнем, сам становится таковым! Является ли эта легенда правдой - зависит от Мастера, но игрокам этого знать не положено. Если это правда, после укуса оборотня надо выполнить бросок по НТ чтобы избежать ликантропии. Если вы стали оборотнем, вы примете звериную форму в следующее полнолуние. Чтобы вылечиться, вам необходимо сильное магическое вмешательство. Поскольку оборотничество является преимуществом, игрок желающий вылечиться должен немедленно заплатить стоимость в очках или получить недостатков на ту же сумму.

Преимущества и недостатки: Оборотни получают специальную способность - Регенерацию. Раненный оборотень, независимо от формы, в которой он находится, восстанавливает потерянные пункты здоровья со скоростью 1 “хит” в 12 часов в *дополнение* к обычной скорости лечения и медицинской помощи. Сломанные конечности срастаются, но *потерянные* - не восстанавливаются.

Однако оборотни уязвимы для серебра. Они могут держать серебряные предметы, не получая повреждений, но присутствие серебра отменяет способность к регенерации, а серебряное или покрытое серебром оружие наносит им удвоенные повреждения.

Однако наперекор сказкам, остальное оружие тоже *действует* на них. Для желающих приобрести серебряное оружие: ручное оружие (мечи и т.п.) стоят в 5 раз дороже, чем обычно, но ломаются как “дешевое” (cheap). Стрелы с серебряным наконечником стоят в 5 раз дороже обычного. Пистолетная пуля будет стоить в 10 раз дороже обычного. Все это богатство не может быть куплено в обычном магазине, если конечно местность не кишит оборотнями!

В человеческой форме оборотни имеют нормальные характеристики. Однако в форме зверя они получают другие ST, DX и НТ а также DR и, возможно PD. Все это зависит от конкретного типа оборотня. Тот, кто в форме человека имел DX 14 и более в форме зверя получает +1 к звериному DX. Если в человека форме DX 9 и меньше, в звериной форме получает штраф -1 к DX. IQ не зависит от формы. В звериной форме DX используется только для боя и обычных для зверя действий - никаких открываний замков, написаний любовных писем и игр в настольный теннис. В форме зверя персонаж понимает человеческую речь, но не может говорить.

Все раны, полученные в звериной форме, остаются при возвращении в форму человека. Если НТ человека сильно ниже, чем у зверя, можно перекинувшись назад упасть без сознания или вообще умереть! Мертвый или находящийся без сознания оборотень возвращается к человеческому облику.

Ниже описаны основные шесть типов оборотней. Легенды об оборотничестве говорят о большом количестве звероформ - обычно устрашающих того, кому рассказывают сказку (Полинезийцы рассказывают сказки о оборотнях-змеях). Мастер может создавать и другие формы.

Мастер желающий иметь большую гибкость при создании оборотней может почитать о них в *GURPS Bestiary, Second Edition*, там 40 страниц посвящено созданию оборотней. А приведенные ниже оборотни - стереотипы, для миров фэнтези.

Оборотень-волк

15 очков

Самый распространенный тип. ST родное, DX 14, НТ +2, PD 1, DR 3. Скорость 9. Атакует зубами (ближний бой), режущие повреждения (см. B140). Вес не меняется. Это форма животного, никаких уродливых прямоходящих человеко-волков.

Оборотень-медведь

15 очков

ST удваивается, DX 13, НТ +2, PD 1, DR 4. Скорость 8. Атакует зубами (ближний бой), дробящие повреждения (см. B140), или бьет когтями (досигаемость 1 клетка), режущие повреждений по ST. Вес учетверяется! Размер 2 клетки, 1 когда встает на задние лапы.

Медведь автоматически зарабатывает недостаток “берсерк” (Berserk см. стр. B31) и не получает за это никаких очков; вот почему столь мощная форма так дешева. Впадая в берсеркство, оборотень-медведь немедленно начинает перекидываться в звероформу.

Оборотень-кабан

25 очков

ST удвоенное, DX 14, НТ +2, PD 1, DR 3. Скорость 8. Атакует бивнями (режущие повреждения по ST) или затапывая (1d-1 дробящих повреждений). Вес утраивается! Размер 2 клетки.

Оборотень-тигр

40 очков

ST утроено, DX 14, НТ +2, PD 1, DR 3. Скорость 10. Атакует в ближнем бою зубами (см. B140) или когтями (режущие повреждения по ST). Вес учетверяется! Размер 2 клетки.

Оборотень-орел

15 очков

Очень большой орел - размах крыльев 12 футов (~3.5 метра). ST родное, DX 13, НТ родное, DR 3. Скорость становится 20! В ближнем бою атакует когтями, нанося колющие повреждения по ST. Вес уменьшается вдвое. Размер 1 клетка.

Оборотень-змея

10 очков

Гигантский неядовитый питон. ST вдвое, DX 13, НТ удваивается, DR 3. Скорость становится 4. Атакует сдавливанием (см. стр. B143). Вес остается прежним. Размер 4 клетки (12 футов).

GURPS

CHARACTER SHEET

Name Raphael Holyoak Player _____
 Appearance Medium height, stocky, blond, shaggy beard, 40
 Character Story Mercenary ranger wizard; sometimes accom-
panies ranger troop, sometimes has other missions

Date Created	Sequence
Unspent Points	Point Total 100

Pt Cost	ST 9	FATIGUE
-10		
10	DX 11	BASIC DAMAGE
		Thrust: <u>1d-2</u>
45	IQ 14	Swing: <u>1d-1</u>
0	HT 10	HITS TAKEN
	Mvmt	BASIC SPEED 5.25
		MOVE 5
		(HT+DX)/4 Basic - Enc.

ENCUMBRANCE	PASSIVE DEFENSE
None (0) = (2 × ST) <u>18</u>	Armor: <u>2</u>
Light (1) = 4 × ST <u>36</u>	Shield: <u>—</u>
Med (2) = 6 × ST <u>54</u>	
Hvy (3) = 12 × ST <u>108</u>	
X-hvy (4) = 20 × ST <u>180</u>	

ACTIVE DEFENSES		
DODGE	PARRY	BLOCK
5	6	—
= Move	Weapon/2	Shield/2

DAMAGE RESISTANCE	
Armor Lt. Leather	: 1
(w/ Fortify +1)	: 1
	2

Pt Cost	ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS
35	Magical Aptitude (Magery) 3
5	Animal Empathy
10	Literate
-25	Bad Sight — nearsighted
-15	Pacifism — cannot kill
-10	Sense of Duty (to employer) (required for ranger campaign)
-1	Talks to animals
-1	Loves to fish and tell fish stories
-1	Keeps snacks in his hat
-1	Conceals armor under his robe
-1	Loves wine; has been known to drink to excess



REACTION +/- _____

WEAPONS AND POSSESSIONS					
Item	Type	Damage	Skill	\$	Wt.
Staff	Crush	1d+1	11*	40**	4
Lt. Leather Armor				360***10	
Large Knife	Cut	1d-3	7	40	1
	Imp	1d-2	7		
Personal basics for travel				5	—
4-point Powerstone				900	—
Silver Coins				55	—

* Bad sight makes skill effectively 9.
 Staff parry is 2/3 of 9, or 6.

** Staff is magical. Cost: \$10 for quarterstaff, plus \$30 for Staff spell (p. 47) at power 15.

*** The leather armor has a value of \$210, but it is enchanted with the Deflect spell to +1, giving it a PD of 2, and with the Fortify spell +1, giving it a DR of 2. These enchantments cost \$150 to cast.

Totals: \$1,000 15 Lbs.

WEAPON RANGES				
Weapon	SS	Acc	1/2 DMG	Max

SKILLS	Pt. Cost	Level
Staff (PH)	4	11
Knife (PE) (default)	1/2	10
Riding (Horse) (PA)	2	15*
Animal Handling (MH)	2	17*
Fishing (ME)	1	14
Stealth (PA)	1 1/2	11
Survival (Woods) (MA)	1	13
First Aid/TL3 (ME)	1	14

Sense Life (MH)	1	15
Sense Foes (MH)	1	15
Seek Earth (MH)	1	15
Sense Danger (MH)	1	15
Shield (MH)	1	15
Missile Shield (MH)	1	15
Purify Air (MH)	1	15
Lend ST (MH)	1	15
Lend HT (MH)	1	15
Recover ST (MH)	1	15
Sterilize (MH)	1	15
Minor Healing (MH)	1	15
Major Healing (MVH)	2	15
Cure Disease (MH)	1	15
Restoration (MVH)	1	14
Beast-Soother (MH)	1	15
Beast Summoning (MH)	1	15
Beast Speech (MH)	1	15
Bird Control (MH)	1	15
Mammal Control (MH)	1	15
Insect Control (MH)	1	15
Rider (MH)	1	15
Shapeshift (Bear) (MVH)	1	14
Ignite Fire (MH)	1	15
Test Food (MH)	1	15
Preserve Food (MH)	1	15
Purify Food (MH)	1	15
Seek Water (MH)	1	15
Purify Water (MH)	1	15
Find Direction (MH)	1	15
Seeker (MH)	1	15
Trace (MH)	1	15
Find Weakness (MH)	1	15
Weaken (MH)	1	15
Shatter (MVH)	12	18
* +4 for Animal Empathy		
Total	60	

SUMMARY	Point Total
Attributes	45
Advantages	50
Disadvantages	-50
Quirks	-5
Skills	60
TOTAL	100

grimoire of Raphael Holyoak

spell name and class	skill level	time to cast	duration	cost to cast	cost to maintain	notes	page no.
Sense Life (Info/Area)	15	1 sec.	Inst.	1/2	—	min. cost 1**	28
Sense Foes (Info/Area)	15	1 sec.	Inst.	1	—	min. cost 2**	28
Seek Earth (Info)	15	10 sec.	Inst.	2	—		31
Sense Danger (Info)	15	1 sec.	Inst.	2	—		76
Shield (Reg)	15	1 sec.	1 min.	2×PD added	1/2 cost to cast	Due to skill, first point of PD costs 1 to cast and is free to maintain.	76
Missile Shield (Reg)	15	1 sec.	1 min.	4	1		77
Purify Air (Area)	15	1 sec.	Inst.	1	—	**	34
Lend ST (Reg)	15	1 sec.	Perm.	Any	—	No cost reduction for skill.	49
Lend HT (Reg)	15	1 sec.	1 hr.	Any	—	No cost reduction for skill.	49
Recover ST (Special)	15	—	—	—	—	Recover 1 ST per 5 min.	49
Minor Healing (Reg)	15	1 sec.	Perm.	0 to 2	—	First point healed free.	50
Major Healing (VH) (Reg)	15	1 sec.	Perm.	0 to 3	—	First point healed free.	50
Sterilize (Area)	15	varies	Inst.	varies	—	** 1 for fist-sized item.	50
Restoration (VH) (Reg)	14	1 min.	Perm.	15	—	*	51
Cure Disease (Reg)	15	10 min.	Perm.	3	—		50
Beast-Soother (Reg)	15	1 sec.	Perm.	0 to 2	—	First +2 reaction free.	23
Beast Summoning (Reg)	15	1 sec.	1 min.	2	1		23
Beast Speech (Reg)	15	1 sec.	1 min.	3	1		25
Bird Control (Reg/R-IQ)	15	1 sec.	1 min.	3	1		24
Mammal Control (Reg/R-IQ)	15	1 sec.	1 min.	4	2		24
Insect Control (Reg/R-IQ)	15	1 sec.	1 min.	2	1		24
Rider (Reg)	15	1 sec.	5 min.	1	0		24
Shapeshifting (Bear) (VH) (Special)	14	3 sec.	1 hr.	6	2	* Bear form has ST 18, DX 13, IQ 14, HT 12.	25
Ignite Fire (Reg)	15	1 sec.	Inst.	1-3	1-3	First point is free.	36
Test Food (Info)	15	1 sec.	Inst.	See note	—	0 to test a meal; 2 for a 1-hex area.	48
Preserve Food (Reg)	15	1 sec.	1 week	2/lb.	1/lb.	First point is free.	48
Purify Food (Reg)	15	1 sec.	Perm.	1/lb.	—	First point is free.	48
Seek Water (Info)	15	1 sec.	Inst.	1	—		39
Purify Water (Special)	15	5-10 sec.	Perm.	1/gal.	—	One gallon is free.	39
Find Direction (Info)	15	1 sec.	Inst.	1	—		53
Seeker (Info)	15	1 sec.	Inst.	2	—		54
Trace (Reg)	15	1 min.	1 hr.	2	0		54
Find Weakness (Info)	15	2 sec.	Inst.	1/hex	—	Cost varies by item. First point is free.	59
Weaken (Reg)	15	5 sec.	Perm.	1	—		59
Shatter (VH) (Reg)	18	1 sec.	Inst.	0 to 2	—		59

* All Holyoak's spells EXCEPT these are known at a level which allows him to cast them with a word or two and a small gesture. He may move one hex per turn and concentrate on the spell at the same time.

** All Holyoak's Area spells are known at skill 15, so subtract 1 from the *final* cost of each casting.

8 Волшебные создания

ДЕМОНЫ

Демоны - злобные магические создания, призываемые из другого мира с помощью заклинаний. Некоторые, ссылаясь на существование демонов, доказывают, что магия по сути своей – зло. Демон может быть сознательно призван магом (см. стр. 74). Такое действие можно считать принципиально злым – демоны не совершают добрых дел (за исключением тех случаев, когда демон творит добро, чтобы спутать планы злого мага). Демон может также явиться в результате неудачного использования магии.

При появлении демону требуется около пяти секунд чтобы полностью материализоваться. Все начинается с омерзительного запаха, становящегося видимым паром, после чего он образует твердое тело. Если демон не скован пентаграммой, он немедленно атакует заклинателя (или кого-нибудь, до кого сможет дотянуться). Демоны появившиеся в результате неудачного использования магии не появляются в пентаграмме, если только *заклинатель* не находился в ней. Случайно появившийся демон останется до тех пор, пока не будет уничтожен.

Демоны разговаривают на всех языках и знают много вещей. Но в этом нет ничего хорошего, поскольку они врут при первой необходимости. Они *автоматически* выигрывают защиту от любого заклинания, обычно защищаемого по IQ.

Раненные демоны лечатся как обычно. Как только HT демона достигает 0, он распадается на отвратительную слизь, которая немедленно начинает испаряться.

Характеристики демонов очень сильно варьируются. Используй таблицу, приведенную ниже (кидая отдельно на каждую колонку), или выбирай характеристики по собственному желанию. Что же касается внешнего вида... демон может быть каким угодно! Большинство смутно напоминают человека: размер 1 клетка, скорость (speed) от 5 до 7. Некоторые совсем *другие*. При создании демона, Мастер не должен быть связан такими вещами как правдоподобность или традиционность.

Бросок	ST	DX	IQ	HT	PD/DR	Атака
3	5	9	1	10	0/0	ST crush
4	5	10	1	12	0/0	ST crush
5	6	10	8	14	0/1	ST crush
6	8	10	8	15/16	1/2	ST+1 crush
7	10	11	8	15/18	1/2	ST cut
8	12	11	9	15/20	1/3	ST cut
9	14	12	10	15/22	1/3	ST+1 cut
10	16	12	10	15/24	2/4	ST+1 cut
11	18	13	10	15/26	2/5	ST+2 cut
12	20	13	11	15/28	3/6	ST crush/weapon
13	22	13	12	15/30	3/6	ST crush/weapon
14	24	13	12	15/35	3/7	ST cut/weapon
15	26	14	13	15/40	4/8	ST cut/weapons
16	30	14	13	15/45	4/9	ST cut/weapons
17	35	15	14	15/50	5/10	ST cut/weapons
18	40	15	15	15/50	6/12	ST cut/weapons

При расчете повреждений от атак используйте базовые повреждения соответственно ST; оружие (*weapon*) означает что у демона с собой есть оружие, и он умеет им пользоваться по своему DX; оружия (*weapons*) означает несколько разных видов оружия – часто какое-то стрелковое.

Бросок Способность

- 3 Сверхъестественно красивое человеческое тело.
- 4 Регенерирует по 1 HT в ход.
- 5 Пузырь; Скорость 3, оружие на него не действует.
- 6 Все заклинания школы стихии Огня на уровне 21.
- 7 1d-3 дополнительные руки (минимум 1); в каждой оружие и каждая может атаковать каждый раунд по уровню умения 16
- 8 Невидим (см. на полях стр. 12).
- 9 Крылья (летает со скоростью 16); кидай еще раз.
- 10 Крылья (летает со скоростью 8); кидай еще раз.
- 11 Кидай еще 2 раза.
- 12 Сопrotивляемость магии (Magic Resistance) 4; кидай еще раз.
- 13 Заклинание сумасшествие (Madness) на уровне 25.
- 14 Любой, кто видит его, должен сделать бросок страха с (Fright Check) –5!
- 15 Телепортируется (как с помощью заклинания teleport на уровне 21).
- 16 Сопrotивляемость магии (Magic Resistance) 10.
- 17 Заклинание «смертельное касание» (Deathtouch) на уровне 21.
- 18 Неуязвимость к физическим атакам.

Демоны не могут нанести вред истинно доброму или невинному существу. Он может смущать его, мучить его друзей, уничтожать его собственность... но не наносить вред. Мастер определяет, кого считать «добрым». Но требования должны быть строгими и не позволять фальши.

На усмотрение мастера, истинно доброе существо (см. стр. 94 и 103) могут рассеивать демона одним словом, или по броску IQ.



ЭЛЕМЕНТАЛЫ

Элементалы это духи – воплощения стихии – Земли, Воздуха, Огня или Воды. Каждый тип духов имеет разные черты личности и привычки, что описано ниже. Размеры элементала схожи с человеком той же ST (Чудовищный элементал ST 40 будет высотой 8 футов, около 2,5 метра). Если его IQ 7 и больше, он может понимать любой язык, но не будет разговаривать с кем-либо кроме того, кто его вызвал (он не будет работать как универсальный переводчик).

Имеется три типа заклинаний работы с элементалами – вызов, контроль и создание, см. описание на стр. 33. Любой элементал может быть полностью уничтожен с помощью любого заклинания, уничтожающего его стихию (к прим. «потушить огонь» (Extinguish Fire)) или трансформирующего оную (к прим. «превращение земли в воздух» (Earth to Air)). Такое заклинание необходимо сотворять на клетку, где находится элементал. Элементал получает возможность на бросок сопротивления при любой попытке уничтожить его таким способом, бросок равен удвоенному ST.

Элементалы испытывают эмоции, но не чувствуют боли; они никогда не оглушаются (stun) и их конечности не ломаются (crippled). Формы их тел разнообразны, но тело всегда полностью состоит из элементов соответствующей стихии. Нет никаких бонусов на резанные (cut) или колотые (impaling) повреждения, а так же за попадания в «мозг», «глаз» или «жизненно важные органы». Земляной элементал может потерять в бою конечность, если в конечность пришло достаточно повреждений, но в остальном повреждения считаются как общие.

В природе элементалы встречаются в местах соответствующих своей стихии. В приключении их можно так же встретить в качестве слуг (или рабов) на службе у сильного мага.

Элементал Земли

Элементал земли неподатлив и вынослив по своей природе. Он получает +2 на броски сопротивления контролю. Родные для них места – глухие леса и естественные пещеры.

Реакция: -1 на людей в общем; +1 на фермеров, друидов и прочих связанных с землей. Маг, владеющий тремя заклинаниями школы земли или растений, так же получают +1, если не делает попыток контроля. -2 реакции на шахтеров, лесорубов и остальных «уничтожающих землю» с их ограниченной точки зрения.

Характеристики: DX и IQ не выше 12, ST и HT не ограничены. Среднее значение для любой из характеристик 7-10; ST и HT редких экземпляров достигает 40! Move 3.



В бою: Атакуют руками, нанося (thrust/crush) повреждения, основанные на ST, также как и человек. Имеют DR 2. Оружие и заклинания действуют нормально, за исключением того, что боевые заклинания школы Огня и Воды наносят лишь половину повреждений, а заклинания школы Воздуха, за исключением «молнии» (Lightning), вообще не наносят ему повреждений.

Элементал Воздуха

Элементал воздуха, или *сильф* получает +1 на бросок сопротивления контролю. Они могут быть встречены где угодно, но чаще вдали от городов, и чем выше, тем они встречаются чаще.

Реакция: нейтральны почти ко всему. Воздушным элементалам наплевать на все, что может сделать средневековое общество, однако они будут избегать городов из-за вони! В мире, где магия сосуществует рядом с высокими технологиями, элементал воздуха будет реагировать с -3, а то и хуже, на все что загрязняет воздух.

Характеристики: DX и IQ не выше 12, ST и HT не ограничены. Среднее значение для любой из характеристик 7-10; те, чья сила выше 15 редко спускаются к земле. Move 12.

В бою: Материальное оружие на них не действует! Атакуют, используя заклинание «воздушная струя» (Air Jet см. стр. 34), отбрасывая и создавая неудобства. На сотворение не требуется броска; на попадание бросок по 16.

Огненный элементал

Огненный элементал или *саламандр* - самый раздражительный и разрушительный из элементалов. Родные для него вулканы, огненные расщелины, и т.п.

Реакция: -2 на людей в общем; -4 на любые попытки погасить пламя у него «дома»; -4 на любого водного элементала; +2 на любые предложения чего-нибудь *поджечь*.

Характеристики: DX и IQ не выше 12, ST и HT не ограничены. Среднее значение для любой из характеристик 5; те, чьи характеристики выше 20 – монстры и очень редки. Move 6.

В бою: Атакуют руками (нанося thrust-2 огненных повреждений, от ST). Так же могут автоматически выстреливать «струю огня» (Flame Jet) (бросок на сотворение не требуется, на попадание 16), за обычную стоимость заклинания. Не имеет DR, но любой находящийся в его клетке считается находящимся в клетке «в огне». Обладает иммунитетом к заклинаниям школы огня, жару и любым огненным атакам; огненный шар (Fireball) *усиливает* его на 1 за каждый кубик (кидай, что будет усилено - ST или HT). Получает удвоенные повреждения от заклинаний школы Воды (кроме «дегидрации» (Dehydrate), к которой он *имунен*).

Элементал Воды

Водный элементал, также *русалка*. В воде это просто слабо видимый поток; вне воды принимает форму водяного тела – часто прекрасной женщины. Встречаются в крупных объемах воды.

Реакция: В общем нейтральная; -4 к огненным элементалам и предложениям развести огонь; -3 или хуже к загрязнению воды.

Характеристики: DX и IQ не выше 12, ST и HT не ограничены. Среднее значение для любой из характеристик 5; те, чьи характеристики выше 20 - очень редки. Move 4 на суше, 10 в воде.

В бою: Атакуют кулаками как обычный человек. Могут использовать «струю воды» (Water Jet), за обычную стоимость, броска на создание не требуется, обычно 16 на попадание. Обладают иммунитетом к боевым заклинаниям школы Воды, но получают удвоенные повреждения от заклинаний школы Огня. Могут мгновенно слиться с большим объемом воды (океан, крупное озеро), становясь невидимыми; в таком состоянии они восстанавливают по 1 HT в ход. Заморозка делает его твердым и неподвижным, но не наносит вреда.

ФАМИЛЬЯРЫ

Фамильяры – небольшие животные или духи, заботящиеся и служащие магу. Кошки, жабы, летучие мыши, ящерицы, вороны, зайцы, змеи, совы и собаки часто встречаются в качестве фамильяров; Мастер может позволить любое мелкое животное. Животные из других миров, или даже «самодельно разработанные» создания могут быть использованы с разрешения Мастера. За исключением усиленного интеллекта (см. ниже), фамильяр получает все обычные характеристики от соответствующего животного.

Фамильяр – это NPC, контролируемый Мастером. Большинство фамильяров послушны, но мастер должен отыгрывать повадки животного; кошки, в частности, могут быть надменны или упрямы, а обезьяны любят играть и шутить! Фамильяр может иметь свою неповторимую личность и набор причуд.

Маг может (к примеру) завести фамильяра-волка и натравливать его на своих врагов. Но Фамильяр, часто используемый в бою имеет шанс умереть, что плохо для мага – особенно, если Мастер вводит правило о том, что маг чувствует раны фамильяра!

Приобретение Фамильяра

Магический Фамильяр – это преимущество, позволенное только если есть Magey 2 или 3. Маг может начать игру с фамильяром или завести его по ходу игры, оплачивая соответствующее число очков. Маг может обладать только одним фамильяром в один момент.

Чтобы получить фамильяра маг вызывает духа из установленного Мастером мира. Этот дух принимает форму животного и становится фамильяром мага. Вызов не требует конкретного заклинания, но требует неделю времени в течении которой нельзя делать ничего другого. По окончании недели, мастер кидает *скрытый* бросок по IQ-6 мага. При успешном броске маг немедленно получает искомого фамильяра (Мастер не должен позволять фамильяра, не вписывающегося в его мир). При критическом спехе фамильяр получает +1 к нормальному для животного IQ или IQ 5; что больше; и это не стоит дополнительных очков.

Если бросок провален – маг получает фамильяра, но не такой формы или способностей как хотелось магу.

При критическом провале, появившийся Фамильяр, на самом деле – демон (см. ниже). Маг платит очки за изначально желаемого фамильяра. Мастер не сообщает ему о том, что он приоткрыл демона... пока маг не выяснит это сам!

Если фамильяр умирает, маг не получает очков за игровую сессию; если он украден – маг должен немедленно попытаться вернуть его. В этом смысле фамильяр работает точно также как и иждивенец (Dependant). Маг может вызвать замену предыдущему фамильяру. Если новый фамильяр сильнее предыдущего, маг оплачивает разницу; если новый слабее, маг не получает «сдачу».

Природа фамильяров

Не маги рассказывают сотни слухов о фамильярах. Маги знают правду, но возможно не всю правду. Мастер должен определить, что из этого является правдой. Маги знают, какие преимущества и ограничения позволены для фамильяров в этом мире, но они не должны рассказывать остальным игрокам!

Стоимость фамильяра в очках зависит от его способностей. Если позволено несколько способностей, фамильяр *не обязан* обладать ими всеми. Есть также недостатки и ограничения, которые уменьшают стоимость фамильяра, но стоимость, упавшая ниже 0, расценивается как 0.

Это просто дрессированные животные

Если это правда, *все остальное в этой главе лож* – просто слухи, распространяемые магами чтобы отпугивать неучей. Магу не нужно проходить специальный процесс вызывания, а животные, которых маги называют фамильярами – просто дрессированные животные.

Маг может черпать Силу от фамильяра

Маг может брать ST (но не HT) и использовать его как энергию на заклинания. Фамильяр должен находиться в физическом контакте с магом. ST фамильяра может быть вытянуто до 1 без болезненных эффектов. Если вытянуто до 0, связь разорвана, а фамильяр потерян, даже если он не умер. Маг касаясь фамильяра, всегда узнает его текущее состояние ST.

Стоимость зависит от ST животного и мага; это 1/3 стоимость увеличения ST до уровня ST мага + ST животного, округленно вниз. Маг с ST 10, и собака с ST 10 стоит 58 очков (175/3). Маг с ST 8 и кот с ST 3 обойдется всего в 8 (25/3) очков. Вот почему небольшие фамильяры более распространены!

Маг может видеть из глаз фамильяра

Маг может воспринимать мир с помощью органов чувств фамильяра. Это можно расценивать как заклинание «внутренний наездник» (Rider Within стр. 24), но используемое только на фамильяра. Требуется 3 секунды на сотворение, срабатывает автоматически; 2 энергии на сотворение, поддержание бесплатно. Для поддержания контакта с фамильяром необходима концентрация. Если не взято специальное ограничение (см. ниже), это работает на любом расстоянии. Эта способность добавляет 5 очков к стоимости фамильяра. Если фамильяр теряет сознание – связь разрывается.

Фамильяр дает магу специальные способности

Маг получает одну или несколько специальную способность; обычно это способность животного, на уровне умения животного. Если соответствующее преимущество доступно человеку (допустим «ночное зрение» он фамильяра-кота), такой эффект стоит столько же, сколько и обычное преимущество. Если таких преимуществ нет (допустим, полет от фамильяра-птицы), используйте эффект соответствующего заклинания. За исключением того, что не надо волноваться о «требуемых» заклинаниях!

Если фамильяр умирает, дополнительные способности теряются немедленно.

Маг может принимать форму своего фамильяра

Расценивайте это как модифицированную версию заклинания Shapeshifting. Стоимость 6, 1 на поддержание. Стоимость устанавливается Мастером; от 5 до 20 зависит от размера и способностей фамильяра. Если фамильяр умирает, маг немедленно возвращается в свою обычную форму.

Фамильяры разумны

Фамильяр умнее, чем обычное животное, и может понимать человеческую речь. 5 за IQ 7; 10 за каждое дополнительное очко после 7. Так что фамильяр с IQ 10 (независимо от типа) стоит 35 очков.

Фамильяр может разговаривать

Это может быть мысленная связь (5 очков), или настоящая речь (10 очков и фамильяр должен иметь IQ 7 или выше). Или и то и другое (15 очков). Ментальная связь расценивается как модифицированное заклинание Telepathy, используемое только

между магом и фамильяром. Стоит 1 на сотворение и магу и фамильяру; стоимости поддержания нет, связь остается, пока оба концентрируются.

Маг чувствует раны фамильяра

Если фамильяр ранен, маг получает тоже количество повреждений. Если фамильяр оглушен или без сознания, маг должен выбросить бросок по НТ или получить тот же эффект. Если фамильяр умирает, НТ мага немедленно уменьшается на 1! Это *уменьшает* стоимость фамильяра на 15 очков.

Фамильяр – настоящий демон!

Фамильяр настоящий демонический дух – создание зла. Он действует согласно своим целям, а не целям мага. Если ему дано задание, Мастер кидает против его IQ. При успешном броске, он находит способ не выполнить команду мага. Это часто приводит к дезинформации мага – демоны прирожденные лгуны. Он также может помешать сотворению любого заклинания, сотворению которого он помогает. Кидайте быстрое сравнение IQ мага и фамильяра; если фамильяр выиграл – заклинание работает неправильно!

Фамильяр не может причинить прямой вред своему хозяину. Он будет нацелен на создание раздражения и умножение зла. Если маг сам по себе «злой», фамильяр будет реже (если вообще будет) мешать ему! С другой стороны, истинно «святой» не может иметь демонического фамильяра, а тот, кто несет добродетель, может в конце концов выгнать демона прочь (независимо принадлежит он ему или кому-то другому). Святой может изгнать фамильяра как любого другого демона!

Стоимость зависит от IQ демона: -5 за IQ 7, -15 за IQ 8, -25 за IQ 9, -35 за IQ 10, *вместо* очков берущихся за высокое IQ.

Ограничение способностей фамильяра

После того как фамильяр создан, можно задать ограничения, которые снизят стоимость данного преимущества (остаток округляется вверх). Все преимущества фамильяра должны иметь одинаковые ограничения, за исключением «демонического происхождения» и «увеличенного интеллекта» - их нельзя ограничивать, а также «фамильяр как источник ST» не может быть «ограниченного дистанции».

Ограниченная дистанция

Фамильяр должен находиться не далее 100 ярдов от хозяина, иначе его способностями нельзя воспользоваться. Стоимость фамильяра делится на два. Это ограничение *нельзя* применять к преимуществу «источник ST», поскольку оно само по себе требует касания.

Ограниченное время

Способности работают только часть времени. Уменьшайте стоимость на процент времени, когда способность работает. К примеру: способности фамильяра работают только в течении дня (соответствует солнечным магам!), тогда стоимость фамильяра делится на два.

Непостоянные способности

Способности фамильяра появляются и исчезают. Каждый раз, когда маг пытается воспользоваться способностью фамильяра, Мастер кидает 3 кубика, определяя, есть ли эффект. Если способность отсутствует, маг должен выждать минимум минуту, до следующей попытки. Если способности появляются изредка (на бросок 8 и ниже): 1/3 стоимости. Раз на раз (10 и меньше): 1/2 стоимости. Часто (12 и меньше): 3/4 стоимости.

Комбинирование ограничений

Если у фамильяра более одного ограничения, коэффициенты уменьшения перемножаются. К примеру, если способности проявляются только днем (1/2 стоимости) и непостоянно, но часто (3/4 стоимости), общее уменьшение стоимости будет на 3/8. Однако окончательно рассчитанный модификатор не должен уменьшать стоимость более чем на 1/4.



Примеры фамильяров

Маг с ST 10 хочет завести демонического фамильяра с ST 5, IQ 7 и следующими способностями: Источник ST, Возможность общения (телепатия), Внутренний наездник, и способностью дающей магу Невидимость на уровне 15. Ограничения он не берет. Стоимость: +20 за ST (60/3); +5 за телепатию; +5 за внутреннего наездника; +4 за невидимость (это стоимость изучения магом заклинания до уровня 15); -5 за демона с 7 IQ. Конечная стоимость 29 очков.

К концу концов демонический фамильяр сдох. Маг больше не хочет связываться с демонами. Он хочет обычного кота с ST 3 и IQ 7 (усиленный). Со способностями Внутренний наездник (5 очков) и Телепатия (5 очков). В сумме 10 очков; он берет ограничение действия на 100 метров, чтобы уменьшить стоимость до 5. Он также берет недостаток «Маг чувствует раны» (-15). После он добавляет 5 очков за усиленный интеллект, и 10 очков за источник ST (10/3), поскольку они не могут подвергаться ограничениям, стоимость добавляется полностью. Конечная стоимость фамильяра 5 очков.

ГОЛЕМЫ

Големы создаются с помощью заклинания «голем» (Golem см. стр. 44). Все големы полностью подчиняться создателю; у них есть интеллект, но нет воли и их нельзя подкупить.

Глиняный голем

ST 15, DX 11, НТ 13/20, IQ 8. Speed 6, PD и DR отсутствуют.

Способности: удар кулаком на 1d+1 повреждений. Используют оружие, только кидая броски «по умолчанию».

Для постройки тела необходимо 1 неделя работы, глыба глины размером с человека и успешное сотворение заклинания «формования земли» Shape Earth.

250 энергии на активацию.

Мясной голем

ST 18, DX 12, НТ 13/20, IQ 8. Speed 6, PD и DR отсутствуют.

Способности: удар кулаком на 1d+2 повреждений. Одно оружейное умение (на выбор создателя) на уровне 12.

Для постройки тела необходимо 2 неделя работы, 200 фунтов мяса (любого), и успешное сотворение заклинания «восстановление» (Restoration).

300 энергии на активацию.

Каменный голем

ST 20, DX 11, HT 14/30, IQ 8. Speed 6, PD 2 и DR 4.

Способности: удар кулаком на 2d-1 повреждений. Одно оружейное умение (на выбор создателя) на уровне 11.

Для постройки тела необходимо 3 неделя работы, 200 фунтов камня, и успешное сотворение заклинания «формование земли» (Shape Earth).

400 энергии на активацию.

Бронзовый голем

ST 25, DX 13, HT 15/30, IQ 9. Speed 7, PD 3 и DR 6.

Способности: удар кулаком на 2d+2 повреждений. Одно оружейное умение (на выбор создателя) на уровне 13.

Для постройки тела необходимо 5 неделя работы, бронза стоимостью \$1000 и успешное сотворение заклинания «формование земли» (Shape Earth).

600 энергии на активацию.

Железный голем

ST 30, DX 12, HT 15/50, IQ 9. Speed 6, PD 3 и DR 6.

Способности: удар кулаком на 4d повреждений. Одно оружейное умение (на выбор создателя) на уровне 13.

Для постройки тела необходимо 5 неделя работы, железо на стоимость \$1000, и успешное сотворение заклинания «формование земли» (Shape Earth).

800 энергии на активацию.

Кристалльный голем

ST 20, DX 15, HT 13/20, IQ 9. Speed 7, PD 3 и DR 2.

Способности: удар кулаком на 2d-1 повреждений. Одно оружейное умение (на выбор создателя) на уровне 15.

Для постройки тела необходимо 6 неделя работы, соль и прочая кристаллическая порода на сумму \$3000, и успешный бросок умения алхимия (Alchemy).

800 энергии на активацию.

НЕЖИТЬ

«Нежить» - чудовищные магические создания, произошедшие из когда-то живого существа. Вся описанная здесь нежить – неразумна и, как правило, починается какому-то волшебнику.

Зомби

Магически «оживленный» труп, создаваемый с помощью заклинания «зомби» (Zombie стр. 73). Получают +5 HT, +1 ST, -2 IQ. DX и оружейные умения те же что были при жизни – обычно от 14 до 16, но бывают и выше, если у волшебника был хороший исходный материал. Зомби выполняют устные приказания создателя, или того, кому велел подчиняться хозяин. В случае конфликта приказов, будут в первую очередь выполнять приказы хозяина.

Зомби не чувствуют боли. Никогда не оглушаются (stun) и не получают штрафов за шок после получения раны. Даже если зомби сломан или потерял конечность, он все равно продолжает бой. С потерянной ступней зомби перемещается со скоростью 4 (или на 1 медленней чем обычно – что хуже). С потерянной ногой он прыгает на оставшейся со скоростью 2; если обе ноги не работают, но у него остается рука, он будет подтягивать себя на ней со скоростью 1. Когда HT зомби падает до 0, действие заклинания заканчивается ЕНТНТНТНТ и он «умирает».

Заклинания малого и большого лечения (Major/Minor Healing) работают на зомби, остальные заклинания лечения не производят эффекта. После того как зомби «убит», заклинания перестанут действовать на тело.

Заклинание «зомби» работает на тело любого когда-либо жившего, существа. Характеристики, данные здесь, относятся к зомби, сделанным из трупа человека, но Мастер может сделать зомби из любого существа, взяв это руководство к сведению.

Однажды сотворенное, заклинание «зомби» действует, пока зомби не будет убит. Часто они переживают своих создателей. Через пару лет плоть зомби опадает с костей, после чего HT падает на 5 (до нормального человеческого уровня), ST падает на 2, а DX увеличивается на 2 и они становятся...

Скелеты

Обычный скелет человека, активированный с помощью заклинания «зомби». -2 IQ, -1 ST, +2 DX, HT не меняется. Скелет получает +1 на move: без мяса, кости намного легче!

Метательные (missile), лучевые (beam) и колющие (impaling) атаки наносят на 2 очка повреждений меньше чем обычно, и не имеют никаких бонусов повреждений. Но крушащий (crushing)

удар, прошедший сквозь броню наносит удвоенные повреждения старым костям. В остальном скелеты в точности как зомби.

Мумии

Похожи на зомби, но с нормальным человеческим IQ (в процессе мумификации их мозг лучше сохранился). Они легко разгораются – огненные повреждения более чем на 4 очка поджигают мумию автоматически – но иногда их защищают от огня магически! Они не становятся скелетам. Они редки, поскольку маг должен делать их из правильно приготовленной мумии... которые легкодоступны в гробницах, но на рынке (если это вообще легальный товар) будут стоить \$1000, а то и дороже.

Дух черепа



Злой дух создаваемый из жизненных сил человеческого черепа (см. стр. 73). Дух-черепа призрачно-дымный, ST 0, DX 14, IQ 10, HT 20, Move 6, Speed 6. Он не использует оружия, а атакует холодящим касанием, которое нельзя парировать или блокировать – только уворачиваться. Это касание наносит 2 очка повреждений, от которых не спасает броня. Дух черепа иногда можно привести в замешательство, но он никогда не прислушается к мольбам или предложениям о переговорах.

В бою против духа черепа используется заклинания школы огня или «струя воздуха» (Air Jet); остальные боевые заклинания на него не действуют. Магическое оружие наносит обычные повреждения. Мечи, топоры и прочее крупное металлическое оружие наносят не больше 2 очков повреждений. Деревянное оружие, стрелы, болты, пули и т.п. наносят 1 очко повреждений. Лучевое оружие вообще не наносит вреда.

9 Миры магии

Колдуны и закон

В большинстве миров волшебники связаны теми же законами что и все остальные граждане. Исключением могут стать сильные маги, способные поставить себя вне рамок закона — являясь представителями силовых структур, или просто становясь столь опасными, что лишь герои могут отважиться противостоять им.

Однако могут существовать специальные законы, ограничивающие, к примеру, использование огненных шаров и проклятий. Но волшебник, нанесший кому-либо ущерб, применяя магию, будет отвечать по закону точно так же, как если бы он нанес таковой вред без применения магии.

Конечно же, некоторые заклинания будут попадать под статьи. В большинстве мест волшебникам запрещается вселяться или контролировать жителей. Вызов демона незаконен повсеместно. В некоторых языческих землях разрешено приносить в жертву животных, но человеческие жертвоприношения разрешены крайне редко!

Ограничение применения заклинаний может быть введено и по другим причинам. Во многих местах, к примеру, запрещено создание зомби (ну или как минимум, их появление в общественных местах). Это может происходить не только из-за уважения к человеческой жизни — тогда, скорее всего, запрещено и рабство. А может быть просто из-за того, что зомби опасны. Мастер должен внимательно продумывать местные законы.

Вполне возможно, что по закону будет существовать полный список заклинаний по уровню легальности. Пример классификации:

Благоприятные: разрешено колдовать все, что угодно.

Контролируемые: Колдовать можно только лицензированным волшебникам. Лицензия — это отдельный вопрос.

Условные: можно колдовать только конкретным волшебникам — часто на службе или в качестве представителя закона.

Запрещенные: Полностью запрещенные! На сотворение такого заклинания требуется специальное разрешение. И видимо некоторые финансовые вливания...

Алхимия

Некоторые алхимические эликсиры могут быть незаконны или разрешены только представителям власти. Туда входят обычно, все яды и прочие опасные эликсиры, и все эликсиры (особенно *Odysseus* — эликсир невидимости) главная область применения которых — воровство и убийство.

Когда Мастер создает мир, ему необходимо принимать во внимание воздействие магии на повседневную жизнь, политику, экономику, религию и т.п. На стр. 127 приведен лист для планирования компаний в стиле фэнтези. Мастер должен подготовить эту информацию перед игрой, для того чтобы игроки «почувствовали» мир и могли более продуманно создавать своих персонажей. Собственно это те вещи, которые должен знать о своем мире любой его житель.

Мана: Каков уровень, низкий, высокий, обычный? А может быть он зависит от местности? Если зависит, то насколько крупны области однородности? Существуют ли зоны «ориентированной манны» (стр. 94)?

Маги: Насколько они распространены? Многие ли из них обладают *Magery 2* и *3*? Есть ли места, где маги встречаются чаще? Какую позицию они занимают в обществе?

Магические предметы: Насколько просто они создаются? Насколько распространены маги, зарабатывающие на жизнь созданием магических предметов? Какие предметы создают чаще всего? Где? Какие предметы чаще всего используются рядовыми гражданами?

Боги и жреческая магия: Принимают ли боги, демоны или другие высшие силы активное участие в мировых событиях? Есть ли (см. стр. 94) выгоды для магов-жрецов? Есть ли заклинания доступные (или запрещенные) только жрецам конкретной религии?

Медицина: Лечащие заклинания, а особенно «Оживление», могут очень сильно изменить общественные уклады жизни. Бедняки могут болеть и умирать, а вот привилегированные могут не бояться болезней, ранений, а возможно даже смерти. Если Мастер не желает такого расклада, он должен найти разумные объяснения тому, почему богатые не живут вечно.

Политика: Как использование магии воздействует на политику и экономику? Какие крупные события происходили под воздействием магии? С использованием телепортации (или дальней телепатии), передача информации перестает быть проблемой, и империи могут разрастаться до куда более крупных размеров.

Магические создания (демоны, элементалы и прочие): Насколько они распространены? Есть ли особые ограничения на создание или вызов таковых?

Технический уровень: Не все магические миры — средневековые! Каков общий технический уровень (TL)? Как взаимодействуют магия и технология?

Повседневная жизнь: Какие области жизни (кроме приключений) затрагивает магия?

Ограничение магии

Правила *GURPS Magic* относятся к мирам где магия сильна и распространена, заменяя много из того, что техника дает нам в обычной жизни. Мастер может использовать любые *ограничения* на магию, для того чтобы сохранить игровой баланс и создать «дух» мира.

Низкий уровень манны

Это стандартный способ уменьшить значимость магии. В результате базовый уровень умения мага падает на 5, а использование заклинания «восстановления сил» (*Recover Strength*) запрещено. Магия престаёт быть надежной; средний волшебник часто проваливает бросок сотворения заклинания.

Преимущества: Персонажи с непомерно высокими уровнями умений в магии станут редки. Магические предметы станут неизвестны многим. Энергокамни будут перезаряжаться столь долго, что будут использоваться только в ситуации разрешения вопроса жизни и смерти.

Недостатки: Для эффективной работы игрокам-магам придется специализироваться; маги знающие множество заклинаний будут редки. Игрокам, привыкшим создавать гибких и всесторонних магов, это ограничение может показаться слишком злостным.

Магия редка

В Вашем мире магия в общем-то неизвестна. Волшебники редки и стараются скрываться; возможно, большинство людей *не верят* в существовании магии. Для того чтобы стать магом нужно будет взять преимущество «необычное прошлое» (Unusual Background), за цену установленную Мастером. Список доступных при генерации заклинаний может быть очень коротким, если игрок не взял себе мага или гильдию в «патроны» (Patron). Публичное использование магии может привлечь *очень много* внимания.

Преимущества: Мастер контролирует изучение и использование заклинаний. Слухи о других магах или книгах заклинаний – хорошая завязка для приключения.

Недостатки: Когда известно мало заклинаний, игроки могут вкачать в них столько очков, что их уровень станет чрезмерным. И поскольку магия не распространена, большинство людей не смогут защищаться от магии и игрокам будет сложно находить достойных противников.

Необходимость в церемонии

«Обычная» магия не работает в этом мире. Вся магия церемониальна (стр. 13). Заклинания медлительны и явно заметны. Магические предметы становятся большой ценностью.

Преимущества: Конец злоупотреблению боевыми заклинаниями.

Недостатки: Те игроки, которым нравились магические сражения, будут очень недовольны.

Необходим ритуал

Сотворение заклинаний всегда требует ритуал, описанный для уровней умений 12-14 на стр. 7. Высокие уровни умения могут, как обычно уменьшать необходимое время и энергию, но на сотворение заклинания всегда нужна минимум секунда. Опять же, колдовство становится очевидным.

Преимущества: Злоупотребление заклинаниями «без концентрации» невозможно. Может быть забавными отыгрыш ритуала.

Недостатки: Это может очень расстроить тех, кто желает играть тайным магом.

Ограничение понижения энергии за счет умения

Стоимость энергии на сотворение или поддержание заклинания никогда не может упасть ниже 1.

Преимущества: Исчезает злоупотребление «не кончающимися» заклинаниями.

Недостатки: магия не может стать естественной; что исключает варианты интересных персонажей и ослабляет магов в бою.

Ограничение понижения времени на сотворение за счет умения

Время на сотворение заклинаний (кроме блокирующих) не может быть меньше секунды. Отменяться колдовство без концентрации.

Преимущества: Уменьшаются дисбаланс от высоких уровней умения, особенно в бою.

Недостатки: Высокие уровни умений становятся менее привлекательными. Маги становятся менее опасны в бою.

Максимальный уровень умения

Мастер устанавливает ограничения на максимальный уровень умения (допустим 20) в заклинании.

Преимущества: Те же что и выше. Магия становится менее несбалансированной.

Недостатки: Те же что и выше.

Время энергия и стоимость размениваются на умение (быстро или осторожно)

Высокое умение автоматически не уменьшает стоимость и время сотворения. Вместо этого, маг может *по желанию* уменьшить стоимость энергии, за штраф –3 к умению получить –1 к его стоимости. Или уменьшать время вдвое за каждые –3 (минимум до одной секунды).

Или маг может затрачивать дополнительное время. За каждое удвоение времени получать +1 к эффективному уровню умения или –1 со стоимости.

Преимущества: Игроки имеют больше возможностей в разных ситуациях.

Недостатки: Заклинатели с низкими уровнями умения могут устраивать мощные эффекты, это лишь вопрос времени.

Социальные ограничения на изучение заклинаний

Самым мощным заклинаниям обучают только избранных, на усмотрение Мастера, допустим ограничение не ниже какого-то социального статуса. Это может быть связано с легальностью и полномочиями, см. стр. 118.

Преимущество: Мастер может ограничить мощные заклинания, не запрещая их полностью.

Недостатки: Никаких, если Мастер точно знает какие заклинания ограничены.

Волшебники и общество

Готовность

Жители общества с распространенной магией, будут готовы к применению оной против них! В таком обществе будут охранники-маги и детективы, также будут предприниматься соответствующие средства предосторожности против применения магии. К примеру, охрана замка будет располагаться так, чтобы одно простое заклинание «массового сна» не смогло накрыть всю охрану. Богатые люди будут покупать и пользоваться магической защитой. Крупные тюрьмы и темницы (и основное здание большинства магических гильдий) должны содержать хотя бы одну камеру в которой произведено «вычерпывание маны», чтобы в ней было невозможно колдовать!

Гильдии

В большинстве обществ, маги и алхимики объединяются в гильдии. Это может быть чисто общественная организация или она может быть основана для защиты от агрессивного общества. Самый распространенный тип гильдии это «магазинчик для своих», организованный для того чтобы «магия была для магов»! Гильдия собирает с членов пошлины – от 10% до 30% доходов, налог повышается в соответствии с рангом.

Гильдия будет стараться использовать свое влияние на то, чтобы законы превращали ее в монопольную организацию; так чтобы волшебник-одиночка не мог остаться с чистыми руками и составлять гильдии конкуренцию. Обучение магии будет доступно только в гильдии, и продажа магических предметов и услуг будет разрешено только членам гильдии или с разрешения гильдии. Но, даже в таком случае, скорее всего, найдутся не состоящие в гильдии: волшебники-огородники в деревнях, маги-преступники из бедных районов, секретные агенты-маги при дворе.

Незаконная магия

Интересная возможность, накладывающая на магию очень жесткие ограничения, это просто сделать колдовство вне закона! В таком мире магов повсеместно бояться или ненавидят. Волшебник должен брать недостаток «репутация» (Reputation), установленный Мастером. Любой, кто хотя бы выглядит как маг, не говоря уже о том, кто осмелился колдовать, получает огромные штрафы на бросок реакции. Взыскания за использование магии могут быть суровы. Даже обладание Magey может считаться противозаконным, и государственные волшебники (рабы?) станут проверять ауру, чтобы ни один незарегистрированный маг не ускользнул.

Из этого может выйти захватывающая и очень разнообразная игра. Перед магами постоянно будет стоять сложная задача – как продвинуться в своем искусстве и остаться нераскрытым.

С другой стороны, недостаток изощренности, или просто неудачное действие может быстро привести к смерти мага. Некоторых игроков может расстроить притеснение, даже если это просто игра. Мастер должен быть осторожен, чтобы не сделать игру реалистичней настолько, что это не понравится игрокам.

**Графиков пока нет, это
бета версия 8)
Если они есть у кого в
хорошем качестве,
вышлите пожалуйста!**

**Графиков пока нет, это
бета версия 8)
Если они есть у кого в
хорошем качестве,
вышлите пожалуйста!**

**Графиков пока нет, это
бета версия 8)
Если они есть у кого в
хорошем качестве,
вышлите пожалуйста!**

**Графиков пока нет, это
бета версия 8)
Если они есть у кого в
хорошем качестве,
вышлите пожалуйста!**

**Графиков пока нет, это
бета версия 8)
Если они есть у кого в
хорошем качестве,
вышлите пожалуйста!**

**Графиков пока нет, это
бета версия 8)
Если они есть у кого в
хорошем качестве,
вышлите пожалуйста!**

Глоссарий

**Глоссария пока нет, это
бета версия 8)**

План игры в стиле фэнтези

Мастер _____ Дата _____

Название компании _____ Год начала компании: _____ Срок игры _____ Тип игры _____
Известные нечеловеческие рассы _____
Основной игровой город _____ (Предложение: Дайте игрокам карту города)

Политическая ситуация:

Название и тип государства _____ Разрешено ли публичное ношение оружия? _____

Краткое описание государства и соседних земель _____

Краткое описание политической / экономической ситуации _____

Технический уровень (TL): _____ Отличия от стандартного TL из Basic Set _____

Правила магии:

Общий уровень магии _____ Есть ли области с измененным уровнем магии? Какого размера? Распространенность? _____

Есть ли области “сродненной магии”? _____

Нобязательный правила? _____

Насколько распространены маги магия? _____

Везде ли распространены маги? Если нет, то где их легче найти? _____

Распространность магических предметов? _____ Работает ли метод “быстрых и грязных” чар? _____

Существуют ли активные божества или Высшие Силы? _____

Есть ли жреческая магия? _____

Какие заклинания из списка заклинаний неизвестны в этом мире? _____

Есть ли общеизвестные заклинания которые вы добавите в этот список? _____

Достаточно ли распространена телепортация и телепатия, для воздействия на общество? _____

Распространена ли целительная магия, что это меняет? _____

Насколько распространены магические и фантастические твари? _____

Информация для создания персонажа:

Позволенные игрокам рассы: _____

(мастер должен описать игрокам все нове для них рассы)

Базовый уровень дохода для игроков: _____ Стартовый социальный статус позволенный игрокам: _____

Языки которые игрокам необходимо знать: _____

Особенно необходимые / бесполезные типы персонажей: _____

Особо подходящие / бессмысленные профессии для персонажей: _____

Преимущества и умения, которые будут особенно необходимы: _____

Бесполезные для данной компании умения и преимущества: _____

Недостатки ненужные в данной игре (либо смертельно опасные, либо не являющиеся недостатками в данном случае) _____

Возможные “Патроны” (и базовая стоимость): _____

Возможные “Враги” (и базовая стоимость): _____

Особые возможности этой компании:

Высокие технологии? (Насколько мощны? Насколько распространены?) _____

Псионика? (Насколько мощна? Насколько распространена?) _____

Изменения правил: Новые преимущества, недостатки, умения (кратко) _____

Изменения правил: Изменения в правилах боя (кратко) _____

Мастер так-же должен дать игрокам детальную информацию о новых заклинаниях и зельях, и их распространенности; “домашних правилах” генерации персонажей; новых извесных рассах; крупных организациях и силах; и истории мира.(см. стр.118-119)

[illegible]