

GURPS

Fourth Edition

MAGIC™



BY STEVE JACKSON, S. JOHN ROSS,
AND DANIEL U. THIBAUT

STEVE JACKSON GAMES

GURPS

Fourth Edition

MAGIC

МАГИЯ



Основано на GURPS Магия автор STEVE JACKSON
и GURPS Гримуар авторы S. JOHN ROSS и DANIEL U. THIBAUT
Собрал MICHAEL SUILEABHAIN-WILSON
Редактировали ANDREW HACKARD и JEFF ROSE
Оформляли ABRAR AJMAL, ROBERTO CAMPUS, KIRK REINERT, ROMAS,
DOUGLAS SHULER, ROGÉRIO VILELA и JOHN ZELEZNIK
Иллюстрировали ABRAR AJMAL, DOUGLAS SHULER, BOB STEVLIC и ERIC WILKERSON
Диаграммы требований заклинаний составил MICHELLE BARRETT

STEVE JACKSON GAMES

помогали нам в этом нелёгком деле исходным материалами, им тоже спасибо за это!

Январь 2012 года

Под общей редакцией Calenur'a и milit'a. Вёрстка: milit.

С вопросами, рекламациями, найденными неточностями и предложениями по сотрудничеству обращайтесь на электронный адрес: istrix@ya.ru

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ..... 2	ИЗОБРЕТЕНИЕ НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ ..14	ЗАКЛИНАНИЯ ЗЕМЛИ 50
О GURPS.....3	Рассеивание удерживаемых Касательных и Метательных заклинаний ..14	Малый элементаль земли..... 55
ВВЕДЕНИЕ 4	Модификаторы больших расстояний.....14	ЗАКЛИНАНИЯ НАЛОЖЕНИЯ ЧАР 56
История публикаций..... 4	Создаваемые игроками заклинания 15	Глиняный Голем59
Об авторах 4	Создание персонажей волшебников.....15	Зачарование оружия.....62
ОСНОВЫ МАГИИ..... 5	Зачарование 16	Зачарование брони.....66
Словарь магических терминов 5	МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ 16	Попредметная стоимость зачарования брони.....66
Изучение МАГИИ.....6	Контроль над наложением чар ИП17	ОГРАНИЧИВАЮЩИЕ ЧАРЫ.....68
Поиск учителя..... 6	Предметы, зачарованный несколько раз..... 18	КОЛДОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ.....69
Требования..... 6	Наложение чар не на предметы..... 18	Божественное зачарование.....71
Мана.....6	Зачарование без заклинания...18	ЗАКЛИНАНИЯ ОГНЯ..... 72
Чувство маны.....6	Прерывание18	Малый огненный элементаль 76
Сотворение ЗАКЛИНАНИЙ.....7	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ.....19	ЗАКЛИНАНИЯ ПИЩИ..... 77
Таблица критических провалов заклинаний..... 7	Контроль доступности магических предметов.....19	ЗАКЛИНАНИЯ ВРАТ 80
Отвлечение и ранение.....7	Покупка МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ...20	ЗАКЛИНАНИЯ ЛЕЧЕНИЯ 88
Заклинатель и объект.....7	Цена Энергокамней20	ЗАКЛИНАНИЯ ИЛЛЮЗИИ И СОЗДАНИЯ 95
Требуемое время7	Продажа магических предметов 21	Жуткие иллюзии95
Энергетическая стоимость.....8	Экономика и НАЛОЖЕНИЕ ЧАР21	ЗАКЛИНАНИЯ ЗНАНИЙ 100
Магические ритуалы 8	Описание заклинаний22	ПРОРИЦАНИЕ108
Необязательное правило: Магические ингредиенты.....8	ЗАКЛИНАНИЯ ВОЗДУХА 23	Стандартные прорицания ... 108
Ограничения эффектов 9	ЗАКЛИНАНИЯ ЭЛЕМЕНТНЫХ ДУХОВ.....27	ЗАКЛИНАНИЯ СВЕТА И ТЬМЫ..... 110
Длительность и поддержка заклинаний..... 9	Малый элементаль воздуха ...28	ЗАКЛИНАНИЯ ПОЧИНКИ И ПОЛОМКИ 115
Необязательное правило: альтернативные магические ритуалы9	ЗАКЛИНАНИЯ ЖИВОТНЫХ .. 29	МЕТА-ЗАКЛИНАНИЯ 121
Тайные заклинания9	Гибриды29	Связующие заклинания130
Отмена заклинаний.....10	Примерная стоимость Контроля животных.....30	ЗАКЛИНАНИЯ КОНТРОЛЯ РАЗУМА133
Сотворение заклинаний при поддержке других..... 10	ЗАКЛИНАНИЯ КОНТРОЛЯ ТЕЛА 35	ЗАКЛИНАНИЯ ДВИЖЕНИЯ 142
Различные виды МАГИИ.....11	ЗАКЛИНАНИЯ ОБЩЕНИЯ И ПОНИМАНИЯ 44	ЗАКЛИНАНИЯ НЕКРОМАНТИИ 149
Школы магии 11		
Классы заклинаний 11		
Церемониальная магия.....12		
Заметки к церемониальной магии.....12		
Областные заклинания на боевой карте13		
Магические посохи13		

Создатель системы GURPS ■ STEVE JACKSON
Редактор ■ ANDREW HACKARD
Главный редактор GURPS ■ SEAN PUNCH
Управляющий ■ MONIQUE CHAPMAN
Дизайнер макета ■ PHILIP REED
Продюсер ■ JUSTIN DE WITT

Работа с прессой ■ MONICA STEPHENS
Полиграфист ■ MONICA STEPHENS
Маркетинговый директор ■ PAUL CHAPMAN
Менеджер по продажам ■ ROSS JEPSON
Корректор ■ ANDY VETROMILE
Поддержка GURPS FAQ ■ STÉPHANE THÉRIAULT

Дух черепа.....	150
Шаблоны нежити.....	152
Демон.....	155
Шаблоны нежити.....	156
Черная магия.....	156
Таблица критических провалов черной магии.....	157

ЗАКЛИНАНИЯ РАСТЕНИЙ..	161
Растительные Мета-черты	165

ЗАКЛИНАНИЯ ЗАЩИТЫ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ	166
---	------------

ЗАКЛИНАНИЯ ЗВУКА.....	171
Заклинания механизмов.....	175

ЗАКЛИНАНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ.....	175
Заклинания энергии.....	178
Заклинания радиации	181

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТАЛЛА И ПЛАСТИКА.....	182
Новая мета-черта	
Тело из пластика.....	183

ЗАКЛИНАНИЯ ВОДЫ	184
Малый элементаль воды.....	191

ЗАКЛИНАНИЯ ПОГОДЫ....	193
Шкала Бофорта.....	194

Новая мета-черта:	
Тело из молний.....	198
Альтернативные системы магии.....	199
Магия клериков	199

ВАРИАЦИИ	199
Ритуальная магия.....	200
Альтернативные требования..	200
«Святы» заклинания	200
Другие ритуальные идиомы.....	200
Импровизированная магия	201
Скрытые таланты	201

Переименование заклинаний.....	201
Магичность и импровизированная магия.....	201
Универсальная магия.....	202
Заклинания по умолчанию ..	202
СИНТАКСИЧЕСКАЯ МАГИЯ	202
Параметры заклинаний	202
Параметры слов	203
Сотворение заклинания.....	203
Масштабирование.....	203
Фокусы.....	203
Слова Силы.....	203
Трансформация	204
Связывание синтаксических заклинаний.....	204
Мастерение синтаксической магии	204
Синтаксическое заклинание: водостойкость	205
СИМВОЛЬНАЯ МАГИЯ.....	205
Символы.....	205
Альтернативы	206
Пример символьного колдовства	206
Сотворение заклинания.....	206
Экстренное символьное колдовство.....	207
Руны Футарка	208
Руны футарка	209
Алфавит Огам	209
УМЕНИЕ АЛХИМИЯ.....	210
Создание магических предметов	210

АЛХИМИЯ	210
----------------------	------------

Прочие способности алхимиков.....	211
Умение Знание трав.....	211

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ	
---------------	--

АЛХИМИЧЕСКИХ ОБЪЕКТОВ.....	212
Разработка новых эликсиров.....	212
Формы эликсиров.....	213
Устойчивость к магии	213
Стоимость и доступность.....	213
Типы эликсиров	213
Контроль животных	213
Боевые способности.....	214
Вредоносные эликсиры.....	215
Магические способности.....	216
Медицинские эликсиры	217
Ментальные способности.....	218
Популярные эликсиры.....	218
Ментальный контроль	219
Умения и физические способности	219
АЛХИМИЧЕСКИЕ ОБЕРЕГИ	220
Обнаружение и анализ.....	220
Использование оберегов.....	220
ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ВЕЩЕСТВА.....	220
Алкахест	220
Гомункулус	221
Философский камень	221
МАГИЧЕСКИ ЗАРЯЖЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ	222

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ	223
-------------------------------	------------

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	238
-----------------------------	------------

ГРИМУАР	240
----------------------	------------

О GURPS

Steve Jackson Games стремится к полной поддержке игроков **GURPS**. Наш адрес – SJ Games, Box 18957, Остин, штат Техас, 78760. Пожалуйста, указывайте свой обратный адрес и прилагайте конверт с марками всегда, когда пишете нам. Также нам можно написать на электронный адрес: info@sjgames.com. Наши ресурсы включают:

Пирамида (www.sjgames.com/pyramid/). Наш онлайн-журнал с новыми правилами и статьями по **GURPS**. Также там пишется про такие системы, как *d20*, *Ars Magica*, *BESM*, *Зов Ктулху* и многие другие популярные игры – и другие релизы SJ-Games: Иллюминаты, Автомобильные Войны, Transhuman Space, и др. Подписчики Пирамиды получают возможность тестировать новые книги **GURPS**!

Новые дополнения и приложения. **GURPS** продолжает расти и мы будем рады сообщить вам о новостях. Текущий каталог вы можете получить по почте, отправив нам конверт или просто посетив www.warehouse23.com.

e23. наш отдел электронных публикаций предлагает приложения, play aids и поддержку, которые вы не найдете нигде больше! Направляйтесь на e23.sjgames.com.

Опечатки (Errata). Все делают ошибки, и мы тоже – но мы стараемся их исправлять. Списки ошибок для всех выпущенных материалов по **GURPS**, включая эту книгу, доступны на нашем сайте – см. ниже.

Интернет. Посетите нашу страницу в Интернет по адресу www.sjgames.com, где вы найдете поправки, обновления и многое другое. Адрес страницы **GURPS Магия** - www.sjgames.com/gurps/books/magic/.

Библиография. Многие из наших книг имеют обширнейшие библиографии, и мы выложили их в сеть – с указанием ссылок, по которым вы сможете купить те книги, которые вас заинтересуют! Зайдите на страницу книги и выберите ссылку «Библиография».

GURPSnet. Этот список электронных адресов содержит множество онлайн-дискуссий о **GURPS**. Чтобы к ним присоединиться, введите в ваш браузер адрес www.sjgames.com/mailman/listinfo/gurpsnet-l/.

Правила и сведения в этой книге даны в соответствии с **GURPS Базовыми правилами, четвертой редакции**. Ссылка на страницу, начинающаяся с В, относится к книге Базовых правил, а не к этой.

ВВЕДЕНИЕ

*Любая достаточно продвину-
тая технология неотличима от
магии.*

- Закон Кларка

*Любая достаточно развитая
магия неотличима от технологии*
- Переформулированный Мер-
фи закон Кларка.

Самая первая ролевая игра была в стиле фэнтези, и фэнтези остается наиболее популярным видом НРИ. Магия приносит мощь и чудеса на игровой стол. И пока слишком часто фэнтези-кампании кажутся банальными и предсказуемыми, проходя в Средиземье или Артурианской Англии.

Но это необязательно. Магия и магические миры могут иметь бесконечное число вариаций – как и магические герои. Волшебник может быть типичным бородачом в остроконечной шляпе... или дворцовым поваром, знакомым с несколькими полезными пищевыми заклинаниями, скачущим по измерениям и времени магом в поисках попавших в беду или закаленным в боях воином, чье магическое мастерство повергает империи на колени. С этой книгой вы можете играть за таких колдунов, и за многих других.

Основу этой книги составляют сотни заклинаний, разделенных на 24 школы... но здесь намного больше! На этих страницах вы найдете и расширенные правила по использованию магии и чар, альтернативные магические системы и полное руководство по алхимии, готовые к использованию в игре.

История публикаций

Это третья редакция *GURPS Магии*; она была пересмотрена под правила Четвертой редакции *GURPS*. Мы надеемся, что она не будет чрезмерно запутанной. Самый старый материал в этой книге идет еще из первой редакции *GURPS Фэнтези* (которая разъясняла правила по магии помимо фэнтези мироустройства).

Вторая редакция *Магии* принесла множество заклинаний и систему импровизационной магии, созданную Бреттом Слоукумом и Стефаном О'Салливаном. Эта редакция включает все содержимое *GURPS Гримуара* за авторством Джона Росса и Дениэля Тибаульта, плюс систему Черной магии Джона Росса. Многие другие авторские материалы и заклинания – из той или иной из этих книг; см. авторство на с.2. Перевел же все это собрание под стандарты Четвертой редакции Майкл Салливан-Вилсон.

Джон Росс написал правила по Черной магии (с.156) и был соавтором *GURPS Гримуара* (1994г.), собрания заклинаний, включенного в эту книгу. Он – один из первых коммерческих электронных издателей игры, основатель Cumberland Games & Diversions. Его дом в Сети также дом *Рисус: всё о любых РИ, гексональные карты, миниатюры*. В реальном мире он живет в Остине, штат Техас, где еженедельно играет и ежедневно обнимается со своей женой, Сандрой. Кроме *GURPS* и другой работы для SJG он написал, отредактировал, картог-



Об авторах

Стив Джексон играл в свою первую РИ, когда она была единственной на рынке. И она была фэнтезийной. Его первой профессиональной работой была разработка фэнтезийной РИ (*Monsters! Monsters!*). Вторая игровая творческая работа – тактическая игра для фэнтезийных РИ (*Melee*). Первой крупной работой стала еще одна фэнтезийная РИ (*The Fantasy Trip*). Он написал первые редакции *GURPS Фэнтези* и *GURPS Магии*. Можно согласиться, что ему нравятся фэнтезийные РИ. Стив не может играть в них столько, сколько хотел бы, поскольку пост президента и главного редактора Steve Jackson Games требует огромных затрат времени. Все чувствуют себя Мастерами кампаний в Остине?

рафировал свой путь по всей игровой индустрии, включая Wizards of the Coast, White Wolf, TSR, Guardians of Order, Last Unicorn Games и Flying Buffalo.

Daniel U. Thibault заканчивал учебу по компьютерной научной специальности, когда представил заклинания для первой редакции *GURPS Фэнтези*. Затем он шерстил книги, фильмы, доски объявлений и собственное воображение, чтобы создать *GURPS Гримуар*. Также он принимал участие в написании нескольких других книг по *GURPS*. Тем временем он стал ученым в Defence R&D Canada, завел су-пругу, кошек, собак и ребенка, и несколько раз переезжал. Все это налагает существенные ограничения на время, уделяемое играм, но все к лучшему.

Глава первая

ОСНОВЫ МАГИИ

☛ CPU, evader, milit

*Вели, я слух твой пеньем очарую.
– Вильям Шекспир,
«Венера и Адонис»*

Стол скрипел под весом странных и чудесных вещей – чашек, ремней, коробок и прочих вещей, которые Патрик не узнавал. Он нервно поднял глаза на большого человека в коричневой мантии.

«Ну же, парень!», – мягко произнес человек. «Выбери что-нибудь особенное».

Патрик опять повернулся к столу, посасывая во рту большой палец. Здесь было так много вещей, и все они были такие хорошие. Он погладил мягкую меховую шапку, думая о наступающей зиме.

Оглянувшись на комплект костей для игры в бабки, таких, которыми играют мужики в пабе. Протянул руку и взял их. Они казались почти живыми в его руках – теплыми и дрожащими, как мышь.

Он отступил от стола и повернулся. «Вот это», – сказал он, протягивая кости для игры в бабки.

Большой человек вскинул бровь, когда он взял их. Он взглянул в другую сторону комнаты, где ожидали родители Патрика и мэр, и кивнул. Мать Патрика издала негромкий звук.

Присев перед Патриком большой человек протянул свою руку. Патрик взял ее; она была громадной, но необычно мягкой.

Человек крепко сжал его руку. «Добро пожаловать в профессию, Магус».

Магия – это могущественная сила, которой можно управлять при помощи умений, называемых *заклинаниями*. Во время колдовства, волшебник может направлять магическую энергию, называемую *мана*, для создания практически любого эффекта. В одних сеттингах – это таинственное искусство, в других это точная наука.

Хотя существуют сотни заклинаний, у каждого из них уникальный эффект. Поиск нужного заклинания для определённой задачи может быть кропотливым процессом. Очень опытные волшебники могут выйти за рамки известного, создавая новые заклинания для выполнения новых задач. Но нужно помнить, что

магические эксперименты не для новичков или слабых духом.

Лучшие волшебники обладают врожденными способностями к изучению и использованию магии, называемые *Магические способности* (*Магичность*). Тот, у кого

есть какой-либо уровень Магичности, зовётся *магом*. Есть миры, в которых только маги могут пользоваться магией, но в любом мире, маги *лучше* владеют магией, чем не маги, даже если в мире магией могут пользоваться все.

СЛОВАРЬ МАГИЧЕСКИХ ТЕРМИНОВ

Срыв (abort): прекращение сотворения заклинания до завершения.

Обратный удар (backfire): критический промах при сотворении заклинания.

Базовое умение (base skill): немодифицированное умение заклинания; сравните с *Эффективным умением*.

Базовое заклинание (basic spell): заклинание, не имеющее других заклинаний в качестве требований.

Отмена (cancel): завершение действия заклинания до момента его нормального завершения.

Заклинатель (caster): тот, кто творит заклинание.

Класс (class): группа заклинаний, использующая одни и те же особые правила. Три примера встречаются в данном словаре: *Касательные*, *Метательные* и *Сопrotивляемые* заклинания.

Школа (college): группа заклинаний, имеющая дело с одним и тем же объектом – огнём, исцелением и т.д.

Эффективное умение (effective skill): ваш истинный уровень умения плюс или минус все премии или штрафы за расстояние, условия и т.д. Заклинатель выполняет бросок против эффективного умения.

Чара (Enchantment spell): заклинание для создания постоянного магического предмета. См. Главу 2.

Энергия (energy): «стоимость» сотворения заклинания. Вы можете оплатить ее как из ЕУ, так и из ЕЗ. Некоторые игровые миры предлагают другие источники энергии.

Гримуар (grimoire): список известных *вам* заклинаний (в более общем смысле – любая книга заклинаний).

Маг (mage): любой, имеющий преимущество Магичность.

Магичность (Magery): преимущество, позволяющее «осознавать» магию, см. В66-67.

Поддержание (maintain): продолжение действия заклинания в момент, когда его действие должно было закончиться. Требуется дополнительных затрат энергии, если нет высокого уровня умения.

Мана (mana): окружающая магическая энергия, которой манипулируют заклинаниями. В различных областях (или даже мирах) разные уровни маны; см. *Мана* (с.6).

Касательное заклинание (Melee spell): заклинание, заряжающее вашу руку или волшебный посох вредоносной энергией, которая воздействует на первую цель, которой вы коснетесь.

Метательное заклинание (Missile spell): заклинание, создающее в вашей руке волшебный снаряд, который вы должны «метнуть» в цель.

Требования (Prerequisites): необходимые условия для изучения данного заклинания.

Сопrotивляемое заклинание (Resisted spell): любое заклинание, которое должно преодолеть «силу» своего объекта для начала действия.

Разумный (sapient): расовый ИН 6 или выше.

Заклинание (spell): умение, при успешном использовании создающее магический эффект.

Объект (subject): существо, место или предмет на который направлено заклинание.

Волшебник (wizard): любой использующий магией, независимо от того, маг он или нет.

ИЗУЧЕНИЕ МАГИИ

Большинство заклинаний может выучить кто угодно, хотя в некоторых мирах нужно быть магом, для того, чтобы использовать выученные заклинания. Некоторые заклинания указывают уровень Магичности, как *требование*: если вы не достигли нужного уровня Магических способностей, то вы не можете выучить заклинание.

Каждое заклинание – это отдельное умение, которое изучается подобно любому другому. Большинство заклинаний – это ИН/Трудное умение, но несколько особо мощных – ИН/Очень Трудные. У заклинаний нет уровней по умолчанию, то есть вы можете творить только известные вам заклинания.

Добавьте свой уровень Магичности к ИН, когда вы изучаете заклинания. Например, если ваш ИН 12 и уровень Магичности 3, то вы учите заклинания,

как если бы у вас был ИН 15. К тому же, уменьшите время, необходимое для изучения заклинания (но не стоимость в очках) на 10% за каждый уровень Магичности. К примеру, уровень Магичности 3 позволит изучать заклинания за 70% от обычного времени. Максимум вы можете сократить время обучения до 60% от обычного времени при уровне Магичности 4.

Максимальный уровень Магичности, доступный в вашем мире остаётся на усмотрение Мастера. Большинство Мастеров захотят ограничить игроков 3 или 4 уровнем Магичности.

Если вы знаете более чем несколько заклинаний, то возможно вам захочется сделать «гримуар». Это список выученных заклинаний вместе с уровнем, на котором вы их знаете, энергетической стоимостью, временем на сотворение,

продолжительностью и т.д. для каждого заклинания. Это поможет сэкономить много времени в игре! Пример приведен на с.240.

Поиск учителя

Сложность изучения магии сильно зависит от роли магии в сеттинге, и особенно от ее распространенности. В мире, где магия обычна, использование волшебства перспективно, как и торговля, и изучается подобно всему остальному у учителей или в школах. С другой стороны, если магия редка, то предполагаемые учителя могут уединяться в отдаленных монастырях или изолированных башнях. Ну а если магия неизвестна, эти наставники вообще будут скрываться.

Найдя учителя, начинающий волшебник должен убедить его взять себе ученика. Некоторые учителя дают платные уроки; другие требуют службы в обмен на обучение. Остальные не берут ничего авансом, но ждут от своих студентов выполнения службы, когда в этом появится необходимость.

Если учителя найти не удастся, то желающий стать волшебником может изучить магию без учителя, также как любое другое интеллектуальное умение. Однако для самообучения необходим доступ к хорошим учебникам по магии на известном языке. Но даже и тогда, обучение идет в два раза медленнее, чем с учителем, занимая 400 часов за каждое очко персонажа (хотя Магичность может немного компенсировать затраты времени, см. *Магичность* сс.В66-67). Стоит заметить, что найти такие тексты так же тяжело, как и найти учителя.

В мире с импровизационной магией (с.201) может вообще не быть учителей магии; волшебники должны учиться методом проб и ошибок.

ТРЕБОВАНИЯ

Все заклинания, кроме самых базовых, имеют одно или несколько *требований*: условий, которые необходимо выполнить, чтобы можно было изучить заклинание. Если требование является другим заклинанием, то вы должны вложить в требуемое заклинание, по крайней мере, одно очко, перед тем как начать изучение заклинания с этим требованием. Не всегда требованием является заклинание. Некоторые заклинания требуют минимальный уровень Магичности; например «Магичность 2» означает, что для изучения заклинания надо иметь второй или больший уровень Магичности. Для некоторых заклинаний необходимо минимальное значение базового атрибута, преимущество или даже немагическое умение.

МАНА

Мана – это окружающая энергия, которая поддерживает магию. Магия будет работать, только если *уровень маны* игрового мира или отдельной области позволяет это, как указано:

Очень высокий уровень маны: кто угодно, знающий заклинания, может творить их. Маг, тратящий ЕУ на сотворение заклинаний в свой ход, восстанавливает все утраченные ЕУ в начале своего следующего хода. Однако все неудачи трактуются как критические, а фактические критические неудачи порождают невероятные бедствия. Очень высокий уровень маны крайне редок в большинстве сеттингов.

Высокий уровень маны: творить заклинания может кто угодно знающий их. Этот уровень маны редок в большинстве миров, хотя в есть такие игровые миры, где он присутствует повсюду.

Обычный уровень маны: только *маги* могут творить заклинания. Эти заклинания работают обычно, в соответствии с правилами, указанными в этой главе. Это стандартный уровень маны в большинстве фэнтези-сеттингов: маги используют магию, остальные – нет.

Низкий уровень маны: только *маги* могут творить заклинания, и все заклинания имеют штраф -5 к умению, с какой бы целью они не сотворялись. (Это относится также и к Магическим предметам, см. *Мощность магических предметов*, с.17). Однако, критические неудачи вызывают легкие эффекты, или вообще не причиняют вреда.

Нет маны: никто вообще не может использовать магию. Зачарование и постоянные магические эффекты приостанавливаются на то время, пока находятся в области без маны, но возобновляются, когда покидают ее. Временные и длительные заклинания (с.10) рассеиваются, когда попадают в зону без маны. Этот уровень маны встречается в изолированной местности в магических мирах. Бывают целые игровые миры лишённые маны, в которых использование магии невозможно.

В большинстве областей мана однородна и статична. Однако, в некоторых местах мана может благоприятствовать определенным типам магии, или колебаться со временем. Некоторые мощные заклинания могут даже менять уровень маны на территории (с.127). В *GURPS Фэнтези* рассказывается о больших возможностях для магических свойств мира.

Чувство маны

Маги не могут автоматически чувствовать уровень маны области, но они могут почувствовать изменение при пересечении границы между уровнями. Когда маг пересекает такую границу, бросьте Восприятие + Магичность - 3. Добавьте 3, если маг внимательно ищет границу.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Для того, чтобы творить заклинание необходимо либо знать его, либо иметь вещь, которая позволит вам это сделать (см. Главу 2). Сообщите мастеру какое заклинание вы творите, потом проведите маневр Концентрация требуемое количество ходов (см. *Требуемое время*, ниже). В конце последней секунды концентрации выполните проверку на успех для заклинания.

Сотворение заклинания работает так же, как и использование

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПРОВАЛОВ ЗАКЛИНАНИЙ

Бросьте 3к и найдите результат в таблице, приведенной ниже. Если результат неподходящий или *желанный* для заклинателя, бросьте еще раз. Мастер волен импровизировать. Импровизация должна соответствовать заклинанию и ситуации и никогда не должна явно убивать заклинателя.

Импровизация должна соответствовать заклинанию и ситуации, и никогда не должна явно убивать заклинателя.

любого другого умения: бросьте 3к и сравните сумму с *эффективным* умением (базовый уровень в заклинании с учетом всех модификаторов). Модификаторы зависят от класса заклинания (см. *Классы заклинаний*, с.11). Если сумма, выпавшая на кубиках, меньше или равна эффективному умению, то заклинание сработало. Если больше – заклинание не срабатывает.

При *успехе* вычитите из ваших ЕУ или ЕЖ энергетическую стоимость заклинания (см. *Энергетическая стоимость*, с.8). Эффекты заклинания проявляются немедленно. При *критическом успехе* заклинание срабатывает особенно хорошо. Детали – на усмотрение мастера, который должен быть щедр и изобретателен. Также при критическом успехе не тратится энергия на сотворение, т.е. заклинание творится бесплатно.

При *провале* заклинание не срабатывает. Если при успехе необходимо было бы оплачивать стоимость заклинания, то при провале, теряется единица энергии, если при успешном сотворении вы бы ничего не платили, то и при провале ничего не теряете. (*Исключение:* за Информационные заклинания платится полная стоимость, даже в случае провала. См. *Информационные заклинания*, с.13). При *критическом провале* вы должны потратить полную стоимость энергии, и при этом заклинание действует крайне неудачно! Мастер может использовать *Таблицу критических провалов заклинаний* или придумать какие-то иные забавные, по его мнению, обратные удары.

3 – заклинание вообще не срабатывает. Заклинатель получает 1к повреждений.

4 – заклинание заклинание действует на своего творца (если плохое), или на любого ближайшего врага (если хорошее).

5-6 – заклинание действует на одного из союзников (если плохое), или на любого ближайшего врага (если хорошее).

7 – заклинание воздействует на что-то или кого-то другого, а не на цель – друга, врага или случайный объект. Выберите случайным образом или сами, но интересную цель.

8 – заклинание вообще не срабатывает. Заклинатель получает 1 единицу вреда.

9 – заклинание вообще не срабатывает. Заклинатель оглушен (бросок ИН чтобы прийти в себя).

10-11 – полезного эффекта заклинание не производит, но появляется громкий шум, яркая вспышка света, ужасный запах и др.

12 – заклинание производит слабое и бесполезное подобие желаемого эффекта.

13 – заклинание производит обратный эффект.

14 – заклинание создает видимость эффекта, но это только бесполезная иллюзия. Мастер должен постараться убедить волшебника и его спутников, что заклинание *сработало*!

15-16 – заклинание производит обратный эффект на случайную цель.

17 – заклинание вообще не срабатывает. Заклинатель на время забывает его. Через неделю сделайте бросок ИН, и повторяйте каждую неделю, пока не вспомните.

18 – заклинание вообще не срабатывает. Демон или другая злая сущность, возможная в сеттинге, появляется и атакует заклинателя. (Мастер может отказаться от этого результата, если, *по его мнению*, творец и заклинание оба были безупречно благими в своих намерениях.)

ОТВЛЕЧЕНИЕ И РАНЕНИЕ

При использовании активной защиты, а также при отбрасывании, сбивании с ног, ранении, захвате или любом другом отвлечении при концентрации, бросьте Волю-3, для того, чтоб не сбиться при сотворении. При провале – сотворение нарушено, и вы должны начать заново.

При *оглушении* во время концентрации, сотворение автоматически нарушается.

Если вас *ранили*, но не оглушили во время концентрации и вы успешно сделали бросок Воли, то можете продолжать заклинание, но получите штраф за шок к эффективному умению. См. *Шок* (с.Б419) для подробностей.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ И ОБЪЕКТ

«Заклинатель» – это тот, кто пытается прочитать заклинание.

«Объект» заклинания – персона, место или вещь, на которую накладывается заклинание. Если вы творите его на себя, то вы одновременно и заклинатель и объект. Объектом также может быть другое существо, неодушевленный предмет, или даже участки земли. Если объект – это место, то заклинатель может либо «коснуться» этого места протянув руку над ним, или дотронуться до земли, как указано в заклинании.

ТРЕБУЕМОЕ ВРЕМЯ

Большинство заклинаний требуют для сотворения одну секунду. Выполните маневр Концентрация один ход и сделайте бросок умения в конце хода. При успехе эффект заклинания проявляется немедленно. Независимо от успеха или провала, ваш ход заканчивается при броске кубика. Никто не может прервать односекундное заклинание, если только если кто-то не использовал маневр Ожидание, до того как заклинатель начал концентрироваться.

Пример: Патрик хочет сотворить Создать огонь – односекундное заклинание. В свой ход Патрик говорит: «Я концентрируюсь на заклинании Создать огонь». Это занимает весь его ход. Потом, он бросает кубики для этого заклинания. При успехе он создает огонь, но в любом случае ход Патрика закончен. Эйден, который ходит после него, не может попытаться прервать заклинание, если он не совершал маневра Ожидание перед ходом Патрика.

Сотворение некоторых заклинаний может занимать больше одной секунды. Это требует нескольких последовательных маневров Концентрации во время боя. Проверку нужно делать только в конце последнего хода концентрации. Можно «сорвать» незаконченное заклинание без штрафов, но при новой попытке придется начинать сначала.

Пример: если для заклинания требуется 3 секунды, то необходимо три хода потратить только на концентрацию. Проверка совершается в конце третьего хода.

Блокирующие заклинания могут быть сотворены без концентрации, во время хода врага, для защиты от атаки. См. Блокирующие заклинания (с.12-13).

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ СТОИМОСТЬ

У каждого заклинания есть своя энергетическая стоимость. При сотворении заклинания нужно заплатить эту стоимость либо в ЕУ, либо в ЕЖ. Чем лучше вы знаете заклинание, тем меньше энергии вам потребуется на него. Если вы довольно хорошо его знаете, то вы сможете творить его бесплатно. *Исключение:* никогда не уменьшайте стоимость блокирующих заклинаний; см. Блокирующие заклинания (с.12-13).

Если у вас базовое умение в заклинании, с -5 за низкий уровень маны если необходимо, равно 15 или больше, то стоимость заклинания уменьшается на 1. Если 20 и больше – на 2. Стоимость продолжает уменьшаться на 1 за каждые полные 5 уровней после 20. На столько же уменьшается и стоимость поддержки заклинаний. Вычислять полную стоимость заклинаний (например, умножая стоимость заклинания на модификаторы за размер объекта, или за накрываемую площадь) следует перед вычитанием премий за высокий уровень. Энергия продолжает поступать для заклинаний,

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МАГИЧЕСКИЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

Традиционно, для заклинаний часто требуются экзотические ингредиенты: чешуя дракона, кровь девственницы, глаз тритона, корень мандрагоры, значки предвыборной кампании Никсона или что-либо еще. Но в этой книге не указано, какие ингредиенты необходимы для заклинаний, не считая некоторых материалов, необходимых для чар. Крайне тяжело составить список ингредиентов, которые подходили бы для каждого сеттинга, не говоря уже о том, сколько места занял бы этот список.

Вместо этого, ингредиенты для заклинаний остаются на рассмотрение мастера, как мощное средство для тонкой настройки магии в игре. Заклинания, использование которых мастер хотел бы ограничить, могут требовать дорогих и редких ингредиентов. Если какое-то заклинание выходит из под контроля, то может урожай мандрагоры в этом году будет плохим. Ингредиенты заклинаний к тому же могут служить необходимой «ямой», в которую будет пропадать деньги, если их количество у игрока стало огромным.

Экзотические ингредиенты могут быть крайне полезны для ограничения использования магии. Обычно у волшебников нет стимула не тратить всю энергию в каждом столкновении; коль скоро у команды есть немного времени отдохнуть впоследствии, то они вмиг восстановят силы. Однако, если остались только эти глаза червяги до следующего посещения города, то колдуны могут начать пытаться достичь наилучшего эффекта с помощью своей магии и искать другие способы быть полезными при необходимости.

Некоторые возможные ингредиенты и типичные способы их использования см. Магически сильные материалы, с.222.

но высокий уровень позволяет получать ее из окружающей маны, а не из вас!.

Обычно стоимость заклинания вычитается из ЕУ, которые восстанавливаются во время отдыха. Маг, владеющий заклинанием Восстановление энергии (с.89), восстанавливает ЕУ быстрее обычного.

Сжигание ЕЖ

Можно также тратить жизненную энергию на заклинания. Вычитите часть или всю стоимость заклинания из ЕЖ вместо ЕУ. Заклинание действительно ранит вас! Маг получает -1 к эффективному умению заклинания за каждую потраченную ЕЖ. Это применяется вместо обычного штрафа за ранение, и в этом случае не работает Высокий болевой порог.

Использование ЕЖ для мощных заклинаний опасно, но это может быть необходимо, если вы очень устали, но обязаны сотворить другое заклинание. Вы можете «сжигать» ЕЖ пока остаетесь в сознании. Если же проваленный бросок 3Д показывает, что вы умираете, то на самом деле вы просто теряет сознание, и ЕЖ на данное заклинание не тратится.

Расценивайте ЕЖ, потерянные таким образом как обычные ранения.

МАГИЧЕСКИЕ РИТУАЛЫ

Для заклинаний обычно надо совершить ритуал, который включает в себя жесты и речь. Если вы не можете выполнить ритуал, то вы не можете сотворить заклинание. Например, если в ритуале заклинания требуется говорить, то маг не сможет сотворить это заклинание с клепом, или под заклинанием тишины.

Чем выше ваш уровень в заклинании, тем легче его сотворить. Это занимает меньше времени, требует меньше энергии и более простого ритуала. Для подробностей смотрите список внизу. Во всех случаях «умение», подразумевает базовое умение, а не эффективное. Единственный модификатор, изменяемый здесь – это -5 за низкий уровень маны (если необходимо).

Умение 9 или меньше – Ритуал: для исполнения ритуальных движений, необходимо, чтобы были свободны две руки и две ноги, а также надо произносить определенные слова силы твердым голосом. *Время:* удваивается. *Стоимость:* как указано.

Умение 10-14 – Ритуал: необходимо сказать несколько тихих слов и сделать жест. *Время:* как указано. *Стоимость:* как указано.

Умение 15-19 – Ритуал: необходимо сказать одно-два слова или сделать небольшой жест (достаточно пары пальцев), но не обязательно и то, и другое. Вы можете передвигаться со скоростью 1 ярд в секунду, пока Концентрируетесь. *Время:* как указано. *Стоимость:* уменьшается на 1.

Умение 20-24 – Ритуал: отсутствует! Нужно просто смотреть в одну точку, во время концентрации. *Время:* вдвое меньше (округляется вверх до следующей секунды). Минимальное – одна секунда. *Стоимость:* уменьшается на 2.

Умение 25-29 – Ритуал: отсутствует. *Время:* вчетверо меньше (округляется вверх). *Стоимость:* уменьшается на 3.

Умение 30 и выше – как выше, каждые 5 уровней начиная с 25 (т.е. на уровнях 30, 35, 40 и т.д.) вдвое уменьшают время (всегда округляется вверх) и уменьшается энергетическая стоимость еще на 1.

Для некоторых заклинаний всегда будет требоваться определенный ритуал. Эти требования перекрывают указанные выше правила. Например, высокий уровень не изменяет *стоимости* Блокирующих заклинаний (с.12-13) или *время* сотворения Метательных заклинаний (с.12).

ОГРАНИЧЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

Эффекты многих заклинаний зависят от потраченной на заклинание энергии. Например, заклинание лечения излечивает 1 ЕЖ или боевое заклинание наносит 1к вреда за каждую вложенную единицу энергии. Если в описании заклинания не указан верхний предел, то маг *может использовать столько энергии, сколько сможет!* Чем больше энергии затрачивается, тем значимей эффект.

Если в заклинании указан конечный предел эффекта и связанных с ним энергозатрат, то маг *не может* превышать предел, если у него нет высокого уровня Магичности (см. ниже).

Если заклинание переменной стоимости какого-либо одного типа творится на одну и ту же цель несколько раз, то засчитывается только заклинание с наиболее сильным эффектом – эффекты от многократно наложенных заклинаний никоим образом не складываются. Заклинания, которые лечат, наносят повреждения

Необязательное правило: альтернативные магические ритуалы

Есть альтернативный способ исполнять ритуалы, требуемые для заклинаний. Это дает заклинателям больше гибкости для сотворения заклинаний, но лишает могущественных магов возможности полностью забыть о ритуалах.

По умолчанию, все заклинания требуют жестов двумя руками, медленных движений ногами похожих на шаги в танце, и четко произнесенного заклинания. Однако, любой волшебник может решить опустить части ритуала. При этом будут даваться штрафы к умению. Опускание движений ногами дает -2 к умению. Жесты только одной рукой – -2, сотворение без жестов – -4. Тихо произнесенное заклинание – -2, без произнесения заклинания – -4.

С другой стороны, если у волшебника есть время быть особенно аккуратным со своими движениями и произносить заклинание громко и четко, удвоив время сотворения, волшебник получает +1 к своему эффективному умению.

или каким-либо иным образом оказывают *постоянное* воздействие на объект являются исключением. Эти заклинания можно творить повторно, леча или калеча объект на полную каждый раз.

Магичность и эффекты

Способные маги могут выходить за обычные пределы для заклинаний, которые устанавливают конечное число «уровней эффекта» (кубиков вреда, премий к умению и т.п.). *Верхний* предел равен большему значению из стандартного предела и уровня Магичности мага.

Пример: Большое лечение (с.91) позволяет потратить от 1 до 4 единиц энергии для излечения от 2 до 8 ЕЖ. У него четыре уровня эффекта. Магичность на уровне 10 позволят магу увеличить этот предел до 10 уровней. Он сможет потратить от 1 до 10 единиц энергии для излечения от 2 до 20 ЕЖ.

Мастер может не использовать это правило, если он считает, что оно внесет дисбаланс. Конечно, если он установит предел для возможного уровня Магичности, это перестанет быть проблемой!

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ И ПОДДЕРЖКА ЗАКЛИНАНИЙ

Некоторые заклинания производят мгновенный эффект, а затем сразу завершаются. Другие заклинания держаться в течение установленной «длительности» (различной для разных заклинаний, чаще всего – одна минута) и затем проходят, если их не *поддерживать*.

Если заклинание можно поддерживать, то энергетическая стоимость поддержки указана сразу за стоимостью сотворения. Когда действие заклинания подходит к концу, можно продлить его, заплатив стоимость поддержки. Если это сделать, то действие заклинания продлевается на величину длительности этого заклинания. Поддержка не занимает время и не требует броска умения. Расстояние не влияет на поддержку.

Пример: в заклинании Свет (с.110) указано: «Длительность: 1 минута» и «Стоимость: 1 для сотворения; 1 для поддержки». Оно завершиться через минуту, если в конце этой минуты, вы не потратите еще одно очко энергии для под-

Тайные заклинания

Редко можно понять, какое заклинание творит волшебник, особенно если он творит его бесшумно! Вообще, если у заклинания нет очевидного визуального эффекта (как у Огненного шара), то оно может быть сохранено в тайне. Это поможет сделать магические битвы более интересными, если только Мастер точно знает какое заклинание и на кого действует.

Даже если заклинание слышно, наблюдатели должны сделать бросок Тауматологии, чтобы понять заклинание с которым они не знакомы. Наблюдателям, без умения Тауматология, совсем не повезло!

держки. Если же вы тратите энергию, то действие продлевается еще на минуту.

Поддерживать заклинание можно сколько угодно, пока у заклинателя хватает маны. Пока маг в сознании, он знает, когда требуется поддержать его заклинание. Однако нельзя поддерживать заклинание во время сна, и нельзя «передать» заклинание кому-нибудь другому для поддержки.

Высокое умение и стоимость поддержки

Уменьшение стоимости за высокий уровень, применимо и к стоимости поддержки. Так можно уменьшить стоимость поддержки до нуля. Например, если вы знаете заклинание на уровне 15-19, то стоимость поддержки уменьшается на 1, и если эта стоимость была равна 1, то вы можете поддерживать заклинание бесконечно долго без траты энергии!

Концентрация и поддержка

Заклинание можно поддерживать без концентрации, если оно не требует постоянных манипуляций и изменений, например, управления летающим объектом. Для поддержки подобных заклинаний требуется постоянное выполнение маневра Концентрация. Если вы отвлечены, ранены или оглушены, то вам нужно сделать бросок Воли-3. При провале заклинание не заканчивается, но остается в том же состоянии, в каком было на момент отвлечения, и не изменится, пока маг снова на нем не сконцентрируется. При критическом провале, заклинание заканчивается.

Сотворение другого заклинания не нарушает концентрацию, но маг получает штраф к умению, за то, что делает несколько вещей одновременно. (см. ниже *Сотворение заклинаний, при поддержке других*).

Изменение поддерживаемых заклинаний

Заклинание с переменной площадью действия не может быть расширено после того, как было создано. Однако волшебник может решить поддерживать только часть площади заклинания, и платить стоимость поддержки только за часть первоначальной площади.

Типы длительности

По длительности заклинания делятся на пять типов: мгновенное, временное, длительное, постоянное и чара.

Отмена заклинаний

Вам может захотеться завершить действие заклинания, до того как истечет его длительность. Если вы зададите более короткую длительность при сотворении, оно продлится ровно заданное время. Если вы внезапно решили «отменить» заклинание до его завершения, то должны потратить единицу энергии (из ЕУ или ЕЖ) чтобы сделать это, независимо от заклинания и уровня.

Мгновенные (instantaneous) заклинания производят мгновенный эффект, когда созданы и сразу же заканчиваются. Обратите внимание, что некоторые мгновенные заклинания выглядят длительными, так как оставляют после себя постоянный немагический эффект. Например, заклинание *Плоть в камень* мгновенно обращает живое существо в камень и завершается, оставляя после себя каменную статую.

Временные (temporary) заклинания – это заклинания, которые требуют энергии для поддержки. Если у заклинания есть стоимость поддержки, то оно скорее всего временное. Только временные заклинания считаются «включенными» (см. ниже).

Длительные (lasting) заклинания не требуют поддержки, но имеют эффект ограниченной длительности. Обычно, они завершаются при наступлении какого-либо события. *Благословение* – хороший пример. Это заклинание длится до использования эффекта благословения.

Постоянные (permanent) заклинания создают магический эффект, который длится бесконечно. Хороший пример – заклинание *Зомби*. Магическая сила, которая движет мертвым телом присутствует, пока тело не будет физически уничтожено. Постоянное заклинание, в отличие от временного и длительного, не прекращается в области без маны, но приостанавливается, пока цель не покинет область, после чего действие заклинания возобновляется.

Чары (enchancements) производят более устойчивый магический эффект – обычно такой, который производит в свою очередь другие магические эффекты. Чары не снимаются заклинаниями, такими как *Рассеять магию* и *Снять проклятие*. Как и постоянные заклинания, чары приостанавливаются, а не рассеиваются, в областях без маны.

Сопrotивление заклинаний

Заклинания обычно сопротивляются другим заклинаниям или атакам с эффективным умением волшебника, который его создал.

Однако, некоторые временные и длительные заклинания сводятся к нет повторяющимися нападениями. Можно сказать, что такие заклинания имеют Стойкость. Подобно Силе чар, Стойкость заклинаний во время сотворения равна эффективному умению заклинателя. Однако, она может уменьшиться в результате последующих событий. В описании заклинания всегда указано, имеет ли заклинание Сопrotивление, и при какой Стойкости заклинание не срабатывает или рассеивается.

Одна попытка

Некоторые заклинания дают волшебнику только один шанс. Такие заклинания помечаются словами «Одна попытка» в описании. Если такое заклинание не удастся, то заклинатель (и все его помощники) не могут попробовать использовать это заклинание на ту же цель еще раз. Некоторые заклинания разрешают только одну попытку в течение заданного отрезка времени, например – «одна попытка в неделю». В этом случае, заклинатель или группа могут попробовать еще раз по истечении заданного времени. Если время не указано, они не смогут повторить попытку никогда.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ДРУГИХ

Вы можете начать творить только одно новое заклинание за раз. Однако, вы можете начать новые заклинания до того, как предыдущие завершатся. Используйте следующие модификаторы, у вас есть активные заклинания, и вы хотите начать новое:

-3 за каждое заклинание, на котором *концентрируетесь* в данный момент. В описании заклинания указано, требует ли оно концентрации.

-1 за каждое заклинание, которое «включено» в данный момент. Только временные заклинания дают этот штраф.

РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ МАГИИ

Существует множество видов магии. Заклинания объединены в «школы» по области действия, и в «классы» по принципу действия.

ШКОЛЫ МАГИИ

Заклинания оперирующие с одной областью, например огонь, лечение, контроль сознания – относятся к аналитической школе. Базовые заклинания школы являются требованием для более мощных заклинаний. Некоторые заклинания относятся более чем к одной школе. Например, Земля в воздух (с.25) это одновременно заклинание и Земли и Воздуха. Это важно только при учёте требований.

Большинство волшебников специализируются только в нескольких школах. Это наиболее эффективный путь для изучения мощной магии. Однако, можно изучать заклинания из любого количества школ.

КЛАССЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Каждое заклинание относится к одному или нескольким классам, что определяет, как оно будет работать в игре. Эти классы не являются взаимоисключающими, кроме явно указанных в правилах ниже.

Обычные заклинания

Большинство заклинаний относятся к этому классу. Обычные заклинания воздействуют только на одну цель. Их энергетическая стоимость подразумевает воздействие на цель размером с человека – т.е. с МР 0. Для целей с положительным МР следует умножить стоимость заклинания на 1+МР, т.е. $\times 2$ энергии для МР+1, $\times 3$ для МР+2, $\times 4$ для МР+3 и т.д. Но для цели с отрицательным МР цена не уменьшается. У некоторых Обычных заклинаний специальные схемы стоимости, которые перекрывают эти правила.

Обычные заклинания работают лучше всего, если вы касаетесь или видите цель. Не обязательно видеть своими глазами; можно использовать любое заклинание, которое позволяет видеть магическим способом.

Если вы не можете прикоснуться к цели, то из умения вычитается штраф, равный расстоянию в ярдах до цели; например, -5 за пять ярдов. Используйте дистанцию на момент броска успеха для заклинания.

Если вы не касаетесь или не видите цель, то это дает дополнительные -5. Есть два пути направить такое заклинание:

- Назвать целевое местоположение. Для примера, если вы укажете: «На расстоянии одного ярда с той стороны двери», то заклинание заденет любого, кто находится там. Если там никого нет – заклинание тратится впустую.

- Назвать объект; например: «Ближайшее существо в следующей комнате» или «Джордж, который, насколько я знаю, где-то рядом». При этом мастер определяет действительное расстояние до цели. Это рискованно! Потому что если цель дальше, чем вы предполагаете, или просто отсутствует, то вы рискуете провалить бросок, и может быть даже с критическим провалом!

Физические препятствия не влияют на Обычные заклинания. Заклинание никогда не поражает ошибочную цель, за исключением обратных ударов.

Областные заклинания

Эти заклинания воздействуют на область, а не на отдельную цель. Они творятся на поверхность – пол, землю и др. – и их эффект распространяется на четыре ярда (12 футов) вверх от поверхности. Некоторые Областные заклинания работают по-другому; смотрите описание каждого заклинания для подробностей.

Размер площади зависит от энергетической стоимости, а не от сложности броска. Стоимость, указанная для Областных заклинаний – всегда «базовая». Реальная стоимость заклинания равна базовой стоимости умноженной на радиус зоны воздействия в ярдах (минимум 1 ярд): базовая стоимость $\times 1$ для радиуса в один ярд, $\times 2$ – два ярда, $\times 3$ – три ярда и т.д.

В Областных заклинаниях с дробной базовой стоимостью, как $1/2$ или $1/10$, необходимо вложить хотя бы единицу энергии. В нескольких Областных заклинаниях указана минимальная стоимость, которую всегда надо оплатить, даже если она больше чем базовая стоимость, умноженная на желаемый радиус.

Если Областное заклинание воздействует на живых существ, то оно воздействует на всех, находящихся в области воздействия. Вы можете решить воздействовать только на часть площади, вместо полного круга, но цена остается такой же. Например, можно воздействовать на площадь с «дырами» в ней, но энергии придется потратить столько же, сколько и за полный круг.

Если вы не можете прикоснуться ни к какой части области, то получаете штраф к умению равный расстоянию в ярдах до ближайшей границы области.

В остальном, Областные заклинания действуют так же, как и Обычные.

Касательные заклинания

Касательное заклинание «заряжает» руку или магический посох (см. текст в рамке) губительной энергией, которая воздействует на первую цель, к которой вы прикоснетесь. Для этих заклинаний требуется два броска – один для того, чтобы сотворить заклинание, второй – обычный бросок на атаку, чтобы коснуться цели рукой или посохом.

Чтобы сотворить касательное заклинание, нужно сконцентрироваться на требуемое время, затем сделать бросок умения в конце последнего хода сотворения и заплатить энергетическую стоимость. Штрафа за расстояние нет, т.к. маг творит заклинание на себя! При успехе вы заряжаете свою руку или посох магией заклинания. На следующий ход, вы можете либо придержать заклинание, или атаковать им.

При задержке заклинания рука или посох остаются «заряженными». На это не надо тратить энергию и это не требует броска. Вы не можете творить другое заклинание, пока придерживаете касательное, но можете использовать любой другой боевой маневр (но атака заряженной рукой или посохом высвобождает заклинание). Парирование рукой или посохом не высвобождает энергию, только атака в бою является частью ритуала.

Касательное заклинание держится на посохе, пока вы держите посох. Если маг хотя бы на мгновение отпускает посох – энергия уходит безвредно. Если кто-то схватил ваш посох, и вы оба держитесь за посох в ваш ход, то попытка вырвать посох считается атакой, и на оппонента мгновенно действует эффект заклинания!

Для атаки совершите бросок ЛВ или умения безоружного боя для удара рукой, или против соответствующего умения контактного оружия для удара посохом. Это обычная контактная атака. Цель может использовать любую активную защиту. Если защита удалась, то заклинание остается неиспользованным; вы можете попробовать еще раз на следующий ход. Если защита не удалась, то атака наносит обычный урон, а так же немедленно проявляется эффект заклинания.

Доспех защищает против некоторых касательных заклинаний как обычно, а против других не защищает вообще. Если заклинание из тех, которые игнорируют доспех, то ни безоружное парирование (даже одоспешной конечностью), ни блокирование не защищают от заклинания. Даже если такая защита и отражает атаку, то заклинание проникает сквозь доспех или щит цели и поражает её.

ЦЕРЕМОНИАЛЬНАЯ МАГИЯ

Если вы знаете заклинание на уровне 15 или выше и у вас есть группа *добровольных* помощников, то вы можете решить создать заклинание руководя помощниками в хорошо проработанном ритуале, который увеличит мощь заклинания. Такая «церемониальная магия» требует много времени, но позволяет творить более мощные заклинания, чем вы могли бы сотворить в одиночку.

При использовании церемониальной магии время на сотворение увеличивается в 10 раз. Энергетическая стоимость не меняется, но помощники могут давать свою энергию:

Каждый маг, который знает заклинание на уровне 15+: может давать столько энергии, сколько пожелает.

Каждый не-маг, который знает заклинание на уровне 15+: до 3 очков.

Каждый маг, который знает заклинание на уровне 14 и ниже: до 3 очков.

Каждый неподготовленный наблюдатель, который помогает сотворению (поет, держит свечи и др.): 1 очко, до максимума в 100 очков от всех наблюдателей.

Каждый наблюдатель, который противодействует сотворению: -5 очков, до максимума в -100 очков от всех наблюдателей!

Сумма энергии от всех источников представляет общую доступную энергию. Если это превышает стоимость сотворения, то маг получает премию к умению: +1 за 20% дополнительной энергии, +2 за 40%, +3 за 60%, +4 за 100% и далее +1 за каждые следующие дополнительные 100% требуемой энергии.

В конце ритуала необходимо выполнить бросок умения, чтобы сотворить заклинание. Учитываются все обычные модификаторы для использования магии и все премии за дополнительную энергию. Независимо от значения броска, вся вложенная энергия тратится в момент броска кубика.

Заметки к церемониальной магии

- У вас *обязательно* должны быть помощники для использования церемониальной магии.
- Высокое умение *не* уменьшает время на сотворение, цену, или требуемый ритуал.
- Группа помогает сконцентрироваться, поэтому если вы отвлечены во время ритуала, то сделайте бросок Воли, вместо Воли-3, чтобы не отвлечься.
- Церемониальную магию тяжело уравнивать. Значение броска 16 - это всегда провал, 17-18 - всегда критический провал, даже если эффективный уровень 16+.
- Если заклинание создано, участники могут продолжать отдавать энергию для поддержки заклинания. Состав группы может изменяться, пока ритуал остается непрерывным. Таким образом, церемониальная магия позволяет поддерживать заклинание бесконечно.
- На церемониальную магию нельзя воздействовать заклинаниями Желание, Удача или Благословение. Вообще, магия не может воздействовать или предсказывать результат церемониального ритуала.
- Наблюдатель должен поддерживать ритуал по своему собственному добровольному желанию. Создания, чье сознание находится под контролем, не могут достаточно сконцентрировать волю для передачи энергии.

Некоторые Касательные заклинания являются Сопротивляемыми (с. 3-14). Для этих заклинаний требуется *второй* бросок против уровня заклинания для преодоления сопротивления цели, когда оно непосредственно производит эффект.

Метательные заклинания

Этот класс заклинаний включает в себя дистанционные «снаряды» и «стрель», такие как Огненный шар (с.74) и Молния (с.196). Для метательных заклинаний требуется *два* броска умений: один для сотворения и один умения Природная атака (с.В201) для атаки цели.

Чтобы сотворить Метательное заклинание вы должны концентрироваться одну секунду. В конце хода сделайте бросок против уровня в данном заклинании. Модификаторы за расстояние *не* применяются, так как вы создаёте магический снаряд в своей руке. При удачном броске в заклинание можно вложить одну или несколько единиц энергии, до максимума, равного вашему

уровню Магичности. После этого «заряженный» до желаемого уровня снаряд появляется в руке.

В свой *следующий* ход у вас есть три варианта как поступить со снарядом: выполнить дистанционную атаку, продержат его в руке или увеличить его. Для *увеличения* необходима еще секунда концентрации. В конце хода можно еще раз вложить в снаряд от одного очка энергии до количества равного уровню Магичности. Это не требует броска умения.

На следующий ход у мага есть те же варианты: атаковать, держать, увеличить. Но на четвертый ход можно только атаковать либо держать, то есть нельзя потратить более трех секунд на наращивание Метательного заклинания.

После того, как вы прекратили увеличивать заклинание, вы можете «держать» его в руке, готовым к атаке. Вы можете держать его сколько угодно. Держа Метательное заклинание, вы можете двигаться без штрафов, совершать маневры ожидания и прицеливания и даже атаковать рукой, в которой нет снаряда. Штра-

фов к защите нет. Однако, вы *не можете* творить других заклинаний.

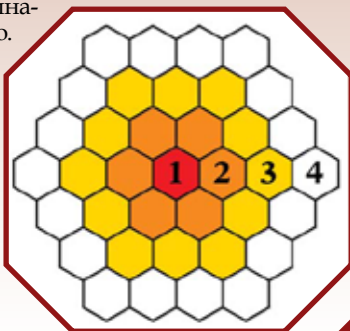
Есть одна помеха: если вы *ранены*, в то время когда держит снаряд в руке, то должны выполнить бросок Воли. Если бросок провален, то снаряд немедленно поражает вас!

Когда вы готовы атаковать, выполните бросок умения Природная атака для попадания. Это обычная дистанционная атака, для которой применяются обычные модификаторы за размер и скорость цели, а также за расстояние. Будучи брошенным, снаряд летит к цели по прямой. Физические препятствия воздействуют на него как и на любое метательное оружие.

Цель может блокировать или увернуться от снаряда, но не может его парировать (умение Парирование метательного оружия может работать для некоторых Метательных заклинаний, на усмотрение мастера). Если цель проваливает защиту, то заклинание воздействует на нее. Сила эффекта зависит от количества вложенной энергии. Большинство Метательных заклинаний наносят 1к вреда за каждую единицу

Областные заклинания на боевой карте

Обозначайте Областные заклинания на боевой карте как показано. Область действия заклинания радиусом в один ярд – один гекс. Область действия заклинания на два ярда – это центральный гекс и все смежные. Область действия заклинания на три ярда – это двухъярдовая область в центре плюс кольцо гексов, смежных с ней. И так далее, строя большие области добавлением следующих колец гексов.



энергии. Естественное Сопротивление повреждениям или ПЗ доспеха дают обычную защиту от Метательных заклинаний, причиняющих повреждения.

Блокирующие заклинания

Блокирующие заклинания творятся *мгновенно*, как защита против физической атаки или другого заклинания. Это магический эквивалент блокирования, парирования или уклонения (и часто считается одной из этих защит; см. описание заклинания). Независимо от уровня, за ход можно сотворить только одно Блокирующее заклинание. Нельзя использовать Блокирующие заклинания против критических попаданий.

Попытка сотворения Блокирующего заклинания *автоматически* прерывает концентрацию. Вы теряете любое подготовленное заклинание точно так же, как при провале броска Воли при отвлечении. Если маг держит (не творит) Касательное заклинание, то оно остается нетронутым. Если он держит Метательное заклинание, то он больше не может увеличивать его, но может удерживать его для последующего использования.

Стоимость Блокирующих заклинаний *не уменьшается* с ростом уровня.

Информационные заклинания

Информационные заклинания творятся для получения знания. Некоторые требуют прикосновения к объекту, когда как другие работают на расстоянии; см. *Модификаторы больших расстояний* (текст в рамке) для получения значений штрафов за расстояние. Заклинания, предназначенные для поиска вещей творятся с -1 за каждую «известную» вещь, которую вы игнорируете во время поиска; надо немного допол-

нительной концентрации, чтобы не принимать во внимание флягу при сотворении заклинания Поиск воды в пустыне. У большинства Информационных заклинаний есть особые модификаторы, так что внимательно читайте описание.

При сотворении Информационных заклинаний Мастер бросает кубик *скрытно от игрока*. Если бросок успешен – мастер выдает желаемую информацию, причём, чем лучше бросок, тем лучше информа-

ция. Если бросок провален – мастер говорит, что вы ничего не почувствовали. При критическом провале мастер выдает неверную информацию! Независимо от результата всегда выплачивается полная стоимость заклинания, поэтому игрок не может знать, успешен был бросок или нет.

Обычно, заклинателю (или церемониальной группе), даётся одна попытка в день использовать Информационное заклинание. Заклинания «Поиска» – исключения из этого правила.

Информационные заклинания не имеют длительности, кроме особо указанных случаев. Они дарят мгновенную вспышку озарения и моментально заканчиваются; следовательно, их нельзя поддерживать.

Сопrotивляемые заклинания

Заклинание любого типа также может быть «Сопrotивляемым». Такое заклинание автоматически срабатывает только при критическом успехе. При обычном успехе такое заклинание должно преодолеть защиту объекта для срабатывания.

МАГИЧЕСКИЕ ПОСОХИ

«Магический посох» – это любая палка или посох наполненный энергией, увеличивающий вашу досягаемость при колдовстве (см. *Посох*, с.70). Он дает три основных выгоды:

- Прикосновение к объекту посохом позволяет сотворить заклинания на этот объект *без штрафа* к дистанции. Это полезно в ситуациях, когда нужно сотворить заклинание на объект, к которому нельзя прикоснуться рукой (например, лечащее заклинание на кого-то попавшего под камень). Это также позволяет волшебнику вставить набор Энергокамней в посох.
- Указание посохом уменьшает расстояние до удаленного объекта на длину посоха. Это полезно для Обычных заклинаний, т.к. жезл длиной в ярд уменьшает штраф за расстояние на -1, а в два ярда – на -2! Скажите мастеру, что вы указываете на объект когда *начинаете* концентрироваться. (Это может предостеречь невольную цель!)
- Посох может удерживать Касательные заклинания. Это дает большую досягаемость, позволяет бить и парировать без вреда для рук.

Магический посох может быть любой длины до двух ярдов. Палочка с Досягаемостью – Б, слишком легкая для нанесения урона, для неё применяется умение Нож или Дага. У длинной палочки или короткого посоха – Досягаемость 1, в бою работает как дубинка, умение – Короткий меч или Шпага. Досягаемость полноценного посоха – 2, учитывается как боевой посох, умение – Посох или Двуручный меч. В большинстве игровых миров, подходящий обыкновенный предмет может быть зачарован в магический посох за 30\$, но он должен быть сделан из природных (бывших живыми) материалов (дерево, кость, бивни, кораллы и т.п.).

В некоторых сеттингах магические посохи это не просто подмога, а главный инструмент магического искусства! В этих мирах маги покупают некоторые или все свои Магические способности с ограничениями приспособлений (с.В116) – обычно Разрушаемость или Может быть украден. Маги, потерявшие посох могут стать почти инвалидами.

У объекта всегда есть шанс на защиту, даже когда он без сознания. Объекты, находящиеся в сознании и которые знают, что что-то должно случиться, могут решить не сопротивляться. Личности без сознания, которым чужда магия или которые подозревают враждебную магию, всегда пытаются сопротивляться.

Для воздействия Сопротивляемого заклинания вы сначала должны выполнить бросок умения. Если у заклинания одиночная цель (т.е. оно не Областное), то учитывается штраф равный уровню Устойчивости к магии объекта, даже если цель не сопротивляется. При провале заклинание не срабатывает, и объект ничего не замечает. При успехе, следует отметить величину успеха; например, если вы выбросил 6 при эффективном умении 13, то его бросок успешен на 7. Если цель *живая или разумная*, то учитывается Правило 16 (см. *Правило 16*, с.В349). Такого предела нет, если цель – другое заклинание.

Затем объект заклинания делает бросок защиты. Персонаж защищается по базовому атрибуту или иной черте, указанной в описании заклинания. Обычно это ЗД или Воля. В любом случае, к защите добавляется уровень Устойчивости к магии. Заклинание сопротивляет-

МОДИФИКАТОРЫ БОЛЬШИХ РАССТОЯНИЙ

Используйте эти модификаторы для Информационных заклинаний, которые работают на большом расстоянии, как заклинания «Искатель».

Расстояние	Штраф
200 ярдов	0
1/2 мили	-1
1 миля	-2
3 мили	-3
10 миль	-4
30 миль	-5
100 миль	-6
300 миль	-7
1000 миль	-8



Добавляйте еще -2 за каждый следующий порядок числа расстояния.

ся по эффективному умению заклинателя в момент творения.

Сравните бросок защиты цели с броском вашего умения в Быстром состязании. Если вы выиграли, то заклинание воздействует на цель. Если вы проиграли, или значения равны, то заклинание не сработало, но вы должны выплатить полную его стоимость! Цель, находящаяся в сознании, чувству-

ет легкую психическую или физическую боль (зависит от атрибута, по которому была защита), но больше ничего не происходит. Вы знаете, смогла ли цель противостоять заклинанию или нет.

Сопротивляемые площадные заклинания: при сотворении Сопротивляемого площадного заклинания выполняется обычный бросок умения и запоминается величину успеха. Все, попавшие в область действия, выполняют бросок сопротивления, а те, кто обладают Устойчивостью к магии получают двойную премию. Заклинание действует на тех, кто проиграл Быстрое состязание.

Рассеивание удерживаемых

Касательных и Метательных заклинаний

Иногда может потребоваться *быстро* рассеять удерживаемое Касательное или Метательное заклинание без траты целого хода на атаку, например при желании сконцентрироваться на другом заклинании. Это можно сделать как свободное действие в любой момент хода; просто скажите, что вы рассеиваете заклинание, и оно «исчезнет» без вреда.

Также можно избавиться от Метательного заклинания (но не Касательного) «уронив» его себе под ноги. Это тоже свободное действие. Это не вредит вам, если снаряд не взрывающийся, но повреждает поверхность, на которой вы стоите. Снаряды, которые наносят урон огнем, способны вызывать пожары!

Чары

Чары используются для создания магических вещей, а так же для снятия магии с магических вещей. Они подробно описаны в Главе 2.

Особые заклинания

Эти заклинания подчиняются особым правилам, приведенным в их описании.

ИЗОБРЕТЕНИЕ НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Мастера-новаторы по желанию могут придумывать новые заклинания. Эти новые заклинания обычно надо сбалансировать с уже существующими. Такая балансировка – не точная наука, но изложенные рекомендации могут помочь. Указанная цена подходит как стоимость сотворения для Обычных заклинаний и как базовая стоимость для Областных заклинаний. Стоимость поддержки большинства заклинаний равна половине стоимости сотворения, округленной вверх.

Это всего лишь рекомендации!

Мастер *не должен* использовать стоимость заклинания, указанную в рекомендациях, если ему кажется это неприемлемым.

Боевые заклинания: обычно единица энергии наносит 1к урона, 2к отбрасывания, снимает 1 ЕУ или поражает слепотой на 1 секунду.

Раздражающие и мешающие условия: заклинания, создающие раздражающие условия (с.В428) стоят около 2 единиц энергии; заклинания которые создают мешающие условия (с.В428-429)

стоят около 5 единиц энергии.

Увеличение способностей: единица энергии соответствует двум уровням умения или одному очку вторичных характеристик; две единицы энергии соответствуют одному очку базовых атрибутов.

Опасности и преграды: одна единица энергии создаёт область, которую люди должны покинуть, иначе им будет нанесен урон – ядовитое облако, поле радиации и т.д. Две единицы энергии создают препятствие, которое будет нелегко преодолеть – стены, за-

падня, и т.п. Три единицы энергии позволяют цели игнорировать некоторые виды препятствий и свободно проходить сквозь них. Четыре единицы делают цель иммунной к определенному типу опасности.

Преимущества и недостатки: заклинания, дающие объекту преимущество или недостаток стоят единицу энергии за каждые три очка преимущества или недостатка.

Информация: большинство информационных заклинаний стоят около двух единиц энергии; заклинания, которые разоблачают секреты, стоят 4 энергии или больше.

Особые эффекты: заклинания, оказывающие незначительный эффект на игровую механику и не оставляющие продолжительных эффектов стоят единицу энергии.

У Метательного заклинания Максимальная дистанция обычно 80 ярдов, хотя мастер может свободно увеличивать или уменьшать это расстояние, если идея заклинания требует других дистанций или эффективность заклинания должна быть отрегулирована.

Заклинания, меняющие или контролирующие живых разумных существ – обычно Соппротивляемые.

Мощные заклинания обычно Очень трудные, имеют большой список требований или и то и другое.

Новые заклинания могут быть доступны любому игроку, который хочет их выучить, или могут быть таинствами, известными лишь малому количеству НИП, или могут содержаться в скрытых книгах или тайных знаниях.

Второй и третий варианты могут привести к новым интересным поискам: кроме собственно преимуществ

открытия новых заклинаний, могущественные волшебники в цивилизованных землях могут щедро заплатить за такие ценные знания.

СОЗДАВАЕМЫЕ ИГРОКАМИ ЗАКЛИНАНИЯ

С другой стороны игроки могут решить, что забытые библиотеки в потерянных городах – это скучно, и попытаться исследовать свои новые заклинания. Только маги могут изобрести новые заклинания.

Используйте правила Новых изобретений на с.В473 для разработки нового заклинания. Для проектирования новых заклинаний требуется умение Тауматология (с.В225). У большинства заклинаний нет модификатора ТУ, но он есть у Технологических заклинаний. У заклинаний также нет уровня Сложности. В случае с заклинанием нет никакого конечного «продукта», поэтому нет этапа производства при разработке заклинаний.

Процесс начинается с того, что исследователь описывает заклинание, которое он хочет создать. Затем мастер записывает заклинание в стандартной форме, включая класс, школу, энергетическую стоимость, время сотворения, длительность и требования. Он может решить, что искомое заклинание может иметь требования, которые должны быть изучены или изобретены до начала создания этого заклинания.

Бросок Концепции совершается против Тауматологии вместо модификатора Сложности; вычитайте количество требований для нового заклинания

(с.6). Вычтите -5 за любое заклинание из школы, в которой исследователь не знает ни одного заклинания. Вычтите -5 в области низкой маны.

Когда на Концептуальной фазе будет создана жизнеспособная магическая формула исследователь (или помощник) должен вложить очко персонажа в изучение нового заклинания. С этого момента может быть разработан прототип. Для этого нужна магическая мастерская, с принадлежностями стоимостью (количество требований + 1) × (400 энергии) × (преобладающая цена за единицу энергии в сеттинге (с.21-22))\$. Исследователь и его помощники могут решить возместить 90% капитала тем, что будут сами заниматься зачарованием; 10% стоимости – это расходные материалы, которые должны быть куплены. Построенная магическая мастерская может быть использована для дальнейших исследований – нерасходуемая часть стоимости мастерской может использоваться бесконечно (хотя критические провалы могут разрушить или повредить часть оборудования).

Бросок Прототипа – это бросок против самого заклинания, сотворенного с помощью церемонии (это можно сделать одному; процесс схож с зачарованием). Добавляются обычные премии Прототипа за квалифицированных помощников, хотя штрафы церемониальной магии за помощников обычно компенсируют их. Учитываются все допустимые модификаторы Концептуального этапа. Критический провал броска Прототипа – это то же самое, что и любой другой критический провал заклинания; бросьте кубики и выберите значение из Таблицы критических провалов заклинаний (с.7). Каждая попытка занимает целый день.

Успешный Прототип заклинания может содержать ошибки, но они редко проверяются. Серьёзная ошибка неотличима от обычного критического провала, поэтому обычно ошибки обнаруживаются спустя время. Укоренившиеся заклинания могут иметь ошибки разработанные поколениями волшебников, но новые заклинания могут сулить неожиданные трудности.

Процесс зачарования предмета новым заклинанием – это исследование, отдельное от разработки самого заклинания. Процесс зачарования фактически более сложный чем само заклинание, т.к. требование к зачарованию – заклинание Зачаровать, что увеличивает эффективное количество требований на 13! Заклинатели-экспериментаторы – упорная братия.

Мастер может позволить Изобретателю-магу применять его Изобретательство к изобретению заклинаний. Однако эта комбинация, возможно, приведет к такому количеству диких изобретений чар, которое не всякий мастер будет рад поддерживать.

Создание персонажей волшебников

Большинство волшебников создаются с высоким ИН и несколькими уровнями Магичности. Также важны ЕУ; некоторые волшебники покупают высокое ЗД, а некоторые просто непосредственно ЕУ. ЕУ могут быть куплены с ограничением «Используются только для заклинательства», что делает их дешевле на 10%.

Есть также несколько полезных для волшебников преимуществ, которые могут быть неочевидны. Разделенное сознание, если решено, позволит волшебнику концентрироваться на нескольких заклинаниях одновременно, что может быть крайне полезно. Волшебник с преимуществом Не спит может, в принципе, поддерживать заклинание бесконечно. Усилитель маны имеет очевидные преимущества для магов в мирах с низким или нормальным уровнем маны (хотя это может быть без сомнений опасно для миров с высоким уровнем маны). Визуализация крайне полезна для заклинателей или волшебников, практикующих церемониальную магию. У волшебника с Визуализацией и высоким ИН есть значительное преимущество в церемониальной магии.

В большинстве сеттингов волшебники также приобретают умения, которые отражают ширину их оккультных знаний. Это практически всегда Тауматология, но волшебники также могут захотеть изучить такие умения, как Алхимия, Нетрадиционная медицина, Тайное знание, Ментальная сила и Оккультизм.

Глава вторая

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

☛ sukukku

Невилл Хоторн, Дипломированный Вольный Кудесник, смотрел в низкий потолок своего чердака.

«Это то, чем ты ожидал заниматься, после получения патента, Таббс? Целыми днями зажигать свечи и покрываться мелом, штампуя побрякушки, чтобы наполнить карманы Старика деньгами; а взамен получать лекцию о важности совместной работы, миску тушёнки и бугристый матрас?»

Его сосед по комнате вздохнул на соседней кровати. «Я и не думал, что будет легко, по крайней мере, поначалу. Но я думал, что мы будем заниматься более интересными проектами, вроде тех, что мы выполняли в академии – как тот огненный лук на третьем курсе. Однако, Старик прав: сейчас деньги приносит штамповка»

Хоторн фыркнул. «Как будто мы знали»

Внезапно, он сел на кровати: «А давай проверим».

«Что?»

«Давай работать независимо»

«Ты что, болен? Мне эта работа нравится не больше, чем тебе, но по сравнению со Стариком мы никто. Его уровня мы ещё много лет не достигнем»

«А нам и не надо. Смотри. Мы уже не ученики. Мы знаем своё дело, хорошо работаем вместе и, между нами, более чем неплохо накладываем простые чары. Будем продавать посохи и Энергокамни академии и, возможно, магические стрелы на сторону. Поначалу тяжело будет, но, по крайней мере, будем работать на себя»

Таббс несколько секунд пристально смотрел на него. «Нам понадобятся деньги»

«Тогда, с этого момента будем откладывать по гульдену с каждой недельной платы. К следующему году будем сами по себе. Тогда ты и увидишь, на что действительно способен зачарователь»

Заклинания зачарования позволяют волшебнику вдохнуть в объект магическую силу. Некоторые магические предметы по-

зволяют пользователю творить заклинания, которых он не знает; на другие навсегда наложены эффекты, схожие с действием заклинаний; прочие делают ещё множество странных и поразительных вещей.

Большинством магических вещей может воспользоваться любой, но некоторыми могут пользоваться только маги. Магия держится в предмете, пока её не выведут оттуда магическим способом или предмет не сломается или износится физически до состояния, в котором магия уходит из предмета навсегда.

ку (хотя большинство зачарователей не упускают возможность получить преимущество от присутствия ассистентов). В одиночку зачарователь не получает премию к умению за дополнительно потраченную энергию. Для наложения чар и зачарователь и ассистент должны знать заклинание Наложение чар и налагаемое заклинание на уровне 15 или лучше. Неумелый наблюдатель не может давать энергию зачарователю.

Наложение чар всегда требует времени и энергии. Некоторые виды наложения чар также требуют особой вещи или мате-



ЗАЧАРОВАНИЕ

«Зачарование» – процесс создания магического предмета с использованием заклинания из школы Наложения чар. Зачарование должно проходить путём Церемониальной магии (стр. 12). Однако, в отличие от прочей Церемониальной магии, наложение чар может выполняться в одиноч-

риала (например, драгоценного камня), или трагу наличных на «общеприменимые» магические припасы.

Магический предмет может нести на себе любое количество чар. Каждая требует отдельного наложения. Присутствие чар никак не влияет на более позднее наложение чар.

Сила магического предмета

При создании магического предмета устанавливается уровень его «Силы». Сила предмета равна *меньшему* из умений заклинания Наложение чар и накладываемой чары создателя. Штраф к умениям за низкий уровень маны при определении Силы предмета не учитывается. Поскольку зачарование – церемониальная магия, заклинатель *может* потратить дополнительную энергию на повышение своего эффективного умения и, соответственно, Силы предмета.

Записывайте Силу каждого созданного или найденного предмета (для определения Силы найденного предмета, ИП должны использовать Анализ магии). Если на предмет наложено несколько чар, каждая чара имеет свой уровень Силы. Когда надо будет узнать уровень творимого предметом заклинания, смотрите Силу предмета.

Чтобы предмет работал, его Сила должна быть не меньше 15. В регионах с низким уровнем маны от Силы отнимается 5; следовательно, в таких регионах предметы с силой меньше 20 *вообще не работают*. В регионах баз маны не работают никакие магические предметы!

Бросок успеха зачарования

При зачаровании все броски делает Мастер. Как и при других видах церемониальной магии, результат 16 означает провал, а 17-18 – критический провал.

При успехе предмет зачаровывается. При критическом успехе увеличьте Силу предмета на 2к; а если выпало 3, предмет может иметь дополнительную чару (решение Мастера). Заклинатель знает, что его чары хорошо легли, но чтобы узнать *насколько* он должен использовать Анализ магии.

При провале результат зависит от метода зачарования – см. ниже. Критический провал всегда означает, что предмет и все нужные материалы уничтожены.

Быстрое ненадёжное зачарование

Этот метод создаёт магический предмет *быстро*. Метод требует по часу на 100 единиц требуемой энергии (округлять вверх). Бросок успеха делайте после этого времени. Вне зависимости от результата, когда Мастер бросает кости *вся*

КОНТРОЛЬ НАД НАЛОЖЕНИЕМ ЧАР ИП

Если ИП волшебникам покажется, что им попадается мало магических предметов, они, возможно, попробуют сделать их сами. Если Мастер посчитает, что некоторые предметы слишком легко создать, или они могут создать дисбаланс в кампании, у него есть много способов усложнить создание предмета.

Редкие материалы: Для создания многих магических предметов требуются определённые материалы. Мастер может заменить их на более редкие или дорогие ингредиенты. Кроме повышения сложности и стоимости создания предмета, это может превратить добычу редкого ингредиента в отдельное приключение.

Побочные эффекты: Наложение чар непредсказуемо. После создания предмета ИП могут обнаружить, что при каждом применении их новой игрушки происходят какие-то странные вещи. Для того, чтобы сделать предмет безопасным, могут потребоваться дополнительные неизвестные ритуалы или меры предосторожности.

Дополнительные траты: Мастер может просто повысить цену создания магических предметов, потребовав, чтобы при их создании использовались более дорогие материалы. Это не то же, что потребовать редких ингредиентов – материалы общедоступны, но дороги. Возможно, для зачарования требуется мастерская наподобие той, что нужна для разработки новых заклинаний (стр. 15).

энергия уже потрачена. Одиноким заклинатель ограничен энергией даваемой его ЕЖ, ЕУ и одним Энергокамнем. Но помощники могут пожертвовать своими ЕУ и ЕЖ как описано в церемониальной магии. Каждый помощник также может воспользоваться одним Энергокамнем. За каждого помощника заклинатель теряет единицу умения; так что количество помощников ограничивается количеством, снижающим эффективный уровень умения заклинателя до 15. Если помощников больше, зачарование не сработает.

Если заклинатель для сотворения заклинания тратит ЕЖ, эффективное умение снижается на единицу за каждую потраченную ЕЖ. То же касается ассистентов, но их умение не влияет на силу предмета, если их эффективное умение не ниже 15.

Если в радиусе 10 ярдов присутствует кто-то кроме заклинателя и помощников, накладывается штраф 1.

При провале чары как-то искажаются. Они могут приобрести неприятный побочный эффект (см. *Таблицу случайных побочных эффектов*, с.В479), стать совсем другими чарами или что-то ещё на выбор Мастера. Пока заклинатель не применит Анализ магии или использует предмет, он не узнает об искажении чар!

Пример: Хоторн и Таббс решают в качестве первого самостоятельного проекта создать не-

сколько Энергокамней, имея три подходящих драгоценных камня. У Хоторна умения Наложение чар и Энергокамень на уровне 16, а у Таббса – 15, так что непосредственно накладывать чары будет Хоторн. Через минимально требующийся час колдовства, Хоторн выбрасывает 12, против эффективного уровня 15 – успех! Каждый заклинатель потратил 10 ЕУ. Хоторн откладывает новый 1-очковый Энергокамень и они откладываются в удобные кресла, чтобы отдохнуть. Так как они оба имеют Восстановление энергии-15, они полностью восстановят силы через 50 минут.

За восемь часов рабочего дня они могут повторить этот процесс четыре раза, пять, если задержаться ещё на час. Через неделю у них есть два 10-очковых Энергокамня (третий камень раскололся после критического провала, но Таббс пообещал, что кошка больше близко к мастерской не подойдёт).

На следующей неделе пришёл маг, которому срочно потребовался новый посох. Хоторн выбрал кусок дерева подходящей длины, и они начали зачарование. Уровень умения Хоторна в заклинании Посох – 17. Его эффективный уровень – 15 (-1 за Таббса и -1 за заказчика, который отказался выйти из мастерской на время работы). Хоторн преуспел, выбросив 9. Он потратил 8 ЕУ и 8 очков из своего нового Энергокамня, а Таббс – 9 ЕУ и 5 очков из своего Энергокамня, итого было потрачено 30 очков.

Медленное надёжное зачарование

Используйте этот метод когда заклинатель хочет чтобы всё было сделано *правильно*. Метод требует по «маго-дню» за каждое требующееся единицу. Маго день – восьмичасовой рабочий день мага. Например, для зачарования предмета, требующего 100 энергии, у одного мага уйдёт 100 дней, у двух 50 и т.д. Маг одновременно может быть занят лишь одним зачарованием; также он не может работать в две смены ни над одним, ни над разными предметами.

Все помощники заклинателя должны присутствовать каждый день. Если день работы был прерван или пропущен, на восстановление уйдёт *два* дня. Потеря мага прекращает проект!

Проверку успеха делайте в конце последнего дня. Заклинатели не тратят ЕЖ и ЕУ – они вкладывают энергию постепенно при работе над чарами.

При провале чары не работают. Время и материалы потрачены зря. (*Исключение*: при зачаровании уже зачарованного предмета предмет остаётся цел, остальные материалы уничтожаются.)

Время, потраченное на наложение чар медленным надёжным способом, считается изучением на работе (стр. В293); заклинатель должен разделить часы изучения между заклинанием Наложение чар и тем заклинанием, которое он накладывал.

Предметы, зачарованный несколько раз

На предмет может быть наложено любое количество чар; каждая требует отдельного наложения. Предыдущие зачарования никак не сказываются на следующих. *Исключение*: заклинание Погибель (стр. 62) ограничивает использование предмета, но *упрощает* последующие зачарования.

Наложение нескольких чар на один предмет имеет как преимущества, так и недостатки. Предмет с несколькими чарами на нём просто носить и использовать; выделенные Энергокамни (стр. 69) могут питать все наложенные на предмет чары. С другой стороны, одиночный предмет уязвим. Если он ломается, теряются все наложенные чары... а критиче-



ский провал при добавлении ещё одной чары уничтожает предмет и *все* чары, наложенные ранее.

Наложение чар не на предметы

У некоторых заклинания опция «предмет» не создаёт предметов. Обычно, это делает эффект заклинания перманентным, в значительной степени повышает его стоимость – от 10 до 100 раз. Обычно, такие заклинания в качестве объекта имеют область или человека и потому не могут быть наложены на предмет. Те не менее, конечный эффект является настоящим зачарованием и может быть снят только заклинанием Снять чары.

Зачарование без заклинания

Некоторые магические предметы созданы не зачарователями. Алхимики могут создать множество долговечных предметов, наделённых магической силой – алхимические обереги и талисманы, гомункулы и философские камни, и это только некоторые из них (подробнее на стр. 220-221). Другие предметы становятся магическими спонтанно; в областях с очень высоким уровнем манны иногда генерируются магические предметы со странными, но мощными качествами.

Снять чары и Подавить чары будут действовать на такие предметы, но со штрафом -2 за незнание.

Прерывание

Если мага прерывают при зачаровании «медленным но верным» способом, учтите следующее:

- Он будет усталым. Считайте, что он теряет 1к ЕУ.
- Он должен продолжать концентрироваться на зачаровании; поэтому все другие заклинания творятся со штрафом -3. (Если он перестанет концентрироваться, он потеряет дни работы.)

Если волшебника потревожили *не* во время активной работы над зачарованием, он *не* получает недостатков!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Для магических предметов действуют те же правила, что и для заклинаний в них содержащихся. Многие дают пользователю творить заклинания – иногда на себя, иногда на кого угодно. Некоторые – «только для магов»; они работают только у пользователей, наделённых Магичностью. Если на предмет наложена *хотя бы одна чара* «только для магов», этим предметом могут пользоваться только маги.

В описании заклинания указывается возможно ли наложить его на предмет. По умолчанию считается что:

- *Нет ритуала.* Пользователь мысленно приказывает предмету работать.
- *Время сотворения то же, что и для обычного заклинания.* Сила предмета не влияет.
- *Энергостойкость та же, что и для обычного заклинания.* Сила предмета не влияет (а чара Энергия влияет – см. с.57).
- *Успешность проверяйте как обычно.* Считайте Силу предмета базовым умением и примените все обычные для заклинания модификаторы. В областях с низким уровнем маны Сила понижается на 5. Сопротивляемые заклинания позволяют обычный бросок сопротивления считать Силу предмета уровнем умения заклинателя.
- *Лишь один персонаж за раз может воспользоваться предметом.* Если им пытаются воспользоваться два человека, использовать его может лишь первый прикоснувшийся. Если он не может воспользоваться предметом, например, предмет «только для магов», а у него не хватает Магичности, его касание не считается.
- *Все другие эффекты те же, что и для обычного заклинания.*

Идентификация магических предметов

Новый владелец магического предмета может не сразу понять его силу. Проще всего вычислить «всегда включённые» предметы (см. ниже) и предметы с зачарованием Связь. Другие предметы не будут работать, пока того не пожелает их владелец, причём пользователь должен пожелать правильного эффекта. Мысленный приказ магическому предмету «Сделай что-нибудь!» его не активирует.

Некоторые эффекты (например, повышение атрибутов) чувствуются сразу, как только предмет активирован. Другие (дыхание под водой, повышение умения) не очевидны до попадания в соответствующую ситуацию. В таких случаях Мастер должен постараться не давать слишком много подсказок о сущности предмета.

Заклинание Анализ магии (стр. 102) показывает все наложенный на предмет чары.

«Всегда включённые» предметы

Некоторые магические предметы «всегда включены». Чтобы предмет заработал, пользователь должен надеть или нести его должным образом (кольцо надето на палец, меч – в руках). Эти предметы не дают владельцу возможность сотворить заклинание, но автоматически творят заклинание на носителя без затрат энергии.

Если стрела или дротик зачарованы атакующей магией, их

можно носить без вреда для себя; в этом случае «надевшим» считается пораженный снарядом. Эффект действует пока предмет не извлечён после удачного броска Врачебного дела или Первой помощи (требуют одной минуты), или не выдран (наносит столько же повреждения, сколько при попадании).

У «всегда включённых» предметов по умолчанию считается:

- *Понятия ритуал, время сотворения и энергостойкость неуместны.* Предмет не даёт возможность владельцу сотворить заклинание, он накладывает заклинание на него, как только он надевает или берёт в руки предмет.
- *Эффекты длятся, пока предмет надет или в руках.*
- *Все другие эффекты те же, что и для других заклинаний.* Если владелец желает (как в случае с вещами с плохим эффектом), он может сделать бросок сопротивления против вещи, если конечно заклинание позволяет сопротивление.

КОНТРОЛЬ ДОСТУПНОСТИ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Многие магические предметы подходят далеко не для всех кампаний. И Мастер может пожелать ограничить количество магических предметов в обращении. Простейший путь – ограничить использование Быстрого ненадёжного метода зачарования, объявив его незаконным или изменив время зачарования за каждые 100 единиц энергии на день, вместо часа. Это делает создание слабых магических предметов гораздо утомительнее и дороже.

В качестве альтернативы Мастер может ввести сеттинговые элементы, сдерживающие распространение магических предметов, например следующие:

Неорганизованность: Наложение мощных чар требует обычно множества ассистентов. Если зачарователи редки, или волшебники редко преуспевают, все необходимые для зачарования условия редко совпадают.

Хрупкость: Зачарование не даёт предмету дополнительной прочности, а владельцы магических предметов склонны тащить их в опасные ситуации. Так как магический предмет теряет свою силу при повреждении, поломки неизбежно снижают общее количество магических предметов в обращении.

Ограничивающие заклинания: На многие магические предметы наложены ограничивающие заклинания, из-за чего они полезны только для одного определённого пользователя.

Прерывания: Сорвать зачарование несложно. Зачарование Медленным надёжным способом может быть сорвано простым отвлечением. Задержки одного участника могут отбросить назад весь круг заклинателей, пользующихся Быстрым ненадёжным методом. Если конкуренты и враги зачарователей имеют привычку пытаться сорвать наложение чар, преодоление их козней повышает цену и понижает количество магических предметов.



ПОКУПКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Во вселенной полно сказочных вещей, которые терпеливо ждут, пока мы обратим на них внимание.

— Иден Филлотс

Цена магических предметов устанавливается Мастером. В типичном фэнтези сеттинге ТУЗ со множеством волшебников и магазинов, ломящихся от магических предметов, магический предмет будет стоить около \$33 за единицу вложенной энергии. Например,

меч с зачарованием Точность +2, предмет на 1.000, будет стоить на \$33.000 больше стоимость самого меча и материалов, требующихся для зачарования.

Цена, однако, предполагает использование Медленного и надёжного метода зачарования; предметы, требующие мало энергии, могут производиться Быстрым ненадёжным методом. Талантливый зачарователь с умением 20 и пятью ассистентами легко может

вложить в предмет 60 единиц энергии, не прибегая к использованию ни ЕЖ, ни Энергокамней. Доступность Быстрого ненадёжного метода зачарования, несомненно, радикально снизит цены на слабозачарованные предметы, впрочем, границу между слабо- и сильнозачарованными предметами прокладывает Мастер.

Потому, по решению Мастера, любой магический предмет, который обычный зачарователь или круг зачарователей может произвести Быстрым ненадёжным методом (граница - примерно 60 единиц энергии), может стоить всего \$1 за каждую единицу магической энергии. Таким образом, стрела с Точностью +1 будет стоить \$25, а магический посох - \$30, но тот меч с Точностью +2 всё равно стоит \$33.000.

В любом случае прибавьте к цене самого зачарования цену предмета, на который будут накладываться чары, и цену всех требующихся магических ингредиентов.

Конечно, чем меньше зачарователей, тем выше цены. Более детальные способы вычисления цены магических предметов ищите в *Экономика и Зачарование* на стр. 21-22.

Будущему покупателю также придётся искать зачарователя. способного создать нужный ему предмет - того, кто знает и заклинание Наложение чар и заклинание(я), которые должны быть наложены на предмет. В некоторых сеттингах существуют магазины, торгующие магическими вещами, которые, возможно, уже выполнили эту работу за него; поиски же достаточно компетентного зачарователя могут потребовать затрат усилий и денег несопоставимо больших, чем цена желаемого магического предмета.

В мирах, где магия неизвестна или секретна, магические предметы не имеют объективной рыночной цены. Каждый предмет - единственное в своём роде сокровище, и продавец может запросить ту цену, которую пожелает!

ЦЕНА ЭНЕРГОКАМНЕЙ

Энергокамень - необходимый для волшебника инструмент. Даже источник манны всего на несколько единиц может значительно повысить магические способности. Энергкамни, как таковые, очень популярны.

Обычно, продаются Энергокамни без причуд. Энергокамень с одной некритичной причудой обычно стоит на 10% дешевле; Энергокамни с несколькими некритическими причудами или одной критической стоят, по меньшей мере, в два раза дешевле.

Дальнейшие допущения включены в таблицу ниже.

Материалы: Цена объекта подходящего для превращения в Энергокамень ёмкостью Р энергетически эффективным способом равна: $10 \times P^2 + 40 \times P$. Однако, 1 раз из 54 при сотворении заклинания Энергокамень происходит критический провал, который уничтожает объект. Цены Энергокамней учитывают этот риск; следовательно, стоимость материалов для Энергокамня ёмкостью Р делится на 53/54.

Труд: Предполагая по умолчанию \$1/единицу энергии, каждое сотворение заклинания Энергокамень стоит \$20. Возможность провала уже учтена при расчёте стоимости единицы энергии \$1, так что стоимость труда - $\$20 \times P$.

Ёмкость	Цена
1	70
2	165
3	280
4	425
5	595
6	790
7	1.000
8	1.300
9	1.550
10	1.900
12	2.650
15	4.050
20	7.350
25	12.000
30	18.500
35	27.000
40	38.000
45	52.000
50	69.500
60	120.000
70	195.000
80	300.000
90	460.000
100	675.000



Подержанные магические предметы

Платить \$33 за очко энергии магического предмета дорого в любом мире, особенно в том, где их много. К счастью, большинству это и не нужно. В мире, где у многих людей есть магические предметы, есть много людей, которым эти магические предметы больше не нужны. Обычно, дешевле купить подержанные предметы, чем платить зачарователю за создание новых.

Хорошие подержанные магические предметы можно получить из нескольких источников. В некоторых сеттингах большая часть магических предметов скопилась у знати, у которой денег больше чем здравого смысла, или вкуса. Некоторые из таких слабостей становятся фамильной чертой, но большинство вещей пылится в чуланах до тех пор, пока для семьи не наступают тяжёлые времена и не приходится распродавать всё лишнее. Хуже того, некоторые вещи просто выходят из моды. Типичному знатному потомку не нужен меч с потёртым эфесом, форма которого была модной ещё тогда, когда его отец молод был, несмотря на зачарование Быстрое выхватывание. По этим и другим причинам продаваемые знатью по бросовым ценам магические предметы составляют львиную долю вторичного рынка.

Другой важный источник подержанных магических предметов – партии приключенцев. Исследуя заброшенные города,

побеждая злых некромантов, защищая заражённые подземелья, чем бы ни занимались приключенцы, они имеют склонность находить те или иные магические предметы. Они не могут использовать их все, потому что продают часть для финансирования новой экспедиции.

Большинство подержанных магических предметов проходят через руки посредников, часто неудачливых заклинателей, которые не способны создавать магические предметы, но могут оценить их качество. Они предлагают магические предметы со скидками до 40%, снижая цены до \$20 за очко энергии. Посредники обычно не торгуют вещами, которые можно создать Быстрым ненадёжным способом – слишком маленькой получается прибыль.

Обратной стороной покупки с рук является то, что вы не всегда сможете купить именно то, что вам нужно. Некоторых зачарованных нет в продаже; если у посредника нет палочки Зловония, вам не повезло. Некоторые чары вы можете найти наложенными на неподходящие предметы – возможно упомянутый раньше немодный меч, или из предметов зачарованных на Очистить воду у посредника только хула-хула. Иногда, единственный предмет с нужным зачарованием несёт на себе ещё чары, или неудобное ограничивающее зачарование. Мастеру не следует перегибать палку, изнурая игроков нелепыми предметами, но иногда, покупая уценённые предметы, вы получаете именно то, за что заплатили.

ПРОДАЖА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Иногда ИП становятся по другую сторону прилавка. Когда они попытаются извлечь выгоду из магических предметов, найденных во время приключений, посредник, торгующий магическими предметами, вероятно, их единственный покупатель. Посредники обычно стараются покупать со скидкой, в два раза больше их собственной, так, если они могут продать предмет со скидкой 30%, они попытаются купить со скидкой 60%. ИП могут попытаться продать предметы напрямую, но найти заинтересованного покупателя может быть трудно. Даже если удастся найти такого, придётся конкурировать со скупщиками, а у ИП нет той репутации, что есть у последних.

Однако, если ИП пытается продать сделанный им предмет, всё немного иначе. Скупщики берут и новые предметы, и иногда чуть дороже, чем найденные; покупать магический предмет у его создателя лучше, чем у нечёсаного приключенца, откопавшего предмет в каком-то склепе. Если у ИП есть связи (например, в Гильдии Магов), признанный зачарователь может согласиться продать предметы ИП на условиях консигнации. Некоторые зачарователи носят с собой несколько предметов с незначительными чарами, чтобы показать своё умение; они могут согласиться продать предмет ИП за долю 10%. ИП получит деньги только после покупки предмета покупателем, не раньше.

ЭКОНОМИКА И НАЛОЖЕНИЕ ЧАР

Как написано выше, новые магические предметы в высокомагическом сеттинге на ТУЗ должны стоить \$1/очко энергии, если предмет зачарован на не более чем 60 очков, и \$33/очко энергии если чары – больше 60 очков. Эти цены рассчитаны исходя из структуры системы наложения чар и предположений о роли и могуществе зачарователей в мире.

Естественно, эти предположения подходят далеко не для всех сеттингов. Поэтому, этот раздел объясняет, как рассчитать цены на очко энергии наложения чар, исходя из другой роли и уровня могущества зачарователей в мире.

Индустрия наложения чар

Наложение большинства чар происходит путём церемониальной магии. Для зачарователя-одиночки Медленный надёжный способ зачарования слишком медленный, а для Быстрого ненадёжного у него не хватает энергии.

Таким образом, зачарователи делятся на два типа – мастер зачарователь, чрезвычайно умелый и способный руководить большими кругами зачарователей, и зачарователи подмастерья, которые участвуют в кругах зачарователей, но недостаточно умелые, чтобы их возглавить. Для того, чтобы

определить цену магического предмета, нам надо знать три вещи: средний заработок мастера зачарователя, средний заработок зачарователя подмастерья и средний размер круга зачарователей. Другие параметры тоже важны, но эти – необходимые.

Для нашего гипотетического высокомагического сеттинга, предположим, что у зачарователя подмастерья Средний уровень дохода, а у мастера зачарователя – Обеспеченный (с. B516-517). Получается, что месячный доход подмастерья зачарователя \$700, а мастера зачарователя – \$1400. Также предположим, что мастер зачарователь имеет умение Зачаровать-20, следовательно, он может возглавить круг максимум из 5 ассистентов.

Медленное и верное зачарование

При Медленном и верном способе наложения чар каждый зачарователь отдаёт одно очко энергии каждый день, вне зависимости от размера круга и предмета. Таким образом, цена одного очка энергии равна дневному заработку зачарователя.

Мы считаем оклад за Медленный и верный способ наложения чар Средним; реального преимущества участие мастеров зачарователей не даёт, а стоят они больше. Потому, большинство наложений чар Медленным и верным способом выполняется группами из двух-трёх зачарователей подмастерье.

Предполагая пятидневную рабочую неделю, получим, что большинство зачарователей работают 22 дня в месяц. Таким образом, стоимость очка энергии будет \$700 разделённые на 22.

Однако, зачарователи должны также рассчитать также ответственность за возможность провала. Провалившееся наложение чар редко, так как минимальный уровень умения зачарователя 15, и они успешны в 95% случаев. Однако, компенсация тех провалившихся зачарований, что составляют оставшиеся 5%, также должна быть внесена в дневной оклад.

Таким образом, цена труда за вложение одного очка энергии равна \$700 (месячный заработок) разделённые на 22 (рабочих дней в месяце) и разделённое на 0.9547 (вероятность успеха), то есть примерно \$33.

Быстрое и ненадёжное зачарование

При Быстром ненадёжном зачаровании главные – мастера зачарователи; их умение определяет сколько ассистентов могут присоединиться к кругу зачарователей, и, следовательно, количество энергии, доступное для создания предмета.

Предположим, что каждый зачарователь отдаёт при Быстром и ненадёжном способе зачарования 10 единиц энергии. (Очевидно, что некоторые зачарователи могут отдавать большее или меньшее количество, но 10 – средний вклад.) Применение Энергокамней не имеет особого смысла; профессиональный зачарователь, действующий Быстрым ненадёжным способом, накладывает несколько чар в день и использование Энергокамней экономически невыгодно. Также предположим, что средний зачарователь знает Восстановление энергии на уровне 15.

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Следующие двадцать четыре главы содержат описание сотен заклинаний. Каждое содержит следующую информацию:

Название заклинания и Класс(ы) к которому оно принадлежит. «(ОТ)» означает, что заклинание это умение ИН/Очень трудное, иначе, ИН/Трудное.

Описание: Эффекты заклинания, особые правила и т.д. Если заклинание требует определённых предметов, считается, что оно использует их, если не указано обратное.

Длительность: Время, которое длится эффект заклинания. Если вы поддерживаете заклинание, эффект продлевается на такой же период. Для заклинаний с мгновенными эффектами длительность не указывается.

Стоимость: Энергия (ЕУ или ЕЖ), которая тратится при сотворении заклинания. Если даётся Базовая стоимость, то это стоимость одного ядра радиуса для Областных заклинаний. Для заклинаний, которые можно поддерживать также приводится стоимость поддержки. Заклинания с мгновенными эффектами поддержать невозможно.

Время сотворения: Если время не указано, заклинание требует одной секунды концентрации и творится в конце вашего хода.

Требования: Другие заклинания, которые вы должны знать (как минимум одно вложенное очко персонажа), прежде чем изучать это заклинание, а также минимальная Магичность, ИН и другие требования.

Предмет: Типы постоянных магических предметов, которые можно создать этим заклинанием, и специальные правила для этих предметов (если есть). Также назначена энергетическую стоимость создания предмета(ов) и стоимость необходимых материалов (если такие есть). Если пункта «Предмет» нет, этим заклинанием нельзя создавать магические предметы.

Итак, цикл Быстрого ненадёжного зачарования состоит из часа наложения чар и 50 минут восстановления 10ЕУ энергии. Восьмичасовой рабочий день, таким образом, вмещает 4,4 цикла (иногда зачарователи задерживаются, иногда заканчивают раньше).

Количество чародеев в круге зависит от уровня умения Зачаровать у мастера зачарователя; так как каждый член круга вычитает 1 из его умения, а оно должно оставаться на уровне не ниже 15, максимальное количество чародеев в круге помимо мастера зачарователя равно умению Зачарование минус 15. Так что обычно в круге зачарователей шесть участников – мастер и пять ассистентов (Зачаровать-20 минус 15).

Это определяет максимальную силу чары, которую может наложить стандартный круг зачарователей методом Быстрого ненадёжного зачарования: 60 очков при шести зачарователях и дополнительные 10 очков за каждого нового зачарователя. Также это определяет максимальное количество энергии, выдаваемое кругом в день: шесть зачарователей выдают каждый по 10 единиц за цикл, которых в дне 4,4, в результате – 264 очка энергии в день.

Чтобы вычислить цену одного дня труда, прибавим к месячному окладу мастера (\$1.400) месячный

оклад пяти ассистентов (\$700×5 или \$3.500), и разделим на 22 (количество рабочих дней в месяце), итого – \$223. Наконец разделим стоимость дня труда (\$223) на вероятность успеха (0.9547), а затем разделим на количество очков энергии, тратящихся за день (264), чтобы получить среднюю цену одного очка энергии \$0,9. Для простоты подсчёта округлим её до \$1/очко энергии.

Закключение

Эти расчёты показывают причину такой разницы в ценах на магические предметы. Быстрый ненадёжный способ намного дешевле; создавать предмет, который можно создать Быстрым ненадёжным способом, как-либо по-другому экономически бессмысленно. Пределом является количество зачарователей, которые могут вступить в круг. В сеттингах, где умение среднего мастера зачарователя Зачаровать-24, пределом будет 100 очков энергии; а там, где Зачарование-16, порог – 20 очков.

Цены также сильно меняются, если меняется социальный статус зачарователей. Если подмастерье зачарователь становится Обеспеченным, а мастера зачарователи Богатыми, цены на Медленное и верное зачарование растут до \$70/очко, а на Быстрое ненадёжное – до \$2/очко.

Глава третья

Заклипания

воздуха

Evader, Calenur, milit

«Умный план, Северин. Рудольф медленно приближался к аэроманту-убийце. «Задушить консула мертвым воздухом, чтобы его смерть казалась естественной. К сожалению, мы смогли отследить остатки твоего заклинания – твоей коварной магии!»

Острие клинка Рудольфа ударило в сердце убийцы, но пронзило лишь вихрь, в который превратился Северин. Порыв ветра поднял Рудольфа в воздух и швырнул об стену с нечеловеческой силой. Хруст ребер сопровождал удар. Последнее, что увидел Рудольф – вихрь, растворяющийся вдали с неприятным смехом.



Эти заклинания влияют на традиционный магический «элемент» – воздух. Если не указано иначе, «воздух» – обычный пригодный для дыхания воздух при давлении 1 атмосфера. Расы, дышащие в других атмосферных условиях, отличных от обычных земных, могут изучать заклинания Воздуха, приспособленные для своей родной атмосферы – например, версия Создать воздух, изучаемая на Нептуне, может создавать метан!

Школа воздуха сильно связана со Школой погоды.

Очистить воздух

Purify Air

Областное

Убирает все примеси из воздуха. Это заклинание часто используется для нейтрализации отравляющих газов и ядовитых испарений. Дым можно убирать по частям, но от ядовитых газов лучше избавляться сразу – иначе они могут распространяться уже на очищенное пространство.

Может также превратить старый спертый воздух в свежий и пригодный для дыхания. Воздуха в радиусе ярда достаточно для одного человека в течение 45 минут (если он не занимается тяжелым трудом).

Длительность: срабатывает мгновенно, очищает навсегда.

Базовая стоимость: 1. Не поддерживается.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Энергостойкость создания: 50.

Искать воздух

Seek Air

Информационное

Сообщает магу примерное расстояние и направление до ближайшего значительного количества воздуха. Используются Модификаторы больших расстояний (с.14). В мирах, где известно, что воздух – смесь газов, маг может искать любой определенный газ или их комбинацию, а не обычный воздух. Любой из известных источников может быть исключен из поиска.

Стоимость: 1.

Предмет

Раздвоенная палочка (обычно из кости птицы). **Стоимость создания:** 60 энергии, \$200 оникс.

Создать воздух

Create Air

Областное

Это заклинание создает воздух из «ничего». Сотворение его где уже есть воздух, приводит к появлению слабого ветра секунд на пять. В воде – появляются пузыри, в твердом материале – заполнит все пустоты, но не будет разрушать конструкцию. В вакууме – создает пригодный для дыхания воздух.

При сотворении в области радиусом 1 ярд создает по 45 ф³ воздуха каждую секунду в течение 5 секунд; каждого куба воздуха хватит на минуту дыхания обычному человеку в покое. Однако, в некоторых средах созданный воздух быстро рассеется в вакууме или сформирует пузырь и всплывет. Воздух нельзя создать внутри живого существа.

Длительность: Ветер, пузыри и т.п. длятся 5 секунд, воздух создается навсегда.

Стоимость: 1. Не поддерживается.

Требования: Очистить воздух или Искать воздух.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Энергостойкость создания: 200.

Убрать запах No-smell

Обычное

Убирает запах объекта и делает его совершенно невоспринимаемым обонянием. Личные вещи объекта также перестают пахнуть. Ни какие иные особенности объекта не затрагиваются.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 2 сотворение, 2 поддержка.

Требования: Очистить воздух.

Предмет

Украшение; действует только на носителя. *Стоимость создания: 150 энергии и \$300.*

Зловоние Stench

Областное

Создает клубящееся облако с отвратительным запахом серы. Пока не рассеется, будет производить эффект удушающего газа – любой, кто вдохнет его, должен сделать бросок 3Д, или получит 1к вреда (бросок раз в минуту). Также находящиеся в области начинают задыхаться (см. *Удушье*, с.В436). Газ тяжелее воздуха и будет опускаться к полу. Скорость рассеивания будет зависеть от площади и силы ветра. В помещениях это будет не менее 5 минут, а в ветреный день на открытом воздухе рассеется за 10 секунд. Обладающие чертами Фильтрация воздуха или Не дышит) невосприимчивы к токсичному эффекту газа.

Длительность: 5 минут, кроме открытых пространств.

Базовая стоимость: 1. Не поддерживается.

Требования: Очистить воздух.

Предмет

Посох, палочка, украшение. *Энергостоймость создания: 60*

Уничтожить воздух Destroy Air

Областное

Позволяет уничтожить весь воздух выбранной области. На открытом пространстве это вызовет мгновенное заполнение окружающим воздухом. В результате заполнения все находящиеся в области получают 1к-2 вреда если провалят бросок 3Д. Существа с мета-чертой Тело из воздуха (с.В262) получают 2к вреда. В герметичных или закрытых помещениях может быть намного опаснее, т.к. не оставит пригодного для дыхания воздуха.

Длительность: мгновенно, но воздух исчезает навсегда.

Базовая стоимость: 2.

Требования: Создать воздух.

Запах Odor

Областное

Создает любой знакомый магу запах. В замкнутом помещении запах держится около часа (вне помещения быстро развеивается). Не может произвести никакого вредоносного эффекта – например, запах яда не ядовит.

Длительность: 1 час.

Базовая стоимость: 1. Не поддерживается.

Требования: Убрать запах.

Предмет

Украшение, постоянно распространяющее установленный при создании запах. *Энергостоймость создания: 40.*

Формировать воздух Shape Air

Областное

Позволяет заклинателю создать движения воздуха в небольшом объеме. Ветер начинает дуть из выбранной клетки (штрафы за расстояние до нее), потоком шириной в 1 клетку, на расстояние 5 ярдов за единицу вложенной энергии, после чего исчезает. Способно сдувать (см. *Сбивание*, с.В378) – каждую секунду бросается 1к за каждые две единицы энергии, вложенные в заклинание (выброшенный результат считается вредом в целях сдувания, но не наносит никакого реального вреда).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1-10. 1 даёт мягкий бриз, 4 ветер, 6 шторм, 8 и более сильный порыв. Столько же поддержки.

Требования: Создать воздух.

Предмет

Посох, палочка, украшение. *Энергостоймость создания: 200.*

Струя воздуха Air Jet

Обычное

Позволяет выстрелить тонкую струю воздуха из пальца. Каждый ход маг кидает ЛВ-4 или умение Природная атака для попадания в цель. От этой атаки можно защититься блоком или уклонением, но парировать ее нельзя. Струя наносит 2к отбрасывающего вреда за единицу энергии, вложенную в заклинание, и имеет дальность, равную количеству кубиков вреда. Наносит реальный вред воздушным

существам и роям мелких существ. Также неплохо подметает пол.

Длительность: 1 секунда

Стоимость: 1-3. Столько же поддержание.

Требования: Формировать воздух.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Если это палочка или посох – струя исходит с конца. *Энергостоймость создания: 200.*

Воздушное зрение Air Vision

Обычное

Позволяет видеть сквозь любой дым, пыль, песок в воздухе, уничтожает все штрафы за состояние воздуха.

Также относится к школе Знания.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за миллию сотворения. Половина за поддержание.

Требования: Формировать воздух.

Предмет

Любой. *Энергостоймость создания: 200.*

Тело из воздуха Body of Air

Обычное;

Сопротивление по 3Д.

Тело объекта становится газообразным, он временно приобретает мета-черту Тело из воздуха (с.В262). Одежда (до 6 фунтов) также становится воздушной, но теряет магические свойства на время нахождения в этой форме.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение, 1 поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Формировать воздух.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение, действует только на носителя. Однако, сразу после активации предмет выпадает сквозь руки мага – то есть, заклинание, сотворенное с помощью этого предмета, длится только одну минуту. *Энергостоймость создания: 800.* (б) Посох, палочка, украшение. В отличие от предыдущей версии, приобретает газообразную форму вместе с владельцем, что позволяет поддерживать эффект заклинания дольше, чем одну минуту. Все остальные магические свойства в это время теряются. *Энергостоймость создания: 1.500.*

Мёртвый воздух

Devitalize Air

Областное

Удаляет кислород из воздуха, делая его непригодным для дыхания. До тех пор, пока «мёртвый» воздух не рассеется, любое дышащее существо начинает задыхаться (см. *Удушение*, с.В436), огонь в области эффекта заклинания гаснет. Жертвы могут не заметить эффекта, пока не начнут терять ЕУ; требуется сделать бросок Восприятия, чтобы заметить изменение качества воздуха. Спящие должны бросить ЗД, чтобы проснуться, когда начнут задыхаться.

Закливание длится до тех пор, пока живой воздух не распространится в область воздействия. В замкнутых помещениях это потребует около минуты на каждый ярд радиуса области, или всего до 10 секунд в ветреный день на улице. В герметичной комнате воздух останется «мёртвым» очень долго! Очистить воздух отменяет эффект.

Базовая стоимость: 2. Не подерживается.

Требования: Уничтожить воздух.

Предмет

Посох, палочка, украшение. *Стоимость создания:* 300 энергии и \$200 за оникс.

Ходьба по воздуху

Walk on Air

Обычное

Временно дает преимущество Ходьба по воздуху (с.В97). Если по любой причине объект падает - заклинание ломается. Если пересоздать заклинание сразу же, объект будет падать всего секунду (около 5 ярдов) и «приземлится» на воздух, получив 1к вреда (если он до этого не упадет на землю!). Если он находится в 10 футах над пропастью с левой - у него проблемы!

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 создание, 2 подержание.

Требования: Формировать воздух.

Предмет

Посох, палочка, украшение или обувь; действует только на носителя. *Стоимость:* 500 энергии и \$1000.

Стена ветра

Wall of Wind

Областное

Окружает область стеной ветра, мешающего движению.

Стена имеет толщину один ярд, и четыре ярда в высоту, но ее можно сделать выше, соответственно умножая стоимость (удваивая за 8 ярдов, утраивая за 12 ярдов и т.д.). Низкотехнологические снаряды сбиваются с курса, пересекая стену, и получают штраф на попадание -10 за каждый ярд стены, через который пролетают. Высокотехнологические пули получают штраф -2 за каждый ярд. Стоять в толще ветра очень сложно: -3 ЛВ и каждую секунду отбрасывание в случайном направлении на 2к вреда.

Стена также поднимает в воздух легкий мусор с земли - пыль, листья, насекомых и т.д. Каждую секунду пересекающий стену или стоящий в ее толще должен закрывать глаза или бросать ЗД, чтобы не быть ослепленным аналогично единичной Струе песка (с.52) (если Мастер не решит, что область слишком чистая и поблизости нет мусора).

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2. Половина за подержание.

Время сотворения: стена возникает сразу после начала сотворения, изначально окружая область радиусом в один ярд; маг может расширять область воздействия со скоростью 1 ярд радиуса за секунду концентрации.

Требования: Формировать воздух.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. *Стоимость создания:* 400 энергии и \$500 за оникс.

Буря

Windstorm

Областное

Круговорот ветра с центром спокойствия внутри (хорошее место для мага). Центр спокойствия может быть диаметром вплоть до половины диаметра бури - или меньше, по желанию мага. Концентрируясь, маг может перемещать бурю на любое расстояние вплоть до ее собственного диаметра в секунду; центр спокойствия перемещается вместе с ней. Маг может перемещаться сам со скоростью до половины своего нормального Движения в пределах центра, концентрируясь на заклинании.

Любой, попавший в достигшую полной силы Бурю должен делать бросок СЛ каждую секунду, или будет сбит с ног ветром. Все ЛВ-умения получают -5, а дистанционные атаки штраф -10 за каждый ярд бури, через который они проходят.

За удвоенную стоимость маг может создать еще более мощную Бурю, подобный торнадо. Броски СЛ, чтобы остаться на ногах, делаются с -5, дистанционные атаки сквозь него вообще невозможны; видимость в пределах действия в лучшем случае один ярд. Эта мощная Буря физически поднимает и разбрасывает объекты весом вплоть до 30 фунтов за каждый ярд радиуса.

Длительность: 1 минута после достижения полной силы.

Базовая стоимость: 2. Половина за подержание.

Время сотворения: Буря возникает немедленно, но маг должен концентрироваться в течение количества секунд, равного радиусу Бури в ярдах, чтобы она достиг полной силы.

Требования: Формировать воздух.

Землю в воздух

Earth to Air

Обычная

Превращает землю или камень в воздух, пригодный для дыхания - это может оказаться полезным для тех, кто завален под землей. Чем больше маг затратит энергии, тем больше земли он сможет превратить; но полученное помещение будет ограничено простейшими геометрическими формами, наибольшее измерение которых не превышает четырехкратного наименьшего измерения.

Также это заклинание школы Земли.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 1 для превращения одного ф³ земли/камня в воздух, которого достаточно для дыхания одному персонажу в течение одной минуты. Большие объемы превращаются по цене 5 очков энергии за ярд³. Металл можно превратить в воздух за тройную стоимость.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Создать воздух и Формировать воздух.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Для превращения нужно дотронуться предметом до камня. *Стоимость создания:* 750 энергии и \$1.000 за украшение.

Облака

Clouds

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.194.

Предсказание погоды

Predict Weather

Информационное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.193.

Ветер

Wind

Особое; Областное.

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.195.

Дождь

Rain

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.195.

Снег

Snow

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.195.

Сотрясение

Concussion

Метательное

Маг создает в руке шар плотного воздуха. При попадании в цель шар громко взрывается; Все в радиусе 10 ярдов должны сделать бросок ЗД-3, или будут оглушены. Оглушенные могут каждую секунду делать бросок ЗД-3 для восстановления. Защищенный слух дает +5 к этому броску. Сотрясение имеет 1/2Д 20, Мах 40, Точ 1; на попадания бросок умения Природная атака.

Также относится к заклинаниям Звука.

Стоимость: любая, вплоть до удвоенного уровня Магичности за секунду, в течение трех секунд. За каждые 2 единицы энергии, вложенные в заклинание, снаряд наносит 1к тупого вреда. Полные правила по взрывам см. Взрывы, с.В414.

Время сотворения: 1-3 секунды.

Требования: Формировать воздух и Гром (с.171).

Предмет

Посох или палочка – снаряд вылетает с конца. Используется только магами. *Стоимость создания:* 1000 энергии и \$400 за оникс.

Дышать воздухом

Breathe Air

Обычное

Позволяет объекту дышать в воздухе так, 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.

Также относится к заклинаниям Воды.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение. 1 поддержание.

Требования: Создать воду и Уничтожить воздух.

Предмет

Посох, палочка, украшение или одежда; действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 150.

Дышать водой

Breathe Water

Обычное

Описано в *Заклинаниях воды*, с.189.

Истинный воздух

Essential Air

Областное

Создает магическую эссенцию воздуха. Созданный воздух «чище» и используется (для дыхания и т.д.) в три раза дольше, чем обычный, прежде чем загрязнится. Огонь в Истинном воздухе горит жарче (но не быстрее), что добавляет единицу вреда за каждый кубик (это увеличивает жар даже Истинного огня!). На открытом пространстве рассеивается за 5 секунд.

Длительность: постоянно, пока не рассеется или .выработается.

Базовая стоимость: 2.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: как минимум шесть заклинаний воздуха.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Цена создания: 800 энергии и \$400 за оникс.

Сопrotивление молнии

Resist Lightning

Обычное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.196.

Молния

Lightning

Метательное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.196.

Воздушный вихрь

Air Vortex

Областное; Сопrotивление по ЗД или ЛВ

Перемещает всех, оказавшихся в зоне сотворения эффекта, куда-то в другое место внутри огромного крутящегося Воздушного

вихря. Вихрь имеет Движение 10. Заклинатель может исключить любого из площади захвата, определив это при сотворении. Можно сопротивляться захвату по лучшему значению из ЗД или ЛВ. Захваченные вихрем принимают на время парообразную форму, как в заклинании Тело из воздуха (с.24). Вихрь может не проходить сквозь однородные объекты.

Длительность: 10 секунд.

Базовая стоимость: 8 сотворение. 3 поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2, Тело из воздуха и Буря.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Стоимость создания:* 1200 энергии и \$800 за оникс.

Разрывная молния

Explosive Lightning

Метательное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.196.

Молниевый кнут

Lightning Whip

Обычное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.196.

Шокирующее касание

Shocking Touch

Касательное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.196.

Искрящее облако

Spark Cloud

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.196.

Искрящий шторм

Spark Storm

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.197.

Атмосферный купол

Atmosphere Dome

Областное

Описано в *Заклинаниях защиты и предупреждения*, с.169.

Стена молний

Wall of Lightning

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.197.

Потепление

Warm

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.195.

Похолодание

Cool

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.195.

Молниевый шар

Ball of Lightning

Метательное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.197.

Молниевый взор

Lightning Stare

Обычное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.198.

Тело из молний

Body of Lightning

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.198.

Молниевое оружие

Lightning Weapon

Обычное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.198.

Песчаная буря

Sandstorm

Областное

Создаёт Бурю (с.25) с неприятным дополнением в виде песка! Песок создается заклинанием – область не обязана быть песчаной. Песчаная буря мешает зрению (-2 за каждый ярд, через который смотрит персонаж, за исключением «ока»).

Каждую секунду каждое существо в пределах области действия должно закрыть глаза или сделать бросок ЗД, чтобы не ослепнуть аналогично действию единичной Струи песка (с.52).

Это также заклинывание Школы земли.

Длительность: 1 минута после набора полной силы.

Базовая стоимость: 3 сотворение. Половина за поддержание.

Время сотворения: буря возникает немедленно, но маг должен концентрироваться в течение количества секунд, равного радиусу бури в ярдах, чтобы она достигла полной силы.

Требования: Буря и Создать зумлю.

Предмет

Посох, палочки или крошечное. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Шторм

Storm

Областное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.195.

Молниевые снаряды

Lightning Missiles

Обычное

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.195.

Молниевая броня

Lightning Armor

Обычная

Описано в *Заклинаниях погоды*, с.198.

Тело из ветра

Body of Wind

Обычное; Сопротивление по ЗД

Превращает объекта и его одежду в живой вихрь радиусом от 2 до 4 ярдов. В это время он получает вариант мета-черты Тело из воздуха (с.В262); нет Уязвимости к вакууму, Нет точных манипу-

ляторов (вместо Нет манипуляторов), эффективная СЛ равна удвоенной обычной). Одежда весом до 6 фунтов также становится вихрем, но на это время теряет все магические свойства. Все в радиусе нахождения объекта должны кидать СЛ каждую секунду, чтобы устоять на ногах. Все ЛВ-умения получают штраф -5, попавшие в вихрь метательные атаки попадают в цель только на критическом успехе. В области действия нет зоны безопасности.

Длительность: 5 минут.

Стоимость: 8 создание. 4 подержание. Стоимость не умножается при сотворении на более крупных существ, как у большинства Обычных заклинаний.

Время сотворения: 2 секунды; ветер достигает полной силы сразу после окончания сотворения.

Требования: Магичность 3; Тело из воздуха и Буря, каждое на уровне 16+; и по одному заклинанию из пяти других школ, кроме Воздуха.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение; действует только на носителя. Сразу после активации предмет падает сквозь руки пользователя; однако, заклинание действует еще минимум минуту. *Стоимость создания:* 1.700 энергии и \$1.000 за оникс. (б) Посох, палочка или украшение; действует только на носителя. В отличие от предыдущего предмета, этот превращается в ветер вместе с носителем, позволяя ему поддерживать заклинание дольше минуты. Пока находится в таком состоянии он теряет все магические свойства, которыми обладал будучи твёрдым. *Стоимость создания:* 3.500 энергии и \$2.500 за оникс.

ЗАКЛИНАНИЯ ЭЛЕМЕНТНЫХ ДУХОВ

Эти заклинания имеют дело с духами, воплощающими четыре классических элемента – воздух, огонь, землю и воду. Для каждого из четырех элементов существуют отдельные заклинания, но в общем и в целом они практически идентичны заклинаниям, данным ниже для элементалей воздуха.



Призыв элементаля

(воздуха)

Summon (Air) Elemental

Особое

Отдельное заклинание для каждого из четырех элементов. Позволяет магу призвать ближайшего элементаля – если такой есть. В общем, Мастер должен подразумевать, что элементаль всегда будет присутствовать в подходящей локации, если сценарий или ситуация не предусмат-

ривают обратного. Уровень силы элементаля определяет маг, вкладывая определенное количество энергии в заклинание, но точные способности элементаля определяются Мастером.

Призванный элементаль не подконтролен заклинателю, но должен оставаться с ним минимум час или пока не будет отозван или разрушен. Заметьте, что отзыв не гарантирует, что элементаль уйдёт. Если он враждебен или просто любопытен, то может захотеть остаться!



Заклинатель может спрашивать призванного элементаля, просить об услуге и т.д. Элементаль немедленно делает бросок реакции, чтобы понять своё отношение к волшебнику. При хорошей реакции, он сотрудничает в течение часа – не дольше –, а затем исчезает. Мнение элементаля можно поколебать соответствующими соблазнами, конечно если волшебник представляет что может заинтересовать элементаля.

Длительность: 1 час. Может быть неподдерживаемым.

Стоимость: 1 энергия за 10 очков персонажа для построения элементаля. Минимальная энергостоймость 4 (однако это не всегда призывает 40-очковое существо).

Время сотворения: 30 секунд. Элементаль может появиться в течении 2к минут.

Требования: Магичность 1 также или восемь заклинаний соответствующего элемента или четыре заклинания соответствующего элемента и иное заклинание Призыв элементаля.

Предмет

Посох, палочка или украшение, с соответствующими элементу изображениями – для каждого из четырёх элементов требуются различные чары. *Стоимость создания:* 800 энергии, \$1.300 золотом и платиной.

Контроль элементаля (воздуха)

Control (Air) Elemental

Обычное; Сопротивление по большему из СЛ и Воли

Контроль всех действий одного элементаля, пока длится заклинание. Для прямого управления элементаль должен быть в видимости заклинателя. Если элементалю просто говорят уйти, он сделает это. Если его посылают

с заданием, без прямого управления, его ИН должен быть достаточным (по решению Мастера) для выполнения инструкций!

Это заклинание может использоваться как информационное, чтобы оценить четыре атрибута данного типа элементаля (в пределах 15 футов). Бросок успеха требуется, но не стоит энергии.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 энергия за 10 очков персонажа для построения элементаля. Половина этого (округлять вверх) на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Призыв элементаля соответствующего элемента.

Предмет

Посох, палочка или украшение, с соответствующими элементу изображениями – для каждого из четырёх элементов требуются различные чары. Предмет не позволяет пользователю творить заклинания, но даёт ненакапли-

ваемую премию +2 к любым попыткам использовать заклинание. *Стоимость создания:* 1.000 энергии, \$1.300 золотом или платиной.

Создание элементаля (воздуха)

Create (Air) Elemental

Особое

Создание духа соответствующего элемента. Заклинатель может определить возможности создаваемого элементаля увеличивая или уменьшая атрибуты базового элементаля данного типа; он может менять менять, добавлять или убирать преимущества и недостатки с разрешения Мастера. Нетпределов вариации атрибутов, однако очень глупые элементали могут не понимать сложных команд. Вновь созданный элементаль служит заклинателю примерно один час. В конце этого времени проведите состязание между умением мага в данном заклинании и комбинацией ИН и СЛ элемента. При победе заклинателя, элемент служит еще час, в его конце снова требуется состязание, и т.д. При проигрыше заклинателя, элементаль избегает контроля и уходит (или атакует, при очень плохой реакции).

Стоимость: 1 энергия за 5 очков персонажа на построение элементаля.

Время сотворения: количество секунд равно сумме очков персонажа на создание элементаля.

Требования: Магичность 2 и Контроль элементаля соответствующего элемента.

МАЛЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА

Это базовый элементаль воздуха, призываемый Вызовом элементаля воздуха с минимальными энергозатратами (4 единицы). Большие энергозатраты помогут вызвать более могущественных духов. Обычно это просто означает более крупного элементаля; единица энергии равна 1 дополнительному очку СЛ, 5 ЕЖ или двум очкам СП. Однако, Мастер может создать и необычных элементалей, добавляя другие черты в данный ниже шаблон, или создать свой собственный.

Малый элементаль воздуха

40 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ-4 [-40]; ЛВ-1 [-20]; ИН-2 [-40]; ЗД-3 [-30].

Модификаторы вторичных характеристик: МР-1; ЕЖ+2 [4].

Преимущества: Не дышит[20]; Не ест не пьёт[10]; Не спит [20];

Полёт (Легче воздуха, -10%) [36]; Иммуитет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к ранениям (рассеянный) [100].

Недостатки: Нет хороших манипуляторов [-30]; Безногий (воздушный) [0]; Уязвимость (вакуум и атаки порывами ветра ×2) [-20].

Глава четвёртая

ЗАКЛИНАНИЯ

ЖИВОТНЫХ

vlexz

Браконьерша побледнела увидев серебряную цепочку в руках партнера.

Ты идиот! Почему из всех олений леса ты решил убить этого?

Кай был не слишком сообразителен, однако понимал, когда его ругают

В чем дело, Сильвия? Я увидел серебро и подумал что оно будет приятным дополнением.

Дополнением! Ты что, дурак? У животных нет серебряных амулетов, которые просто так свисают с них. Эта штука магическая; этот олень — собственность одного из лесных стражей!

На самом деле он был моим другом, - раздался голос позади нее.

Сильвия бросила один взгляд назад и бросилась в лес. Существо на границе вырубки имело тело человека, лапы горного льва и ноги оленя. Не было шансов, что она сможет обогнать стража. Однако, ей этого и не требовалось.

Ей всего лишь надо было обогнать Кая.

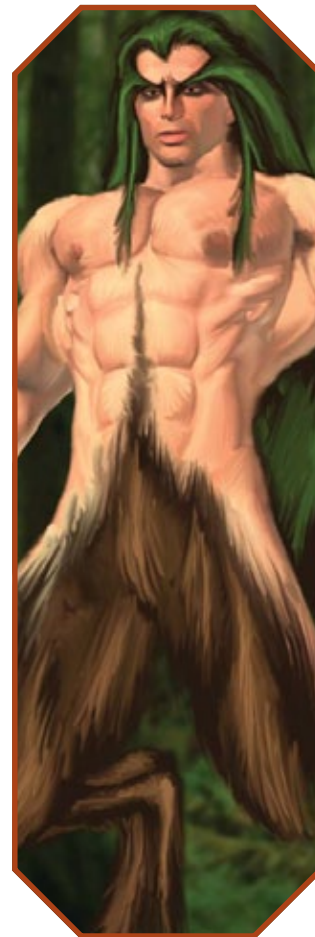
Эти заклинания позволяют общаться и контролировать животных. Ни одно из них не даёт объектам специальных возможностей — животные под контролем не способны ни на что свыше своих нормальных способностей, но будут пытаться исполнить ментальные приказы мага настолько хорошо, насколько им позволят возможности. Точно так же, возможность говорить с животными

позволит вам узнать только то, что животное знает и понимает.

Некоторые заклинания применимы только к одному типу животных. По предположению принятому в этих правилах, животное царство делится на пять категорий: Вредители (включая червей, насекомых и прочих неприятных существ), Рыбы (включая большинство моллюсков), Рептилии (включая большинство амфибий), Птицы и Млекопитающие. Эти категории произвольно основаны на категориях «жизненных форм» найденных антропологами в большинстве человеческих культур. Тем не менее, эта псевдонаучная таксономия может не отображать реалии каждого конкретного игрового мира. В некоторых мирах категории могут быть Созданиями земли, Созданиями воздуха и Созданиями моря. В других может быть представлен любой современный биологический класс, от Паукообразных до Медуз.

Заклинания данной школы работают только на неразумных животных, что обычно означает расовый ИН 5 или меньше. У немногих животных, таких как человекообразные обезьяны, расовый ИН 6. Решение какое заклинание более уместно — школы Животных или школ Разума и Контроля тела оставляется на усмотрение Мастера.

Все магические предметы данной школы должны изображать



соответствующий тип животных либо содержать вставку зуба или кости животного.

Успокоить зверя

Beast-Soother

Обычное

Успокаивает одиночное животное. Бросок реакции животного на заклинателя улучшается на удвоенное значение вложенной в заклинание энергии.

Длительность: постоянно, пока что-либо не встревожит животное.
Стоимость: 1-3.

Требования: Убеждение или преимущество Понимание животных.

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 600.

Гибриды

Некоторые животные ни рыба не мясо, а сверхъестественные твари не попадающие в обычные категории животных. Классический пример - Грифоны, наполовину орлы наполовину львы. Морской конь — легендарный зверь, спереди конь, сзади рыба — другой пример.

Животные, которые объединяют в себе черты из одной категории не являются гибридами. Существо с волчьей головой на теле осла состоит из частей Млекопитающих, и не является гибридом в этом смысле.

Любое животное которое не поддается классификации, такие как гигантские космические амебы, могут быть классифицированы как гибриды по выбору Мастера.

Раздразнить зверя

Beast-Rouser

Обычное

Возбуждает одиночное животное. Бросок реакции животного на кого угодно ухудшается на удвоенное количество очков энергии вложенное в заклинание.

Длительность: до тех пор, пока не потребуются бросок реакции или по истечении часа.

Стоимость: 1-3. Не поддерживается.

Требования: Раздражение или преимущество Понимание животных

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 500.

Контроль (животных) (Animal) Control

Обычное;

Сопротивление по Воле

Контролирует действия одного большого животного или единичного роя (см. Атака роем, с.В461) из выбранной категории. Концентрация необходима. Это заклинание не будет работать на разумных (расовый ИН 6 и более). Необходимо учить отдельное заклинание для каждой категории животных.

Длительность: 1 минута

Стоимость: Различна. Стоимость сотворения равна ИН наиболее разумных существ категории. Половина за поддержание.

Требования: Успокоить зверя.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Позволяет пользователю контролировать отдельный вид животных. Энергостойкость создания: 100 за очко расового ИН животного. (б) Посох, палочка или украшение. Позволяет пользователю контролировать любое животное одной категории. Энергостойкость создания: 200 умножить на стоимость произнесения на эту категорию.

Контроль гибрида (ОТ) Hybrid Control

Обычное;

Сопротивление по Воле

Контролирует действия одного большого существа либо одного роя (см. Атака роем, с.В461). Учтите, тем не менее, что контроль объектов с МР больше 0 увеличивает энергостойкость заклинания. Концентрация необходима. Заклинатель должен знать все заклинания контроля относящиеся к гибриду (например контроль грифона потребует знания Контроля птиц и

Примерная стоимость Контроля животных

Заклинание	Стоимость
Контроль вредителей	1/1
Контроль рыб	2/1
Контроль рептилий	2/1
Контроль птиц	3/2
Контроль млекопитающих	5/3

Контроля млекопитающих); его эффективное умение равно самому низкому из используемых умений, включая Контроль гибрида. Заклинание не работает на разумных существ (расовый ИН 6 и выше).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 6 создание, 3 поддержание.

Требования: Как минимум два заклинания Контроль (животных).

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 800 (будет контролировать только один тип гибрида).

Призыв зверей Beast Summoning

Обычное

Призывает одно существо выбранного вида (кого угодно с ИН меньше 6). Расстояние не имеет значения. Если заклинание успешно, заклинатель знает где находится ближайший представитель нужного вида и сколько времени ему потребуется для того что бы явиться к нему. Существо будет двигаться прямо к заклинателю, так быстро как только сможет, пока заклинание не закончится либо пока не увидит заклинателя. Оно будет стоять рядом не атакуя, пока действие заклинания не закончится. У призванного животного будет +1 к броску реакции на заклинателя (но только на него). Если заклинатель, либо кто-то рядом, атакует животное, заклинание разрушается.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 3 сотворение, 2 поддержание. Чтобы призвать сразу много зверей, удвойте стоимость. Все существа в определенной области (обычно радиусом в 10 миль; больше при очень успешном броске) будут призваны. Конечно время, необходимое им на явление зависит от того, с какой скоростью они могут двигаться, и если заклинание закончится прежде чем они придут, они развернутся и пойдут по своим делам.

Требования: Успокоить зверя.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 400 за предмет способный вызывать один вид животных или 800 за предмет который может вызвать любое животное.

Хозяин

Master

Обычное или Блокирующее; сопротивление по ИН

Удерживает любое животное неподвижным и спокойным пока заклинатель поддерживает контакт глаза в глаза и концентрируется. Заметьте, темнота нарушает контакт! Может быть использовано как блокирующее заклинание если животное подходит на расстояние Боя вплотную — т.е. атакует.

Длительность: неопределенна.

Стоимость: 2.

Требования: Успокоить зверя.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 800.

Связь со зверем

Beast Link

Обычное

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

Длительность: пока животное не вызвано. Считается «включенным» заклинанием.

Стоимость: 3.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Призыв зверей.

Предмет

Подходящие амулеты. Золотой носит человек, серебряный - животное; дает человеку возможность творить Связь со зверем, или (если амулет самозарядный) устанавливать связь автоматически. *Энергостойкость создания:* 500 за пару.

Звериная речь Beast Speech

Обычное

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. Муравей мог проползть мимо золота, но он может сказать только то, что материал был твердый и несъедобный. Каждая минута заклинания позволяет задать один вопрос и получить один ответ.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 сотворение, 2 поддержание.
Требования: Призыв зверей.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 1.000 за предмет, позволяющий разговаривать с конкретным типом животных или 4.000 за рассчитанный на любых созданий.

Отталкивание (животных) Repel (Animal)

Областное

Отпугивает животных из области. Заклинание сопротивляется попыткам животных войти в его область (или находится в ней) каждую секунду. Проведите Быстрое состязание между эффективным умением заклинателя и СЛ животных. Как и Контроль (животных) это заклинание на самом деле является набором заклинаний. Необходимо выучить Отталкивание (животных) для каждой категории. Область действия как и у всех остальных областных заклинаний простирается на 4 ярда вверх (важная деталь для летающих животных, таких как летучие мыши и птицы). Заклинатель может увеличить область вверх пропорционально увеличивая энергозатраты. Удвоение энергии даст область в 8 ярдов высотой и так далее. Те, у кого есть Понимание животных могут ощущать скованность и раздражительность пока находятся в области действия заклинания.

Заклинатель может исключить определенных животных из эффекта заклинания во время сотворения.

Таким образом пастух может с помощью данного заклинания разогнать волков не разгоняя своего стада.

Длительность: 1 час.
Базовая стоимость: равна стоимости сотворения Контроль (животных) для соответствующего типа.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Контроль (животных) того же типа, что и отталкиваемые.

Предмет

Область может быть навсегда сделана отпугивающей за 100-кратную энергостойкость.

Отталкивание гибридов (OT) Repel Hybrid

Областное

Отпугивает гибридов из области. Заклинания препятствует им зайти (или находится) в области действия. Каждую секунду проводите Быстрое состязание между эффективным умением заклинателя и звериной СЛ. Заклинатель должен знать Отпугнуть (животное) относящихся к гибриду типов. Его эффективное умение равно наименьшему из всех учитываемых умений, включая Отпугнуть гибридов. Те, у кого есть Понимание животных могут ощущать скованность и раздражительность пока находятся в области действия заклинания. Заклинатель может исключить определенных животных из эффекта заклинания во время сотворения.

Длительность: 1 час.
Базовая стоимость: 6 сотворение, 3 поддержание.
Требования: Контроль гибрида.

Предмет

Область может быть навсегда сделана отпугивающей за 100 кратную энергостойкость.

Наездник Rider

Обычное

Позволяет заклинателю оседлать и ехать верхом на объекте заклинания так, как будто это тре-

нированное, послушное верховое животное. Существо должно быть способно нести вес заклинателя, а он все равно должен делать броски Верховой езды в ситуации, где этого требовало бы обычное ездовое животное. Концентрация не требуется.

Длительность: 5 минут.
Стоимость: 2 сотворение, 1 поддержание.
Требования: хотя бы одно заклинание Контроль (животного). Заклинание можно использовать лишь на существ, для которых вы знаете заклинание Контроль, так как его необходимо сотворить перед тем как начать данное.

Животное отождествлено со своей жизнедеятельностью. Оно не отличает себя от неё. Оно и есть жизнедеятельность.

- Карл Маркс

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 (что более естественно). *Энергостойкость создания:* 800 за вещь, которая подчиняет конкретный тип животных или 3.000 за подчиняющую любое животное.

Ментальный наездник Rider Within

Обычное

Работает на любое животное (но не на разумное создание). Это модификация заклинания Ментальный пассажир для животных. Заклинатель получает возможность видеть из глаз объекта, слышать его ушами и т.д. Эффект продолжается пока заклинатель концентрируется. (он 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 у него «внутренний наездник».

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 сотворение, 1 поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: минимум два разных заклинания контроля животных. Заклинатель должен знать заклинание контроля, соответствующего типа животных, 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 встраивается в изделие - то в золотое. Если одно изделие сломано - второе теряет магичность. *Энергостойкость создания:* 1.000 за пару и каждое должно нести опал не дешевле, чем \$100.

Паучий шёлк

Spider Silk

Специальное; Метательное

Заклинатель выстреливает нить паучьего шёлка, которая вытягивается из кончиков его пальцев к цели. Нити кажутся легкими и невесомыми, однако они очень прочные и могут выдержать до 500 фунтов не разрываясь. Как дистанционное, имеет Дальность равную длине нити, Точность 3. Используйте ЛВ заклинателя либо умения Природная атака для попадания. При попадании жертва схвачена и обездвижена, как при преимуществе Сковывание с улучшением Липкий (с.Б40). У единичной нити эффективная сила 10 и СП 3. Паучий шёлк получает тройное повреждение от атак основанных на огне.

Заклинатель может метнуть столько нитей сколько у него есть рук за одно сотворение заклинания. Тем не менее, энергостойкость основывается на общей длине созданных нитей. Таким образом многорукий демон-паук может метнуть сразу пол дюжины нитей, но это будет недёшево.

Нити паучьего шёлка так же можно использовать для постройки сети, закрепляя концы между двумя поверхностями. Эта сеть захватит любого, кто попытается пройти сквозь нее. Механически, это подобно атаке Сковыванием с модификаторами Липкий и Область действия (с.Б40). У сети СП 10 СП 3 плюс 1 СП за каждую дополнительную нить.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за сотворение 5 ярдов нити (максимум 100 ярдов). Половина за поддержание.

Требования: Магичность 1 и два заклинания из Школы животных.

Предмет

Посох или палочка. Могут использовать только маги. Нить выстреливается из конца предмета. *Энергостойкость создания:* 400.

Искать зверя

Beast Seeker

Информационное

Это заклинание похоже на Искатель (с.105), но работает только на животных. Оно может быть сотворено на любой вид, конкретное животное или просто любое животное.

Стоимость: 3. Одна попытка в неделю на вид.

Требования: либо Призыв зверей и как минимум два других заклинания поиска, либо Искатель.

Предмет

Раздвоенная палочка (деревянная, костяная или из слоновой кости) или стрелка компаса (вырезанная из кости) которая показывает на вид животного определенный в момент создания, либо на любое животное. Одна унция кости животного соответствующего вида должна быть использована при создании. *Энергостойкость создания:* 500.

Вселение в зверя

Beast Possession

Обычное,

Соппротивление по Воле

Подобно заклинанию Ментальный наездник, за исключением того, что заклинитель получает полный контроль над объектом заклинания «изнутри» и имеет полный доступ к памяти и способностям животного. Находясь «внутри» тела объекта заклинитель может использовать все умения и способности, как будто они его собственные. Он может использовать свои ментальные способности но не физические (что означает что он не может творить заклинания пока не выучит их до той степени, чтобы не нуждаться в жестках либо словах). Собственное тело заклинателя лежит без сознания и должно охраняться.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 6 сотворение, 2 подержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Ментальный наездник или Вселение.

Предмет

Так же как и для Ментального наездника, но дороже. *Энергостойкость создания:* 1500 за пару. Каждый амулет должен содержать опал стоимостью не менее \$200.

Постоянное вселение в зверя (ОТ)

Permanent Beast Possession

Обычное,

Соппротивление по Воле

Как и Вселение в зверя, но со-

знание заклинателя остаётся в теле объекта до тех пор, пока не решает покинуть его или не будет изгнано с помощью Рассеять все-ление, Контрзаклинание, Убрать проклятие или похожим заклинанием. Помните, что заклинитель обязан знать соответствующее заклинание Контроль (животных) чтобы использовать заклинание на выбранный объект. Тело заклинателя находится под эффектом Приостановить жизнь (с.94) пока продолжается заклинание. Если тело заклинателя умирает, заклинание разрушается. Если тело объекта получает повреждения, заклинитель должен бросить 3Д чтобы избежать таких же повреждений своему телу. Если животное-объект умирает, заклинитель должен бросить 3Д или умереть!

Дополнительно, заклинитель должен делать броски ИН каждый день нахождения в теле животного; проваленный бросок означает, что заклинитель теряет одно очко ИН. Он не должен делать броски после того, как достигнет нормального ИН для данного вида зверей. Утраченный ИН восстанавливается как только заклинание заканчивается. Если заклинитель достигает ИН 5, только Снять проклятие или Отменить вселение могут прервать заклинание.

Длительность: не ограничена (может быть постоянным).

Стоимость: 20.

Требования: Магичность 2 и Вселение в зверя.

Предмет

Шляпа, корона, шлем или другой головной убор. На предмете должно быть изображение животного, на которое предмет применим. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 2.000.

Защитить животных

Protect Animal

Областное

Сотворённое на область, это заклинание защищает всех животных определенного типа пока они находятся в ней. Попытки повредить им наткнутся на сопротивление невидимых защитников. Защищённые животные получают ПЗ +3 и СП 5.

Это также заклинание школы Предупреждения и защиты.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Броня, Сторожевой пёс и три заклинания школы Животных.

Преобразование (ОТ) Shapeshifting

Специальное

Заклинатель превращается в животное. Каждая животная форма требует разных заклинаний, изучаемых отдельно. Заклинатель способен научиться превращаться лишь в тот тип животного, с которым он знаком. Во многих мирах можно превращаться только в некоторых животных. 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.п. просто падают на землю.

Заклинатель сохраняет свой интеллект, но получает физические способности новой формы. Это значит, что заклинания могут твориться, только если не требуют жестикуляции. Учтите, что силы, затрачиваемые на заклинания не увеличивается.

Также, в каждый час действия заклинания должен быть сделан бросок ИН, про провале заклинатель теряет единицу ИН, это продолжается пока ИН не достигнет животного. Если ИН заклинателя упадет до 5 - он заперт в теле животного пока заклинание не будет снято сотворением Убрать проклятие (другие заклинания не помогут). Потерянный ИН восстанавливается при возвращении в человеческую форму.

Для большинства естественных животных форм приемлемая энергостоймость 6 на сотворение и 2 на поддержку; животные с большой силой, например, балансируются пониженной ловкостью. Тем не менее, если Мастер позволяет использовать сверхъестественных существ либо озабочен большой мощью данной животной формы, он может захотеть изменить стоймость этого заклинания. Подходящий способ расчета очков физических характеристик звериной формы - это 1/20 энергии за очко на сотворение и 1/60 на поддержание, минимум 3 на сотворение и 1 на поддержку.

Длительность: 1 час.

Стоймость: различна (см. выше).

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 1 и минимум шесть других заклинаний любого типа.

Предмет

(а) Украшение. Должно иметь сходство с формой животного, в котором будет превращаться владелец. Используется только мага-

ми или натуральными оборотнями. Остается на заклинателе после превращения, так что в большинстве случаев это ошейник или ожерелье. Не имеет стоймости поддержания, однако заклинатель не может превратиться обратно в человека, если предмета на нём нет; или Убрать проклятие должно быть использовано для возвращения в нормальную форму. *Энергостоймость создания: 1.500. (б) Шкура животного, форму которого примет владелец, также как и выше, однако шкура врастает в тело и не может быть потеряна! Энергостоймость создания: 3.000.*

Преобразование другого (ОТ) Shapeshift Other

Особое; Спротивление по Воле

То же что и Преобразование, но действует на объект (другого человека). Объект не может прекратить действие заклинания, это может сделать только заклинатель или успешное сотворение Убрать проклятие. Если ИН объекта падает до 5, то он заперт в звериной форме!

Длительность: 1 час.

Стоймость: как и для Преобразования, но минимум 6 на сотворение, 2 на поддержание.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Магичность 2 и соответствующее Преобразование.

Предмет

(а) Посох или палочка. Используется только магами; нужно коснуться объекта. *Энергостоймость создания: 3.000. (б) Шкура принимаемой формы. Всегда «включена». Одета на объект, накладывает на него эффект навсегда (быстрая потеря ИН как описано выше), пока не будет снята заклинанием Убрать проклятие; затем её можно использовать снова. Энергостоймость создания: 3.000.*

Постоянное преобразование (ОТ) Permanent Shapeshifting

Обычное

Как и Преобразование, но объект остается в звериной форме пока не решит вернуться в нормаль-



ную форму. Он должен бросать ИН ежедневно, а не ежечасно.

Длительность: не определена (может быть постоянной).

Стоймость: в пять раз больше, чем соответствующее Преобразование.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 3 и соответствующее Преобразование.

Предмет

(а) Украшение. Предмет должен содержать изображение формы, в которую позволяет превращаться. Используется только магами либо натуральными оборотнями. Оно остается на объекте когда форма изменена; заметьте, что объект не может прервать заклинание если потеряет предмет (иначе только Убрать проклятие может помочь!). *Энергостоймость создания: 3.000. (б) Шкура принимаемой формы, также как и выше, однако шкура врастает в тело и не может быть потеряна! Энергостоймость создания: 4.500.*

Частичное преобразование (ОТ) Partial Shapeshifting

Обычное, Спротивление по Воле

Как превращение, но затрагивает лишь одну часть тела. Объектом заклинания может быть как сам заклинатель так и кто-нибудь другой. Каждая вариация — отдельное заклинание.

Результирующая часть тела сохраняет масштаб тела объекта: превращение человеческой головы в голову колибри создаст человека с головой колибри человеческого размера. Некоторые вариации носят сбивающие с толку названия: Крокодилы челюсти, к примеру, означают превраще-

ние головы полностью, не только челюстей — челюстные мышцы должны быть закреплены соответственно!

Некоторые известные вариации:

Глаза хамелеона (Chameleon Eyes) (3 на сотворение): объект получает Улучшенное слежение 1 (с.В53) и Периферийное зрение (с.В74)

Крокодилы челюсти (Crocodile Jaws) (5 на сотворение): голова объекта становится крокодильей, принося объекту Острые зубы (с.В91) и СЛ 20 только для укусов. Речь невнятная, но разобрать можно. Как побочный эффект объект получает Периферийное зрение и Дальтонизм (с.В127).

Слоновий хобот (Elephant Trunk) (3 на сотворение): нос объекта превращается в хобот, даря Дополнительную руку (с.В53). Как побочный эффект объект получает Периферийное зрение и Дальтонизм (с.В127).



Оперённые руки (Feathered Arms) (3 на сотворение): руки объекта превращаются в крылья, предоставляя объекту Полет (крылатый) (с.В56)

Рыбий хвост (Fish Tail) (3 на сотворение): ноги объекта сливаются в мощный хвостовой плавник, давая объекту Увеличенное движение (вода) (с.В52).

Копыта горного козла (Mountain Goat Hooves) (4 на сотворение): ступни объекта превращаются в копыта горного козла, давая ему Лазание-14 (полезно только в горах) и Прыжки-14.

Саблезубый (Saber Teeth) (5 на сотворение): клыки объекта становятся острыми и длинными, давая ему Клыки (с.В91) и СЛ 25 только для укусов. Речь немного затруднена. Объект получает Дальтонизм как побочный эффект.

Хвост скорпиона (Scorpion Tail) (7 на сотворение): у объекта вырастает жало скорпиона вместе с ядовитыми железами. Это проникающее Естественное оружие (с.В88) с улучшением Последующая. При удачном проникающем ударе, жертва страдает от эффекта Природной атаки 1к+2 (Токсическая, Контактный бой, Сопrotивляемая). Жертва может

сопротивляться яду скорпиона бросив ЗД-6.

Змеиные клыки (Serpent's Fangs) (3 на сотворение): клыки жертвы приобретают способность производить ядовитый укус. Это Природная атака 1к+1 (Контактный бой, Контактное действие, Токсическая, Сопrotивляемая (ЗД-4), Циклическая (ежедневно, длится три дня)).

Хвост скунса (Skunk Tail) (3 на сотворение): у объекта вырастает огромный хвост скунса (2 ярда длиной) и даёт ему способность использовать заклинание Зловоние (с.24). по желанию. Область эффекта круг 2 ярда радиусом в центр которого должна находиться любая часть хвоста. Способность стоит 2 ЕУ за использование.

Паучьи руки (Spider Arms) (7 на сотворение): у объекта вырастает две Дополнительные руки и он получает одну Дополнительную атаку (с.В53).

Тигриные лапы (Tiger Paws) (4 на сотворение): руки объекта превращаются в тигриные лапы, давая ему Острые когти и Ударную силу 24, но так же дают Нет хороших манипуляторов (с.В145).

Язык лягушки (Toad Tongue) (3 на сотворение): язык объекта становится длинным и липким. Помогает как Дополнительная рука с особенностями Длинная и Слабая но с дополнительной Ударной силой — она атакует с обычной СЛ объекта, но поднимает только с 1/4 СЛ. Объект также получает Периферийное зрение как побочный эффект.

Панцирь черепахи (Turtle Shell) (10 на сотворение): объект оказывает в черепаший панцире. Он имеет СЛ 5 и весит 4 фунта на очко СЛ объекта.

Длительность: 1 час.

Стоимость: различна. Всегда не меньше 3. Треть (округлять вверх) на поддержание.

Требования: Магичность 3, Превращение другого для соответствующего животного и Изменить тело.

Предмет

Форма предмета зависит от того, какую часть тела он превращает — перчатки для рук, обувь для ног, маска для лица и т.д. Должно быть похоже на форму, которую превращает. Нет стоимости поддержания. Заклинание прекращается когда использующий делает вид что снимает предмет. **Энергостоймость создания:** 1.000 плюс 250 за очко стоимости сотворения.

Великое превращение (OT) Great Shapeshift

Специальное

Производит многочисленные, быстрые повторяющиеся изменения формы, временно используя способность Полиморф (с.В84). Тем не менее, заклинание прекращается, если любая часть заклинателя возвращается в его настоящую форму. Заклинатель ментально оглушается после окончания заклинания.

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.

При минимальной стоимости, Великое превращение позволяет заклинателю превращаться только в существ чей расовый шаблон стоит 0 и менее (заметьте, что это немного отличается от способности Полиморф). Каждое дополнительное очко энергии, тем не менее, добавляет 5 очков к максимальной стоимости доступного расового шаблона.

Пока заклинатель изменяется, к нему применимы все требования по Магическим ритуалам (с.8). Это означает, что если он превратится в форму в которой не может говорить либо жестиковать, он не сможет творить заклинания, которые знает на уровне менее 20.

Маги, знающие Великое превращение могут использовать Контрзаклинание для того чтобы удержать мага сотворившего Великое превращение в той форме в которой он находится в данный момент на количество секунд, равное выигрышу в состязании броска Контрзаклинания (или до тех пор пока Великое превращение не закончится).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 20 на сотворение, плюс 1 за каждые 5 дополнительных очков стоимости расового шаблона. Половина на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 3, Изменить тело, четыре типа Превращения, и как минимум 10 других заклинаний любого типа.

Предмет

Украшение, отделанное множеством звериных мотивов. Используется только магами. Предмет исчезает когда заклинание начинается, и появляется после его завершения. **Энергостоймость создания:** 5.000.

Глава пятая

ЗАКЛИНАНИЯ

КОНТРОЛЯ ТЕЛА

Calenur, Axe1

Кулак Запада – самая совершенная крепость. Её стены были построены из скреплённых меж собой блоков адаманта, каждый весом 10 тонн, возвышавшихся в сотнях футов над землёй увенчанные артиллерией. Его глубокие и широкие рвы заполненные ядом были смертельно опасны. Ни один нападавший никогда не переходил вброд рвы, не говоря о стенах. Все военные теоретики были уверены, что замок не взять, и эта самопровозглашённая Империя не сможет ничего сделать, как и многие до неё.

Представьте, как сильно были удивлены защитники Кулака, когда имперские архимаги преобразовали отряд легионеров в трёхсотфутовых титанов, которые мигом перемахнули через канавки и начали ломать стены крепости.

Эти заклинания влияют непосредственно на тело. И, если не указано иное, они влияют только на живых существ.

Школа контроля тела является общей отправной точкой для волшебников, которые хотят работать магией с телами живых существ. Знание заклинаний контроля тела необходимо для многих заклинаний других школ, воздействующих на разумные существа.

Лазание

Climbing

Обычное

Придаёт объекту силу и цепкость, повышая умение Лазание.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1-3. Столько же поддержание. Увеличение умения равно удвоенной вложенной энергии.

Предмет

Обувь, перчатки, одежда или украшения, влияет только на владельца. Энергостойкость создания: 250 за премию +1 (максимум 5).

Зуд

Itch

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Вызывает у объекта сильный зуд в выбранном заклинателем месте. Объект получает -2 к ЛВ, пока не потратит полный ход на «почесаться» (дольше, если мешает броня или что-то еще!). Одно временно на объект может быть наложено только одно такое заклинание.

Длительность: пока объект не потратит полный ход на почесывание.

Стоимость: 2. Не поддерживается.

Предмет

(а) Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен коснуться жертвы. Энергостойкость создания: 100. (б) Любой предмет; действует всегда. Владелец чешется постоянно и получает -2 ЛВ пока предмет одет. Энергостойкость создания: 60.

Касание

Touch

Обычное

Объект чувствует легкое касание к месту на выбор заклинателя. Касание обходит любую броню, но не имеет никаких других эффектов, кроме привлечения внимания. Оно не может нанести вред или дискомфорта, но очень хорошо отвлекает.

Стоимость: 1.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 50.

Аромат

Perfume

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Объект источает сильный запах на выбор мага. Объект может ощущать запах, но не сочтет его слишком ярким (хотя его соседи – определенно смогут), независимо от его вида.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 2 на сотворение. 1 на поддержание.

Требования: Запах (с.24).

Предмет

Посох или палочка. Предмет должен касаться объекта. Энергостойкость создания: 200.

Спазм

Spasm

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Может быть направлено против любого мускула (с произвольным контролем) объекта. Направленное против руки заставляет объект бросить то, что зажато в руке (обычно это оружие). Если объект в этот момент выполняет пассы для сотворения заклинания, он должен выполнить бросок ЛВ, чтобы продолжить. Изобретательные маги найдут и другие возможности для использования этого заклинания.

Длительность: мгновенно.

Стоимость: 2. Не поддерживается.

Требования: Зуд.

Предмет

(а) Посох или волшебная палочка; используется только магами. Предмет должен касаться жертвы. Энергостойкость создания: 300. (б) Любой предмет; действует всегда. Владелец должен бросать ЗД каждый раз, когда делает что-то деликатное (например, взлом замка, произнесение заклинания). При провале владелец получает Спазм. Энергостойкость создания: 100.

Остановить спазм

Stop Spasm

Обычное

Немедленно прекращает спазм любого рода – включая рвоту и эпилепсию. Магические причины получают право на сопротивление. Также это заклинание Лечения.

Стоимость: 1.

Требования: Спазм или Перевести здоровье.

Предмет

(а) Посох или волшебная палочка, с нанесенным изображением змеи. Используется только магами или обладающими умением Врачебное дело на уровне 15 или выше. *Энергостойкость создания:* 400. (б) Любой предмет. Всегда включён. Он защищает владельца от спазмов (даёт +5 к сопротивлению Спазму). *Энергостойкость создания:* 750.

Щекотка Tickle

Обычное;

Сопротивление по Воли

Объект чувствует сильную щеко-тку. При провале сопротивления он не сможет делать ничего, кроме как смеяться и пытаться убежать. Это серьезное воздействие; жертва выводится из строя как при судорогах (см. Состояния недееспособности, с.В428). Если необходимо вести себя тихо – необходим дополнительный бросок Воли. Высокий или низкий болевой порог никак не влияют на сопротивление за-клиниванию. Невозмутимые получа-ют +5 к сопротивлению.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 5 создание. 5 поддер-жание (необходима концентрация).
Требования: Спазм.

Предмет

(а) Посох, палочка или перо. Ис-пользуется только магами; предмет должен касаться объекта. *Энергосто-имость создания:* 600. (б) Стул, кре-сло или подушка. Всегда включён. Любой, кто сядет в стул или кресло будет немедленно «атакован» заклинанием. Это отличная шутка. *Энер-гостойкость создания:* 250.

Боль Pain

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Объект испытывает приступ ужасной боли. Нужен бросок Воли, чтобы не закрывать и не прерывать действие. Если объект выполняет какое-то опасное действие (лезет по стене, например) – необходим бросок ЛВ, чтобы избежать ката-строфы. Жертва получает -3 к ЛВ и всем умениям, основанным на ней, на всю следующую секунду. Если в момент действия жертва творит заклинание, она должна бросить Волю, чтобы не прерваться. Высо-кий болевой порог дает +3 к вышеу-казанным броскам ЛВ и Воли, Низ-кий болевой порог -4.

Длительность: 1 секунда.
Стоимость: 2. Не поддерживается.
Время сотворения: 2 секунды.
Требования: Спазм.

Предмет

(а) Посох или палочка; использу-ется только магами. Предмет должен касаться жертвы. *Энергостойкость создания:* 400. (б) Любой предмет; действует всегда. Владелец чувствует острую боль, до успешной проверки ЗД. Также он не может ничего делать пока не будет успешного броска ЗД! *Энергостойкость создания:* 300.

Неуклюжесть Clumsiness

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Уменьшает ЛВ объекта на 1 за каждое очко энергии, вложенное в заклинание. Все умения зависящие от ЛВ тоже уменьшаются.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1-5. Половина за под-держание (округлять вверх).
Требования: Спазм.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда вклю-чён; Уменьшает ЛВ владельца. *Энер-гостойкость создания:* 100 за каждое уменьшаемое очко ЛВ. (б) Посох или палочка; используется только мага-ми. Предмет должен касаться объ-екта. *Энергостойкость создания:* 800.

Помеха Hinder

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Уменьшает БД и Уклонение объекта на 1 за каждое вложенное очко энергии.

Также это заклинание Движения.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1-4. Столько же под-держание.
Требования: Неуклюжесть или Ускорение (с.142).

Предмет

(а) Посох или палочка. Использо-зуется только магами; необходимо указать на объект (касание не обя-зательно). *Энергостойкость созда-ния:* 600. (б) Любой предмет. Всегда включён; уменьшает БД владельца. *Энергостойкость создания:* 200 за каждый ярд, на который уменьша-ется БД владельца.

Вросшие ноги Rooted Feet

Обычное;

Сопротивление по СЛ

Ноги объекта приклеиваются к поверхности! Он может пытаться освободиться каждый ход, делая новый бросок сопротивления с -5 против исходного уровня умения заклинания. Пока ноги приклеены, объект получает штраф -2 на любые боевые/оружейные умения, кроме

дистанционных. Уклонение также падает вдвое (округлять вниз).

Длительность: 1 минута или пока объект не освободится.
Стоимость: 3. Не поддерживается.
Требования: Помеха.

Предмет

(а) Посох или палочка; использо-зуется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энерго-стойкость создания:* 400. (б) Любой предмет. Всегда включён; владелец должен делать бросок (СЛ-5) каж-дый ход для того чтобы сдвинуть-ся с места. Провал броска означает, что он не может сдвинуться с места. *Энергостойкость создания:* 600.

Спутать ноги Tanglefoot

Обычное;

Сопротивление по ЛВ

Объект немедленно спотыкает-ся и падает.

Длительность: мгновенно.
Стоимость: 2.
Требования: Неуклюжесть.

Предмет

Посох или палочка. Использо-ется только магами; необходимо ука-зать на объект (касание не обязатель-но). *Энергостойкость создания:* 600.

Развернуть Roundabout

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Поворачивает объект на месте в нужном магу направлении. Это не телепортация, а физическое дей-ствие. Для нормального действия в свой ход объект должен бросить Чувство тела (или ЛВ-6). Если объ-ект в предыдущий ход двигался со скоростью 2 и больше, он должен бросать также и ИН, или продол-жит двигаться в новом направлении.

Длительность: мгновенно.
Стоимость: 3.
Требования: Спутать ноги.

Слабость Debility

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Временно снижает СЛ объекта. Это уменьшит наносимый им вред, но не влияет на ЕЖ. Также умень-шает и грузоподъемность, но Ма-стер может проигнорировать это в интересах игры.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за каждое умень-шаемое очко СЛ (максимум -5). По-ловица за поддержание (округлять вверх).

Предмет

(а) Посох или палочка. Используется только магами; необходимо указать на объект (касание не обязательно). *Энергостойкость создания:* 900. (б) Любой предмет. Всегда включён; уменьшает СЛ владельца. *Энергостойкость создания:* 100 за каждое уменьшаемое очко СЛ.

Хрупкость

Frailty

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Временно понижает ЗД объекта. Уменьшение действует на все зависящие от ЗД параметры и броски (Базовую Скорость, умения, основанные на ЗД, сопротивление заклинаниям и ядам, броски против потери сознания и смерти и т.д.). Стоимость не уменьшается за высокий уровень умения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждое уменьшаемое очко ЗД (максимум 5). Столько же поддержание.

Требования: Передать энергию (с.89).

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; уменьшает ЗД владельца, пока одет. *Энергостойкость создания:* 200 за каждое уменьшаемое очко ЗД. (б) Посох или волшебная палочка; используется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Мощь

Might

Обычное

Временно увеличивает СЛ объекта. Это соответственно увеличивает нагрузку, вред и ЕЖ, но не лечит раны. Когда действие заклинания заканчивается, а ЕЖ из-за ранений остается меньше -ЗД, то следует делать проверку ЗД чтобы не умереть. Стоимость не уменьшается за высокий уровень умения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждое увеличиваемое очко СЛ (максимум 5). Столько же поддержание.

Требования: Передать энергию (с.89).

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; увеличивает СЛ владельца только когда используется. *Энергостойкость создания:* 1.500 за каждое увеличиваемое очко СЛ (максимум 5). (б) Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Изящество

Grace

Обычное

Временно увеличивает ЛВ объекта (максимум 5). Все умения и параметры, основанные на ловкости, также увеличиваются. Волшебник может увеличить и свою ЛВ для того чтобы повысить свои шансы в использовании метательных заклинаний и т.п.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 за каждое увеличиваемое очко ЛВ (максимум 5). Столько же поддержание.

Требования: Неуклюжесть.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; увеличивает ЛВ владельца только когда используется! Это очень редкий предмет. *Энергостойкость создания:* 2.000 за каждое увеличиваемое очко ЛВ (максимум 5). (б) Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 2.000.

Здравие

Vigor

Обычное

Увеличивает ЗД объекта. Влияет на Базовую Скорость, ЕУ, способность противостоять заклинаниям и болезням. Заклинатель может увеличить свой показатель ЗД. После окончания действия заклинания объект теряет столько же ЕУ, сколько было добавлено заклинанием. Если ЕУ объекта после окончания действия заклинания окажутся отрицательными, то следует отнять по одной ЕЖ за каждую отрицательную ЕУ. Стоимость заклинания не уменьшается за высокий уровень умения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждое увеличиваемое очко ЗД (максимум 5). Столько же поддержание.

Требования: Передать жизнь или Хрупкость.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; увеличивает ЗД владельца только когда используется. *Энергостойкость создания:* 1.500 за каждое увеличиваемое очко (максимум 5). (б) Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Увеличить (атрибут)

Boost (Attribute)

Обычное или Блокирующее

Имеет четыре вида, по одному на каждый атрибут: Увеличить Ловкость, Увеличить Здоровье, Увеличить Силу и Увеличить интеллект. Каждый вариант заклинания имеет



собственные требования, и должен изучаться отдельно, но работают они совершенно одинаково.

Увеличивает указанный атрибут объекта, только для одного броска или одного короткого действия, занимающего не более секунды – одного Быстрого состязания, броска атрибута, нанесения удара, подготовки оружия, сопротивления заклинанию, метания предмета и т.д. Не может увеличить бросок, представляющий несколько секунд усилий – например, обычного Состязания. Увеличенный атрибут также увеличивает все зависящие от него параметры, кроме единиц жизни и усталости. Стоимость не уменьшается за высокий уровень умения.

Заклинание Увеличить интеллект относится к заклинаниям Контроля разума, а не Контроля тела.

Стоимость: 1 за каждое увеличиваемое очко атрибута (максимум 5).

Требования: каждый вид заклинания имеет собственные требования:

Заклинание	Требования
Увеличить ЛВ	Изящество
Увеличить ЗД	Здравие
Увеличить СЛ	Мощь
Увеличить ИН	Мудрость

Предмет

Посох, палочка, украшение или предмет одежды. *Энергостойкость создания:* 300.

Оглушение

Stun

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Объект физически оглушен (с.В420) и должен делать проверку ЗД каждую секунду, чтобы оправиться от оглушения.

Стоимость: 2. Не поддерживается. *Требования:* Боль.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; владелец оглушен пока не снимет предмет. *Энергостойкость создания:* 500. (б) Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.100.

Тошнота Nauseate

Обычное;
Сопротивление по ЗД

У объекта немедленно появляются тошнотворные позывы (см. Тошнота, с.В428).

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 2. Столько же под-
держание.

Требования: Аромат и минимум
одно любое заклинание Контроля
тела.

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
касаться объекта. Энергостоймость
создания: 100.

Рвота

Retch

Обычное;
Сопротивление по ЗД

Объекта немедленно начинает
рвать, это продолжается в течение
25-ЗД секунд (см. Тошнота, с.В428).

Стоимость: 3. Не поддержива-
ется.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Тошнота и Спазм.

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
касаться объекта. Энергостоймость
создания: 100.

Провал

Fumble

Блокирующее;
Сопротивление по ЛВ

Объект автоматически прерыва-
ет текущее физическое действие.
Применяются обычные штрафы за
расстояние. Если действием была
атака или парирование – провал
считается критическим. Проваль-
ный блок делает щит неготовым,
провальное уклонение приводит к
падению. Другие действия приво-
дят к результатам, которые Мастер
сочтет подходящими. Ментальные
действия не затрагиваются, если
это не заклинание, требующее
жестикаляции.

Стоимость: 3.

Требования: Неуклюжесть.

Предмет

(а) Посох или палочка; исполь-
зуется только магами. Предмет
должен касаться объекта. Энерго-
стоймость создания: 1.000. (б) Дра-
гоценность. Всегда включён; дейст-
вует только на владельца. Тот, кто
носит этот предмет, постоянно за-
валивает все физические действия!
Энергостоймость создания: 1.500.

Поражение немотой Strike Dumb

Обычное;
Сопротивление по ЗД

Объект временно не может гово-
рить. Это может сорвать колдовство,
требующее речи (с.8).

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 3 создание. 1 под-
держание.

Требования: Спазм.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда вклю-
чён; владелец не может говорить.
Энергостоймость создания: 500. (б)
Посох или палочка; используется
только магами. Предмет должен
касаться объекта. Энергостоймость
создания: 2.500.

Поражение слепотой

Strike Blind

Обычное;
Сопротивление по ЗД

Объект временно ослеплён. См.
Слепота с.В124, для полного описа-
ния воздействия. Главное, что объ-
ект получает -10 к физической атаке
и не может видеть цель заклинания.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 4 создание. 2 под-
держание.

Требования: Спазм и два любых
заклинания школы Света и тьмы.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда вклю-
чён; владелец не видит. Энергостой-
мость создания: 500. (б) Посох или
палочка; используется только мага-
ми. Предмет должен касаться объек-
та. Энергостоймость создания: 2.000.

Поражение глухотой

Strike Deaf

Обычное;
Сопротивление по ЗД

Объект временно глухнет.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 3 создание. 1 под-
держание.

Требования: Спазм и два любых
заклинания школы Звука.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда вклю-
чён; владелец глух. Энергостой-
мость создания: 400. (б) Посох или
палочка; используется только мага-
ми. Предмет должен касаться объек-
та. Энергостоймость создания: 1.000.

Голод

Hunger

Обычное;
Сопротивление по ЗД

Вызывает потерю 1 ЕУ от голо-
да, равносильно пропуску одного

приёма пищи. Восстанавливается
только днём отдыха и хорошим пи-
танием (см. Голод, с.В426).

Также это заклинание Пищи.

Стоимость: 2.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 1, Сла-
бость и Разложение.

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
касаться объекта. Энергостоймость
создания: 2.000.

Жажда

Thirst

Обычное;
Сопротивление по ЗД

Вызывает потерю 4 ЕУ и 1 ЕЖ
от обезвоживания, равносильную
суткам, проведенным без воды.
Снимается только обильным
питьем и отдыхом (см. Обезво-
живание, с.В426). ЕЖ восстанавли-
ваются как обычно. Несколько
повторных сотворений могут ли-
шить объект речи – во рту пере-
сохнет, язык приклеивается к небу.

Также это заклинание Пищи.

Стоимость: 5.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 1, Сла-
бость и Уничтожить воду (с.185).

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
касаться объекта. Энергостоймость
создания: 2.000.

Сопротивление боли

Resist Pain

Обычное

Объект становится временно
невосприимчив к боли. Он может
игнорировать действие заклинания
Спазм и других заклинаний, вы-
зывающих боль. Он не может быть
оглушен в бою, не получает штрафа
за болевой шок при ранении и не
теряет скорость при снижении ЕЖ
ниже 1/3. Не дает защиты собствен-
но от ран – только от боли.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 создание. 2 под-
держание.

Требования: Магичность 2 и Боль.

Предмет

Любой предмет; действует толь-
ко на владельца. Энергостоймость
создания: 800.

Задержать дыхание

Hold Breath

Обычное

Временно снимает потребность
заклинателя в воздухе, давая Не ды-

пит (с.В49). Он может без проблем оставаться под водой или в комнате с ядовитым газом, если, конечно, он не действует через кожу. Заклинение не создаёт воздух; оно просто откладывает удушье, пока заклинатель ищет (или создаёт) безопасное место. Это заклинание не защищает от изменения давления в вакууме или глубинах океанов.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 создание. 2 под-
держание.
Требования: Магичность 1 и
Здравие.

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 900.

Обоюдорукость Ambidexterity

Обычное

Объект получает преимущество Обоюдорукость (с.В39). Действует только на одну пару конечностей; цели с большим количеством рук нуждаются в повторном сотворении этого заклинания. Не даёт дополнительных выгод уже имеющим преимущество Обоюдорукость.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 3 создание. 2 под-
держание.
Требования: Изящество.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; владелец получает преимущество Обоюдорукость. Довольно редкий предмет! *Энергостойкость создания:* 1500. (б) Посох или палочка; используется только магами. *Энергостойкость создания:* 500.

Равновесие Balance

Обычное

Даёт прекрасное чувство равновесия (*Идеальное равновесие*, с.В74). Не даёт дополнительных выгод уже имеющим преимущество Идеальное равновесие.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 5 создание. 3 под-
держание.
Требования: Изящество.

Предмет

(а) Посох или волшебная палочка. Используется только магами; должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 300. (б) Драгоценность или головной убор. Всегда включён; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 750.

Рефлексы Reflexes

Обычное

Объект получает Боевые рефлексы (с.В43). Не даёт дополнительных выгод уже имеющим преимущество Боевые рефлексы

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 5 создание. 3 под-
держание.
Требования: Изящество и Ускорение.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; владелец получает преимущество Боевые рефлексы. Довольно редкий предмет! *Энергостойкость создания:* 1200. (б) Посох или волшебная палочка; используется только магами. *Энергостойкость создания:* 800.

Ритм Cadence

Обычное

Удваивает скорость выполнения ремесленных работ и уменьшает выдох брака. Действует на любое умение, создающее или улучшающее рукотворный объект; не воздействует на магические ремёсла (написание свитков, наложение чар и т.д.). Может ускорять также и скорость письма. Не воздействует на умения, требующие частых или продолжительных перерывов в работе, или требующих в основном ментальной активности (Счет, Архитектор, Письмо).

Длительность: 1 час. Прерывается, если объект прерывает свою работу.

Стоимость: 5 создание. 3 под-
держание. *Стоимость поддержки*
заклинания снимается также и с
объекта – если маг не творит это за-
кливание на себя.

Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Изящество и Ускоре-
ние.

Предмет

Набор инструментов. *Энерго-
стойкость создания:* 1.000.

Рост волос Hair Growth

Обычное;

Соппротивление по ЗД

Ноги и волосы объекта растут в миллион раз быстрее – волосы про-
растают на 1 дюйм за 5 секунд, а
ногти – за 30). Если оставить без кон-
троля, такой быстрый рост будет
мешать зрению (волосы закрывают
глаза), движению (запутывается
в бороде), работе (ногти мешают).
Если объект лыс, это позволит ему
вырастить волосы, которые выпадут
по естественным причинам при-
мерно через месяц.

Длительность: 5 секунд.
Стоимость: 1 создание. 1 под-
держание.
Требования: пять любых закли-
нания школы Контроля тела.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён. Во-
лосы начинают расти спустя час по-
сле одевания и заканчивают расти
лишь спустя час после снятия пред-
мета. *Энергостойкость создания:*
100. (б) Посох или палочка. Предмет
должен касаться объекта. *Энерго-
стойкость создания:* 250.

Стрижка Haircut

Обычное;

Соппротивление по ЗД

Состригает волосы объекта (мо-
жет и бороду, усы и прочий воло-
сяной или шерстяной покров) на
усмотрение мага. Эстетическое ка-
чество работы проверяется по брос-
ку умения Парикмахер (профессио-
нальное ЛВ/Среднее умение). Также
может использоваться для стрижки
овец, оципывания кур и пострига-
ния ногтей. Закливание не может
затупить или сломать зубы, когти и
рога (хотя может сделать маникюр).

Длительность: мгновенно.
Стоимость: 2.
Время сотворения: 2 секунды.
Требования: Рост волос.

Предмет

(а) Эффект заклинания можно
сделать постоянным (заставить во-
лосы перестать расти) за 10-кратную
цену заклинания. (б) Головной убор.
При надевании делает стрижку
указанную создателем этого пред-
мета. *Энергостойкость создания:* 150.
(в) Посох или палочка. *Энергостой-
мость создания:* 300.

Чувствительность Sensitize

Обычное;

Соппротивление по ЗД

Объект очень чувствителен к
боли, получает Низкий болевой по-
рог (с.В142). Не влияет на существ,
уже имеющих этот недостаток.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 3 создание. 2 под-
держание.
Требования: Магичность 1 и
Оглушение.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; дей-
ствует только на владельца. *Энерго-
стойкость создания:* 300. (б) Посох
или палочка; используется только
магами. Должен касаться объекта.
Энергостойкость создания: 400.

Агония Agonie

Обычное; Сопротивление по 3Д

Чувствительность кожи объекта становится крайне высокой: даже легкое касание причиняет боль, как удар, чье-то дыхание – как пламя, а прохладный ветерок – как ледяная буря. Даже прикосновение к одежде приносит невыносимую боль – объект испытывает чувство, как будто с него сдирают кожу. Он переходит в состояние полной беспомощности, агонии (см. *Состояния недееспособности*; с.В428).

Длительность: 1 минута.
*Стоимость: 8 создание. 6 под-
держание.*
*Требования: Магичность 2 и Чув-
ствительность.*

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; дей-
ствует только на владельца. *Энерго-
стоимость создания: 500.* (б) Посох
или палочка; используется только
магами. Предмет должен касаться
объекта. *Энергостоймость создания:*
800.

Слабая кровь Weaken Blood

Обычное; Сопротивление по 3Д

Объект получает недостаток Ге-
мофилия (с.В138) на время действия
заклинания. Любые раны вызывают
сильное кровотечение.

Это также заклинание Некро-
мантии.

Длительность: 1 день
*Стоимость: 9 создание. 5 под-
держание.*
*Требования: Болезнь или Украсть
здоровье.*

Предмет

Любой; всегда включён. Владе-
лец страдает гемофилией! *Энерго-
стоимость создания: 200.* (Обычно
комбинируется с заклинанием Не-
снимаемость.)

Онемение Strike Numb

Обычное; Сопротивление по 3Д

Временно лишает объект ося-
зания и болевой чувствительности
(недостаток Нет осязания с.В146).
Включает эффекты заклинания Со-
противление боли, поэтому иногда
может оказаться полезным. Объект
не чувствует ни ударов, ни чужих,
шарящих по его карманам, ни даже
жара раскаленных плит, на кото-
рых стоит. Возможно избирательное
лишение чувствительности (только
для рук, например).

Длительность: 10 секунд.
*Стоимость: 3 создание. 1 под-
держание.*
*Требования: Сопротивление
боли.*

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; дей-
ствует только на владельца. *Энерго-
стоимость создания: 300.* (б) Посох
или палочка; используется только
магами. Предмет должен касаться
объекта. *Энергостоймость создания:*
800.

Удушение Choke

Обычное; Сопротивление по 3Д

Объект неспособен вдохнуть
(или что-то сказать) и получает
эффект удушения (с.В436). Закли-
нание не может быть поддержано,
поэтому только постоянным пере-
сотворением, отрезая жертве доступ
воздуха, можно будет нанести ре-
альный вред.

Длительность: 30 секунд.
*Стоимость: 4. Не поддержива-
ется.*
*Требования: Магичность 1 и пять
любых заклинания школы Контр-
оля тела, включая Спазм.*

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
касаться объекта. *Энергостоймость
создания: 200.*

Контроль конечности Control Limb

Обычное; Сопротивление по Воли

Одна из конечностей (включая
крылья, щупальца и т.п.) объекта
попадает под контроль заклинате-
ля! Руки могут бить оружием (ис-
пользуя умение заклинателя); ноги
пинать и т.п. После сотворения не-
обходимо концентрироваться для
поддержания контроля; провал
означает «омертвение» конечности
на оставшуюся длительность. Жер-
тва может пытаться схватить свою
конечность, не давая ей действовать,
но получает -3 на броски состязания
по СЛ или ЛВ с самим собой!

Если заклинатель пожелает ата-
ковать конечностью (оружием в ней
или кулаком) саму жертву, то нужен
бросок атаки (против умения объек-
та +4), а цель может уклоняться с -2.
Цель даже может парировать (тоже
с -2), если у неё есть оружие в другой
руке! Трактуются как Бой вплотную
со всеми штрафами.

Длительность: 5 секунд.
*Стоимость: 3 создание. 3 под-
держание. Если твориться только на*

кисть (или подобное), то стоимость
сотворения и поддержки только
2, но объекта в этом случае можно
вынудить только усилить или осла-
бить захват. Ваше влияние может
помешать жестикуляции, броску
гранаты или заставить выбросить
оружие.

*Требования: Магичность 1 и пять
любых заклинания школы Контр-
оля тела, включая Спазм.*

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
указывать на объект. *Энергостой-
мость создания: 800.*

Паралич конечности Paralyze Limb

Касательное; Сопротивление по 3Д

Маг должен коснуться нужной
конечности объекта (иное касание
не дает эффекта). Броня не защища-
ет. Бросок сопротивления делается
при касании. Если маг побеждает,
конечность считается покалечен-
ной в течение одной минуты.

Длительность: 1 минута.
*Стоимость: 3. Не поддержива-
ется.*
*Требования: Магичность 1 и пять
любых заклинания школы Контр-
оля тела, Неуклюжесть.*

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
касаться объекта. *Энергостоймость
создания: 1.000.*

Полный паралич Total Paralysis

Касательное; Сопротивление по 3Д

Требуется коснуться головы (-5 к
атаке). Объект не способен двигать-
ся в течение минуты, если провали-
вает сопротивление (в большинстве
игр – до конца боя).

Длительность: 1 минута.
*Стоимость: 5. Не поддержива-
ется.*
*Требования: Паралич конечно-
сти.*

Предмет

Посох или палочка; использует-
ся только магами. Предмет должен
касаться объекта. *Энергостоймость
создания: 2.000.*

Иссушение конечности Wither Limb

Касательное; Сопротивление по 3Д

Маг должен коснуться одной
из конечностей объекта (иное ка-
сание не дает эффекта). Броня не

защищает. Бросок сопротивления делается при касании. Если маг побеждает, конечность усыхает и считается покалеченной (см. *Калечащие ранения*, с.В420). Объект также получает 1к вреда.

Длительность: постоянно пока не будет вылечено магией или неочной технологией.

Стоимость: 5.

Требования: Магичность 2 и Паралич конечности.

Предмет

Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 2.000.

Поражение бесплодием *Strike Barren*

Обычное; Сопротивление по ЗД

Объект становится бесплодным. Можно творить на растения. Убрать можно заклинаниями Снять проклятье или Восстановление. Сотворенное на растение лишает его пыльцы, плодов, семян и т.п.

Это также заклинание Некромантии.

Длительность: постоянно.

Стоимость: 5.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Магичность 1, Вытянуть здоровье и Разложение.

Предмет

(а) Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 200. (б) Любой предмет. Всегда включён; владелец бесплоден пока предмет одет. *Энергостойкость создания:* 800.

Болезнь *Sickness*

Обычное; Сопротивление по ЗД

Описано в заклинаниях Контроля разума, с.138.

Касание смерти *Deathtouch*

Касательное

Маг должен коснуться цели; место касания значения не имеет. Объект получает 1к вреда за каждое очко энергии, вложенное в это заклинание. СП не защищает от этой атаки. Действует также на нежить.

Стоимость: 1-3.

Требования: Иссущение конечности.

Предмет

Посох или палочка; предмет должен быть угольно чёрным. Ис-

пользуется только магами. Должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 2.500.

Изменить голос *Alter Voice*

Обычное; Сопротивление по ЗД

Изменяет голос объекта по желанию заклинателя. Для копирования голоса нужен «образец» – по памяти знакомый голос копируется с -2, незнакомый -3 и хуже, если заклинатель слышал его пару раз или давно. Идеальная память (с.В51) хорошо помогает в этом.

Голос может быть изменён на более приятный или грубый, давая модификаторы от +2 до -2 к броскам реакции и умениям, связанным с общением на время действия заклинания.

Заклинание не «дарует» голос немым. Если заклинание улучшает голос объекта навсегда (давая преимущество Голос), то Мастер может потребовать заплатить соответствующее количество очков персонажа! Также это заклинание Звука.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 2 создание. 2 поддержание. Изменение можно сделать постоянным, как чары, если вложить 200 энергии.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: четыре заклинания школы Контроля тела и четыре заклинания школы Звука.

Предмет

Любой, но, обычно, это украшение. Даёт владельцу новый голос, который был заложен во время создания. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Изменить лицо *Alter Visage*

Обычное; Сопротивление по ЗД

Изменяет лицо по желанию мага. Возможно любое изменение, но новые органы (например дополнительные глаза) не будут функционировать. При попытке скопировать чье-то лицо -1, если нет модели (или картинки); -2, если только по описанию.

Заклинание не может нанести вреда объекту. Маги не получают права на бросок ИН + Магичности для определения того, что внешность объекта изменена данным заклинанием.

Если это заклинание или Изменить тело улучшает внешность навсегда, то Мастер может потребовать заплатить за это очки персонажа!

Длительность: 1 час, если не сделано постоянным. Может быть

снято заклинаниями Изменить лицо, Изменить тело или Снять проклятье.

Стоимость: 4 создание. 3 поддержание. Можно сделать постоянным, если вложить 40 энергии.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: восемь заклинаний школы Контроля тела и любое из двух заклинаний Превращение или Совершенная иллюзия.

Предмет

Любой, но, обычно, это часть одежды или украшение. Даёт владельцу новое лицо, которое было заложено во время создания предмета. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Изменить тело *Alter Body*

Обычное; Сопротивление по ЗД

Подобно Изменить лицо, выше, но можно менять всё тело (кожу, волосы, конечности и т.д.). Основная форма тела не может измениться: гуманоид останется гуманоидом. Нельзя добавлять конечности, крылья, и т.п. Возможны простые дополнения (нехватательный хвост, рога, копыта), но персонаж, непривыкший к ним, на период адаптации (решает Мастер) будет иметь штрафы к ЛВ. Масса тела и атрибуты персонажа не меняются.

Длительность: 1 час, если не сделано постоянным. Может быть снято заклинаниями Изменить тело или Снять проклятье.

Стоимость: 8 создание. 6 поддержание. Можно сделать постоянным, если вложить 200 энергии.

Время сотворения: 2 минуты.

Требования: Изменить лицо.

Предмет

Любой, но, обычно, это предмет одежды или украшение. Даёт владельцу новый внешний вид, который был заложен во время создания. *Энергостойкость создания:* 4.000.

Удлинить конечность *Lengthen Limb*

Обычное

Рука (возможно и нога или любая другая подобная конечность) заклинателя удлиняется, становясь похожей на длинную змею. Удлинение происходит со скоростью 1 ярд в секунду, без ограничения. Заклинатель сохраняет осознание и может удлинять руку в пределах своей видимости, а следить за ней при помощи заклинания Волшебный глаз или схожего. Рост требует концентрации, но после достижения желаемой длины можно расслабиться.

Удлиненная конечность может стать хорошей целью атаки! Когда заклинание заканчивается или в случае опасности, конечность «смаывается» обратно с Базовой скоростью заклинателя. Это полезно для доставания ключей из камер или кражи алмаза халифа, пока он спит.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 создание. 2 поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 3 и Превращение.

Предмет

Палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Обезглавить

Decapitation

Обычное;

Сопротивление по ЗД+2

Голова отваливается от тела! При сотворении заклинания голова объекта (или одна из них, если голов несколько) отделяется от тела, но продолжает жить. Не наносит вреда, голова может быть повреждена, если упадет с шеи! Она может говорить, видеть, слышать и контролировать тело. Если голова будет ослеплена (засунута в мешок, например) то с управлением тела могут возникнуть большие проблемы.

Заклинание действует постоянно и для его отмены надо приставить голову и пожелать присоединить. Если голова присоединения не желает, то делается обычное состязание по Воле. Если заклинание сотворяется на врага, который затем возвращает ее себе и пытается прирастить, то маг не сможет ничем ему помешать – но он может сотворить это заклинание снова...

Это заклинание при всей его полезности в бою, можно использовать и иначе. Маг, лишившийся ноги, может сотворить это заклинание на себя... и отправиться с группой в путешествие одной только головой! Однако тело нельзя надолго оставлять без головы, т.к. ему необходима еда, а без головы есть невозможно. Также если заклинатель без головы пытается сделать заклинание, в котором должны участвовать руки, то штрафы за дальность будут рассчитываться исходя из расстояния до тела, а не головы.

Длительность: Описана выше.

Стоимость: 4.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2 и Изменить тело.

Предмет

Посох, волшебная палочка или драгоценность. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Уменьшиться (ОТ)

Shrink

Обычное

Уменьшает размеры тела волшебника, снижая Модификатор размера. За каждые -1 МР: на 2/3 умножаются СЛ, ЕЖ, Базовое движение; за каждые 2 уровня уменьшения СП уменьшается на 1. Одежда уменьшается вместе с магом, если он пожелает, но более значительные объемы вещей остаются неизменными (хотя маг может уменьшить их при помощи Уменьшения объекта). ИН, ЛВ, ЗД, ЕЖ, Базовая скорость и Уклонение остаются неизменными. Вес сильно уменьшается; за каждые -1 МР следует делить вес волшебника на 3,5. По магу сложнее попасть, соответственно его новому МР. Чтобы маг все же мог иметь хоть какую-то возможность физического действия, Мастер может установить порог уменьшения до 1 ЕЖ и 1 БД. Может, это и нереалистично, но сохраняет традиции героической фэнтези.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 2 за -1 МР. Столько же поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Уменьшение происходит по 1 МР в секунду после окончания сотворения заклинания.

Требования: Магичность 2 и Изменить тело.

Предмет

(а) Волшебная палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 2.000. (б) Изменение размера может быть постоянным, если заплатить 100-кратную стоимость за заклинание (Мастер может потребовать постоянную поддержку).

Уменьшить другого (ОТ)

Shrink Other

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Аналогично заклинанию Уменьшение, но творится на других. Действие заклинания может прервать только сотворивший его или заклинание Убрать проклятье. Также Мастеру следует учесть психологический аспект этого заклинания для объекта.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 2 за -1 МР. Столько же поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 3 и Уменьшение.

Предмет

(а) Волшебная палочка. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 2.000. (б) Изменение размера может быть постоянным, если заплатить 100-кратную стоимость за заклинание (Мастер может потребовать постоянную поддержку).

Увеличиться (ОТ)

Enlarge

Обычное

Увеличивает размеры тела волшебника, увеличивая его Модификатор размера. За каждые +1 МР: на 1,5 умножаются СЛ, ЕЖ, Базовое движение; за каждые 2 уровня СП увеличивается на 1. Одежда увеличивается вместе с магом, если он пожелает, но более значительные объемы вещей остаются неизменными (хотя маг может уменьшить их при помощи Увеличения объекта). Эффекты влияния брони см. в заклинании Дородность, с.43. ИН, ЛВ, ЗД, ЕЖ, Базовая скорость и Уклонение остаются неизменными. Вес значительно увеличивается; за каждые +1 МР следует умножить вес на 3,5.

Если маг находится в помещении, которое не может вместить его новый размер, то рост останавливается. Однако, если максимальный прямой вред превышает СП этого помещения, то маг может пробить его за (СП) секунд.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 2 за +1 МР. Столько же поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 2 и Изменить тело

Предмет

(а) Волшебная палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 2.000. (б) Изменение размера может быть постоянным, если заплатить 100-ую цену за заклинание (ГМ может потребовать постоянную поддержку).

Увеличить другого (ОТ)

Enlarge Other

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Действует как заклинание Увеличиться, но с возможностью применять на других существ. Действие заклинания может прервать сотворивший его или заклинание Убрать проклятье. Сотворите это заклинание на добровольца, и он станет отличной осадной машиной... но это делает его главной целью для вражеской артиллерии и магии.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 2 за +1 МР. Столько же поддержание.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Магичность 3 и Увеличиться.

Предмет

(а) Волшебная палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 2.000. (б) Изменение размера может быть постоянным, если заплатить 100-ую цену за заклинание (Мастер может потребовать постоянную поддержку).

Дородность (ОТ) Corpulence

**Обычное;
Спротивление по ЗД**
Увеличивает комплекцию на 1 уровень вверх (Худой - Нормальный - Полный - Толстый) (см. с.В18). Уже Толстые существа увеличивают вес на +100% (не считая модификации за Худобу или излишний вес) за каждое сотворение. Создания, на которых уже сотворено данное заклинание сопротивляются повторному сотворению с +5 (эффект накапливается). Кроме обычных эффектов увеличения веса, одежда на персонаже будет рваться; каждая часть жесткой брони нанесет СП/3 (округлять вниз) тупого вреда или начнет душить (с.В436). Когда объект из-за лишнего веса окажется не в состоянии двигаться, он начнет задыхаться под собственным весом.

Длительность: 10 минут.
Стоимость: 6 создание. 6 поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 2, Создать землю, Создать воду, и четыре любых заклинания школы контроля тела включая Изменить тело.

Предмет

(а) Любой предмет. Владелец получает новую комплектацию, которая была заложена во время создания предмета. *Энергостойкость создания:* 2.000. (б) Волшебная палочка. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Измощение (ОТ) Gauntiness

**Обычное;
Спротивление по ЗД**
Объект теряет в весе и переходит на 1 категорию ниже (противоположность заклинания Утолщить). Броня обвисает, давая -2 ЛВ. Уже худой потеряет 20% веса и 1к ЕУ за каждое применение. Создания, на которых уже сотворено

данное заклинание сопротивляются повторному сотворению с +5 (эффект накапливается).

Длительность: 10 минут.
Стоимость: 6 создание. 6 поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 2, Землю в воздух, Уничтожить воду, и четыре любых заклинания школы контроля тела включая Голод.

Предмет

(а) Любой предмет. Владелец получает новую комплектацию, которая была заложена во время создания предмета. *Энергостойкость создания:* 2.000. (б) Волшебная палочка. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Трансформировать тело Transform Body

Особое

Превращает мага в существо другой разумной расы. Каждая раса – отдельное заклинание, изучаемое само по себе. Маг может изучить превращение только в известную ему расу. Одежда, украшения и доспехи не исчезают, хотя могут быть повреждены, если целевая форма имеет более крупное телосложение (см. заклинание Утолщить). Маг принимает все физические черты новой формы, сохраняя свои ментальные. Обратите внимание, что Единицы усталости в отношении сотворения заклинаний не увеличиваются. Затраты энергии на это заклинание рассчитываются исходя из стоимости физических особенностей принятой формы; 1/10 на создание и 1/20 на поддержание, при минимуме в 5 на сотворение и 2 на поддержание.

Длительность: 1 час.
Стоимость: Разная (см. выше).
Время сотворения: 1 минута.
Требования: Изменить тело и три формы заклинания Превращение.

Предмет

Драгоценность. Должна иметь схожую форму с тем обликом, который приобретёт владелец; используется только магами. Не поддерживается, но и вернуть собственную форму можно, только если драгоценность при маге; иначе можно применить заклинание Убрать проклятье для возвращения нормальной формы мага. *Энергостойкость создания:* 1.500.

Трансформировать другого Transform Other

Особое; Спротивление по Воли

Идентично Трансформации тела, но применяется на других. Объект не может прекратить действия заклинания сам – только по желанию мага или заклинанием Убрать проклятье.

Длительность: 1 час.
Стоимость: Та же как и у заклинания Трансформировать тело, но только минимальные затраты на заклинание составляют: 10 создание и 4 поддержание.
Время сотворения: 2 минуты.
Требования: Превращение другого и соответствующую форму в заклинании Трансформировать тело.

Предмет

(а) Волшебная палочка. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 3.000.

Превратить в предмет Transmogrification

Обычное; Спротивление по Воли

Превращает объекта в неживой предмет того же веса. Предмет может быть любым из известных магу. Живые существа с ИН 0 – растения, например – считаются в этом отношении неодушевленными объектами. Объект находится в сознании, сохраняя лишь слух (в ограниченных пределах) и сильно ослабленное осязание. Он не может предпринимать никаких действий, включая использование магии и псионики. Если предмет будет поврежден, объект потеряет пропорциональное количество ЕЖ при возвращении в нормальную форму. Если предмет будет уничтожен, объект погибает.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 20. Столько же поддержание.
Время сотворения: 2 минуты.
Требования: Магичность 3, Трансформировать другого, Трансформировать объект, и Плоть в камень.

Предмет

Посох, волшебная палочка или драгоценность; используется только магами. *Энергостойкость создания:* 5.000.

ЗАКЛИНАНИЯ ОБЩЕНИЯ И ПОНИМАНИЯ

♣ VlexZ



Рольф присел и заглянул в расщелину. «Это то самое место?»

«Да, это оно, мастер Рольф», - ответил бледный как мертвец человек позади него. У слуги Ассамблеи Тенебра не было своего магического таланта, но он помогал Гранд Мастерам дольше, чем кто-либо мог вспомнить, - «Мастер входит в это место, Гранд Мастер покидает его».

Рольф ничего не сказал, но нырнул в пролом и осторожно пошел во тьме. Прошли часы, и если слуга слышал звуки доносящиеся из горы, то не показывал этого.

Наконец, когда первые лучи солнца показались из-за горизонта, немного нетвердо державшийся на ногах Рольф возник из пещеры.

«Гранд Мастер?» - спросил слуга немного нерешительно.

«В этот раз это Лиза», - ответил он, - «какое имя принадлежит этому телу?»

«Рольф, Гранд Мастер».

«Мм.. Рольф заботился о себе. Я оценила это; должно пройти еще много времени, прежде чем мне придется вернуться в сосуд... Конечно, я предпочитаю женское тело.»

«Конечно.»

«Он был хорош, этот Рольф. Он почти победил меня. Если бы это была эпоха Мельхиора, мы, возможно, должны были бы отпустить его, дать ему построить его собственный сосуд.»

«Это правило, Гранд Мастер; Гранд Мастер покидает это место... одним путем либо другим.»

Эти заклинания работают с распознаванием (или *скрытием*) мыслей и чувств. Заклинания, позволяющие манипулировать мыслями или эмоциями, перечислены в школе *Контроля Разума* (с.133).

Большинство магов со временем учат немного заклинаний школы *Общения и Понимания*. Её заклинания восприятия являются ключевыми требованиями к разнообразным школам, таким как школы *Контроля Разума*, *Лечения*, *Защиты* и *Предупреждения* и *Некромантии*.

Могущественные маги школы *Общения и Понимания* часто живут очень долго — но не потому, что увеличивают продолжительность собственной жизни, а потому, что проводят много времени в каком-нибудь чужом теле, в то время как их собственное тело лежит с приостановленной жизнедеятельностью в безопасном месте.

Почувствовать врагов

Sense Foes

**Информационное;
Областное**

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

Базовая стоимость: 1 (минимум 2).

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 200.

Почуять жизнь

Sense Life

Информационное; Областное

Сообщает заклинателю, есть ли жизнь в данном месте, и (при хорошем броске) общее представление о типе этой жизни. Заклинатель также может точно указать, какого рода жизнь он ищет: растения, эльфов, рыжих девок или конкретную личность, с которой он знаком.

Базовая стоимость: 1/2 (минимум 1).

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 80.

Почуять эмоции

Sense Emotion

Обычное

Дает заклинателю знать о том, какие эмоции испытывает объект в данный момент. Сработает на любое живое существо, но конечно оно в основном полезно для разумных существ. Сообщает также, насколько лоялен объект к заклинателю (см. Лояльность наемников, с.В518).

*Стоимость: 2.
Требование: Почуять врагов.*

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 300.



Скрыть эмоции

Hide Emotion

Обычное; Сопротивляется чтению эмоций

Придает объекту абсолютно невозмутимый внешний вид. Сопротивляется Чтению ауры и Обнаружить эмоции (и Обнаружить врагов, на усмотрение Мастера) так же как и любой попытке узнать эмоции другим путем (Эмпатия, псионика, Язык тела и т.д.). Это заклинание в большом почете у дипломатов, придворных и игроков в покер. Оно также дает премию до +4 (на усмотрение Мастера) к любому умению, где полезно скрытие эмоций.

*Длительность: 1 час
Стоимость: 2 сотворение, 2 под-
держание.
Требование: Почуять эмоции.*

Предмет

Шляпа, корона или другой головной убор. *Энергостойкость создания: 200.*

Убеждение

Persuasion

Обычное;

Сопротивление по ИН

Используется для изменения броска реакции. Заклинание делает объект (разумное существо, расовый ИН 6 и выше) более снисходительным.

*Длительность: 1 минута.
Стоимость: удвоенная премия к реакции. Столько же на поддержку (максимум 5).
Требование: Почуять эмоции.*

Предмет

Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Должен включать пурпурный камень (гранат или аметист) на сумму минимум \$200. Используется только магами.
Энергостойкость создания: 1.000.

Раздражение

Vexation

Обычное;

Сопротивление по Воле

Используется для изменения броска реакции. Заклинание делает объект (разумное существо, расовый ИН 6 и выше) недружелюбным. Часто используется шпионами для срыва переговоров.

*Длительность: 1 минута
Стоимость: удвоенный штраф к реакции. Столько же на поддержку (максимум 5).
Требование: Почуять эмоции.*

Предмет

Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Должен включать пурпурный камень (гранат или аметист) на сумму минимум \$200. Используется только магами.
Энергостойкость создания: 1.000.

Правдолюб

Truthsayer

Информационное;

Сопротивление по Воле

Сообщает, врет субъект или нет. Может быть сотворено в двух вариантах:

1. Лгал ли объект за последние пять минут.
2. Правда ли последнее сказанное объектом.

Также может сообщить величину лжи объекта. Если маг не касается объекта, то штрафы считаются как для Обычных заклинаний.

*Стоимость: 2.
Требование: Почуять эмоции.*

Предмет

Корона, шлем или другой головной убор. *Энергостойкость создания: 500.*

Просмотр снов

Dream Viewing

Обычное;

Сопротивление по Воле

Просматривает сны объекта; они проявляются на любой гладкой поверхности по вашему выбору (чаша воды, зеркало, грань драгоценного камня и т.д.). Используйте модификаторы Дальних дистанций и Чтения мыслей (с.14 и с.46, соответственно). Если заклинатель и объект не знакомы друг с другом, это даёт дополнительный штраф -2.

*Длительность: 1 час.
Стоимость: 2 сотворение. 1 под-
держание.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Правдолюб или Сон.*

Предмет

Зеркало. *Энергостойкость создания: 300.*

Отправка снов

Dream Sending

Обычное;

Сопротивление по Воле

Заклинатель использует это заклинание для передачи видения объекту, который должен в это время спать. Сообщение воспринимается в виде символов сна, и объект должен бросить ИН-5 или умение вроде Предсказание судьбы (интерпретация снов) (с.В196) для того чтобы понять их правильно. Величина успеха при броске показывает, насколько правильно было понято сообщение. Если объект использует умение Ясный сон, это может исказить или вообще отменить сообщение (решение Мастера).

Заклинатель рассказывает Мастеру точный смысл (хорошая идея — ограничить длину сообщения количеством слов равным умению заклинания). Мастер, в свою очередь, рассказывает объекту что он понял (бросайте скрытно, так как критический провал ведет к полному непониманию!). Используйте модификаторы Дальних расстояний и Чтения мыслей (с.14 и с.46). Если заклинатель и объект незнакомы, это дополнительный штраф -2.

Это так же заклинание Контроля разума.

*Длительность: 1 час
Стоимость: 3. Одна попытка за ночь. Не может быть поддержано.
Время сотворения: 1 минута.
Требования: Просмотр снов или Сон.*

Предмет

Палочка или посох. *Энергостойкость создания: 400.*

Проекция снов Dream Projection

Обычное

Используя его, заклинатель проецирует свое сознание в сны объекта для общения с ним. Бросайте Быстрое состязание между умением заклинания и Волей объекта каждую минуту; как только объект выигрывает, заклинание прекращается и контакт более невозможен этой ночью.

Используйте модификаторы Дальних дистанций и Чтения разума (с.14 и с.46). Если заклинатель и объект незнакомы, это дает дополнительный штраф -2. Объект может использовать умение Ясный сон для помощи процессу — бросайте каждую минуту для пропуска состязания.

Это так же заклинание Контроля разума.

Длительность: 1 минута. Каждая минута позволяет обмениваться двумя предложениями (одно от заклинателя, второе от объекта)

Стоимость: 3 сотворение, 3 под-
держание. Одна попытка за ночь.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Передача снов.

Предмет

Головной убор. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 800.

Скрыть мысли Hide Thoughts

Обычное

Защищает цель от любых заклинаний Чтения мыслей или Контроля разума. Враждебный маг должен победить в состязании умений «атакующего» заклинания против данного заклинания. Если он пробил защиту, жертва получает еще и обычный бросок сопротивления. Не действует на уже установленный ментальный контакт.

Стоимость: 3 сотворение. 1 под-
держание.

Длительность: 10 минут.

Требования: Правдолюб или
Скрыть эмоции.

Предмет

Корона, шлем или другой головной убор. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Передать язык Lend Language

Обычное

Объект получает знание языка (только разумные существа) на уровне владения им заклинателя или Акцент — что ниже. Заклинатель должен знать передаваемый язык.

Длительность: 1 минута
Стоимость: 3 сотворение. 1 под-
держание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: либо Звериная речь, либо три заклинания школы Общения и понимания.

Заимствовать язык Borrow Language

Обычное

Заклинатель приобретает знание языка на уровне владения объектом или Акцент (что ниже). Объект должен знать данный язык.

Длительность: 1 минута
Стоимость: 3 сотворение. 1 под-
держание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требование: Передать язык.

Дар языков (OT) Gift of tongues (VH)

Обычное

Дает возможность говорить и понимать любой язык (только разумным существам). Не дает возможности говорить или слышать тем, кто лишен этих способностей.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 2 для уровня Ломаный, 4 для Акцента, 6 для Родного. Половина на под-
держание.

Требования: Заимствование языка и три языка на уровне Акцента или выше.

Предмет

Головной убор или украшение. Работает только на надевшего и только для некоторых языков. *Энергостойкость создания:* 300 за каждый язык (который должен быть известен создающему).

Дар письма (OT) Gift of Letters (VH)

Обычное

Дает грамотность в любом языке (только разумным существам)

Длительность: 1 минута
Стоимость: 2 для уровня Ломаный, 4 для Акцента, 6 для Родного. Половина на под-
держание.

Требования: Заимствование языка и три языка с письменным уровнем Акцент или лучше.

Предмет

Головной убор или украшение. Работает только на надевшего и только для некоторых языков. *Энергостойкость создания:* 300 за каждый язык (который должен быть известен создающему).

Чтение мыслей Mind-Reading

Обычное;

Сопротивление по Воле

Позволяет заклинателю читать поверхностные мысли объекта — о чем он думает в настоящий момент. Объект не знает, что его мысли читают. Работает на любом живом создании, но хорошие результаты будут конечно при чтении мыслей разумных существ.

Модификаторы: -2, если не знаешь родного языка объекта, -2 за чужую расу, -4 за полностью чужеродный объект.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 сотворение. 2 под-
держка.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Правдолюб или
Заимствование языка

Предмет

Корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Поиск в памяти (OT) Mind-Search (VH)

Обычное;

Сопротивление по Воле

Позволяет искать в сознании объекта глубинные мысли и знания даже 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 (решение Мастера).

Модификаторы: как у Чтения мыслей. Если объект магическим образом заставили забыть что-либо, это заклинание не восстановит потерянную память.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 6 сотворение. 3 под-
держание.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Чтение мыслей.

Предмет

Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.500.

Как обнимающий тень или гонящийся за ветром, так верящий сновидениям.

– Экклезиаст 34:2

Отправка мыслей Mind-Sending

Обычное

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

При подсчете модификатора за расстояние используйте модификаторы Дальних дистанций (с.14). Незнакомство с объектом даёт штраф -4.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 сотворение. 4 поддержание.
Время сотворения: 4 секунды.
Требования: Чтение мыслей.

Предмет

Шапка, корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. Энегостоимость создания: 1.500.

Телепатия (ОТ) Telepathy (VN)

Двухсторонняя коммуникация, как комбинация Чтение мыслей и Отправка мыслей. 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 при Отправка мыслей. Однако это заклинание не способно работать сквозь время, измерения, межпланетные пространства и т.д.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 сотворение. 4 поддержание для двухстороннего контакта. Столько же за каждого нового «абонента».
Время сотворения: 4 секунды.
Требования: Отправка мыслей.

Предмет

Шапка, корона, шлем или любой другой головной убор. Используется только магами. Энегостоимость создания: 2.000.

Регресс Retrogression

Обычное;

Соппротивление по Воле

Заставляет объект пережить событие из его прошлой жизни (или жизней!). Оно может быть как мучительным так и приятным.

Разные типы памяти дают разный эффект. Ужасное воспоминание требует бросок страха с -3 или более; память о насильственной смерти объекта (в кампании, где возможно Воскрешение), требует бросок страха с -5. Память о ране или болезни требует бросок 3Д-3 – провал приносит одно очко вреда. Память о рабстве или унижении дает -1 к Воле, если провален бросок Воля-3. Память о личном триумфе и могуществе дает +1 к Воле, если успешен бросок ИН. Мастер судит о эффектах других типов памяти.

Заклинатель указывает только тип события для вызова; он не может «досматривать» память объекта с помощью данного заклинания.

Если не оглушен, объект должен бросить Чувство тела для того, чтобы действовать нормально в ход после заклинания.

Длительность: для вызова памяти необходима одна секунда (хотя объекту может показаться, что прошло гораздо больше времени).

Стоимость: 5. Не может быть поддержано. Одна попытка в день.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Поиск в памяти и Отправка мыслей.

Предмет

а) Головной убор. Каждый раз при одевании носящий испытывает свое лучшее или худшее переживание (решение создателя, но Мастер решает что именно подходит под это определение). Энегостоимость создания: 350.
б) Посох, палочка или украшение. Используется только магами. Энегостоимость создания: 400.

Передать умение Lend Skill

Обычное

Объект получает умение на (базовый атрибут) + 4 или увеличивает свое существующее умение на 4 уровня, что больше. Умение объекта не может превосходить умение заклинателя. Заклинатель должен знать передаваемое умение (либо как обычно, либо с помощью Заимствования умения, ниже). Не работает на языки и заклинания.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 3 сотворение, 2 поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Отправка мыслей и ИН 11+

Заимствовать умение Borrow skill

Обычное

Заклинатель получает умение на уровне (базовый атрибут) + 4 или увеличивает свое существующее умение на 4 уровня, что больше. Умение заклинателя не может превосходить умение объекта. Объект должен быть согласен и знать передаваемое умение. Не работает на языки и заклинания.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 сотворение. 4 поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Передать умение.

Сыворотка правды Compel Truth

Информационное;

Соппротивление по Воле

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.

Длительность: 5 минут.
Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержание.
Требования: Магичность 2 и Правдолюб.

Предмет

Галстук или тяжелый ошейник, носитель не может лгать. Энегостоимость создания: 600.

Лжец
Compel Lie

Обычное; Сопротивление по Воле
Описано среди заклинаний Контроля разума, с.137.

Незначительность

Insignificance

Обычное; Специальное сопротивление

Заставляет всех вступающих в социальный контакт с объектом игнорировать или не замечать его. Только имеющие причины заметить данную конкретную персону, сопротивляются по Восп — объекту самому по себе сопротивляться не нужно. Наблюдатели получают премию к сопротивлению равную общему модификатору внешности объекта, *положительного или отрицательного*. Таким образом, наблюдатели за Привлекательным объектом сопротивляются с Восп +1, но наблюдатели за Непривлекательным объектом так же сопротивляются с Восп +1.

Эффект заклинания ограничен по важности; объект может проскользнуть незамеченным сквозь толпу, но будет остановлен стражником при попытке пройти туда, куда ему нельзя. Он может привлечь чьё-либо внимание, схватив его, но, скорее всего, получит при этом негативную реакцию. Если он что-то крадет или совершает другое нежелательное действие (например, раздевается догола), все свидетели получают новый бросок сопротивления.

Если он атакует кого-либо, то жертва автоматически сбрасывает с себя эффект заклинания — более того, её крики о помощи не будут игнорироваться!

Незначительность и Присутствие сопротивляются друг другу.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 4 сотворение, 4 поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Убеждение и Избегание.

Предмет

а) Плащ, украшение или головной убор. Всегда включён. Одевший игнорируется! *Энергостоймость создания: 700.* б) Палочка или посох. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 450.*

Присутствие

Presence

Обычное, Специальное сопротивление

Все существа, вступившие в социальный контакт с объектом обращают на него внимание. Каждый пытающийся игнорировать его сопротивляется по Воле — но сам объект сопротивляться не должен! Заклинание не гарантирует хорошую реакцию — оно удваивает положительные и отрицательные модификаторы! Если у объекта нет таких модификаторов, оно дает +1. Большинство людей будут думать что к выделяющейся без особых причин персоне стоит по-

лучше присмотреться в надежде на некое ценное зрелище.

Затронутого этим заклинанием легко преследовать в толпе. Ищущему достаточно спросить очевидцев «куда прошел такой-то и такой-то?» и он быстро найдет преследуемого.

Присутствие и Незначительность сопротивляются друг другу.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 4 сотворение, 4 поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Убеждение и Искушение.

Предмет

а) Плащ, украшение или головной убор. Всегда включено. Одевший привлекает внимание. *Энергостоймость создания: 700.* б) Палочка или посох. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 450.*

Общение (ОТ)

Communication (VH)

Обычное

Это заклинание позволяет заклинателю установить двусторонний канал для общения с объектом. Каждый участник видит изображение собеседника, что позволяет общаться в реальном времени. Используйте модификаторы Дальних дистанций (с.14), но если заклинатель знаком с объектом и тот ожидает «звонок», модификаторы дистанций не используются!

Примените дополнительные -4 к умению, если заклинатель не знает объект. Общение только аудио-визуальное, однако, если заклинатель так же знает Удаленный вкус и запах, он может добавить в общение запах за дополнительное очко энергии (и на сотворение, и на поддержание).

Другие могут включиться в «конференцию» в любое время - новое сотворение необходимо для каждой подключаемой персоны. Таким образом такое общение не безопасно.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение, 4 поддержание. Столько же на подключение каждого дополнительного участника.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Волшебный глаз, Удаленный слух, Голоса и Простая иллюзия.

Предмет

Головной убор, блюдо или хрустальный шар. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 800.*



Сообщение

Message

Обычное; Сопrotивляется блокирующим звук заклинаниям

Описано среди заклинаний *Звук*, с.174.

Разговор с механизмом/ТУ

Machine Speech/TL

Обычное

Описано среди заклинаний *Технологий*, с.176.

Ментальный пассажир

Soul Rider

Обычное;

Сопrotивляется по Воле

Заклинатель может видеть глазами объекта, слышать его ушами и т.д. пока концентрируется. (Заклинатель не теряет контроль над своим собственным телом и может действовать нормально). Заклинатель не получает контроля над объектом и не знает его мысли. Объект должен быть разумным (ИН 6 или выше). Умение получает -2 если объект принадлежит другой расе; если объект полностью чужд, то -4 или более!

Длительность: 1 минута.
*Стоимость: 5 сотворение, 2 под-
держание.*
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Чтение мыслей.

Предмет

Два идентичных украшения, одно из золота, второе из серебра. Золотое должно быть одето заклинателем, серебряное - объектом. Заклинание может быть сотворено в любое время, независимо от дистанции. Используется только магами. Если необходимо построить Энергокамень, то в золотое украшение. Если один из предметов сломан, второй теряет силу. *Энергостоймость создания: 1.000 (за пару)*, необходимо включить опал стоимостью \$100 в каждый предмет.

Контроль персоны

Control Person

Обычное;

Сопrotивляется по Воле

Использует все чувства жертвы и контролирует все ее физические действия (заклинатель не получает доступ к памяти жертвы, её умениям, заклинаниям и т.п.). Объект сохраняет свою память и разум, и осознает что с ним происходит - его личность не заменяется личностью заклинателя. Заклинатель может «двигать» только одно тело в каждый момент времени и должен концентрироваться для этого. Во

время концентрации его собственное тело становится безвольным; как только он прекращает концентрироваться, объект возвращает себе контроль над своим телом. Заклинатель может свободно перемещаться между телами пока заклинание не закончится.

Длительность: 1 минута.
*Стоимость: 6 сотворение. 4 под-
держание.*

Время сотворения: 10 секунд.
*Требования: Ментальный пасса-
жир или Телепатия.*

Предмет

Корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 1.500.*

Вселение (ОТ)

Possession (VH)

Обычное;

Сопrotивляется по Воле

Как Контроль персоны, но жертва находится без сознания во время «вселения» и заклинатель имеет полный доступ к памяти умениям и заклинаниям объекта. Во время пребывания в теле, заклинатель сохраняет все свои умения и заклинания а так же может использовать все умения заклинания и воспоминания объекта, как будто они его собственные (физические умения объекта используются с -1). Собственное тело заклинателя лежит без сознания во время заклинания и должно охраняться.

Длительность: 1 минута.
*Стоимость: 10 сотворение. 4 под-
держание.*
Время сотворения: 1 минута.
*Требования: Магичность 1 и
либо Контроль персоны либо Все-
ление в зверя.*

Предмет

Шляпа, корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 2.500.*

Отменить вселение

Dispel Possession

Обычное; Сопrotивляется заклинанием

Заканчивает любое из действующих на объект заклинаний Ментальный пассажир, Контроль или Вселение (или их эквиваленты для животных).

Стоимость: 10.
Время сотворения: 10 секунд.
*Требования: Ментальный пасса-
жир, Вселение или (по желанию
Мастера) религиозный статус «свя-
того».*

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. Предмет должен коснуться одержимого. *Энергостоймость создания: 300.*

Постоянное вселение (ОТ)

Permanent Possession (VH)

Обычное;

Сопrotивляется по Воле

Как Вселение, но заклинатель остается в теле объекта пока не захочет его покинуть или будет изгнан заклинанием Отменить вселение или Снять проклятие. На собственное тело заклинателя накладывае-ся эффект Приостановленной жизни (с.94) до тех пор, пока заклинание не закончится. Если тело заклинателя умрет, заклинание рассеивается. Когда тело объекта получает вред, заклинатель должен сделать бросок против своего ЗД или получить такой же вред. Если тело объекта умирает, заклинатель должен сделать бросок своего ЗД или тоже умереть!

*Длительность: Не ограничено
(может быть постоянно).*
Стоимость: 30.
Время сотворения: 5 минут.
*Требования: Магичность 3 и
Вселение.*

Предмет

Шляпа, корона, шлем или другой головной убор. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 3.000.*

Обмен телами (ОТ)

Exchange Bodies (VH)

Обычное;

Сопrotивляется по Воле

Заклинатель навсегда меняется телами с объектом. Объектом может быть любое живое существо. Есть только один способ отменить эффект этого заклинания - сотворить его снова; Отменить вселение и остальная анти-магия работать не будет. Значения СЛ, ЛВ и ЗД, как и все физические преимущества и недостатки, остаются с телом. ИН, память, личность и все умения и заклинания переносятся с разумом.

Заметьте: Обмен телам может привести к тому, что заклинатель увеличит свою очковую стоимость. Мастер может потребовать от старого мага оплатить эту разницу. Более детально см. Перемещение сознания (с.В296). Для контроля меняющих тела магов Мастер может требовать редких ингредиентов для этого заклинания (с.8).

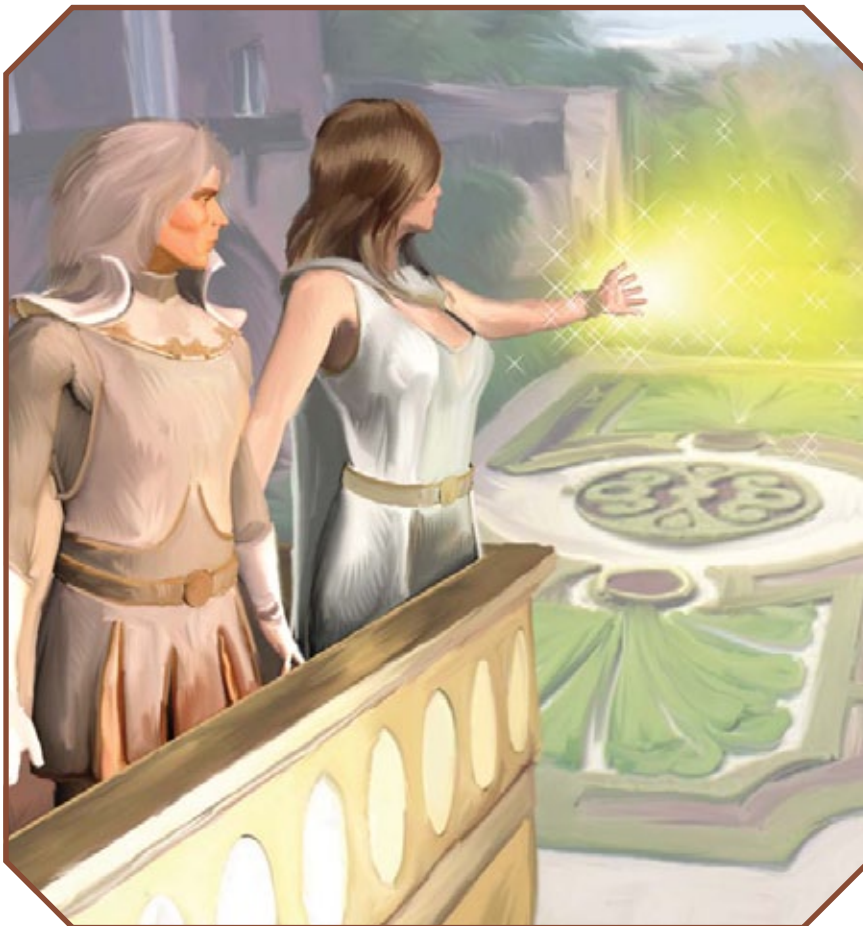
Длительность: Постоянно.
Стоимость: 120.
Время сотворения: 1 час.
*Требования: Постоянное вселе-
ние и Сосуд души.*

Глава седьмая

ЗАКЛИНАНИЯ

ЗЕМЛИ

flannan



Леди Энн сердито посмотрела на маленький холмик в юго-восточном углу сада.

«Баярд!» позвала она кузена.

Полудёжа на диване, Баярд тяжело вздохнул, отдал свою книгу безликому слуге, и скользнул к ней на балкон.

«Энн, дорогая, я уверен, что бы ты там ни делала, это честь для имени Гулдингов, но я и впрямь не хочу, чтобы меня этим беспокоили.»

«Для разнообразия, принеси хоть какую-нибудь пользу, дорогой. Вон то возвышение : слишком низкое?»

Баярд фыркнул. «Сейчас да. Впрочем, я не знаю как можно помочь; если оно станет ещё выше, то закроет вид на путь к ручью. А что ты сделала с прудом, который раньше был вот там слева?»

«Мне не понравилось, что он скрыт в тени. Дай я кое-что попробую.»

Она щёлкнула пальцами осторожно и точно, и в газоне перед холмиком сформировалось углубление. На их глазах вода превратила углубление в маленький пруд, сверкающий в полуденном солнце.

«О, прекрасно. Он отлично вписался, и теперь не надо поднимать тот холм. Блестяще, как всегда.»

«Спасибо, Баярд. Можешь возвращаться к своим занятиям.»

Баярд ухмыльнулся и ускакал обратно в особняк. Леди Энн обратила свой взор на садовый лабиринт; у неё появились новые идеи о фигурной стрижке деревьев.

Эти заклинания работают с традиционной «стихий» земли. Кроме случаев, когда об этом сказано отдельно, эти заклинания не воздействуют на камень или металл. Дополнительные заклинания для воздействия на металл есть в разделе *Технологические заклинания* (с.182).

Школа земли не для дилетантов. Очень мало заклинаний доступно волшебникам, которые не овладели всеми базовыми заклинаниями школы, и мало заклинаний вообще доступно немагам.

Искать землю

Seek Earth

Информационное

Сообщает заклинателю *направление и приблизительное расстояние* до ближайшего значительного количества одного любого типа земли, металла или камня. Используйте Модификаторы больших расстояний (с.14). Любые известные источники материала можно исключить, если заклинатель *напрямую* их укажет перед тем, как начнёт.

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Предмет

Раздвоенная палка с унцией желаемой земли/камня/металла установленной в верхушке; каждая палка будет находить только этот тип земли. *Стоимость создания:* 50 энергии, и деньги, чтобы купить унцию искомого материала.

Формировать землю

Shape Earth

Обычное.

Двигает землю, и придаёт ей любую форму. Если форма стабильна (например, холм), она навсегда сохранится после того, как её придали. Нестабильная форма (например, колонна или стена)

держится, только пока действует заклинание – никакой концентрации не требуется –, а потом обрушивается. Может потребоваться бросок Архитектуры, чтобы создать стабильную форму.

Земля, которую *двигают* этим заклинанием, передвигается с Движением 2; камень передвигается с Движением 1. Этим нельзя никому причинить вред, кроме как натечь на неподвижного человека и засыпать его. Если земля движется к человеку, чтобы его засыпать – или из-под него, чтобы сделать яму – он может нормально передвигаться в следующий свой ход, чтобы убежать. Он пойман, только если не сделал этого.

Любой, засыпанный неплотной землёй, может попытаться выкопаться. Позволен один бросок в секунду с СЛ-4. Мастер может сделать этот бросок сложнее, если жертву засыпало более чем двумя кубическими ярдами земли. Жертва может задерживать дыхание (см. *Задержка дыхания*, с.В251), но велик риск задохнуться (см. *Удушье*, с.В436). Жертва, погребённая под камнем может задержать дыхание, но если у неё нет приспособлений, позволяющих пробиться сквозь сплошной камень, шансов выбраться мало.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 1 за кубический ярд формируемой земли (минимум 2). Двойная стоимость для камня; *шестикратная* для резаного или обработанного камня, например стены. Нелегко сделать собственную дверь в замок.

Требуется: Искать землю.

Предмет

Посох, жезл или украшение, или копательный инструмент. *Энергостойкость создания:* 200 (500 для предмета, формирующего камень).

Искать перевал

Seek Pass

Информационное

Сообщает заклинателю направление и приблизительное расстояние до ближайшего перевала через горный хребет. Используйте модификаторы больших расстояний (с.14).

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Требуется: Искать землю.

Видеть сквозь землю

Earth Vision

Обычное

Позволяет смотреть сквозь землю – чтобы находить пещеры,

залежи руды, зарытые сокровища, погребённых, и.т.д. Земля и необработанный камень (вплоть до 50 ярдов глубины) прозрачны для объекта заклинания, куда бы он ни посмотрел. Металл не прозрачен; как и обработанные камни, кирпичи, и.т.д. Таким образом, это заклинание не позволит смотреть сквозь стены замка.

Это также заклинание Школы знаний.

Длительность: 30 секунд.

Стоимость: 2 за 10 ярдов глубины. Столько же за поддержку.

Требуется: Формировать землю.

Предмет

Любой. *Энергостойкость создания:* 400.

Землю в камень

Earth to Stone

Обычное

Превращает предмет из земли или глины в твёрдый камень (но не драгоценный), или превращает предмет из камня в простой металл вроде бронзы или железа. За двойную стоимость, превращает предмет из земли или глины в металл.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 3 за кубический ярд (минимум 3).

Требуется: Магичность 1 и Формировать землю.

Предмет

Посох, жезл или украшение. *Энергостойкость создания:* 300.

Создать землю

Create Earth

Обычное

Позволяет создать хорошую, твёрдую землю там, где её раньше не было. Земля должна быть создана в контакте с поверхностью, а не висящей в воздухе или плавающей в море!

Длительность: навсегда.

Стоимость: 2 за кубический ярд, чтобы создать землю из ничего (минимум 2); 1 за кубический ярд, чтобы сделать из грязи хорошую, твёрдую землю (минимум 1).

Требуется: Землю в камень.

Предмет

Посох или жезл. *Энергостойкость создания:* 500.

Землю в воздух

Earth to Air

Обычное

Описано в заклинаниях *Воздуха*, с.25.

Плоть в камень

Flesh to Stone

Обычное;

Сопротивление по 3Д

Превращает *живой* объект (и всё его снаряжение!) в камень. Обязательно действует на объект целиком.

Длительность: мгновенно, пока не обратят обратно заклинанием Камень в плоть.

Стоимость: 10. За двойную цену, объект можно превратить в металлическую статую.

Время сотворения: 2 секунды.

Требуется: Землю в камень.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000. Предмет должен прикасаться к жертве заклинания, чтобы заклинание работало.

Камень в землю

Stone to Earth

Обычное

Превращает любой камень (в том числе драгоценный) в простую землю. Обязательно применять на целый камень или блок, а не на его часть. Это заклинание также превращает металл в камень, или превращает металл в землю за двойную цену.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 6 за кубический ярд (минимум 6)

Требуется: Землю в камень, или любые четыре заклинания Школы земли.

Предмет

Посох, жезл или украшение. *Энергостойкость создания:* 400.

Предсказать движение земли

Predict Earth Movement

Информационное

Точно предсказывает любые оползлы, оползны, землетрясения, или вулканическую деятельность, которая может случиться в данном районе в данный период. Даёт приблизительную информацию о природе, месте и тяжести приближающейся катастрофы. Это заклинание не может предсказать магически созданные землетрясения или вулканы.

Стоимость: 2 умножить на длину предсказания в днях. Двойная стоимость за предсказания не в текущей местности (за горизонтом). Четырёхкратная за место на другом континенте.

Время сотворения: 5 секунд на день предсказания.

Требуется: 4 заклинания Земли.

Струя песка

Sand Jet

Обычное

Выстреливает тонкой струёй песка из одной руки. Каждый ход, заклинатель бросает ЛВ-4 или умение Природная атака для попадания. От этой атаки можно уклониться или заблокировать, но парировать её нельзя. Если заклинание попадает в лицо, оно не наносит ран, но временно ослепляет цель, если только она не сделает успешный бросок ЗД.

Если цель провалила бросок ЗД, то она ослеплена (см. Видимость, с.В394) на одну секунду за каждую единицу энергии, вложенную в заклинание. После того, как к цели вернётся возможность видеть, размытость зрения даёт ей штраф -3 на все боевые умения ещё на 1к секунд. На критически проваленном броске ЗД, цель ослеплена на 1к секунд на каждую единицу энергии, вложенную в заклинание. На успешном броске ЗД, жертва закрывает глаза на время действия заклинания, и таким образом, не может видеть одну секунду. На критическом успехе, на жертву не производится никакого эффекта.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 1-3. Длина струи в ярдах равна величине энергии, вложенной в него. Стоимость поддержания такая же.

Требуется: Создать землю.

Предмет

Украшение, посох или жезл. Используется только магами. Энергостойкость создания: 600.

Струя грязи

Mud Jet

Обычное

Выстреливает тонкой струёй грязи из одного пальца. Каждый ход, заклинатель бросает ЛВ-4 или умение Природная атака, чтобы попасть. От этой атаки можно уклониться или заблокировать, но парировать её нельзя. Она отбрасывает все цели; может убить или сбить рои летающих существ. Гасит нормальный огонь на площади радиусом один ярд.

Если заклинание попадает в лицо, то временно ослепляет цель (см. Видимость, с.В394), если только она не сделает успешный бросок ЗД. Если она провалила бросок ЗД, то каждая единица энергии, вложенная в заклинание, ослепляет её на одну секунду. После того, как к цели вернётся возможность видеть, размытость зрения даёт ей штраф -3 на все боевые умения ещё на 1к секунд.

При критическом провале ЗД, цель ослеплена на 1к секунд на каждую единицу энергии, вложенную в заклинание. При успешном броске ЗД, жертва закрывает глаза, и, таким образом, не может видеть одну секунду. При критическом успехе, на жертву не производится никакого эффекта.

Это также заклинание Школы воды.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1к отбрасывания за каждую потраченную единицу энергии.

Требуется: Струя воды и Создать землю, или Создать воду и Струя песка.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами. Струя исходит из вершины предмета. Энергостойкость создания: 600.

Каменный снаряд

Stone Missile

Метательное

Создаёт каменный шар, и запускает его из одной руки, нанося повреждения всему, во что попадёт. Это заклинание имеет 1/2Д 40, Мах 80, Точность 2.

Стоимость: любая, вплоть до уровня Магичности в секунду, в течение трёх секунд. Снаряд наносит 1к+1 дробящих повреждений за каждую единицу энергии.

Время сотворения: 1-3 секунд.
Требуется: Создать Землю.

Предмет

Посох или жезл – снаряд выстреливается из конца предмета. Используется только магами. Энергостойкость создания: 400.

Прохождение сквозь землю

Walk Through Earth

Обычное

Позволяет пройти сквозь землю, как если бы она была воздухом. Объект этого заклинания может пройти сквозь каменную стену подполья, или земляную стену хижин. Это заклинание не открывает проход, которым могли бы последовать другие. Оно также не открывает, что находится на другой стороне. Если заклинатель также знает заклинание Землю в воздух, у него автоматически будет воздух для дыхания на время прохождения, без затрат энергии. Если нет, ему надо задерживать дыхание!

Если заклинание закончится до того, как цель выйдет на от-

крытый воздух, он остаётся закопанным в землю или камень, как был. Автоматически вреда он не получает, но будет задыхаться (см. Удушение, с.В436), если не сможет выбраться.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 3 сотворить, 3 поддержка. Удвоенная для прохождения камня. Утроенная - металла.

Требования: четыре заклинания Школы земли.

Предмет

Серый плащ или серебряное украшение; действует только на носящего. Энергостойкость создания: 1.200.

Землю в воду

Earth to Water

Обычное

Превращает землю в грязь (или воду). Различные применения этого заклинания включают замедление врагов или преследователей, изготовление лечебной грязи для обработки укусов насекомых, размягчение земли, чтобы использовать в качестве глиняных манекенов или ложных целей, и т.д.

Это также заклинание школы Воды.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 1 за кубический ярд земли, превращённой в грязь. Удвоенная за превращения в воду.

Требования: Магичность 1, Создать воду и Формировать землю.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами; предмет должен прикасаться к цели. Энергостойкость создания: 500.

Частичное окаменение (ОТ).

Partial Petrification

Касательное; Сопротивление по ЗД

Превращает часть живого объекта в камень, обычно оставляя его неподвижным, но способным говорить и подвергаться пыткам. Заклинатель должен прикасаться к цели. Части тела, которые изменяются, выбираются заклинателем, можно превратить в камень всё что угодно, от одного пальца, до всего тела от шеи и ниже, но на голову подействовать нельзя. Метаболизм объекта магически изменяется для возможности пережить превращение, и он конечно чувствует сильный дискомфорт, что бы с ним не делали.

Окаменевшие части тела неподвижные, онемелые, и имеют СП 10. Жертвы этого заклинания получают штраф к ЛВ на любые попытки физических действий: -1 или больше, в зависимости от деталей заклинания и действия.

Одежда, украшения и т.п. могут быть «прихвачены» заклинанием и включены в окаменение, но магические предметы и всё, что несли в руке или рюкзаке, остаётся неизменным.

Только заклинания Камень в плоть или Снять проклятье могут отменить окаменение.

Длительность: навсегда (пока не снимут).

Стоимость: 12. Превращение больших объектов стоит больше, как если бы это было Обычное заклинание (т.е., 24 энергии при МР+1, 36 энергии при МР+2, и т.д.)

Время сотворения: 3 секунды.

Требуется: Магичность 2 и Плоть в камень.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами; предмет должен прикасаться к объекту. *Энергостоймость создания:* 1.300.

Дождь камней Rain of Stones

Областное

Камни падают с неба в указанную область, нанося 1к-1 дробящего вреда в секунду всем, кто в ней находится. Персонажи и существа под дождём получают повреждения в свой ход; если не полная секунда была проведена в области воздействия, наносятся половинные повреждения (округлить вниз).

Это заклинание можно сотворить только на открытом воздухе. Броня защищает, как обычно. Щит с ПЗ равной 2 или более можно держать над головой, чтобы блокировать камни, но он может получить повреждения (с.В484). На это нужно две руки и манёвр Подготовки, и это автоматически успешно защищает персонажа, как только щит направлен вверх, но это делает щит *неготовым* выполнять его обычные защитные функции!

Недвижимые предметы, например здания, защищают своим СП.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1 за сотворение (минимум 2). Столько же за поддержание. За удвоенную базовую стоимость Дождь из камней наносит 2к-2 в секунду!

Требования: Магичность 2 и Создать землю.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 500.

Погребение Entombment

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Земля мгновенно проглатывает объект. Он находится в состоянии Приостановленной жизни (описано на с.94), в крошечной сферической комнате в 50 футах под землёй, пока его не спасут выкапыванием или отменой заклинания. Маг, творящий Погребение на себя, может

решить оставаться бодрствующим, но это глупо, если у него нет какого-то способа дышать, будучи погребённым!

Длительность: навсегда, пока не будет обращено этим же заклинанием.

Стоимость: 10 (но только 6 за обращение погребения).

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 2 и пять заклинаний школы Земли.

Предмет

Жезл или посох – должен быть покрашен в угольно чёрный цвет. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 1.200. Предмет должен коснуться жертвы для срабатывания.

Истинная земля Essential Earth

Обычное

Создаёт магическую эссенцию земли. Она в три раза более плодородная: растения прорастают втрое быстрее и растут втрое выше или больше, чем обычно. Вдобавок, если её превратить в камень заклинанием Землю в камень, он будет втрое прочнее (СП и ЕЖ); колонны и блоки, вырезанные из такого камня, будут поддерживать втрое больший вес. Истинная земля похожа на легендарный материал адамант, который подробнее описывается в *GURPS Фэнтези*.

Если истинную землю превратить в металл с помощью заклинания Землю в камень, он тоже будет втрое прочнее (ЕЖ, СП и нагрузка), чем обычный металл; это похоже на легендарный сплав орихалк, который подробнее описывается в *GURPS Фэнтези*.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 8 за кубический ярд.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: шесть заклинаний школы Земли.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 500.



Камень в плоть Stone to Flesh

Обычное

Обращает эффекты заклинания Плоть в камень, и возвращает его жертву к жизни (оглушённым). Не может использоваться, чтобы оживить статую, которая никогда не была живой.

Длительность: мгновенно.

Стоимость: 10. Двойная для восстановления превращения в металл.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 2, Плоть в камень и Камень в землю.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 1.000. Предмет должен касаться жертвы для срабатывания.



Тело из камня (ОТ)

Body of Stone

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Объект становится оживлённой каменной статуей; он временно получает мета-черту Тело из камня (с.В262). Одежда тоже становится камнем, но носимое снаряжение – нет.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 10 сотворение. 5 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Камень в плоть.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Действует только на носителя. Энергостойкость создания: 1.500.

Призрак стали

Steelwraith

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Делает объект нематериальным для металла. Мечи проходят сквозь него, он не может держать металлические ключи или носить металлическую броню, он проходит сквозь прутья решеток и металлические полы...

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 7 сотворение. 4 поддержка.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2 и Прохождение сквозь землю.

Предмет

(а) Жезл, посох или украшение. Используется только магами. Энергостойкость создания: 1.200. (б) Металлическое оружие может быть заколдовано, чтобы противодействовать этому заклинанию (чтобы оно могло быть использовано существом под воздействием этого заклинания или против него). Энергостойкость создания: 250 на фунт веса (минимум 1 фунт).

Очистишь землю

Purify Earth

Областное

Удаляет посторонние предметы, яды и вредные элементы из почвы, делая её пригодной для выращивания растений. Это заклинание также помогает от любых недостатков в составе почвы. Маленькие сторонние предметы (монеты, гвозди) находящиеся под землёй уничтожаются; средние (мечи, артиллерийские снаряды, сундуки, статуэтки) «всплывают» на поверхность. Большие предметы (гробы, стены, большие статуи) приводят к провалу заклинания, но заклинатель получает общее представление о причине провала.

Это также заклинание школы Растений.

Длительность: навсегда.

Базовая стоимость: 2. Удвоенная за плохую почву, как каменистые равнины или пустыня.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Создать землю и Рост Растений.

Предмет

Посох. Энергостойкость создания: 400.

Песчаная буря

Sandstorm

Областное

Описано в заклинаниях Воздуха, с.25.

Землетрясение

Earthquake

Областное

Трясёт область воздействия. Заклинателю, вероятно, не захочется, чтобы в эту область входил и он. Разделите расстояние от заклинателя до границы области воздействия на 20 перед тем, как вычислять штраф к умению.

Это заклинание должно быть сотворено на довольно большую площадь, чтобы быть полезным. Тряска одного угла здания рассердит тех, кто внутри, но здание не развалит. Стоимость зависит от силы землетрясения:

Слабое: просто демонстрация – лёгкое покачивание. Базовая стоимость.

Умеренное: небольшие повреждения зданиям. Умножить базовую стоимость на 2. Чтобы устоять на ногах, находясь в области воздействия, нужен бросок ЛВ каждую секунду.

Сильное: каменные стены трескаются; башни могут упасть. Умножить базовую стоимость на 4. Чтобы устоять на ногах, находясь в области воздействия, нужен бросок ЛВ-3 каждую секунду.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 сотворение. Столько же поддержка.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Магичность 2 и минимум шесть заклинаний школы Земли, включая Видеть сквозь землю.

Вулкан

Volcano

Обычное

Заставляет пар и лаву извергаться из выбранной точки на земле. Это не быстрое заклинание, но оно очень серьёзное! Вулкан вначале маленький – небольшая дыра в земле, выплёвывающая камни и пары – и увеличивается в диаметре на пару ярдов в день. Это заклинание также может пробудить спящий вулкан. Когда заклинание позволяют закончиться, вулкан прекращает расти и вскоре потухнет (ранее дремавший вулкан может остаться активным на усмотрение Мастера).

Длительность: 1 день.

Стоимость: 15 сотворение. 10 поддержка.

Время сотворения: Один час до проявления первых эффектов. Непрерывная концентрация по 8 часов каждый день необходима для дальнейшего роста вулкана.

Требования: Землетрясение и минимум шесть заклинаний школы Огня.

Изменить местность (ОТ) Alter Terrain

Областное

Может использоваться для полного преобразования местности. Если сотворить на достаточно большую область, то можно превратить город в озеро или море, или прибрежный остров в горный хребет. Профиль поверхности (в том числе дно морей, озёр или рек) в области действия можно поднять, опустить или переформировать по желанию заклинателя, или поменять структуру на любую от мягкой земли и песка до твёрдого гранита. Каменные или кирпичные здания и растительное вещество могут быть превращены в «естественные» камень или землю, но не наоборот. Подводные участки, поднятые над водой, становятся сушей; любые участки, опущенные ниже уровня грунтовых вод, могут быть затоплены. Мастер должен требовать броски умений Архитектура, Изобразительное искусство или Инженерия, если заклинатель пожелает преобразить местность во что-то конкретное.

Существа и лежащие на поверхности предмет во время сотворения просто опускаются или поднимаются, без вреда для себя. Если они находятся внутри зданий, их мягко выталкивает, а не погребает. Конечно, если они окажутся под водой, у них могут быть проблемы...

Если заклинание будет обращено или рассеяно, вся область возвращается в исходное состояние; восстанавливаются даже здания и деревья.

Длительность: 2к дней.

Базовая стоимость: 1 сотворение (минимальная стоимость 15). Не поддерживается. Можно воздействовать на объёмы больше, чем 4 ярда в высоту, умножив соответственно базовую стоимость.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 3 и все четыре стихийных заклинания «Формировать...».

Предмет

Область может быть навсегда преобразена за 100 кратную стоимость сотворения заклинания.

Переместить местность (ОТ) Move Terrain

Областное; Особое сопротивление

Позволяет передвинуть на большие расстояния ландшафт области действия, со всеми зданиями, жи-

вотными и людьми на или в ней. Когда заклинание сотворено, перемещаемая местность исчезает (см. ниже), и заменяется на голую землю или открытую воду. Заклинатель при этом «носит» эту область в невидимой и неосязаемой форме (это можно определить с помощью Обнаружить магию или схожего). Существа, попавшие в область действия, имеют бросок сопротивления, основанный на лучшем среди них значении Воли, модифицированном на -1 за каждый дополнительный ярд радиуса области воздействия (так, Переместить местность с 2-ярдовым радиусом сопротивляется Волей-1). Успешное сопротивление отменяет заклинание.

Когда заклинания успешно сотворено, область действия «уменьшается» со скоростью 1 ярд в секунду, и с той же скоростью движется к заклинателю. Достаточно быстроногие жертвы могут иметь возможность выпрыгнуть из области действия, пока она уменьшается (тут есть хороший драматический потенциал) – делайте броски ЛВ и ИН! Мастер может решить, что это является основанием для Броска страха.

Запертые внутри заклинания существа видят дикое, кружащееся небо над головами и физически непреодолимый барьер вокруг. Атмосфера внутри остаётся пригодной для дыхания и комфортной (так что это заклинание нельзя использовать, чтобы кого-то душили). Заклинания, которые произносятся из области действия, автоматически попадают в держателя передвигаемой местности – таким образом, запертый маг может подойти к границе области действия, положить руку на барьер, и сотворить Касание смерти на держателя. Запертые маги могут также сотворить Рассеять магию или Контрзаклина-

ние на область действия, заставляя заклинание внезапно закончиться, если им это удастся.

Когда заклинатель прекращает поддерживать заклинание, местность появляется вновь. Заклинатель может оказаться где угодно внутри местности или на её границе. Область действия «расширяется» обратно до нормального размера с той же скоростью, что и уменьшалась. Если подходящего места нет, всё, что мешает, сдвигается в сторону, как под воздействием Формировать землю.

Заклинатель не может использовать это заклинание повторно в течение суток. Область действия или любая её часть не может быть передвинута этим заклинанием (любого заклинателя или магического предмета) на тот же период времени.

Будучи сотворённым на достаточно большую область, это заклинание может поместить горы в середину равнины, открытую воду (глубиной в половину радиуса эффекта, перемещённую из озера или океана) в середину пустыни – или переместить острова на сушу, чтобы сделать холмы!

Длительность: 1 час. (Эффекты после перемещения остаются навсегда.)

Базовая стоимость: 10 сотворение. 8 поддержка.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Изменить местность и Скрыть объект.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 3.000.

Призыв, Контроль и Создание элемента земли

См. сс.27-28.

МАЛЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

Это базовый элементаль земли, призываемый сотворением Призыв элементаля земли с минимальными энергозатратами (4 единицы). Больше энергии позволит вызвать более могущественных духов. Обычно это просто означает более крупного элементаля; единица энергии равна 1 дополнительному очку СЛ, 5 ЕЖ или двум очкам СП. Однако, Мастер может создать и необычных элементалей, добавляя другие черты в данный ниже шаблон, или создать свой собственный.

Малый элементаль земли

40 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+1 [10]; ЛВ-2 [-40]; ИН-4 [-80].

Модификаторы вторичных характеристик: МР-1.

Преимущества: Не дышит [20]; Не ест не пьёт [10]; Не спит [20]; СП 2 [10]; Иммуниет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к ранениям (однородный) [40]; Устойчивость к давлению 3 [15]; Устойчивость к вакууму [5];

Глава восьмая

ЗАКЛИНАНИЯ

НАЛОЖЕНИЯ ЧАР

🔮 VlexZ

Хавторн благоговейно поднял последнюю иглу из неглубокого блюда с саламандровым маслом. Он несколько раз пропустил ее сквозь опикс, опал и брусок платины, сказал несколько неразборчивых слов и аккуратно обмакнул кончик в специальную краску, которую он привез из края Байт. Затем медленно воткнул иглоу в кожу на груди своего клиента. Он отпустил иглу — она осталась на месте. Он произнес последнее слово заклинания и игла вспыхнула синим. Клиент скривился.

«Готово», сказал Хавторн после того как достав иглу и сделав шаг назад для того чтобы бросить заключительный взгляд на рисунок заклинания, которое он наносил на тело клиента лучшую часть года. «Твой амулет закончен и будет защищать тебя все время, пока цел рисунок».

«Спасибо тебе еще раз за возможность поработать над этим. Мы с партнером в основном занимались созданием энергокаменей с тех пор как открыли магазин, и для работы над проектами такими как этот... ладно, просто чудесно»

«Не хочу быть навязчивым, но... Почему ты захотел сделать амулет именно таким способом?»

Клиент по волчьим оскалился, набрасывая рубашку чтобы прикрыть замысловатую татуировку.

«Я собираюсь встретиться со старым знакомым, который очень разборчив насчет людей проносящих магические предметы в его дом. И наконец... если меня убьет одной молнией, позор тебе. Если меня убьет двумя молниями, позор мне»

Эти заклинания позволяют магам создавать и разрушать перманентно магические вещи. Они могут быть сотворены только с помощью церемониальной магии (с. 12). ИП могут изучать эти заклинания только с разрешения Мастера; практически все они будут доступны только для очень умелых магов.



Наложение чар (ОТ) Enchantment (VH)

Наложение чар

Требование для *всех* чар кроме Свитка. Для зачарования предмета, заклинатель также должен знать это заклинания. Он бросает против *меньшего* умения между этим заклинанием и специфическим заклинанием, которое он хочет наложить на предмет. Если у него есть помощники, у них должны быть умения *не меньше* 15 в обоих заклинаниях, но бросок определяется умением *заклинателя*.

Длительность: до тех пор пока предмет не разрушится

Энергостойкость и время: см. Зачарование (с. 16).

Требования: Магичность 2 и как минимум по одному заклинанию из 10 других школ

Временные чары Temporary Enchantment

Наложение чар

Позволяет зачаровывающему создать магический предмет, который будет срабатывать всего несколько раз прежде чем потеряет чары, чтобы сильно сэкономить энергостойкость (и таким образом, время).

Предмет может быть зачарован за 15% от нормальной цены за каждое использование. Предмет на

только одно использование будет стоить 15% нормальной цены, два использования будут стоить 30%, четыре 60% (очень неэффективно по цене в большинстве условий) и стоимость 7 и более использований превосходит стоимость постоянной вещи.

Временно зачарованный предмет работает, во всех отношениях, как нормальный предмет этого типа до тех пор, пока все его использования не закончатся. После этого предмет перестает быть магическим.

Временные чары заменяют Наложение Чар. Конкретный предмет не может быть зачарован одновременно с помощью обоих заклинаний одновременно.

Временные чары можно использовать только для того, чтобы дать предмету способность один раз сотворить заклинание, но не для того, чтобы сотворить заклинание на объект. Например, маг не может сделать одноразовый невидимый доспех — его можно вообще никогда не снимать. Но он может дать броне способность сотворить невидимость на себя за нормальные время и энергостойкость.

Временные чары нельзя использовать вместе с любыми заклинаниями школы Наложения чар и Мета-заклинаний за исключением следующих: Неснимаемость, До-

пуск, Связь, Имя, Энергия и Скорость. Временные чары абсолютно не могут быть использованы для уменьшения стоимости чар с уже ограниченным использованием (например Дух Черепа)

Длительность: до тех пор, пока все использования не будут истрачены.

Энергостойкость и время: см. Зачарование, с. 16

Требования: Наложение Чар

Свиток

Scroll

Наложение чар

Написание магического свитка заряженного заклинанием из какой-либо другой школы. Если маг, понимающий язык свитка на уровне Акцент или лучше, громко читает его, свиток сотворяет свое заклинание, после чего его сила развеивается и написанное исчезает. Чтение свитка требует удвоенного времени на сотворение заклинания; маг, читающий свиток, платит нормальную энергостойкость заклинания. Бросок умения не требуется, если только заклинание не является Сопrotивляемым. В этом случае используется умения мага создавшего свиток.

При громком чтении свитка важно произношение! Если у мага, читающего свиток, понимание языка свитка на уровне Акцента, свиток сотворяет заклинание со штрафом -1; если на уровне Ломаный, свиток сотворяет со штрафом -3. Если заклинатель не знает языка, он не может произнести слова как следует и не может сотворить заклинание.

Свиток можно прочитать тихо, про себя, чтобы узнать что в нем написано. Любой маг, который понимает язык свитка, узнает какое заклинание в нем содержится. Это не приведет к сотворению заклинания!

Заклинания могут быть написаны на любом материале, но традиционно используется пергамент. Поврежденный свиток не утрачивает своей силы, пока его можно прочитать.

Время сотворения: Количество дней, требуемых для написания свитка равно энергии требуемой для сотворения заклинания как обычно (базовой стоимости для областных заклинаний), не учитывая никакие премии от умения. Умножьте это значение на \$33 (или обычное для сеттинга значение за единицу зачарования; см. с. 21-22) для того, чтобы получить нормальную магазинную цену свитка.

Пример: Заднее зрение обычно стоит 3 единицы энергии для сотворения. Свиток Заднего Зрения потребует 3 полных дня для написания и обычно будет стоить \$100. В конце времени написания, Мастер делает бросок против умения Свиток или заклинания, которое вписывается — что меньше. Успешный бросок означает что заклинание будет сотворено успешно. Неудача означает что свиток работать не будет. Критический провал означает, что будет сотворено испорченное заклинание!

Длительность: до тех пор, пока заклинание не будет использовано. Маг, прочитавший свиток, может поддерживать заклинание, если его обычно можно поддерживать.

Требования: Магичность 1 и как минимум уровень понимания Акцент в языке, на котором пишется свиток. Маг не может писать свитков на языке, которого он не знает.

Неснимаемость

Hex

Наложение чар

Делает невозможным бросить/снять/избавиться от предмета. Сам по себе, этот эффект очень не удобен, но может быть полезен — к примеру, вы никогда не уроните неснимаемое оружие, а неснимаемые очки никогда не упадут. Тем не менее, если на неснимаемый предмет наложено другое вредное заклинание, это становится намного опаснее. Неснимаемость «всегда включена».

Для того, чтобы избавиться от неснимаемого объекта, вы должны убрать или подавить чары, найти кого-то, кто сотворит Убрать Проклятье, или ампутировать часть тела с предметом. Попытки сбить или срезать неснимаемую вещь не удадутся (или приведут к ампутации). Мастер должен позволить этому правилу давать нелогичные результаты, если необходимо, чтобы оставить предмет на теле жертвы. Неснимаемости не логичны!

Неснимаемость может быть ограничена с помощью заклинаний Связь или Пароль. Например, можно сделать неснимаемое кольцо, которое сотворяет Поражение Слепотой и пароль «Гесундхейт». Любой, кто оденет кольцо, ослепнет — но стоит сказать пароль и кольцо спадет!

Энергостойкость создания: 200.

Требования: Наложение Чар

Энергия

Power

Наложение чар

Дает предмету автономный «источник питания», полностью или частично обеспечивающий сотворение или поддержку заклинания. Каждое очко Энергии уменьшает энергию на сотворение или поддержание заклинания с предмета на 1. Уменьшите вдвое эту премию в областях с низким уровнем маны, удвойте в областях с высоким или очень высоким уровнем маны. Энергия не влияет на стоимость заклинаний пользователя!

Если Энергия уменьшает стоимость поддержания до нуля, считайте предмет «всегда включенным» после того как стоимость на сотворение оплачена — но одевший должен оставаться в сознании для того, чтобы поддерживать заклинание. Если Энергия уменьшает стоимость сотворения до нуля, то предмет «всегда включен» для любых целей, владелец может выключить его по желанию.

Стоимость: см. таблицу ниже.

Энергия	Стоимость
1 очко	500
2 очка	1.000
3 очка	2.000
4 очка	4.000

Удвойте стоимость для каждого дополнительного очка. Может быть пересотворено на более высоком уровне как Точность (с. 65).

Требования: Наложение Чар и Восстановление энергии

Скорость

Speed

Наложение чар

Уменьшает время на сотворение любой другой чары на предмете, сделанной вместе со Скоростью. Каждое очко Скорости уменьшает время на сотворение вдвое, так же как и высокое умение для мага. Если время уменьшается до уровня менее чем 1 секунда, заклинание может быть сотворено без концентрации.

Стоимость: см. таблицу ниже.

Энергия	Стоимость
1 очко	500
2 очка	1.000
3 очка	2.000
4 очка	4.000

Удвойте стоимость для каждого дополнительного очка. Может быть пересотворено на более высоком уровне как для Точности (с. 65)

Требования: Наложение чар и Ускорение

Снять чары

Remove Enchantment

Наложение чар

Убирает одну чару с предмета. Это не затрагивает остальные чары на этом же предмете. Исключение: проваленная попытка снять Ограничивающую чару убирает все чары с данного предмета.

Модификаторы: -3 если заклинатель не может наложить чару, которую пытается снять. -3 если не знает точно, какое именно заклинание на предмете. -3 за каждое дополнительное заклинание на предмете. Все модификаторы кумулятивны.

Длительность: снятие постоянно.

Стоимость: 100 или 1/10 от стоимости оригинальной чары, что больше.

Время сотворения: см. Наложение Чар

Требования: Наложение чар

Подавить чары

Suspend Enchantment

Наложение чар

Как Снять чары, но всего лишь подавляет а не снимает чару. Чара похоже пропадает, но появляется вновь, когда Подавление Чар заканчивается. Если кто-либо пытается изучить или обнаружить подавленную чару, она сопротивляется информационным заклинаниям с -5.

Модификаторы: -3 если заклинатель не знает, как наложить чару, которую он пытается подавить. -3 если он не знает какая именно это чара. -3 за каждую дополнительную чару на предмете. Все модификаторы кумулятивны.

Длительность: 1 час

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

Требования: Наложение чар

Сопротивление чарам

Resist Enchantment

Наложение чар

Предмет зачарованный этим заклинанием сопротивляется дальнейшему зачарованию добавляя штраф к броску наложения чар. Далее, эта чара сопротивляется любым попыткам снять или подавить ее добавляя удвоенный обычный штраф.

Заклинатель может наложить Сопротивление Чарам, которая не будет сопротивляться определенным дальнейшим зачарованиям, но он должен либо сам наложить эти чары, либо присутствовать при всем процессе сотворения заклинания.

Стоимость: см. таблицу ниже.

Штраф	Стоимость
-1	50
-2	100
-3	200
-4	500
-5	1.000

Требования: Любая ограничивающая чара (см. с 68)

Малое желание (OT)

Lesser Wish (VH)

Наложение чар

Это заклинание, как и более мощное Желание (ниже), должно быть сотворено на кольцо, амулет или украшение. Одевший эту вещь может указать любой результат броска кубиков, который делается в его присутствии, прямо перед броском — за исключением бросков использования магии. Это не «действие». Это не занимает времени и может быть сделано когда угодно. После использования заклинание пропадает.

Одно желание может действовать только на один бросок или действие; вы можете использовать желание для броска атаки или для броска повреждений, но не для обоих. Мастер волен запретить любое использование желаний, которое кажется ему злоупотреблением или нарушением баланса.

Стоимость: 180

Требования: Наложение Чар

Талисман

Talisman

Наложение чар

Талисман — это предмет который дает одевшему одноразовое преимущество при атаке определенным заклинанием или немагической атакой или воздействием. Чара талисмана дает премию к броску сопротивления, проверке атрибута или броску защиты против его специфической атаки или воздействия» когда одет или находится в физическом контакте с владельцем, иначе неактивен. Он работает до тех пор, пока не случится вещь от которой он защищает, после чего теряет чары. Талисманы могут защищать от болезней, стрел, проклятий, молний и других бед.

Несмотря на то, что большинство талисманов создаются из драгоценностей, любой предмет может быть зачарован таким образом. Возможно даже вытатуировать талисман на теле носителя! При создании талисмана против заклинания, заклинатель должен использовать меньше из его умений Талисмана и заклинания, от которого талисман защищает.

Каждая защита — это отдельное заклинание, которое должно быть изучено отдельно. Талисманы также работают против вариантов базового заклинания: талисман против Огненного Шара будет работать и против Разрывного Огненного Шара.

Алхимики могут создавать магические объекты, называемые талисманами (с. 220); однако это не тоже самое, что предметы созданные с помощью этого заклинания.

Стоимость: см. таблицу ниже.

Защита	Стоимость
1 очко	15
2 очка	45
3 очка	90
4 очка	150

Требования: Наложение чар и заклинание от которого защищает (если нужно)

Амулет

Amulet

Наложение чар

Амулет — это предмет, который предоставляет одевшему магическое сопротивление против определенного заклинания. Амулеты часто зачаровываются с помощью нескольких заклинаний Амулета, чтобы противостоять широкому спектру эффектов. Несмотря на то, что обычно используются драгоценности, можно зачаровать любой предмет и даже вытатуировать амулет на теле носителя!

Заклинатель должен использовать меньше из его умений Амулет и заклинания, от которого защищает. Амулеты так же работают против вариантов базового заклинания: амулет против Огненного Шара будет работать и против Разрывного Огненного Шара.

Алхимики могут создавать магические предметы, называемые амулетами (с. 220); не смотря на то, что они служат той же цели, это не тоже самое, что и амулеты, сделанные с помощью этого заклинания.

Стоимость: 50 за очко магической защиты, которую дает амулет (максимум 5)

Требования: соответствующее заклинания Талисмана (то есть для того, чтобы выучить Амулет против Паники, заклинатель должен знать Талисман против Паники).

Изменяемая одежда

Adjustable Clothing

Наложение чар

Заставляет предмет одежды изменяться для того чтобы подойти тому, кто ее одевает, без ограничений. Изменения происходят в тот

момент, когда пользователь начинает одевать его, так что чару нельзя обнаружить, если поднять вещь и сразу выбросить из-за «очевидно» неподходящего размера. Если предмет снять, он возвращается к первоначальному размеру. Изменение в размере вызывает так же изменения в весе; объект, удвоивший размер, увосьмерит вес.

Эта чара редко встречается — немногим заклинателям требуется создавать одежду, подходящую любому размеру. Иногда её можно среди исключительно дорогих театральных костюмов. Так же её используют когда вещь должна пережить первоначального носителя и часто предназначена стать семейной реликвией.

Стоимость: стоимость зачарования тканевой рубашки или пары брюк, способных увеличиваться или уменьшаться на 10% - 50. Эта стоимость широко варьируется в зависимости от размера, материала и изменяемости. Округляйте дробные части вверх.

Для перчаток, ботинок, туфель, поясов или похожих маленьких предметов, разделите стоимость на 2. Для чего-то размером с кольцо или серьгу используйте треть стоимости. Для комбинезонов или длинных платьев удвойте стоимость. Для скафандров или для других вещей, которые закрывают тело полностью, утройте стоимость.

Вещь с несколькими незначительными металлическими частями (запонки, пуговицы) считается тканевой, как и тонкая кожа. Кожа, достаточно толстая чтобы получить СП, удваивает стоимость. Чешуйчатый доспех, кольчуга или похожие материалы утраивают стоимость. Пластинчатый доспех и другие цельнометаллические костюмы умножают стоимость на 5. Для исключительно легких предметов одежды, таких как вуаль или женская ночная рубашка, уполовиньте стоимость.

Если предмет может подстраивать свой размер в пределах 25%, удвойте стоимость. Если может удвоить или уполовинить размер, утройте стоимость. Если может уменьшаться до 1/5 размера или увеличиваться в 5 раз, учетверите стоимость.

Требования: Наложение чар и Формирование

Голем (ОТ) Golem (VH)

Наложение чар

Создание и оживление постоянного слуги или воина. Големы прекрасные воины; они никогда не устают и не восприимчивы к

Глиняный Голем

Глина — это материал по умолчанию для создания голема; ее легко лепить, в обоих, физическом и сверхъестественном, смыслах. Создатели големов часто используют более сложные материалы, такие как камень, пластик, плоть, но если голем нужен срочно, большинство заклинателей возвращаются к глине.

Глиняный Голем

0 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+5[50]; ЛВ+1[20]; ИН-2[-40]; ЗД+4[40]

Преимущества: Не дышит [20]; Не ест/не пьет [10]; Не спит [20]; Высокий болевой порог [10]; Иммунитет к метаболическим угрозам [30]; Сопротивление ранениям (Однородный, Нет крови) [45]; Целеустремленный [5]; Нестареющий [15]; Невозмутимый [15]; Устойчивость к вакууму [5].

Недостатки: Автомат [-85]; Неспособен учиться [-30]; Неприятный голос [-10]; Нет чувства вкуса/запаха [-5]; Перепрограммируемый [-10]; Социальная дискриминация (Собственность) [-10]; Неисцеляемый (Полностью) [-30]; Неестественный [-50]; Богатство (Нищий) [-25].

Особенности: не имеет и не может тратить единицы усталости
Умения: 10 очков в умениях, соответствующих предназначению голема [10].

Големы — превосходные воины; они никогда не устают, не оглушаются, у них нет боли и желаний.

оглушению, боли и желаниям. Более того, не существует известных заклинаний для «воровства» голема у его создателя. Заклинание постоянное, голем «всегда включен». Голем следует устным приказам своего создателя; создатель также может приказывать подчиняться кому-либо еще. Он понимает только один язык (который должен знать заклинатель). Не проявляет инициативу и игнорирует любые ситуации, для которых не было приказов. Тем не менее, он никогда не забывает ничего из увиденного или сказанного при нем.

Големы не лечатся сами по себе и уничтожаются, если здоровье уменьшается до -ЕЖ. Они могут быть отремонтированы с помощью заклинаний лечения (исключая Воскрешение) если сотворено создателем голема. Другого способа починить голема нет. Для создания голема, создатель должен сделать тело голема — выполнив все работы самостоятельно — а потом оживить с помощью этого заклинания. Однажды оживленный, голем действует до тех пор, пока его здоровье не уменьшится до 0 ЕЖ или до тех пор, пока создатель не прикажет ему прекратить функционировать. Не требуется никакой концентрации или поддержки, чтобы контролировать голема.

Зачаровать простого глиняного голема (см. врезку) стоит 250 единиц энергии. Более мощные големы стоят на 2 единицы энергии больше за каждое очко персонажа, добавленное голему. В большинстве случаев, дополнительные способности должны быть ограничены дополнительными СЛ, ЕЖ или СП (практическое правило: 20 единиц энергии добавляют 1 СЛ, 5 ЕЖ или 2 СП). Тем не менее, Мастер может позволить более широкие изменения, если ему удобно. Для создания более мощных големов возможно понадобятся более прочные (и дорогие) материалы, что увеличит стоимость и время необходимые для изготовления тела голема. (По желанию Мастер может разрешить создавать менее мощных големов; големы, хуже чем 0 очков, стоят на 2 единицы энергии меньше за каждое очко персонажа меньше нуля, до минимум в 130 единиц энергии)

Стоимость: 250 или больше

Требования: Наложение чар, Формировать Землю и Анимация. Другие заклинания могут потребоваться для работы с необычными материалами, например Формировать растение для деревянного голема или Восстановление для голема из плоти.

Блокатор ассоциаций Impression Blocker

Наложение чар

Искатель (с. 105) и родственные заклинания требуют объект, ассоциированный с предметом или персоной, которую ищут, для своей работы. Чара Блокатор ассоциаций создает контейнер, который позволяет людям переносить предметы без того, чтобы они стали «ассоциированными» с переносимым.

Объект в закрытом блокирующем контейнере сохраняет отпечатки, которые были на нем до закрытия контейнера. Если объект вытащить, недолго использовать и положить обратно, то он приобретет очень слабый отпечаток использовавшего, которого будет недостаточно для заклинания Искатель, если только тот не будет делать это каждый день в течение нескольких недель. Так же можно оставить объект полезным в контейнере; например, книгу, открытую на важной странице и помещенную в прозрачный контейнер, все еще можно прочесть! На достаточно высоких технологиях, можно зачаровать контейнер с манипуляторами, что позволит использовать объект не открывая контейнер.

В некоторых игровых мирах такие контейнеры могут использоваться для сохранения доказательств. Если объект принадлежал кому-либо в течение большого времени, а потом передан кому-либо еще, то отпечаток первоначально хозяина может выветриться. Блокирующий контейнер сохраняет отпечаток первоначально хозяина. (в других мирах отпечаток может никуда не деваться, тогда предмет можно использовать для сотворения Искателя для любого из предыдущих хозяев).

Стоимость: 20 за фунт вместимости, минимум 20

Требования: Наложение чар, Искатель, Стена защиты от наблюдения

Проклятая кукла (OT) Malefice (VH)

Наложение чар

Посредством этой грязной чары заклинатель может сделать жертву своим рабом. Для этого он должен сделать куклу (обычно из воска, но Мастер может позволить глину, солому или что-нибудь еще) содержащую что-то релевантное цели. Части тела (обрезки ногтей, волосы, кровь, слюна и т.д.) не дают штрафов. Другие предметы дают различные штрафы; например, нитки из рубашки,

которую носили годами дадут -2, в то время как грязь из свежего следа даст -6.

Проклятая кукла это длительное заклинание, которое продолжается до тех пор, пока его Сопротивление не уменьшится до 0 (с. 10). Начальное Сопротивление равно эффективному умения заклинателя.

Сделавший куклу (и только он) может использовать её для сотворения вредных заклинаний (таких как Боль) на цель, с нормальным энергостойкостью и без штрафов за расстояние. Для сотворения заклинатель должен использовать меньшее значение из Сопротивления куклы и его умения в том заклинании, которое он посылает. Цель сопротивляется всем таким атакам, даже если заклинанию обычно нельзя сопротивляться (при заклинаниях, которым обычно сопротивляться нельзя, можно сопротивляться по 3Д когда они сотворены через Проклятую куклу).

Если цель сопротивляется самому первому заклинанию, сотворенному через куклу, чара моментально ломается. В других случаях каждое успешное сопротивление просто ослабляет чару, уменьшая ее Сопротивление на 1. По достижению Сопротивления 0 Проклятая кукла рассеивается (хотя сама кукла остается пригодной для перезачарования, но ее магическая связь с целью даст штраф -1 при сотворении чары). Критический провал заклинание, направляемого через куклу, или критический успех сопротивления цели также ломают чару, уменьшая ее Сопротивление до 0.

Уничтожение куклы ломает чару, но так же вызывает на цель Касание Смерти (с. 41) на количество кубиков, равное текущему значению Сопротивления Проклятой куклы разделенному на 5 (округлите вниз, максимум 3к). Это повреждение будет появляться в любом случае, если у Проклятой куклы осталось Сопротивление. Заклинание Снять проклятие поможет цели освободиться без вреда.

Стоимость: 250. Воск и специальные компоненты стоят \$500

Требования: Наложение чар и Искатель

Заклятье (OT) Ensorcel (VH)

Наложение чар;

Особое сопротивление

Заклятье — это продолжительное заклинание, вредное, хотя иногда может быть полезным,

сотворенное на одиночное существо. Процесс требует компонент релевантный цели; используйте модификаторы как для Проклятой куклы.

Эффективное умение заклинателя определяется как *меньшее* из этого заклинания и определенного заклинания, которое накладывается на объект. Если у заклинателя есть помощники, они должны знать оба заклинания на уровне 15 или больше, но бросок основан на умении заклинателя.

Возможные заклятья включают довольно немного заклинаний из школы Контроля Тела или Контроля Разума и другие, такие как Превратить другого, Плоть в камень, всевозможные заклинания «Тело из», Ходить по воздуху, всевозможные заклинания сопротивления, Скрыть, Невидимость, разные заклинания «видения» и Растительная форма другому. Во всех случаях это должно быть поддерживаемое Обычное заклинание.

Когда заклинание сотворяется, объект может сопротивляться, если накладываемое заклинание это позволяет; расстояние не учитывается. Снять проклятие поможет против любого Заклятья.

Стоимость заклинания можно уменьшить, если определить «условие избавления» - определенное действие или условие которое прервет заклинание. Примеры: сказать магическое слово, быть поцелованным как жест настоящей любви, отказ от речи на три года и так далее. Размер уменьшения зависит от того, насколько «условие избавления» легко достигаемо, оно должно быть как минимум возможно, чтобы дать уменьшение. Размер «скидки» может быть от 10% (для по настоящему сложных или неприятных условий) до 90% (для чего-то, что объект может сделать просто и автоматически и легко обнаружить)

Стоимость: в 200 раз больше, чем стоит накладываемое на объект заклинание.

Требование: Проклятая кукла

Камень заклинаний Spell Stone

Наложение чар

Камень заклинаний содержит в себе заклинание, до тех пор, пока кто-либо (даже не маг) использует его. Для использования достаточно концентрироваться в течение секунды, раздавливая камень в руке, таким образом сотворяя заклинание. В начале следующего хода, бросьте против Мощности камня. При успешном

броске заклинание сотворено. Если бросок неудачный, камень просто потерян. Если камень раздавлен без *необходимой* секунды концентрации, он опять-таки просто терется.

Энергия заклинания включена в стоимость заклинания; ничего дополнительно от пользователя не требуется, который также не может вкладывать свою энергию для поддержки заклинания. Также он не может прервать заклинание, если оно уже сотворено, правда создатель камня может указать меньшую чем обычно продолжительность либо вложить дополнительную энергию в зачарование, так что заклинание будет поддерживать само себя. Персонаж может использовать только один камень заклинаний в ход.

Камень заклинаний должен быть сделан из драгоценности стоимостью $\$10 \times P^2 + \$40 \times P$ где P — это максимальная энергия заклинания, которое может содержать камень.

Любое заклинание может быть помещено в Камень Заклинаний, исключая блокирующие и зачаровывающие заклинания. Можно также дополнительно наложить ограничивающие чары. Если заклинание в камне требует знания другого определенного заклинания (например Контрзаклинание), это другое заклинание должно быть указано при создании. Таким образом можно создать заклинание для противодействия другому конкретному заклинанию, но невозможно создать универсальный камень контрзаклинания.

Так же можно создать камень, который будучи раздавлен сотворит заклинание не для пользователя, а на него!

Анализ магии покажет какое заклинание содержит камень, будет ли оно сотворено для пользователя или на него, сколько энергии было потрачено и т. д. (один вопрос за одно сотворение Анализа магии).

*Будьте осторожны со своими желаниями.
Они могут исполниться.*

Стоимость: в 20 раз больше чем обычно стоит заклинание, включая стоимость поддержки, если необходимо.

Требования: Наложение чар и задержка

Желание (OT) Wish (VH)

Наложение чар

Позволяет желающему изменить ближайшее прошлое. Оно позволяет изменить любой только что сделанный бросок — исключая броски для сотворения заклинаний — на значение, которое укажет желающий. Ограничения для Малого Желания также применяются и для этого заклинания.

Стоимость: 250

Требования: Малое желание и как минимум по одному заклинанию из 15 различных школ

Скрытое пространство Hideaway

Наложение чар

При сотворении на объект, делает его больше внутри чем снаружи. Может быть использовано на карман, мешочек, ящик стола, кувшин — на все, что обычно может использоваться для хранения других вещей. Заклинатель может добавить любое количество фунтов дополнительного пространства, увеличивая так же внутренний объем на два кубических фута за фунт; дополнительное пространство может быть скрыто за фальшивым дном и т. д. В зависимости от энергии вложенной в заклинание, объекты в скрытом пространстве могут не считаться за нагрузку. Содержимое будет потеряно навсегда, если заклинание будет разрушено. Время, нужно для того, чтобы найти что-нибудь в скрытом пространстве зависит от того, насколько оно глубоко!

Большое скрытое пространство может содержать персону. Проблем с воздухом не будет, если только скрытое пространство не запечатано.

Стоимость: 50 за фунт дополнительного объема если объекты входят в нагрузку, 100 если не входят.

Требования: Наложение чар, Создать Объект и Облегчение

Течь Leak

Наложение чар

Извращение заклинания Рог Изобилия (с. 64). Сумка, дамская сумочка, колчан, рюкзак либо другой контейнер зачарованный этим заклинанием будет необъяснимо те-

рять предметы, положенные в него (монеты, стрелы, одежду и т.д.). Текущий кошелек будет терять монету или две в сутки, текущий колчан будет терять стрелу или две в день, текущий рюкзак время от времени будет терять что-то из снаряжения... Потерянные вещи могут «вываливаться» из контейнера, похватываться вороватыми магами или магически растворяться в воздухе (как подсказет Мастеру фантазия). Живые существа на затрагиваются.

Стоимость: 100

Требование: Скрытое пространство

Симулякрум (OT) Simulacrum (VH)

Наложение чар

Создает голема, которые является точной копии определенной жертвы. Голем должен быть подготовлен под конкретную цель; это требует включения в процесс создания чего-либо от оригинального тела (волос, кровь и т. д.). В других отношениях, любой материал, подходящий для големов, подходит и для симулякруму. Необходимо использовать подходящее заклинание формовки либо бросок Художник (Скульптура) с -10 к уровню умения для достижения хорошего подобия, однако заклинатель не может не делать их самостоятельно. После создания симулякрум становится идентичным с жертвой (включая такие детали, как цвет глаз и тон кожи), будучи таким образом вариацией всегда включенной Совершенной Иллюзорной Маскировки.

У симулякрума будет те же атрибуты, что и у базового голема. Големы для симулякрумов обычно проектируются с более высоким ИН, для усложнения обмана.

После активации симулякрум получает личность и знания персонажи такими, какими воспринимает их заклинатель. Таким образом, симулякрум не может знать тех вещей, которые знает цель, если заклинатель их не знает. Бросок ИН может потребоваться от заклинателя, если вдруг потребуются вспомнить что-нибудь этакое (в самом деле, а как звали его двоюродного дедушку?). Как и любой другой голем, симулякрум находится под прямым контролем заклинателя.

Время на создание тела: как для базового голема, плюс одна неделя работы.

Энергостойкость активации: в два раза больше, чем у базового голема.

Требования: Магичность 3, Голем, Совершенная иллюзия, Иллюзорная маскировка

Доппельгангер (ОТ)

Doppelgänger (VH)

Наложение чар

Доппельгангер — это дубликат персоны, созданный с помощью могущественной магии. Доппельгангер должен быть сделан для определенной цели; необходимы и образец тела (волос, кровь) цели, и желанное личное имущество цели. Статуя оригинала должны быть сделана используя какой-либо «чистый» элементальный материал — чистый лед с горной вершины, камень или огонь из кратера вулкана и подобные. Похожесть должна быть достигнута с помощью подходящего заклинания формовки либо умения Художник (Скульптура) с -10.

У Доппельгангера будут те же атрибуты, умения и навыки что и у оригинала, за исключением магии. У него не будет Магичности и он не сможет сотворять заклинания. Он получает знания из внедренного объекта, так что он будет знать все, что можно узнать с помощью заклинания История. Доппельгангер будет вести себя как оригинал, которого поработил создатель Доппельгангера. Приостановить проклятье парализует его, Снять проклятье разрушит. После разрушения заклинания, все что останется — это масса материала, использованного для создания (лужа воды, куча земли, вспышка огня) и личную вещь.

Очень сложно определить подделку. Если по суждению Мастера информационные заклинания не проваливаются автоматически при попытке определить копию, он должен позволить заклинанию Доппельгангера сопротивляться. Например оно будет сопротивляться заклинанию Чтение Ауры и преимуществу Эмпатии.

Время на создание тела: 6 недель работы.

Энергостойкость активации: 1.000

Требования: Магичность 3, Голем, История и Порабощение



Великое желание (ОТ)

Great Wish (VH)

Наложение чар

Это заклинание может делать практически все. В частности:

1. Оно может быть использовано для сотворения любого другого заклинания с нулевой энергостойкостью, автоматическим успехом, и без шанса на сопротивление (для заклинаний с варьирующейся стоимостью, максимальная энергия равна 1000). Заклинатель может не знать это заклинания — он только должен знать о том, что такое заклинание существует. Если заклинание «продолжительное», Мастер должен решить насколько долго оно будет держаться.

2. Оно может навсегда увеличить очки персонажа. Оно может увеличить любой атрибут на 1 уровень или любое умение на 3 уровня. Оно так же может уменьшить очки персонажа врага, однако только в том случае, если враг присутствует при сотворении заклинания.

3. Оно может дать любое преимущество стоимостью 20 очков или меньше либо убрать недостаток

стоимостью 20 или меньше очков. Враг может быть проклят таким же образом, путем потери преимущества стоимостью до 20 очков, или приобретения недостатка такой стоимости, но только в том случае, если он присутствует при активации желания. Враг не получает шанса на сопротивление!

4. Оно может делать абсолютно что угодно другое, что по мнению Мастера не разрушит кампанию полностью.

Из-за своей невероятной мощи это заклинание нечасто используется. Оно никогда не может быть выучено на уровне больше 15. Более того, любой проваленный бросок при создании Великого Желания стоит заклинателю и каждому помощнику 1 очка ИН и 6к повреждений! Критические провалы обрушивают цивилизации. Обычно Великое Желание нельзя купить, однако если все таки можно, его цена должна быть не меньше \$100.000.

Стоимость: 2000

Требования: Магичность 3, Желание и сумма ЛВ и ИН больше 30.

ЗАЧАРОВАНИЕ ОРУЖИЯ

Если не указано обратное, объектом всех этих заклинаний должно быть оружие. Последний, кто подобрал оружие, является его «владельцем». Все эти заклинания постоянны, и не требуют никаких энергетических затрат от пользователя.

Погибель

Bane

Наложение чар

Это заклинание так считается Ограничивающей чарой (с. 68). Оно используется для создания оружия с силой, которая действует только против противников определенного типа. Успешно

наложенное перед любой атакующей чарой, оно уменьшает стоимость этих последующих чар, однако они будут работать только против указанного противника. Например, можно создать меч который дает +3 повреждений против орков, и это будет дешевле, чем сделать меч, который будет

добавлять 3 повреждения кому угодно. Заметьте, Погибель может быть убрана только вместе с чарой, которую она контролирует.

Накладывать ограниченную чару должен тот же заклинатель, который сотворил Погибель. Чем более специфична (решение Мастера) погибель, тем большую скидку она даст. Погибели типа «Все мои враги» не разрешены! Пример правильных Погибелей:

Против определенной нации, религии или расы: разделить стоимость на 2.

Против определенного типа существ или жителей конкретного города: разделить стоимость на 3.

Против членов определённой семьи: разделить стоимость на 4

Против одного конкретного врага: разделить стоимость на 10

Стоимость: 100. Заклинатель должен так же пожертвовать предмет или останки принадлежавшие персоне, существу расе и так далее.

Требование: Наложение чар

Изящное оружие

Graceful Weapon

Наложение чар

Эта чара — упрощенная версия Быстрого выхватывания (ниже). Оружие на становится неготовым после атаки или парирования, даже при критическом промахе. Если Изящное оружие встречается с заклинаниями Повернуть Клинок или Отворот Клинков, оно сопротивляется по свое Силе.

Стоимость: 150 за фунт веса (минимум 1 фунт)

Требования: Наложение чар и Перемещение

Предмет

Может быть сотворено на любой тип инструмента, не только на оружие.

Верный меч

Loyal Sword

Наложение чар

Целевое оружие пытается вернуться в руку к владельцу, если было уронено или брошено — даже если тот не способен после этого сражаться. Если его уронить, оно вернется на следующих ход, как будто бы было быстро выхвачено (ниже). Если его бросить, оно летит до тех пор, пока не попадет в кого-либо или не упадет на землю, после чего возвращается настолько прямо, насколько возможно, со скоростью 12. Оно избегает врагов и препятствия во время возвраще-

ния! Если владелец умирает, оно возвращается к телу, но после этого становится верным тому, кто первый его подберет.

Верное оружие может быть поймано, перехвачено в воздухе и т. д. во время возвращения, но для этого требуется бросок ЛВ-4, и оно в любом случае будет пытаться вернуться к владельцу, давая любому другому -4 к попыткам драть-ся с помощью него.

Верное оружие может быть продано или отдано в любое время, но подобный обмен должен быть полностью добровольным; после этого, оружие становится верным новому владельцу. У него может быть только один владелец в каждый момент времени. Можно использовать ограничивающие чары, для ограничения типа людей, которые могут использовать это оружие.

Заметьте, что использование этого заклинания вместе с Танцующим оружием, делает Танцующее оружие почти бесполезным. Получится Верное оружие, которое бьет врагов во время возвращения (но не в другое время)

Стоимость: 750 за фунт веса оружия (минимум 1 фунт)

Требования: Наложение чар и Перемещение

Предмет

Может быть сотворено на любой тип инструмента, не только на оружие.

Быстрое выхватывание

Quick-Draw

Наложение чар

Оружие вскакивает в руку владельца когда он того хочет и мгновенно становится готовым (не требуется маневра подготовки!). Нужна только ментальная команда владельца, не требуется никаких бросков кубиков.

Чара не будет работать, если оружие более чем в ярде от владельца либо если он связан, соблюдается общественный порядок (оружие привязано к ножнам проволокой или веревкой), в рюкзаке и т. д. Оружие с этим заклинанием не становится неготовым после атаки или парирования. (с. В382).

Стоимость: 300 за фунт веса (минимум 1 фунт); 2000 за колчан, сумку и т. д. Из которых обычные снаряды будут прыгать в руку владельца по мере необходимости.

Требования: Наложение чар и Перемещение

Предмет

Может быть сотворено на любой тип инструмента, не только на оружие.

Проникающее оружие

Penetrating Weapon

Наложение чар

Режущее, проникающее или пробивающее оружие с этой чарой проходит сквозь броню как сквозь масло. Технически, это заклинание дает оружию делитель брони (с. В268). Такое оружие наносит дополнительное повреждение по небронированным врагам. Укрепленный СП защищает против делителя брони от данного заклинания как обычно.

Стоимость: зависит от делителя брони, получаемого оружием:

Делитель брони	Стоимость
2	250
3	750
5	2.500
10	7.500
Игнорирует СП	25.000

Удвойте стоимость, если объектом является метаемое оружие (например лук). Разделите стоимость на 10, если объект — это снаряд (например стрела). Если предмет попадает под несколько категорий (оружие, метаемое оружие, снаряд), используйте наивысшее значение стоимости. В дополнение к оружию, любой режущий инструмент может быть зачарован этим заклинанием. Заметьте, что это заклинание может быть пересотворено на большем уровне, как и Точность.

Требования: Наложение чар и Найти Уязвимость

Танцующее оружие

Dancing Weapon

Наложение чар

Оружие зачарованное этим заклинанием сражается само по себе по команде владельца, вися в воздухе как будто в руках невидимого воина. У него будет умение 15, Базовая скорость 5 и СП (для расчета повреждений) равная Силе чары. Оно будет использовать разумную стратегию и следовать устным или ментальным командам хозяина атаковать определенного противника. Оно будет продолжать сражаться до тех пор, пока не будет остановлено (см. ниже) либо пока хозяин не умрет либо пока хозяин не прикажет прекратить. Это заклинание не работает с метательным оружием!

Любая атака танцующего оружия производится со штрафом: от -4 (алебарда) до -5 (меч или топор)

до -6 (кинжал или пистолет). Если оружие получает критический провал или по нему попали критическим ударом, оно «оглушено» и выходит из боя (если он не ломается, в таком случае оно уничтожено). Если хозяин убит, оно падает на пол — однако если хозяин всего лишь без сознания, оно продолжает атаковать ближайшего противника. Так же можно поймать танцующее орудие в сеть или сумку (такой же бросок как и ударить его, однако Мастер может дать премию или штраф в зависимости от остроумности использованного метода).

Так же можно оставить оружие проинструктивровав атаковать любого, кто подойдет на определенное расстояние; можно использовать Связь для активации его только в определенных условиях. Будучи однажды активированными и если владельца нет на месте, оно будет атаковать всех в диапазоне, ближайшего — первым, если Связь не запрограммирована иначе.

Активированное танцующее оружие не может сменить владельца; просто схватить за рукоять недостаточно для того, чтобы заставить его сменить сторону.

Стоимость: 1000 за фунт веса оружия (минимум один фунт). Удвойте стоимость чтобы получить оружие с базовой скоростью 6 или умением 18. Умножьте стоимость на 4 для получения обоих улучшений.

Требования: Наложение чар и Танцующий Объект.

Защищающее оружие Defending weapon

Наложение чар

Оружие — объект этого заклинания позволяет владельцу парировать более эффективно; каждый уровень чары дает +1 к парированию, вплоть до максимума в +3. Заклинание не защищает само оружие от поломки (с B401).

Если эта чара скомбинирована с Танцующим Оружием, оружие сражается вместе с владельцем и по мере возможности отслеживает удары от атакующих. При этом оно использует оружейное умение как при Танцующем оружии плюс премия от этого заклинания. Владелец может командовать ему защищать определенную его сторону (очень похоже на Танцующий щит) и либо защищаться (в этом случае оно получает два парирования в ход) либо атаковать (в этом случае оно получает одну атаку и одну защиту в ход). Если танцующее оружие не смогло спарировать удар, владелец все еще

может использовать одну из своих активных защит.

Это заклинание может быть сотворено только на сбалансированное оружие, которым обычно можно парировать.

Стоимость: 500 за +1 к парированию, 1000 за +2 и 2000 за +3. Заклинание может быть пересотворено на более высоком уровне как и Точность.

Требования: Наложение чар и Танцующий объект

Дух Оружия (ОТ) Weapon Spirit (VH)

Наложение чар

Перемещает личность и некоторую разумность недавно скончавшегося существа (гуманоидного или нет — собаки популярные объекты) в оружие, обычно меч. Наложение чар получает -1 за каждый полный день прошедший со смерти донора и началом зачарования. Большая часть тела должна присутствовать перед началом зачарования, однако может быть убрана после начала.

Маг может вложить в предмет столько донорского ИН, сколько захочет, так же как и некоторые умения, преимущества и недостатки. Оружие не будет помнить о существовании в другой форме. Не смотря на то, что у оружия нет органов чувств, оно может видеть и слышать (восп 10). Причуды (или недостатки, уменьшенные до уровня причуд) иногда предаются оружию независимо от желания заклинателя (именно поэтому популярны собаки; их личности способствуют созданию привязчивого но эффективного оружия).

Оружие может общаться с владельцем с помощью очень простой эмпатии. Когда владелец делает что-нибудь, что одобряется оружием, у него возникает «хорошее чувство», и если он делает что-то, что оружию не нравится, у него возникает такое же «плохое чувство». Оружие можно зачаровать заклинанием Голоса что бы дать ему голос. Так же можно использовать различные зачарования Общения и Понимания для улучшения общения.

Каждый раз, когда оружие получает нового владельца, оно должно сделать бросок реакции, который задаст тон общения нового хозяина с этим оружием. При очень хорошей реакции делает буквально все для своего владельца; при очень плохой — оно откажется общаться или сотрудничать любым способом. Мастер должен записать результат. Оружие нельзя заставить сделать еще

один бросок реакции путем отдания его другому персонажу и забирания обратно!

Умения оружия не могут быть улучшены, но несмотря на это, умения, такие как История или Знание Местности остаются на том же уровне за счет поступления новых знаний.

Стоимость: 100 за каждое переданное очко ИН, плюс очки умений умноженные на 25, плюс очки всех достоинств и недостатков умноженные на 50 (минимум 0). добавьте 300 для Голосов.

Требования: Наложение чар и Вызов Духа

Рог изобилия Cornucopia

Наложение чар

Дает колчан, мешочек пуль или другой контейнер боеприпасов с бесконечным запасом одного типа боеприпасов — но при это он должны доставаться вручную, по одной штуке за раз. Каждый снаряд существует одну минуту после извлечения из контейнера; потом он исчезает (или, если бы поднят кем-то кроме владельца контейнера, исчезает немедленно). Таким образом, это заклинание нельзя использовать для создания одного колчана, которого хватит для целой армии. Так же оно не может быть сотворено на оружие. Маги из высокотехнологичных миров могут создать карман, в котором всегда есть один бронебойный трассирующий патрон; они не могут зачаровать пулемет, что бы тот стрелял постоянно.

Стоимость: это заклинание коварно. Потому что умелые игроки найдут кучу способов неправильного использования предмета. Если Мастер найдет это заклинание надоедливым, он может запретить это заклинание полностью. В общем: энергостоймость равна стоимости в \$ боеприпаса, создаваемого рогом изобилия в текущем игровом мире умноженной на 50. Таким образом, колчан производящий обычные стрелы (2\$ каждая) будет стоить 100 единиц энергии.

Это так же означает, что маги из средневекового мира не могут создать «колчан» для высокотехнологичных боеприпасов: в их мире они ничего не стоят. Колчан с Рогом изобилия можно сделать для производства магических стрел — но только если этот конкретный маг может делать такие стрелы - и энергостоймость будет огромной.

Требования: Наложение чар и 2 других заклинания зачарования оружия.

Быстрое прицеливание Quick-Aim

Наложение чар

Зачарованное холодное дистанционное оружие (лук, праща и т.д.) приобретает сверхъестественную отзывчивость; игротехнически односекундный маневр Прицеливания этим оружием имеет эффект двухсекундного.

Стоимость: 100. За 200 одна секунда прицеливания равняется трём. Уполовиньте стоимость если оружие метательное (копье или топор). Зачарование не работает на снаряды (как стрелы). Заклинание может быть пересотворено на более высоком уровне как Точность.

Требования: Наложение чар и Изыщество.

Точность Accuracy

Наложение чар

Повышает шанс попадания, увеличивая эффективное умение стрелка.

Стоимость: см. таблицу ниже. Разделите стоимость на 10 если объектом является снаряд (стрела или пуля).

Премия умения	Стоимость
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Требования: Наложение чар и как минимум 5 заклинаний Воздуха.

Примечание: Если оружие уже зачаровано этим заклинанием на низком уровне, заклинатель может пересотворить заклинание на более высоком уровне (сделав оружие более точным). Стоимость нового заклинания будет равна разнице стоимости уровней; «старое» заклинание не сопротивляется «новому».

Усиление Puisseance

Наложение чар

Увеличивает базовый вред оружия, когда оно попадает в цель.

Стоимость: см. таблицу ниже. Разделите стоимость на 10, если объект является снарядом (т.е. стрела или пуля). Удвойте стоимость, если объект — стрелковое оружие (т.е. лук или пистолет).

Премия вреда	Стоимость
+1	250
+2	1.000
+3	5.000

Может быть пересотворено на более выском уровне как и Точность.

Требования: Наложение чар и как минимум 5 заклинаний земли.

При очень хорошей реакции оружие сделает буквально все для своего владельца; при очень плохой оно откажется общаться и сотрудничать вообще.

Призрачное оружие Ghost Weapon

Наложение чар

Оружие с данной чарой может поражать призраков (и других нематериальных существей) как будто они материальны. Если оружие само нематериально (конечно если Мастер позволит), оно будет воздействовать на физический мир по прихоти владельца.

Стоимость: 250 за фунт веса (минимум 1 фунт).

Требования: Наложение чар и Уплотнить.

Стрела заклинания Spell Arrow

Наложение чар

Как и Камень заклинаний, Стрела содержит в себе заклинание, пока ее не выстрелят. Лучник может не быть магом. Пользователь должен концентрироваться сколько требует обычное сотворение данного заклинания, для того чтобы активировать (зарядить) заклинание. Это нельзя делать одновременно с прицеливанием, и время не уменьшается в результате высокого уровня умения (но см. Ускоренная стрела заклинания, ниже). Неиспользованная стрела заклинаний разряжается через минуту. Заклинание активируется когда стрела попадает в твердый объект; бросьте против эффективного уровня умения мага, зачаровавшего стрелу. Если бросок успешен, заклинание сотворено. Если произошел обычный провал, заклинание просто потеряно. Критический провал определяется по Таблице критических провалов (с. 7). Если стрела была выпущена без необходимой концентрации, заклинание теряется, но стрела наносит обычный вред.

Энергия заклинание вложена в чару. Лучник не должен (и не может) нечего передавать для его сотворения или поддержания. Так же, лучник не сможет прервать сотворенное заклинание, так что маг, наложивший чару, может указать длительность короче, чем обычно или вложить больше энергии для автоматического поддержания заклинания.

Наконечник стрелы должен содержать драгоценный камень стоимостью не меньше чем $10 \times P^2 + 40 \times P$, где P — максимальное количество энергии которое можно вложить в заклинание на стреле.

Драгоценность уничтожается при активации заклинания. (Саму стрелу можно восстановить, однако она уже не будет магической).

В стрелу можно встроить любое заклинание, которое позволяет создание магического предмета, исключая Блокирующие, Чары и Контактные заклинания или те, в описании которых написано «должен коснуться». Заметьте, некоторые разрешенные заклинания бесполезны (например Успокоить зверя), так как лучник в любом случае должен поразить объект стрелой. Чары на саму стрелу можно накладывать как обычно, включая ограничивающие.

От лучника зависит только падение стрелы. Если для заклинания требуется объект, то им считается объект попадания стрелы (если он неправильный, например деревянная стена для Поражения слепотой — заклинание просто теряется). Возможно потребуются мнение Мастера для определения «твердого объекта» (например капля дождя недостаточно для активации заклинания). Если это площадное заклинание, точка касания является центром области. Если это метательное заклинание, эффект появляется как будто оно поразило цель сразу же после стрелы (заклинание не запускает себя из точки касания). Если заклинание создает объект, он появляется настолько близко от точки попадания, насколько это возможно. Если заклинание воздействует не только на объект, но и на заклинателя (например Контроль животного), лучник считается заклинателем. Если заклинание должно быть сотворено на гуманоида, оно будет работать даже если стрела застряла в одежде не добравшись до кожи. Заклинатель определяет все остальное: длительность, площадь, точный эффект и т.д.

С помощью Анализа магии можно выяснить какое заклинание содержится в стреле, сколько энергии вложено и т.д. по одному вопросу за сотворение. Стрелы предназначенные для продажи обычно помечают цветом.

Энергостоймость сотворения: в 30 раз больше чем требуется для содержащегося заклинания, включая стоимость поддержки если необходимо, если сотворяется на что-то длинной со стрелу или арбалетный болт.

Мастер может решить, что это заклинание работоспособно на других типах снарядов (например пулях). Если так, умножьте стоимость содержащегося заклинания на 1/10 Максимальной дистанции снаряда вместо 30. Если пуля должна будет полететь дальше (например при выстреле из более мощного оружия) заклинание теряется. (Эти правила по потерям не касаются стрел и болтов). Помните, что требования по драгоценности так же применяются и для пуль!

Требование: Камень заклинаний

Пустая стрела заклинаний (OT) Blank Spell Arrow (VH)

Наложение чар

Эта чара создает стрелу заклинания без заклинания внутри. Вместо этого, любой заклинатель может позже поместить заклинание в стрелу и использовать ее как обычную стрелу заклинания.

У пустых стрел заклинаний есть емкость, которая показывает сколько энергии заклинаний они

могут вместить. Когда заклинатель желает использовать стрелу, он сотворяет заклинание как обычно, но направляет его в стрелу. Если заклинание слишком большое, оно просто теряется. После заполнения стрела должна быть использована в течение суток заклинателем или кем-нибудь еще иначе заклинание безвредно рассеется, оставив стрелу снова пустой.

Все остальные правила по стрелам заклинаний применяются так же и к пустым с одним исключением: если сотворивший заклинание в стреле также является лучником ее выстрелившим, он может определить эффект во время выстрела и поддерживать его как обычно. (Он не может вложить больше или меньше энергии для сотворения заклинания во время выстрела; вся энергия на сотворение должна содержаться в стреле.)

Стоимость: в 30 раз больше нужной емкости. Все правила для снарядов, не являющимися стрелами, так же применяются к Пустым стрелам заклинаний.

Требование: Стрела заклинаний.

Ускоренная стрела заклинания

Speed Spell Arrow

Наложение чар

Это заклинание можно сотворить только на снаряды, зачарованные Стрелой заклинания. Как и чара Скорость, оно уменьшает время затрачиваемое лучником на концентрацию для активации заклинания на стреле. Каждый уровень Ускоренной стрелы заклинания уменьшает время на концентрацию в два раза. Если время становится меньше секунды, концентрация не требуется.

Стоимость: см. таблицу ниже.

Скорость	Стоимость
1	50
2	100
3	200

Удвойте стоимость за каждое дополнительное очко. Можно пересотворять на более высоком уровне как и Точность (с. 65).

Требования: Скорость, Стрела заклинания.

ЗАЧАРОВАНИЕ БРОНИ

Эти заклинания работают на одежду, броню и щиты. Они «всегда включены» и являются превосходной защитой. Недостатком является то, что если броня достаточно сильно повреждается, то заклинания так же пропадают. Отслеживайте количество раз, когда вражеские удары прошли

сквозь броню. Когда броня будет пробита (СП×5) раз, имея ввиду ее натуральный СП, она повреждена настолько, чтобы потерять чары. Если у одежды нет натурального СП — например хлопчатобумажная рубашка была зачарована в броню — она теряет чары после пяти пробоев.

Обычный ремонт может починить вещь, но не уменьшает количество пробоев, которые считаются для чар. Тем не менее, заклинание Ремонт восстанавливает предмет до его первоначального состояния.

Энергостойкость указана для полного набора брони; стоимость зачарования каждой вещи — это только часть стоимости зачарования полного комплекта (см. врезку).

Укрепить Fortify

Наложение чар

Увеличивает СП одежды или доспеха.

Стоимость: см. таблицу ниже.

Премия СП	Стоимость
1	50
2	200
3	800
4	3.000
5	8.000

Это заклинание может быть пересотворено на более высоком уровне как и Точность (с. 65).

Требование: Наложение чар

ПОПРЕДМЕТНАЯ СТОИМОСТЬ ЗАЧАРОВАНИЯ БРОНИ

Часть брони	Процент от общей стоимости
Полный комбинезон	100%
Торс и органы	50%
Пах	10%
Шея	2,5%
Руки	15%
Ноги	30%
Кисти	5%
Ступни	7,5%
Голова (череп и лицо)	10%
Череп	5%
Лицо	5%



Отражение Deflect

Наложение чар

Добавляет Премию Защиты к броне, одежде, щиту или оружию. Оно добавляется ко всем броскам активной защиты, которые делает пользователь.

Стоимость: см. таблицу ниже.

ПЗ	Стоимость
1	100
2	500
3	2.000
4	8.000
5	20.000

Это заклинание может быть пересотворено для усиления, как и Точность (с. 65)

Требование: Наложение чар

Облегчение Lighten

Наложение чар

Делает броню или щит легче и проще для ношения. Объект становится легче только когда одевается. Броня в рюкзаке будет весить свой полный вес.

Стоимость: 100 за уменьшение веса на 25%, 500 за уменьшение в два раза.

Требование: Наложение чар

Танцующий щит Dancing Shield

Наложение чар

Щит зачарованный этим заклинанием защищает своего владельца так, как будто одет невидимым щитовиком. У щита будет умение 16, Базовая Скорость 5 и СЛ равная Силе чары (для расчета толчков). Он подчиняется мысленным или устным командам владельца, что бы выбрать с какой стороны защищать. Если владелец без сознания, щит продолжает защищать его так хорошо, как только может. Если же владелец умирает, щит падает на землю.

Щит может отразить две атаки за ход, независимо от действий владельца (так, владелец может парировать любой удар направленный в щит, например). Можно проинструктировать щит ударить противника (с.В406), в этом случае владелец лишается его защиты до начала его следующего хода (щит не будет перемещаться на расстояние более двух ярдов от владельца чтобы совершить удар).

Щит можно атаковать со штрафом равным его ПЗ-4. Щит при этом защищается либо Блокированием (исполь-

зуя Щит/2) или Уклонением (используя Скорость); он не получит никаких премий ПЗ от себя самого. Так же щит можно поймать сетью или мешком (с помощью стандартного броска атаки). В случае если щит совершает критический провал или получает критический удар, он «оглушается» и находится вне боя до тех пор, пока владелец не поднимет его и не «разбудит» (маневр Подготовки). При уничтожении щит теряет магию; будучи пробитым проникающим или пробивающим ударом, он теряет по одному очку Силы, умения Щит и Базовой Скорости. Как обычно, если его Сила падает ниже 15, предмет перестаёт работать.

Стоимость: 250 за фунт веса щита (минимум 1 фунт). Удвойте стоимость для того, чтобы получить щит с Базовой Скоростью 6 или умением 18. Учетверите для получения обоих улучшений. Это заклинание может быть пересотворено на более высоком уровне как и Точность (с. 65), как для улучшения так и для ремонта щита.

Требования: Танцующий объект и Наложение чар

Защищающий щит Defending Shield

Наложение чар

Эта чара позволяет пользователю блокировать более умело; каждый уровень заклинания дает обладателю +1 к Блокированию, вплоть до максимума +3. Это заклинание нельзя комбинировать с Танцующим щитом

Стоимость: 500 за премию +1 к Блокированию, 1.000 за +2, 2.000 за +3. См. таблицу ниже.

Премия Блока	Стоимость
+1	500
+2	1.000
+3	2.000

Это заклинание может быть пересотворено на более высоком уровне как и Точность (с. 65)

Требования: Наложение чар и Изящество



ОГРАНИЧИВАЮЩИЕ ЧАРЫ

Все эти чары ограничивают способы применения зачарованного предмета. Мастер должен тщательно записать все детали, что бы не возникало споров как предмет работает в дальнейшем. Так как эти заклинания только ограничивают другие заклинания, они никогда не увеличивают их энергостойкость при использовании.

Эти заклинания трудно убрать. Имя, Пароль и Погибель нельзя убрать не убрав контролируемые заклинания. Допуск и Связь сопротивляются снятию с +5 и любой провал может считаться «критическим». Это означает, что могут быть убраны вообще все заклинания с предмета; усиление ограничения, или любой другой результат, который кажется неудобным для неудачливого мага.

Если на предмете есть несколько заклинаний, включая одно или несколько ограничивающих, маг, который сотворяет каждое новое заклинание определяет, как заклинание контролирует (или контролируется) предыдущие заклинания. Например меч и именем может давать премию +3 против орков для всех, но действовать как Танцующий меч только для тех, кто знает его имя.

Допуск Limit

Наложение чар

Зачарованный предмет работает только для пользователя или группы пользователей определенной заклинателем во время сотворения заклинания. Эта группа может быть простой или сложной в зависимости от желания заклинателя. Допуск может затрагивать как все чары на предмете или только некоторые из них.

Стоимость: 200

Требование: Наложение чар

Имя Name

Наложение чар

Дает магическое имя зачарованному объекту. Магия на объекте будет работать только для того, кто знает его имя. Пользователь должен произнести имя объекта при первом использовании чтобы показать, что он знает его имя.

Стоимость: 400, или 200 если имя написано на объекте. Оно должно быть читаемым (решение Мастера). Оно может быть маленьким, скрытым или даже замаскированным, но когда кто-то будет рассматривать объект, он должен иметь возможность его увидеть. По этой причине так популярны среди магов мертвые и редкие языки: написание имени на таком вымершем языке почти также надёжно как и не написание его вовсе, однако намного дешевле.

Требование: Наложение чар

Пароль Password

Наложение чар

Обратная имени чара. Магический предмет с Паролем работает до тех пор, пока не будет произнесен пароль. Если пароль произнесен, предмет будет инертным до тех пор пока его сила не будет вызвана обычным образом — или минуту (выбор того, кто создает предмет). На предмете могут быть как запароленные заклинания так и не запароленные. Детали, конечно, зависят от заклинания.

Примеры: (а) магическое кольцо которое силу полета — но еакладывает на обладателя Приостановить Жизнь если не использован пароль; (б) Пентаграмма которая может быть «выключена» словом; (в) Танцующий меч, который перестает размахиваться на минуту, если сказан пароль.



Стоимость: 400. Уполовиньте стоимость, если пароль написан на предмете (должен быть читаем).

Требование: Наложение чар

Связь Link

Наложение чар

Аналогично описанию "Предмета" в *Мета-заклинаниях*, сс. 131-132.

Специализация Attune

Наложение чар

Эта ограничивающая чара, производная от Погибели, делает магический предмет более эффективным против определенной цели. Она помогает любому Сопротивляемому заклинанию, создавая штраф к броску сопро-

тивления жертвы. Если накладывается перед контролируемым заклинанием, то оно становится вдвое дешевле.

У заклинателя должно быть что-нибудь связанное с целью. Точность сиволического представления определяет штраф к броску сопротивления.

В любом случае, представление должно быть встроено в магический предмет, но не должно оставаться целым (т.о. Видео пленку можно раздавить в порошок). Если цель присутствует, то вероятно она либо введена в заблуждение по поводу зачарования или согласилась на

зачарование из каких-либо сложных причин (например, если боится власть в амок в будущем).

Недостаток этой чары в том, что все остальные цели получают премию +5 для к броску сопротивления. Специализацию нельзя убрать с предмета до тех пор, пока не будут убраны чара или чары которые она контролирует.

Стоимость: 100.

Требование: Погибель

Символическое представление Штраф

Минимальное (рисунок)	-2
Небольшая вещь/часть одежды	-4
Кусочки волос или ногтей	-5
Фоторграфия или образец крови	-6
Образец ДНК или видео	-7
Цель присутствует при зачаровании	-8

КОЛДОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Предметы зачарованные этими заклинаниями могут использовать только маги. Все они всегда включены.

Энергокамень Powerstone

Наложение чар

Вливает ману в объект для последующего использования магом. Традиционным объектом этого заклинания являются драгоценные камни (именно из-за этого «Энергокамень» - это общее слово для объектов содержащих в себе ману), но в принципе можно использовать любой предмет. Любой маг, прикоснувшись к энергокамню, может использовать любое количество или всю энергию из него для сотворения заклинания вместо энергии из своего тела.

У каждого энергокамня есть «емкость». Это максимальное количество энергии которое он может содержать. Так как маг может использовать только один энергокамень за раз, то большой большой энергокамень полезнее чем пригоршня маленьких. Большой энергокамень можно использовать для сотворения большого заклинания; с помощью нескольких маленьких можно использовать по одному для поддержания заклинания, однако их нельзя использовать все за один раз.

Энергокамни перезаряжаются после использования, поглощая ману из окружающей среды. Скорость перезарядки зависит от уровня маны в данной местности:

Местный уровень маны Скорость перезарядки

Нет	Нет
Низкий	1 очко в неделю
Нормальный	1 очко в день
Высокий	1 очко в 12 часов
Очень высокий	1 очко в 6 часов

Энергокамень не перезаряжается, если находится ближе чем шесть футов от большего энергокамня. Камни одинакового размера делят доступную ману и перезаряжаются медленнее. Этот прискорбный факт означает, что владелец нескольких энергокамней должен оставлять их вне своего поля зрения для перезарядки.

Энергокамень зачаровывается на один шаг за раз. Когда заклинание Энергокамень сотворяется в первый раз, на выходе получается незаряженный энергокамень емкостью 1. Каждое последующее сотворение заклинания увеличивает его емкость еще на 1. Таким образом 15 сотворений создаст энергокамень емкостью 15. Но учтите, что при увеличении количества сотворений растет шанс критического провала. Для 15 это будет уже шанс 1 из 4 того, что выпадет критический провал и уничтожит камень. Для 60 успешных сотворений этот шанс будет уже 2 из 3!

Далее, каждый обычный провал накладывает на камень некоторую магическую «причину». Таким образом, можно работать месяцами и получить на выходе камень на 20 энергии который воняет рыбой и который можно использовать только по средам... Из-за этого

большие камни без особых недостатков дороже чем другие с такой же силой. Причуды энергокамней устанавливаются Мастером и их можно использовать как инструмент для балансировки кампаний. Большинство из них будут необычными, произвольными ограничениями того, как энергокамень перезаряжается (например, только в ванночке с кровью летучих мышей) или того, как камень может быть использован (например только для заклинаний огня; только зеленоглазой девственницей; никем в шляпе). Тяжелые причуды затрагивают пользователя камня (например, делая его немым на час после использования)

Заклинатель знает когда его заклинание не удалось, но не знает какую именно причину получил камень. Это можно определить с помощью Анализа Магии. Два провала подряд означают что данный камень нельзя больше увеличивать.

Энергокамень можно сделать из любого объекта. Тем не менее, намного проще зачаровать объект соответствующей стоимости. Энергетическая стоимость Энергокамня учетверяется если зачаровываемый предмет дешевле чем $10 \times P^2 + 40 \times P$, где P — целевая емкость камня. Это одна из причин популярности драгоценностей: дорогой камень компактен и долговечен.

Энергокамень не заряжен сразу после создания (если он уже содержит энергию, эта энергия не затрагивается заклинанием для увеличения емкости). Энергию из Энергокамня нельзя использовать для зачарования этого же камня —

Энергокамень не может помочь зачаровать себя самого!

Стоимость каждого зачарования: 20.

Требование: Наложение чар

«Выделенные» Энергокамни

Если Энергокамень встраивается в предмет перед зачарованием этого предмета, он становится частью магической вещи. Теперь это «выделенный» энергокамень. Используя вещь, может забирать энергию из него — но только для сотворения заклинаний с помощью или через этот предмет.

Если убрать выделенный энергокамень из предмета, он автоматически сломан и теряет чары, но сам камень остается целым и снова становится «обычным» энергокамнем. (Конечно, если энергокамень встроен в предмет каким-либо способом — например часть магического кольца — может потребоваться успешный бросок умения что бы вытащить не повредить его).

Преимущество выделенного энергокамня в том, что его энергия, будучи специально направлена, используется вдвое эффективнее. Одноочковый энергокамень дает две единицы энергии (но все еще перезарядается по одной в день в области нормальной маны).

«Эксклюзивные» Энергокамни

Можно сделать предмет с энергоканями так, что только встроенные энергокамни могут питать его. Это делается точно так же как и для выделенных энергокамней,

но энергия этих камней в три раза эффективнее — то есть одноочковый эксклюзивный энергокамень дает 3 очка энергии, но предмет бесполезен до тех пор пока камень не перезарядится.

Энергокамни одной школы

Эта вариация следующая обычным правилам Энергокамней. Энергокамень одной школы зачарован таким образом, что может давать энергию только для заклинаний одной конкретной школы. Такие энергокамни нельзя делать выделенными или эксклюзивными.

Преимущество энергоканей одной школы в том, что для каждого зачарования требуется только 12 единиц энергии, а не 20.

Камень маны (OT)

Manastone (VH)

Наложение чар

Камень маны — это неперезаряжаемый энергокамень. Используйте все правила по энергокамням (ограничение по стоимости и т.д.), за исключением того, что Камень маны не восстанавливает свою энергию — но может быть перезаряжен этим заклинанием. Если камень маны получает причуду во время создания, эта причуда должна быть приемлемой для неперезаряжаемого объекта (никаких причуд связанных с перезарядкой!). Камни маны не оказывают никакого эффекта на скорость перезарядки близлежащих энергокамней.

Стоимость: 5. Каждое сотворение заряжает камень одним очком энергии.

Требование: наложение чар

Посох

Staff

Наложение чар

Зачаровывает магический посох — см. *Магические посохи* (с 13) для подробностей. Несмотря на то, что много предметов имеют форму палочки или посоха, они не обязательно зачарованы этим заклинанием. Многие маги используют различные ограничивающие чары чтобы другие не могли использовать их посохи — но это не происходит автоматически.

Стоимость: 30

Требование: Наложение чар

Предмет

Любой кусок органического материала в форме палки (дерево, кость, слоновая кость и т. д.) вплоть до 6 футов длиной. Может быть украшен другими материалами, такими как драгоценный камень или драгоценные металлы. Маленький посох обычно называют «скипетром» и очень короткий и тонкий — «палочкой»

Гомункулус

Homunculus

Наложение чар

Выращивает миниатюрное копия из вашей плоти. У этой копии, называемой гомункулусом, будет СЛ 1, ЛВ 0 и не будет ИН или ЗД. Ее необходимо держать в стеклянной бутылке и кормить не менее 1 ЕЖ человеческой крови каждый день для поддержания жизни. Если бутылку разбить или подвергнуть сильному свету или теплу, гомункулус умрет.

В любое время по своему желанию маг может переместить свой дух в гомункулус, независимо от того, насколько он далеко (как при Вселении, с. 49), за 4 энергии в первую минуту и по 2 за каждую последующую. Он может наблюдать и общаться со всеми, кто находится в присутствии гомункулуса. Так же заклинатель может сотворять заклинания через гомункулуса (используя свою собственную энергию) и не может совершить никаких физических действий, так как гомункулус пойман в бутылку. Заклинатель может вернуться в свое собственное тело по желанию.

Если враждебный маг получит в свои руки живого гомункулуса, он сможет сотворять заклинания школы Общения и Понимания на создателя гомункулуса без штрафов за расстояние! Более того, создатель сопротивляется этим заклинаниям с -5 если они сотворены через гомункулуса. Гомункулус таким образом является большой



уязвимостью и доверяется только наиболее преданным слугам.

У заклинателя может быть несколько гомункулусов; он может перемещать свой дух только в одного за раз. Пока он «отсутствует» его тело очень уязвимо и должно охраняться.

Стоимость: 800

Требования: Магичность 2 и Отправка мыслей

Отвлечение магии (OT) Effigy (VH)

Наложение чар

Маг может зачаровать статую самого себя в натуральную величину, которая будет притягивать враждебную магию на себя. Как и Проклятая кукла, Отвлечение магии - это временное заклинание, которое продолжается до тех пор, пока его Сопротивление не упадет до нуля. Каждый раз, когда создателя атакуют заклинанием, Отвлечение магии сопротивляется ему со своим текущим Сопротивлением, модифицированным расстоянием между магом и статуей (используйте модификаторы больших дистанций, с. 14). Если получилось, заклинание воздействует на статую а не на создателя.

Мастер должен решить, что считать враждебным заклинанием, а что нет; например, Касание смерти враждебное, но Чтение мыслей — нет. Перенаправленное заклинание, которое обычно не может воздействовать на неподвижные статуи (такие как Парализовать конечность или Видение смерти) вместо этого «атакуют» чару. Отвлечение магии тогда сопротивляется со своим текущим Сопротивлением. Каждая такая успешная атака уменьшает сопротивление чары на один; когда же Сопротивление падает до 0, чара перестает действовать. Критический провал Отвлечения магии или критический успех атакующего заклинания так же ломаю чару, как и физическое разрушение статуи. Маг может иметь только одно отвлечение магии за раз.

Стоимость: 1.000

Требования: Магичность 2, Наложение чар, Защита проникновения и Опека

Камень души (OT) Soul Stone (VH)

Наложение чар

Перемещая свою жизнь в Камень души, колдун становится бессмертным. Несмотря на то, что его тело все еще можно повредить (сечь, порезать, разбить...), его нельзя убить до тех пор, пока ка-

мень цел. Заклинатель становится неуязвим для болезней, ядов и старения. Его броски против смерти автоматически успешны. Но он все еще может оказаться без сознания.

Если Камень души уничтожить, заклинатель умирает, так что его обычно прячут в очень труднодоступном месте. Смерть также может случиться из некоторых магических причин, таких как неудачный Планарный визит. Заметьте, что камень не должен быть буквально куском скалы; примеры из фольклора и фантастики включают собственное сердце заклинателя (вынутое сразу после сотворения заклинания, по видимому!), яйца и другие.

Камень души и Сосуд души взаимоисключающи.

Стоимость: 500. Одна попытка; если чара не удалась, заклинатель умирает!

Требования: магичность 3, Наложение чар и Сосуд души

Хрустальный шар Crystal Ball

Наложение чар

Используется при прорицании через хрустальный шар. Требуется шар из безупречного кристалла как минимум 2 дюмов в диаметре (стоимость 1.000\$). Трёхдюймовый шар (стоимость 5.000\$) даст +1 к прорицанию. Четырёхдюймовый шар (стоимость 20.000\$) даст +2.

Стоимость: 1.000

Требования: Прорицание (Хрустальный шар)

Лич (OT) Lich (VH)

Наложение чар

Описано среди заклинаний Некромантии, с. 159.

Дух (OT) Wraith (VH)

Наложение чар

Описано среди заклинаний Некромантии, с. 160.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗАЧАРОВАНИЕ

В некоторых мирах, зачарование находится не в компетенции магических ремесленников, а обычно является результатом медитативного развития исследований святых людей. Магические предметы появляются таким образом как часть жизни посвященной высшим принципам.

Практикующий Божественное зачарование должен быть Весьма благословленным (с. B40), и соответствующие требования веры для его религии должны стоить не менее -10 очков. Не каждая религия позволяет Божественное зачарование.

Божественные зачарователи не маги, они не используют ни ману ни свою собственную энергию для чар. Вместо этого, они питают свои создания очками персонажа, полученными через обучение.

Каждые 200 часов молитв генерируют 1 очко персонажа которое может быть потрачено на создание магических вещей, по курсу 1 очко персонажа за 25 энергии (заметьте, что это делает Божественное зачарование практически таким же эффективным по использованию времени как и Медленное и верное зачарование). Часы проведенные в изучении религии генерируют очки персонажа с половинной скоростью, и путем просто ведения строгого целомудренной жизни можно получить очки со одной четвертой скорости. Важный благочестивый поступок — паломничество, вступление в монастырь и т. д. - дают одно очко персонажа, которое можно использовать для зачарования.

Само зачарование проводится по правилам очень похожим на зачарование символами (с. 205); божественный чародей должен знать Рисование Символов или эквивалентное. Очень Трудное умение и символы необходимые для зачарования нужного предмета. Сам процесс зачарования этим способом весьма быстр, обычно день или меньше; чародеи — маги обычно сильно изумляются кажущейся легкости, с которой божественные чародеи производят предметы, не замечая месяцы строгой подготовки к зачарованию. Если бросок символов успешен, очки персонажа вкладываются в предмет и предмет зачарован. При провале, очки персонажа не тратятся, однако чародей не может пытаться зачаровывать снова до тех пор, пока не поднимет умение всех символов, с которыми случился провал — его знания недостаточны для данной задачи; при критическом провале он никогда не сможет попытаться сделать эту чару снова — попытка вызвала божественное неудовольствие.

Глава девятая

Закливания Огня

☛ sukukku

«Не создавай мне проблем, и никто не пострадает, хорошо?» Стилет Джека застыл в дюйме от левого глаза девушки. «Держи руки на виду. Говори где бумажник».

Её губы дрогнули и прошептали что-то невнятное. Возможно, она даже не говорила по-английски. Джек отодвинул нож, а сам наклонился ближе. «Что? Говори громче». Девушка взяла себя в руки, глубоко вздохнула, и выдохнула в лицо Джеку струю пламени. Джек с трудом узнал свой голос, крича от ошеломляющей боли, и провалился во тьму. Пиромант натянула воротник свитера на нос, спасаясь от запаха обгорелого бекона, стоящего в переулке. «Ничего».

Эти заклинания влияют традиционный магический «элемент» - огонь. Если имеет значение объем пламени, считается, что огонь, на который воздействуют заклинания Огня - 6 футов в высоту. Правила по горению можно найти в параграфе Огонь (с. B433).

Воспламенение Ignite Fire

Обычное

Создает на объекте разогретую точку и используется для поджигания легко воспламеняемых объектов. Лучше всего работает с бумагой или одеждой, и не будет действовать на предметы, которые не загорятся под действием обычного огня. В частности, оно не подействует на живое существо. Зажжённое пламя горит как обычное.

Длительность: одна секунда.

Стоимость: зависит от желаемой температуры:

1 - спичка. Зажигает за секунду табак, свечу или прут.

2 - факел. Подожжет бумагу или тонкую одежду за секунду, обычная одежда загорится через 4 секунды.

3 - паяльная лампа. Сухое дерево или одежда загорается за секунду, кожа - за две, толстое дерево - за шесть секунд.

4 - вспышка магния. Толстое дерево загорается за две секунды, уголь - за одну.

Столько же на поддержание.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 100; в предмете должен быть маленький рубин за \$50.

Искать огонь

Seek Fire

Информационное

Сообщает заклинателю направление и примерное расстояние до ближайшего существенного огня или источника сильного тепла. Используются Модификаторы дальних дистанций (с.14). Любые из известных источников тепла или огня могут быть исключены из поиска перед сотворением. Заклинатель также может уточнить тип огня, по топливу (природный газ, спирт, дерево и т.д.).

Стоимость: 1.

Предмет

Раздвоенная палочка. *Энергостойкость создания:* 50 энергии и маленький рубин за \$100.

Создать огонь

Create Fire

Областное

Позволяет создать огонь без топлива. Создает клетку или больше, занятую огнём (или падающую сферу огня). Это настоящий огонь, который в конечном итоге поджигает любой горючий объект. Не может быть сотворен внутри камня, врага и т.п.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2. Половина на поддержание. Обычный огонь, полученный таким образом, не требует поддержания.

Требования: Воспламенение или Искать огонь.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 300; предмет должен содержать рубин на \$200.

Погасить огонь

Extinguish Fire

Областное

Гасит горящую клетку или, при необходимости, небольшую горящую площадь. Гасит обыч-

ный и магический огонь, но не расплавленную сталь, лаву и т.п.

Длительность: постоянно (но огонь можно зажечь снова).

Базовая стоимость: 3.

Требования: Воспламенение.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 400; предмет должен содержать рубин на \$300 и чёрного оникса на \$100.

Формировать огонь

Shape Fire

Областное

Позволяет заклинателю контролировать форму любого пламени и перемещать его. Однажды сформированное, пламя сохраняет форму, пока не кончится действие заклинания, не требуя концентрации. Естественное пламя не сможет перемещаться туда, где нет топлива, но пламя, созданное с помощью заклинания Создать огонь, в топливе не нуждается, и может перемещаться куда угодно. Можно перемещать при постоянной концентрации со скоростью 5. Изменение формы требует секунды концентрации.

Огонь должен сохранять свой объем, иначе будет изменяться наносимое повреждение. Огонь «растянутый» вдвое наносит лишь половину урона, а распространённый на площадь втрое больше естественного размера - 1/3 урона и т.д.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2, половина на поддержание.

Требования: Воспламенение.



Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 400; предмет должен содержать рубин на \$300.

Призрачное пламя Phantom Flame

Областное

Создаёт область фантомного пламени. Стоящие вблизи чувствуют жар (и даже боль, если дотронутся до него); предметы внутри выглядят горящими. Однако пламя не распространяется и не наносит реального повреждения. Даже вызванная им боль утихает после первоначального шока. Формировать огонь и Погасить огонь влияют на это фантомное пламя; а вот вода – нет.

Это заклинание также относится к школе Иллюзии и Создания.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1. Столько же за поддержание.

Требования: Формировать огонь или Простая иллюзия.

Предмет

Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 200; должен содержать рубин на \$100.

Огнеупорность Fireproof

Областное

Предотвращает возгорание в области действия: спичка не загорится, камень не высечет искру и т.д. Не погасит внесённый извне огонь, но этот огонь не сможет ничего поджечь. Полезно там, где огонь опасен (например, на пороховой фабрике). Попытка зажечь магический огонь получает штраф -5. Это заклинание не выдержит очень сильной жары (например, лавы или боевых лазеров), но не даст работать огнестрельному оружию.

Длительность: 1 день.

Базовая стоимость: 3. Удвоение стоимости наложит штраф -10 на попытку зажечь магический огонь, и делает заклинание стойким к любой температуре ниже температуры звезд. Столько же за поддержание.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Погасить огонь.

Предмет

Заклинание Огнеупорность может быть наложено на область навсегда, если умножить стоимость на 100. Должно применяться некоторое количество рубинового порошка (примерно \$10 на единицу энергии).

Замедлить горение Slow Fire

Областное

Остужает пламя, делая горение окружающих (в том числе людей) медленным. Повреждение, наносимое огнём, уменьшается пропорционально. Это заклинание действует как заклинание Замедлить на огненных элементах и существ с мета-чертой Тело из огня (с. B262). Замедление горения противодействует Быстрому огню.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 для уменьшения скорости горения вдвое, 3 – втрое и т.д. Столько же за поддержание.

Требования: Погасить огонь.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 350 энергии, рубин на \$500 и чёрный оникс на \$500.

Быстрый огонь Fast Fire

Обычное

Делает пламя горячее, соответственно ускоряя горение окружающих (в том числе и людей). Повреждение, наносимое огнём, увеличивается пропорционально. Это заклинание действует как заклинание Великое ускорение на огненных элементах и существ с мета-чертой Тело из огня.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 для увеличения скорости горения вдвое, 3 – втрое и т.д. Столько же за поддержание.

Требования: Замедлить горение.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 375 энергии и рубин на \$500.

Отклонить энергию Deflect Energy

Блокирующее

Отражает одну энергетическую атаку на объект – включая лучи, Молнии и Огненные шары. В игромеханических целях считается за парирование. Если объектом заклинания является не маг, применяются модификаторы дистанций как для Обычного заклинания. Отраженные атаки не теряют поражающей силы и могут ранить кого-нибудь рядом.

Стоимость: 1.

Требования: Магичность 1 и Формировать огонь.

Струя огня Flame Jet

Обычное

Позволяет выстрелить струей огня из кулака. Каждый ход заклинатель кидает ЛВ-4 или умение Природная атака для попадания, и повреждение, если попал. От этой атаки можно защититься блоком или уклонением, парировать её нельзя. Считайте струю контактным оружием – пылающий меч без реального клинка – но он не может парировать! Это замечательное эффектное заклинание, подходящее для магических шоу, контактного боя, разрезания верёвок и т.д. Заклинатель может творить столько заклинаний, сколько имеет рук и держать в каждой руке по Струе огня; к Струе огня, находящейся в неосновной руке, применяется обычный штраф -4.

Для «киношной» дуэли магов Мастер может разрешить парирование Струи огня другой Струей огня. Это позволит провести вместо обычной магической дуэли в виде перестрелки, провести ближний бой между магами.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3 очков. Наносит 1к повреждения за каждое очко стоимости. Дальность струи в ярдах равна количеству кубиков повреждения. Столько же на поддержание.

Требования: Создать огонь и Формировать огонь.

Предмет

Украшение. *Энергостойкость создания:* 800; должен содержать золота на \$500, и рубинов на \$300. Используется только магами.

Дым Smoke

Областное

Создается облако густого дыма. Слой такого дыма толщиной в ярд блокирует видимость. Пока дым не рассеется, он имеет свойства слезоточивого газа (провалившие бросок ЗД не могут делать ничего, кроме как кашлять и плакать). Дым тёплый и медленно поднимается (примерно на фут в секунду). Скорость рассеивания зависит от места и наличия ветра; в помещении дым может существовать, пока не закончится заклинание, а на открытом воздухе в ветреный день может рассеяться за 10 секунд.

Длительность: 5 минут, если нет неблагоприятных факторов.

Базовая стоимость: 1. Половина на поддержание.

Требования: Формировать огонь и Погасить огонь.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 50.

Нагреть

Heat

Обычное

Это заклинание увеличивает температуру объекта. Не создает огня само по себе, однако многие материалы будут загораться при достаточном нагреве. Магу, планирующему частое использование этого заклинания, будет полезно иметь под рукой табличку с температурами плавления и воспламенения. Заклинание может иметь некоторые побочные эффекты.

Оно может быть полезным, если вы заперты за решеткой – вы можете ее попытаться расплавить, но жар от кипящего металла может поджарить и вас! (Эти рекомендации используйте лишь для ориентировки – не превращайте игру в физические опыты!)

Длительность: 1 минута. За каждую минуту температура поднимается на 20°C. Максимально возможная температура – 2.800°C.

Стоимость: 1 за предмет размером с кулак, 2 – куб. ярд, и еще по 2 за каждый кубический ярд объема. Скорость нагревания может быть увеличена: нагрев будет на 40°C в минуту за удвоенную цену, на 60°C – за утроенную, и так далее. Более медленный нагрев при желании возможен, но затрат не снижает. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Создать огонь, Формировать огонь.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 400; предмет должен содержать рубин на \$300.

Охладить

Cold

Обычное

Это заклинание уменьшает температуру объекта. Многие материалы будут разрушаться при ударе, если будут достаточно охлаждены. Максимальное охлаждение – до абсолютного нуля. За пропорциональное увеличение затрат можно охлаждать быстрее.

Длительность, Стоимость и Время сотворения: идентично Нагреть, за исключением того, что каждая минута поддержания заклинания охлаждает предмет на 20°C.

Требования: Нагреть.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 400; предмет должен содержать рубин на \$300 и сапфир на \$300.

Огненный дождь

Rain of Fire

Областное

С неба на область заклинания падают огненные капли, нанося всем находящимся в ней 1к-1 огненного повреждения. Существа, попавшие под Огненный дождь, получают повреждение в свой же ход; если в области дождя проведено меньше секунды, повреждение уменьшается вдвое (округлять вниз).

Это заклинание может быть сотворено только на открытом воздухе. Броня действует обычным образом. Щит с ПЗ 2 и больше можно держать над головой, чтоб блокировать пламя, однако, он тоже может получить повреждение (с. В484). Это требует двух рук и манёвра Подготовки, и если успешно, автоматически защищает персонажа, пока щит поднят над головой, но такой манёвр делает щит неготовым для выполнения обычной защитной функции!

Неподвижные объекты, например здания, защищены своим СП, но некоторые структуры (см. ЕЖ и СП построек, с. В558) могут быть повреждены или загореться.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1 для заклинания (минимум 2). Столько же за поддержание. За удвоенную стоимость Огненный дождь наносит 2к-2 повреждения в секунду!

Время сотворения: Одна минута.

Требования: Магичность 2 и Создать огонь.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 600.

Сопротивление огню

Resist Fire

Обычное

Объект (существо или предмет) и все, что он имеет с собой, получает иммунитет к огню и жару (но не электричеству).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание. За двойную стоимость – защищает от вулкана, за тройную – от жара звезды или ядерного взрыва. Против обычных заклинаний школы огня достаточно первого уровня.

Требования: Огнеупорность.

Предмет

Посох, палочка или украшение; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 800; предмет должен содержать рубин на \$500 и чёрный оникс на \$200.

Сопротивление холоду

Resist Cold

Обычное

Объект (существо или предмет) и все, что он имеет с собой, получает иммунитет к охлаждению и обморожению. Не защищает от ледяных копеек, падающих ледяных глыб и т.д.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание. За двойную цену – защищает от -40° и ниже, за тройную – от абсолютного нуля!

Требуется: Нагреть.

Теплота

Warmth

Обычное

Объект сохраняет тепло на холоде, избегая обморожения и гипотермии. Это заклинание поднимает «местную температуру» на 30°F к «комфортной зоне» температур (с. В93). Это заклинание не защищает от атак магическим холодом, например заклинания Обморожение. Это заклинание так же относится к школе заклинаний Защиты и Предупреждения.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Нагреть.

Предмет

Одежда, посох, украшение или накидка (одеяло); действует только на надевшего (в случае посоха – держащего). *Энергостойкость создания:* 200 энергии.

Огненный шар

Fireball

Метательное

Позволяет заклинателю швырнуть шар огня из руки. Шар имеет Точ +1, 1/2Д 25, Мах 50. При падении во что-либо он исчезает в клубах пламени, которое может поджечь воспламеняемые объекты.

Стоимость: вплоть до уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд. Каждая вложенная единица энергии наносит 1к обжигающего вреда.

*Время сотворения: 1-3 секунд.
Требования: Магичность 1, Создать огонь и Формировать огонь.*

Предмет

Палочка, посох или украшение. Используется только магами. Энергостойкость создания: 800 энергии; рубин на \$400.

Разрывной огненный шар Explosive Fireball

Метательное

Создаёт огненный шар, действующий как на цель, так и на её окружение. У шара 1/2Д 25, Мах 50, Точ 1. Может метаться в стену, пол, и т.д. (с +4 к попаданию) для поражения целей пламенем. Цель и все находящиеся в радиусе ярда от неё получают полный вред. Все находящиеся дальше получают вред поделённый на три за каждый ярд удаления (округлять вверх).

Стоимость: вплоть до удвоенного уровня Магичности в секунду, на протяжении трех секунд. Шар наносит 1к обжигающего вреда за каждые 2 единицы вложенной энергии.

*Время сотворения: 1-3 секунды.
Требования: Огненный шар.*

Предмет

Посох или палочка — шар вылетает из конца предмета. Энергостойкость создания: 1.200; должен содержать рубин за \$500. Используется только магами.

Истинный огонь Essential Flame

Областное

Подобно Создать огонь, но созданный огонь является магической эссенцией огня. Любой маг заметит разницу на взгляд. Он не может быть потушен обычной водой или простой магией, а только достаточным количеством Истинной воды или заклинанием Рассеять магию. Истинный огонь наносит +1 вреда (+2 водным созданиям).

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 3. 2 поддержание. Огонь воспламеняет все горючие материалы, оставаясь Истинным огнём пока поддерживается заклинание. Когда поддержка прекращается, горение продолжается как обычный огонь.

*Время сотворения: 3 секунды.
Требования: минимум шесть иных заклинаний Огня.*

Предмет

Палочка, посох или украшение. Используется только магами. Энергостойкость создания: 800; должен включать рубин за \$400.

Пылающее оружие Flaming Weapon

Обычное

Оружие вспыхивает не нанеся вреда владельцу, но причиняя врагам и воспламеняющимся предметам +2 повреждения (после проникновения сквозь броню и применения других премий). Металлическое оружие не повреждается, деревянное рассыпается пеплом, как только заклинание закончится. Оружие даёт свет так же как факел.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 за сотворения. 1 за поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2 и Нагреть.

Предмет

Оружие, пылающее при использовании, и не стоящее энергии пользователю. Энергостойкость создания: 750 энергии; рубин на \$400.

Пылающие стрелы Flaming Missiles

Обычное

То же, что и Пылающее оружие, но творится на дистанционное оружие. Оружие приобретает мерцающий, огненный вид. Снаряд загорается при выстреле и наносит дополнительно +2 повреждения, как при Пылающем оружии; он рассыпается пеплом после попадания в цель или через 10 секунд после поджога, в зависимости от того, что случится раньше.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание. Стоимость удваивается, если снаряд каменный или металлический.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Пылающее оружие.

Предмет

Дальнобойное оружие, всегда стреляющее пылающими снарядами и не стоящее энергии пользователю. Энергостойкость создания: 1000 энергии; \$500 за инкрустированные в оружие рубины.

Пылающая броня Flaming Armor

Обычное

Объект покрывается пламенем, которое не доставляет ему никакого дискомфорта — он и всё что

он несёт под защитой базового заклинания Соппротивления Огню. Внешне пламя такое же, как и обычное. Контактная атака объекта наносит дополнительное очко огненного урона.

Любая контактная атака, попавшая по объекту, вызывает Струю огня с уроном 1к, которая бьёт врага, пролетая вдоль оружия. Эта атака автоматически падает по руке, держащей оружие, если Досягаемость оружия не больше 1. Если объекта схватили или он схватил, то врагу наносится 3к обжигающего урона, но заклинание рассеивается.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 6 на сотворение, 3 на поддержание.

Требования: Магичность 1, Соппротивление Огню и Струя огня.

Предмет

(а) Посох или украшение. Используется только магами. Энергостойкость создания: 600 энергии; должно быть использовано рубин на \$300.

(б) Накидка или броня. Действует только на носящего. При активации накидка выглядит буквально сплетенной из огня; она будет защищать со спины и сбоку, но не спереди. Если только не держится в руках как лёгкий плащ (см. с.B184). Энергостойкость создания: 700 энергии за накидку, 1000 за броню.

Огненное облако Fire cloud

Областное

Создаёт кружащееся облако огня и тлеющих углей. Оно не блокирует видимость. Но наносит обжигающий урон всем, кто в нём находится. Существа в облаке получают урон в свой ход. Если в облаке проведено меньше секунды, урон уменьшается вдвое (округлять вниз). Броня защищает как обычно. Огнеопасные материалы могут загореться.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 1 до 5; Облако причиняет в секунду столько единиц урона, сколько вложено очков энергии. Та же стоимость поддержания.

*Время сотворения: 1 до 5 секунд, в зависимости от стоимости.
Требования: Формировать воздух и Огненный шар.*

Предмет

Посох, палочка или украшение. Применяется только магами. Энергостойкость создания: 175 энергии, рубин на \$500.

Огненное дыхание (ОТ)

Breathe fire

Обычное

Похоже на Струю огня, только огонь исходит изо рта заклинателя, Огненное дыхание нельзя поддерживать, и за одно очко энергии покупается 1к+1 очков урона, вместо 1к. Для попадания заклинатель кидает против ЛВ-2 или Природной атаки. Это считается действием; заклинатель должен смотреть в сторону цели. Для сотворения заклинания не требуются жесты руками; вместо этого совершаются определённые движения губами и языком. Таким образом, Огненное дыхание может быть сотворено без рук на любом уровне умения.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 1-4. Не поддерживается.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 1, Струя огня и Сопротивление огню.

Предмет

Украшение. Применяется только магами. Энергостойкость создания: 1000 энергии; должно применяться золота на \$500 и рубин на \$500.

Пылающее касание

Burning Touch

Касательное

Рука заклинателя окутывается пламенем. Первая цель, пораженная после сотворения заклития, получает 1к урона за каждое очко энергии, вложенное в заклинание. Броня не помогает, защищает только собственное СП.

Стоимость: 1 до 3.

Требования: Магичность 2 и минимум 6 заклинаний Огня, включая Нагреть.

Предмет

Посох, палочка или перчатка. Предмет должен касаться объекта. Энергостойкость создания: 300 энергии.

Тело из Огня (ОТ)

Body of Flames

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Объект получает мета-черту Тело из огня (с. В262) на время действия заклинания. Одежда (весом меньше 6 фунтов) также становится огненной, но теряет всякие магические свойства. Персонаж в таком состоянии не может ничего нести.

Длительность: 1 минута. Заклинание рассеивается если объект теряет сознание.

МАЛЫЙ ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Это базовый элементаль, призываемый заклинанием Призыв огненного элементаля при минимальных затратах энергии 4. При вложении в заклинание большего количества энергии призываются более сильные элементали. Обычно это означает просто элементаль больших размеров; 1 очко энергии равно 1 дополнительному очку СП, 5 ЕЖ или 2 очкам СП. Однако, Мастер может создать более экзотического элементаля, прибавляя необычные черты шаблону данному ниже, или создав свой.

Малый огненный элементаль

40 очков

Модификаторы атрибутов: СП-2 [-20]; ЛВ-1[-20]; ИН-2[-40]; ЗД-3[-30].

Модификаторы вторичных характеристик: МР -1; ЕЖ +2[4].

Преимущества: Обжигающая природная атака 2к (Действует постоянно, -40%; Аура, +80%; Контактный бой, Достижимость В, -30%)[11]; Харизма 1[5]; Не дышит (Сжигание кислорода, -50%)[10]; Не ест/не пьёт[10]; Не спит[20]; СП 10 (Ограниченная: тепло/огонь, -40%) [30]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (рассеянный) [100].

Недостатки: Нет хороших манипуляторов [-30]; Ослабление (Вода, 1к/мин.) [-40].

Стоимость: 12 на сотворение, 4 на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Огненное дыхание

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Действует только на носящего. Серьёзным недостатком является то, что как только заклинание активировано, предмет падает сквозь руки пользователя. Таким образом, заклинание, творимое с помощью предмета, длится только одну минуту. Энергостойкость создания: 3000.

(б) Посох, палочка или украшение. Действует только на носящего. В отличии от предыдущего предмета, обращается в огонь вместе с носящим, позволяя поддерживать заклинание. В огненной форме предмет теряет магические силы, которые обычно имел. Энергостойкость создания: 6000.

Пылающая смерть (ОТ)

Burning death

Касательное;

Сопротивление по ЗД.

Сжигает жертву изнутри. Заклинатель должен попасть по цели чтоб заклинание сработало, место попадания значения не имеет. Каждый ход жертва должна бросать против ЗД; при провале (как критическом, так и обычном) она получает 1к-1 огненного урона. В случае успеха жертва не получает урона в этот ход, при критическом успехе заклинание

развеивается. Ни СП, ни Сопротивление огню не защищают! При поддержке заклинания жертва испытывает невыносимые муки, как при заклинании Болезнь (с. 138).

Если заклинание поддерживается достаточно долго, кожа и одежда жертвы начинают обугливаться и там и тут возникают маленькие огоньки. Если жертва умирает, её тело загорается и горит до тех пор, пока не останется лишь маленькая кучка золы.

Нежить не поддаётся этому заклинанию. Для поддержки заклинания заклинатель должен сосредоточиться, но не должен поддерживать физический контакт.

Это также заклинание Некромантии.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Требования: Магичность 2, Нагреть и Болезнь.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. Энергостойкость создания: 700 энергии, рубин на \$500.

Призыв, Контроль, Создание огненного элементаля

см. сс. 27-28

Глава десятая

ЗАКЛИНАНИЯ

ПИЩИ

📍 Oberon_13279

Секач воткнулся в кость и застрял. Многословно обругав чародея, продавшего ему нож, Кристоф махнул помощнику, чтобы тот закончил разделку. Отвернувшись, он опустил ложку в котелок, попробовал, нахмурился, и пробормотал заклинания, чтобы исправить приправу. Щепотка соли, немного тростникового сахара, и ни с того ни с сего слово на старом Драконьем языке – эстрагон.

На другой стороне кухни из печей появилось основное блюдо... жареный боров набитый зимними овощами. Сияя, Кристоф пробирался к своему шедевру, отвлекаясь на созревание блюда слив, волшебным двустипием, и доводку кастрюльки соуса щелчком пальцев. Наблюдая за помощниками, поднимающими грандиозное жаркое на огромный серебряный поднос, он с удовлетворением всматривался в темно коричневую кожу, блестящую от жира. Гномья духовка стоила свою цену – не то, что этот бесполезный секач. Он ястребом наблюдал, как со-повар гарнирует блюдо, высматривая малейшие дефекты. Сегодня, однако, все прошло хорошо.

Удовлетворенный, Кристоф обработал колдовством жаркое, чтобы некоторый надоедливый волшебник за столом не пытался украсть рецепт. Хлопнул в ладоши, и кухня замерла.

«Трубите в фанфары!» воскликнул он. «Обед готов!»

Эти заклинания связаны с едой и питьем. Ни одно из них не способно превратить живое существо или нежить непосредственно в еду; также они не могут применяться в бою. Предмет этих заклинаний «порция» – около фунта нормальной еды или полфунта сухого пайка.

Школа пищи часто считается одной из наименее уважаемых, но многие великие целители начинали как маги пищи.

Искать пищу

Seek Food

Информационное

Определяет направление, расстояние и общую природу ближайшего значительного источника пищи. Используются Модификаторы больших расстояний (с.14). Обнаруженная пища будет полноценной, но не обязательно аппетитной, например съедобные насекомые. Любые известные источники пищи (те самые вкуснейшие насекомые) могут быть исключены из поиска.

Стоимость: 2.

Предмет

Раздвоенная палочка. Энергостойкость создания: 300.

Проверить пищу

Test Food

Информационное

Определяет, подходит ли субстанция для еды. Заклинание ничего не скажет о вкусе или питательности, но определит яды, опасное гниение или инородные объекты (лезвие во фрукте). Не проверяет наличие магии в еде.

Стоимость: 1 за проверку одной порции или бутылки; 3 за всю еду и питье в радиусе 1 ярда.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 100.

Разложение

Decay

Обычное

Заставляет пищу немедленно разлагаться, делая ее бесполезной (она может быть сохранена, если в течение минуты сотворить Контрзаклинание или Очистить пищу).

Стоимость: 1 за уничтоженную порцию.

Требования: Проверить пищу.

Предмет

Посох или палочка. Должен коснуться объекта. Энергостойкость создания: 100.

Приправа

Season

Обычный

Добавляет приправы и заправку в одну емкость пищи по вкусу заклинателя. Станет ли вкус блюда лучше, зависит от умения заклинателя, заклинание лишь добавляет затребованные вкусы.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 2 за порцию.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Проверить пищу.

Предмет

Ложка, которая при размещении пищи придаст ей заложенный вкус. Энергостойкость создания: 150.

Удаленная дегустация

Far-tasting

Обычный

Объект может ощутить вкус и запах любого объекта, который он может видеть (даже на большом расстоянии) или ощутить вкус и запах сквозь твердые объекты не больше двух ярдов толщиной. Все броски Вкус/Запах автоматически успешны, хотя любое вещество, не определяемое на вкус или по запаху (например, угарный газ без вкуса и аромата), останется не обнаруженным. Это может быть особенно полезным для вынюхивания ядов, так как их эффекты не передаются через запахи.

Так же это заклинание школы Знаний.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение, 1 поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 1 и Искать пищу или Искать воздух; отсутствие недостатка Нет обоняния/вкуса.

Предмет

Одежда или украшение, влияет только на носителя. Энергостойкость создания: 200.

Созревание

Mature

Обычное

Заставляет быстро состариться или созреть любые продукты, для которых это часть приготовления. Чаще всего используется для пива и вина, но также может использоваться для сыра, йогурта, хлебного теста, и даже мяса.

Процессы старения, которые обычно занимают дни или недели (пиво, вино, выдержанный сыр, соленые огурцы, вяленое мясо), занимают только час с заклинанием. Процессы, которые обычно занимают часы (хлебное тесто, йогурт, свежий сыр) – минуту. Процессы, которые занимают годы (марочные вина, тысячелетние яйца) ускоряются на год за каждое сотворение заклинания..., это – удивительный способ проверить, будут ли марочные вина так же хороши выдержанными.

Длительность: процесс занимает час (или минуту, см. выше), еда остается созревшей навсегда.

Стоимость: 1 за фунт пищи. Не поддерживается.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Разложение или Приправа.

Предмет

Маленький бочонок, работающий без энергозатрат пользователя, ограниченное число раз в день. *Энергостойкость создания:* 50 за каждый галлон объема и число использований в день. Например 10-галлонный бочонок, который работает дважды за день стоит $50 \times 10 \times 2 = 1.000$ энергии для создания.

Очистить пищу

Purify Food

Обычное

Удаляет инородные объекты, яды, гниль и приводит пищу к пригодному для еды состоянию. Работает только на съедобных и бывших съедобных объектах. Предмет, испорченный целиком, заклинание полностью уничтожит.

Стоимость: 1 за фунт материала для очистки.

Требование: Разложение.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 400.

Приготовить

Cook

Обычное

Превращает сырые ингредиенты в готовое блюдо. Производит

только простую пищу (тушеное мясо и т.д.), которая, однако также полезна, как ингредиенты. Огонь для приготовления не нужен; высокую температуру обеспечивает заклинание.

Стоимость: 1 за порцию.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Проверить пищу и Создать огонь.

Предмет

Котелок, готовящий любую еду, помещенную в него, не тратя энергии пользователя. Требуется около минуты на готовку. Размер не имеет значения, каждый котелок может использоваться ограниченное число раз в день. *Энергостойкость создания:* 30 за порцию в день (например, котелок, готовящий три порции за день, будет стоить 90 энергии для создания).



Обработка дичи

Prepare Game

Обычное

«Потрошит» убитое животное. Если сотворить, например, на оленя, удалится шкура, наряду с ненужными внешними деталями и внутренностями. На рыбу – будет почищена и выпотрошена. Заклинание ничего не уничтожает, просто все части отделяются и вычищаются лучшим способом для данного животного перед его готовкой.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 2.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Очистить пищу.

Предмет

(а) Посох, палочка, украшение или нож. *Энергостойкость создания:* 300. (б) Нож для свеживания, чистки рыбы, чистки овощей и т.д. Используются для подходящего типа продуктов. *Энергостойкость создания:* 150.

Узнать рецепт

Know Recipe

Информационное; Особое сопротивление

Заклинание применяется на готовое блюдо и помещает полную информацию о компонентах еды (и методах приготовления использованных поваром) в мозг заклинателя.

Так же может применяться на алхимические составы. Однако эликсиры отражают заклинание с умением создавшего их алхимика. На усмотрение Мастера может использоваться для анализа химикатов или лекарств.

Так же это заклинание школы Знаний.

Длительность: запомненное остается предельно ясным в уме заклинателя 1 день. После чего угасает как в заклинании Запомнить (с.105). Искажение рецептов может привести к чему угодно от неловкого положения (замена сахара солью в десерте) до серьезной неприятности (замена сахара солью в десерте для Короля).

Стоимость: 3. Не поддерживается.

Время сотворения: 15 секунд.

Требования: Удаленная дегустация и Приправа.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 450.

Отравить пищу

Poison Food

Обычное

Вводит в пищу соматический неопределяемый яд. Может быть обнаружен только с помощью Проверить пищу. Любой, съевший отравленную пищу, должен сделать проверку ЗД. При успешном броске он чувствует себя больным и теряет 2 ЕЖ. При провале – испытывает болезненные спазмы желудка, теряет сразу 1к+1 ЕЖ и получает -3 ко всем умениям или заклинаниям, пока потерянные ЕЖ не восстановятся.

Стоимость: 3 за порцию.

Требования: Очистить пищу.

Предмет

Посох или палочка. Должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 600.

Голод

Hunger

Обычное;

сопротивление по ЗД

Описано в заклинаниях Контроля тела, с.38.

Жажда

Thirst

Обычное;

сопротивление по ЗД

Описано в заклинаниях Контроля тела, с.38.

Плохая вода

Foul Water

Областное

Описано в заклинаниях Воды, с.185.

Консервация пищи

Preserve Food

Обычное

Предохраняет любую органику от порчи, высыхания и т.п. Весьма полезно путешественникам.

Длительность: 2 недели.

Стоимость: 2 за фунт пищи; 1 за поддержание.

Требования: Разложение.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 200. (б) Сундук или мешок; включен постоянно; содержимое сохраняется достаточно долго. *Энергостойкость создания:* 20 за каждый сохраняемый фунт (округлять вверх).

Создать пищу

Create Food

Обычное

Производит съедобную пищу. Это заклинание легче использовать для преобразования существующего материала; чем он ближе к пище, тем вкуснее результат.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 2 для превращения органики в пищу; 3 для превращения неорганики в пищу; 4 для вызова пищи из воздуха.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Приготовить и Искажить пищу.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение; используется только магами. Должен коснуться материала превращаемого в пищу. *Энергостойкость создания:* 600. (б) Горшок, как указано в Приготовить, обращающий все положенное в него в готовую еду. *Энергостойкость создания:* 200 за фунт пищи в день. (в) Сосуд, создающий пищу из ничего. *Энергостойкость создания:* 400 за фунт пищи в день.

Истинная пища

Essential Food

Обычное

Преобразует еду, или любой другой материал, в невероятно хорошую, насыщенную, и питательную пищу. Истинная пища не портится, а шесть порций весят лишь фунт.

Длительность: неопределенна.

Стоимость: 3 за порцию из какой-либо органики; 5 за порцию из полностью несъедобных веществ.

Время сотворения: 30 секунд.
Требования: шесть заклинаний
Пищи, включая Создать пищу.

Волшебный нос

Wizard Nose

Обычное

Описано в заклинаниях Знаний, с.104.

Волшебный рот

Wizard Mouth

Обычное

Описано в заклинаниях Знаний, с.104.

Воду в вино

Water to Wine

Обычное

Превращает воду или другое питье в слабоалкогольный напиток. Природа полученного напитка зависит от начального материала. Вода или виноградный сок становится вином; фруктовые соки - «коктейлями». Качество результата зависит от броска заклинателя и качества начальной жидкости.

Длительность: навсегда.

Время сотворения: 10 секунд.

Стоимость: 4 за галлон (половина стоимости за пиво; двойная за спиртное).

Предмет

Бутылка или сосуд для питья, который раз в день, может превратить содержимое в алкогольный напиток. Качество результата зависит от начального материала; из морской воды получилось бы довольно плохое пиво, а из растопленного горного снега - превосходное вино. *Энергостойкость создания:* 500 за галлон емкости сосуда. Заметьте, что критический провал заклинания, известен созданием опасных вещей, таких как кубки, отравляющие создаваемое ими вино; но зачаровать так осознанно еще ни у кого не получилось!

Возгонка

Distill

Обычное

Концентрирует жидкость, удаляя из нее воду. Заклинание главным образом используется, для создания крепких алкогольных напитков, но алхимики также его используют и в других целях. Каждое использование уменьшает вдвое объем жидкости, удваивая ее концентрацию. Одно заклинание превращает вино в крепленое вино, два - в бренди, а три - в почти чистый спирт. Возгонка не работает над живыми

объектами.

Это также заклинание Воды.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 1 за quartу первичной жидкости.

Требования: Созревание и Уничтожить воду.

Предмет

Большой закрытый котел, удерживающий до 5 галлонов. *Энергостойкость создания:* 400. Нелегален везде, где запрещена обычная возгонка.

Пир дураков

Fool's Banquet

Обычное

Заставляет любую вещь казаться привлекательной и вкусной едой. Основные свойства материи не изменяются, но едоки сочтут ее восхитительной - не обязательно питательной, но восхитительной. Может применяться только на то, что физически можно съесть; работает с грязью, но не с камнями. Классическое дополнение к часто унылому корму, созданному заклинанием Создать пищу.

Длительность: 1 день.

Стоимость: 2 за порцию; не поддерживается.

Требования: Магичность 1, Приготовить и Глупость.

Предмет

Посох, палочка или украшение; используется только магами. Предмет должен коснуться материала. *Энергостойкость создания:* 600.

Пир монаха

Monk's Banquet

Обычное

Позволяет обходиться без воды и пищи в течение суток без вредных последствий.

Длительность: 24 часа.

Стоимость: 6. Не поддерживается.

Требования: Пир дураков и Сопротивление боли.

Предмет

Одежда или украшение; применяется только магами или (по решению Мастера) «чистыми» или «святыми». *Энергостойкость создания:* 1.000.

Запахи прошлого

Scents of the Past

Обычное

Описано в заклинаниях Знаний, с.107.

Глава одиннадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ ВРАТ

♣ Oberon_13279

Идеально черный прямоугольник непоколебимо стоял на вершине холма, аккуратно деля пополам красное-белое одеяло для пикника. В паре футов, двое человек притаились среди сорняков.

«Что это за штука? Там на нашем пикнике», – прошипела Дженни.

«Да вижу я», – откликнулся Сэм.

Он медленно встал и осторожно приблизился к нереальному предмету на вершине картофельного салата. Плоский ромб матово-черных вихрей не двигался, не говорил. Он просто стоял.

«Что это?» – спросила позади него Дженни.

«Никогда не видел ничего подобного», – Сэм с любопытством коснулся поверхности, проверяя ее структуру, и его рука погрузилась в нее.

«Дженни, я застрял», – встревожено сказал он, безуспешно пытаясь выдернуть руку.

Рука замерзала внутри. Сэм пошевелил пальцами, он ничего не чувствовал там, и не мог вытянуть руку.

Внезапно, что-то схватило его руку и с силой потянуло. Времени упереться не было, он вскрикнул, и через миг уже был где-то. Не Здесь

Эти заклинания управляют временем, пространством и измерениями. Школа Врат очень близка со школой Движения; большинство магов Врат начинали как маги Движения. Магия Врат трудна, часто опасна и всегда редка. В некоторых сеттингах она может даже не существовать.

Магические Врата и Порталы

Врата (или порталы; термины используются попеременно), магические короткие пути сквозь время и пространство. Если сеттинг включает множественные вселенные или «планы бытия», врата могут обеспечить проход и среди них.



Врата могут быть почти любой формы и цвета, но «по умолчанию» – прямоугольник мягко мерцающей энергии, размером примерно с обычный современный дверной проем, без толщины или задней стороны. Врата могут быть автономными или установлены на стене, в полу, зеркале, и так далее. В любом случае, врата – не физический объект, они отверствия в реальности.

Если врата достаточно большие, объекту или несопротивляющемуся существу надо только шагнуть в них для перехода. Если сопротивляющийся (или случайный) человек засунет руку во врата, вытащить ее может быть трудно: 1к секунд усилия, столько же ЕУ и бросок Воли. Дается только одна попытка, если бросок Воли провален, у жертвы нет выбора, кроме как пройти врата или остаться увязшей.

Не достаточно большие врата, ощущаются как непроницаемая стена. Врата невосприимчивы к физическим атакам и большей

части магии. Они также непроницаемы для света и излучения в целом. Заклинания, кроме информационных, могут сотворяться сквозь врата с обычным штрафом за сотворение вслепую (если не используется Наблюдение через врата). Областные заклинания не «разливаются» сквозь открытые врата, в отличие от созданной ими материи. Объекты, заклинания и существа могут пройти врата со «спиной», как будто их там нет, потому что... их нет!

Закрытые врата можно обнаружить только заклинанием Искажать врата. При желании, Мастер может разрешить обнаруживать их Волшебным зрением или даже броском Магичности. Не войдя во врата сложно сказать куда они ведут. Только успешный Анализ магии, покажет природу врат: сквозь пространство, время, планы/вселенные (или их комбинация). Критический успех покажет пункт назначения, условия открытия или закрытия, ведут ли несколько врат одно и то же

место, и т.д. Наблюдение через врата можно использовать, чтобы получить представление о «месте выхода» портала.

Врата могут быть объектом многих заклинаний, но Мастер должен иметь в виду, что они никоим образом не физические объекты. Автономное заклинание иллюзии замаскирует их, а Иллюзорная оболочка нет. Врата могут быть объектом Невидимости.

Телепортация

Teleport

Особое

Описано в заклинаниях *Движения*, с. 147.

Телепортация другого

Teleport Other

Обычное;

Соппротивление по Воле+1

Описано в заклинаниях *Движения*, с. 147.

Мерцание

Blink

Блокирующее

Описано в заклинаниях *Движения*, с. 148.

Мерцание другого

Blink Other

Блокирующее

Описано в заклинаниях *Движения*, с. 148.

Хронопортация (OT)

Timeport (VH)

Особое

Похоже на Телепортацию, только, перемещает во времени вместо пространства. Субъективное «движение» мгновенно.

Чем более «удалено» время назначения, тем больше энергостоймость и штраф к умению (см. таблицу Модификаторы времени). В отличие от Телепортации, нет штрафа за прыжок в «незнакомое» время. Хотя Мастер может установить дополнительный штраф (возможно -2) на любой прыжок в будущее.

Перемещаясь в будущее, заклинатель попадет в его самый вероятный вариант из всех возможных. Вернувшись и действуя на основании полученных данных, он не обязательно создаст посещенное будущее.

Аналогично заклинатель, вернувшийся в прошлое и изменивший что-либо, обратно может вернуться в альтернативную линию времени. Число изменений между «домашней» линией времени и новой будет зависеть от взгляда Мастера на «сопротивляемость

искажению» временного потока в его мире(ах).

Заклинание опасно - штрафы за неудачный бросок такие же, как у Телепортации с заменой пространства временем. Также как в Телепортации, можно нести вес не более Тяжелой нагрузки (вещи и существа). По прибытию нужен бросок Чувства тела, с модификацией за столкновения, изменения скорости, ориентации.

Если заклинатель хочет путешествовать одновременно во времени и пространстве, используется меньшее из умений Телепортации или Хронопортации с объединением штрафов и затрат за расстояние и время.

Стоимость: см. таблицу.

Требования: Магичность 3 и Телепортация.

Предмет

Посох, палочка, или часы. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 4.000. Предмет, переносающий владельца в одно predetermined время, стоит 2.000; создатель предмета должен быть хорошо знаком с тем временем.

Модификаторы времени

	Стоимость	Штраф
До 1 минуты	4	0
1 - 10 минут	6	-1
10 минут - 1 час	8	-2
1 - 10 часов	10	-3
10 часов - 4 дня	12	-4
4 - 40 дней	14	-5
40 дней - 1 год	16	-6
1 - 10 лет	18	-7
10 - 100 лет	20	-8
далее каждые 10x	+2	-1

Хронопортация другого (OT)

Timeport Other

Особое; Соппротивление по Воле+1

Аналогично Телепортация другого (с. 147), за исключением того, что объект - Хронопортируется от или к заклинателю.

Применяются: штраф за расстояния между заклинателем и объектом (как у Обычных заклинаний), штраф Хронопортации за отрезок времени, на который заклинатель хочет сместить объект.

Важное различие между Хронопортацией и Хронопортацией другого, если заклинатель провалит бросок или Соппротивление заклинанию успешно, объект не перемещается!

Стоимость: как у Хронопортации, с учетом множителя веса из Телепортации другого.

Требование: Хронопортация.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 4.000.

Хроносдвиг

Timeslip

Блокирующее

Избегайте атаки хронопортируясь с ее линии. Заклинатель сдвигается на несколько секунд в будущее, появляясь в том же месте - если оно не загромождено или занято! Место не свободно, если там кто-то стоит. Любая меньшая преграда заклинанием игнорируется.

Заклинателю нужен бросок Чувства тела, чтобы действовать в ход своего появления. Если его начальное местоположение остается загроможденным или занятым, заклинатель остается в лимбо, вновь появляясь, как только место очистится... даже если потребуются годы! Критические ошибки, как известно, приводят к подобным катастрофическим последствиям.

Если при сотворении Хроносдвига у заклинателя были какие-либо заклинания, требующие концентрации, они автоматически истекают (кроме тех, где объект - заклинатель). Так же, заканчивается любое заклинание, поддержание которого ожидается во время хроносдвига (но см., Поддерживать заклинание, с. 128).

Стоимость: 1 за секунду намеченного смещения. Штраф -1 к броску заклинания за каждую секунду смещения кроме первой.

Требование: Хронопортация.

Предмет

Одежда, украшение или часы. *Энергостоймость создания:* 500.

Хроносдвиг другого

Timeslip Other

Блокирующее

Хроносдвиг применяемый на других.

Стоимость: 1 за секунду намеченного смещения. Штраф -1 к броску заклинания за каждую секунду смещения кроме первой.

Требование: Хронопортация.

Предмет

Палочка, посох или украшение. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 1.000.

Быстрое путешествие (ОТ) Rapid Journey (VH)

Особое

Подобно Теле- и Хронопортации, но предусматривает немедленную обратную поездку. Работает только для заклинателя. Не работает с Планарным смещением. Все, что несет заклинатель, вплоть до Тяжелой нагрузки, отправляется с ним.

Если бросок умения провален, заклинатель остается на месте, и получает обычные штрафы за проваленную Теле- или Хронопортацию (возможны повреждения, дезориентация, оглушение). Щит телепортации, сопротивляется дважды, при отправке и возвращении. Сразу по прибытию к месту назначения, заклинатель должен тратить ЕУ, чтобы оставаться там. Как только поддержка присутствия прекращена (включая провал броска на отвлечение), он вернется в начальное место или время.

Обратная поездка обычно не может провалиться. Но если сотворение заклинания удалось слегка (3 или меньше), то чтобы вернуться к отправной точке, надо делать броски ИН (со штрафами за расстояние/время), во время поддержки заклинания. Можно делать только один бросок в минуту. Если заклинатель затем прекратит поддержку, то останется застрявшим там, куда или когда он отправился. Он также может застрять, если оглушен или попал в зону без маны.

Это также заклинание Движения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: Как Теле- или Хронопортация, плюс четверть стоимость поездки в минуту на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 3 и Телепортация (для Быстрого путешествия в пространстве) или Хронопортации (для Быстрого путешествия во времени, или во времени и пространстве).

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 5.000.

Планарный вызов Planar Summons

Особое

Вызывает существо, вроде демона или Нечто о Чем Человечество Не Догадывается, из другого плана существования. Склонности и способности существа определяет Мастер. Каждый план требует сво-

его заклинания Планарного вызова. Для некоторых исключительно мощных существ могут понадобиться собственные заклинания! Если версия используемого Планарного вызова не определяет отдельную сущность, заклинатель не может контролировать вызванного заклинанием.

Планарный вызов не может использоваться в плане, для которого предназначен. Когда существо появляется, заклинатель должен немедленно попытаться *управлять* им. Считайте это Быстрым соревнованием между умением Планарного вызова и Волей сущности. Заклинатель в +4, если он знает «истинное имя существа».

Победив, заклинатель может дать сущности единственную команду, которую оно *должно* выполнить. При завершении этой задачи или, в любом случае, через час сущность, обычно, изгоняется. Однако, некоторые сильные сущности могут оставаться столько, сколько пожелают...

При ничьей или проигрыше заклинателя, существо будет реагировать ужасно. «Злое» совершит насилие или вандализм, а «хорошее», вероятно, отбудет в гневе и пожалуется богам заклинателя. Дикие или хаотические существа склонны заниматься воровством и вредительством. Крайне чуждые сущности могут отреагировать странными и непредсказуемыми способами.

Длительность: Обычно пока задача не решена или один час, что меньше.

Стоимость: 1 за 10 очков персонажа использованных для создания призванной сущности. Минимальная энергостойкость 20 (хотя не всегда вызовет 200-очковое существо). Мастер тайно определяет способности всех вызванных существ. Не может быть поддержано.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Магичность 1 и, по крайней мере, по одному заклинанию из 10 различных школ.

Планарный визит (ОТ) Planar Visit (VH)

Особое

Заклинатель оставляет тело и свободно блуждает как дух в другом плане существования. Он полностью иллюзорен и не может ни на что влиять или любым образом взаимодействовать с окружением (с другой стороны, это дарует полную физическую невосприимчивость к любой окружающей среде). Нельзя даже сотворять заклинания, хотя можно поддержать существующие. Заклинатель так же неуязвим к магии, не влияющей на

разум или духов (коим он является, пока не вернется в тело). Он незаметен обычным чувствам, только магия (Астральное зрение, Почувствовать духов, Почувствовать наблюдение и подобные заклинания) обнаружит его присутствие.

Для путешествия в каждый план или измерение есть свое заклинание. Какие заклинания существуют, и точные детали измерений, куда они ведут – к Мастеру. Чувства объекта меняются, чтобы соответствовать среднему обитателю плана. В плане бесконечного мрака у него было бы Зрение в темноте, в астральном – Астральное зрение, в измерениях, где все формы жизни чувствуют только звук – Сканирование (Сонар). Посещение очень странных меняющихся планов может быть опасным для психического здоровья не подготовленного путешественника...

Наиболее распространенный план, посещаемый в большинстве миров – астрал, сосуществующий с обычным миром и позволяющий посетителям наблюдать невидимые места реального мира (по крайней мере, невидимый не уроженцами астральной сферы, если такие есть). Во время астрального путешествия заклинателя движет с удвоенной Скоростью без нагрузки и может проходить сквозь стены, горы, существа... Он может также спуститься в недра земли или подняться высоко в атмосферу. Блокирование астрала (с. 159), Пентаграмма (с. 124) и «Сплюшные» заклинания (с. 170) останавливают его, а Отталкивание духов (с. 158) воспрепятствует его вторжению.

Если заклинание заканчивается прежде, чем дух воссоединяется с телом или если телу вредят, когда дух находится далеко, нужен бросок 3Д, со штрафами за расстояние (с. 14), чтобы остаться в живых! Само собой разумеется, его тело полностью незащитно на время заклинания, а обычная медицинская экспертиза покажет, что оно (едва) живо.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание. Некоторые планы могут стоить больше, налагать штраф к умению или то и другое сразу.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Магичность 2 и или Проекция, или Планарный вызов.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Используется только магами, действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 1.000. Хотя предмет остается с телом пока

дух прогуливается, он может использоваться для поддержания заклинания. (b) Оружие. Используется только магами. Призрачный аналог этого предмета сопровождается дух владельца! *Энергостоймость создания: 2.000 за фунт (минимум 1).*

Планарное смещение (OT) Plane Shift (VH)

Особое

Физически перемещает заклинателя вместе с вещами (до Тяжелой нагрузки) - в конкретный план. Каждый план требует своего собственного Планарного смещения. Это - путь в один конец. Чтобы вернуться, заклинатель должен знать Планарное смещение для своего домашнего плана или добраться до мага другого плана, который его Изгонит (с. 156).

Заклинание не дает специальной невосприимчивости к среде плана. Чтобы благополучно посетить план, где естественные условия - вакуум, пламя, и т.д., надо изучить защитные заклинания.

Длительность: Постоянное.
Стоимость: 20. Некоторые планы могут стоить больше, налагать штраф к умению или то и другое сразу.
Время сотворения: 5 секунд.
Требование: Планарный вызов для того же плана.

Предмет

Любой предмет, отправляет в единственный план. *Энергостоймость создания: 100-кратная стоимости сотворения для плана.*

Планарное смещение другого (OT) Plane Shift Other (VH)

Обычное;
Сопротивление по Воле+1

Как Планарное смещение, но используется на любом существе или объекте. Объект, не ожидавший перемещения, должен пробросить умение Чувства тела или будет дезориентирован на секунду.

Длительность: Постоянное.
Стоимость: 20. Некоторые планы могут стоить больше и/или налагать штраф к умению.
Время сотворения: 5 секунд.
Требование: Планарное смещение.

Предмет

Палочка, посох или украшение. Используется только магами, посылает объект в единственный план. *Энергостоймость создания:*

100-кратная стоимости сотворения для плана.

Фазироваться Phase

Блокирующее

Избежите нападения, на мгновение выключаясь из плана. Заклинатель фактически становится эфирным на время достаточное для прохождения атаки сквозь него. Он не исчезает и не теряет возможность отслеживать окружение; бросок Чувства тела не нужен.

Стоимость: 3.
Требования: Магичность 3 и или Планарное смещение, или Эфирное Тело.

Предмет

Одежда или украшение. *Энергостоймость создания: 1.000.*

Фазировать другого (OT) Phase Other (VH)

Блокирующее

Как Фазироваться, но используется других.

Стоимость: 3.
Требование: Фазироваться.

Предмет

Палочка, посох или украшение. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 2.000.*

Маяк Beacon

Область

«Смягчает» местное пространство-время, делая область эффекта легкой для теле- и хронопортации или смещения плана.

При отправке к маяку энергостоймость и штрафы делятся на два (округлять в меньшую сторону). Маяк также можно использовать для помощи в телепортации объекта из его зоны к заклинателю.

Маяк не будет личным; любой заклинатель, волшебным перемещающий себя (или кого-то еще) в область, получит выгоду от заклинания (хотя у навсегда зачарованных областей могут быть Доступ или Имя, см. с. 68).

Заклинатель, при сотворении, должен определить, каким заклинаниям путешествия его маяк помогает. Многоцелевой маяк не требует добавочной стоимости создания.

Это также заклинание Движения.

Длительность: 24 часа.
Базовая стоимость: 10 на сотворение. Половина на поддержание.
Время сотворения: 30 секунд.
Требование: Телепортация, Хронопортация или Смещение плана. Маг должен знать Телепортацию, чтобы создать маяк телепортации, Хронопортацию, чтобы создать маяк хронопортации, Смещение плана, чтобы создать маяк смещения плана.

Предмет

(a) Любую область можно навсегда зачаровать как маяк телепортации за 100-кратную обычную энергостоймость. (b) Любой объект можно зачаровать как портативный маяк; любая попытка магического путешествия в район объекта получит премию. *Энергостоймость создания: 1.500.*



Отследить телепорт

Trace Teleport

Информационное; Сопротивление заклинаниям объекта

Сотворенное вскоре после как кто-то или что-то телепортируется, хронопортируется или смещается в/из плана, дает заклинателю видение точки назначения отправленного объекта. Заклинатель также получит хорошее представления о величине штрафа к умению, примененного при сотворении заклинания. При критическом успехе будет известно текущее местоположение, но для преследования в течение минуты после сотворения Отследить телепорт достаточно любого успеха.

Это также заклинание Движения.

Модификаторы: накапливающийся штраф: -1 за каждую минуту, прошедшую между телепортацией и сотворением. Если заклинатель не видел телепортации, еще штраф -5

Стоимость: 3.

Требование: Телепортация, Хронопортация или Смещение плана.

Предмет

Любой. **Энергостойкость создания:** 100.

Отклонить

Телепортацию (OT)

Divert Teleport (VH)

Блокирующее; Сопротивление заклинаниям объекта

Сотворенное в ход чьей-либо телепортации, хронопортации или смещения плана, позволит заклинателю навязать место или время назначения объекту.

Заклинатель должен знать отклоняемое заклинание; используется меньшее из умений: Отклонить телепортацию и заклинание объекта. Если заклинатель, например, хочет отклонить телепортацию в смещение плана, он должен знать оба заклинания и использовать меньшее из этих трех умений.

Сопротивление обсчитывается, сравнением величин успеха обоих заклинаний - если телепортирующийся маг преуспевает на 5, то пытающийся отклонить его, должен преуспеть на 6 или выше, чтобы выиграть. Используются обычные штрафы за расстояние между заклинателями Отклонить телепортацию и Телепортацию (Хронопортации и т.д.) и обыч-

ный штраф к умению за место назначения, куда заклинатель направляет телепортера.

Стоимость сотворения равна разнице стоимости для намеченного и нового места. Если мага телепортирующегося на 40 миль (9 энергии) вынуждают переместиться только на 10 ярдов (3 энергии), отклоняющий маг должен заплатить 6 энергии. Та же стоимость была бы, если места назначения полностью обратить. Минимальная стоимость сотворения 3 (высокое умение уменьшает ее обычным образом). Заклинатель платит полную энергостоймость независимо от успеха заклинания.

Пример: Предположим, Северин знает Телепортация-16 и пытается телепортироваться на 100 ярдов к ждущему его вагону (штраф к умению -2, стоимость 4). На расстоянии двух ярдов стоит Элдон, знающий Отклонить Телепортацию-18 и Телепортация-20, который предпочел бы, чтоб Северин оказался за милю отсюда, как раз над озером (штраф -4, стоимость 7).

Северин предпринимает попытку, тратя 4 энергии и бросая 10. Так как ему нужно 14 или меньше, это успех на 4.

Элдон используя основное умение 18 (самое низкое из соответствующих заклинаний), получает -2 за расстояния в два ярда до Северина, и еще -4 за намеченное место. Его эффективное умение 12. Он должен бросить 7 (успех на 5), чтобы выиграть соревнование и отклонить Северина. Получится ли это или нет, расчетная стоимость - 3, таким образом, Элдон должен заплатить минимум.

Это также заклинание Движения.

Стоимость: Как описано выше; минимум 3.

Требования: Магичность 3 и Отследить телепорт.

Предмет

Любой. Используется только магами. **Энергостойкость создания:** 700.

Врата не физические во всех смыслах, они - отверстия в реальности.

Щит телепортации

Teleport Shield

Областное

Описано в заклинаниях *Защиты*, с. 170.

Создать проход

Create Door

Обычное

Сотворенное на ближайшей стороне однородной преграды (стена, изгородь, утес и т.д.), создаст краткосрочные врата малой дальности, ведущие на другую сторону. Внутреннее расстояние фактически не проходит пользователями двери - они одновременно телепортируются от ближней стороны к дальней.

Заклинание имеет преимущество перед Телепортацией, разрешая доступ к местам, неизвестным заклинателю и перемещения более чем с Тяжелой нагрузкой.

Модификаторы: штраф -1 за ярд толщины преграды, нет штрафа, если толщина преграды пол ярда или меньше. Мастер не должен говорить игроку размер штрафа, надо просто сказать потерпело ли заклинание неудачу или нет.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 2 за 10 квадратных футов проема. 2 на поддержание. Как эталон: современная дверь обычно около семи футов высотой и трех шириной. Проход, созданный за 2 энергии, будет значительно меньше.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Телепортация и любое заклинание «Проходить сквозь».

Предмет

(а) Посох, палочка, украшение или писчие принадлежности (используются для «рисования» двери на препятствии). **Энергостойкость создания:** 500. (б) Портативная дверь. Активируется (если Сила выше 15 после вычитания штрафа за толщину преграды) прислонением к преграде. **Энергостойкость создания:** 500 за 10 квадратных футов размера.

Искать врата

Seek Gate

Информационное

Сообщает заклинателю направление и приблизительное расстояние до ближайших врат. Любые известные врата можно исключить, если заклинатель упомянет их перед началом.

Модификаторы: модификаторы расстояние (с. 14), -2, если врата в настоящее время закрыты, -5 при поиске места назначения врат, -10 при поиске врата, ведущих в определенное место. Учтите, сами врата могут быть под заклинанием Защита от наблюдения или Скрыть магию.

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 2, Искать магию и по одному заклинанию каждой из 10 школ.

Предмет

Раздвоенная палочка. *Энергостойкость создания:* 100.

Наблюдение через врата

Scry Gate

Обычное

Сотворенное на открытые врата, позволит изображению, звукам и запахам проникать через них с другой стороны, так же, как если бы каждый всматривался в открытое окно. На другом конце врат никаких соответствующих «окон» не открывается.

Если врата ведут в область, защищенную Стеной защиты от наблюдения, она сопротивляется Наблюдению. Почуять наблюдение через врата. Однако Обман наблюдения не сможет его обмануть.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение. 4 на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Искать врата.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 200. (б) Врата можно заставить показывать их место назначения постоянно; это определяется при их создании и добавляет 100 энергии к стоимости создания. Создатель врат должен знать Наблюдение через врата на уровне равном или большем, чем Создать врата.

Контроль врат

Control Gate

Обычное;

Сопротивление от врат

Вынуждает открытые врата закрыться, закрытые - открыться

или наклоняет и перемещает целые врата, как желает заклинатель. Закрытие постоянных врат не разрушает их, в отличие от временных (для разрушения постоянных врат используют Снять чары).

Заклинание перемещает врата на 3 ярда в секунду. Контроль врат можно также использовать для «выбора» особого места назначения для врат со многими выходами (см. Создать врата).

Как только контроль снят, Врата возвращаются в свое «запрограммированное» состояние, двигаясь к начальному месту на большой скорости и кратчайшим путем.

Если несколько заклинаний Контроль врат действуют сразу на одни Врата, последние сопротивляются единым броском, контроль получит заклинание с наибольшей величиной успеха.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение, 3 на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 3 и Искать врата.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 300.

Создать врата (ОТ)

Create Gate (VH)

Обычное

Создает временный портал, ведущий в другое место, время или измерение - фактически, дыру во времени и пространстве, сквозь которую телепортируются, хронопортируются и/или смещают план к predetermined месту. Чем больше «расстояния» между вратами и их местом назначения, тем больше энергостойкость и штраф к умению.

Штраф рассчитывается, объединением штрафов соответствующих заклинаний: Телепортация, Хронопортация, Смещение плана. Для расчета энергостойкости, объедините энергетические затраты того же заклинания(й) и умножьте на 10. Это позволит создать врата с проемом до 3х6 ярдов (или равной по площади поверхности). Создать большие врата не сложнее, но стоит пропорционально больше энергии.

Если заклинание используется для создания постоянных врат, становятся важными еще несколько соображений. Заклинатель(и) должен определить, будут ли они

всегда открыты, всегда закрыты или открываться и закрываться в определенных условиях (открываются только на час в полнолуние, открываются только, когда кто-то произносит пароль и т.д.).

Несколько порталов могут вести в одно место. В любой момент может быть открыт только один из них, так что обычен временной цикл открытий, давая в результате эффект единственных врат, ведущих в выбранное место. Они должны

быть созданы по отдельности, но все же вести себя как единственные врата. Постоянные врата могут быть «закреплены» на физических воротах; тогда они сопротивляются смещению или разрушению с премией от СП ворот.

Когда у врат есть компонент Хонопортации, создатель должен определить, перемещают ли они просто на заданное количество времени (1 год в прошлое, например) или же посылают в определенное, неизменное время (скажем, 25 декабря 1066). В последнем случае, так как объекты, прошедшие врата в разных исходных временах, не могут все прибыть в одно и то же время, врата или медленно «дрейфуют» во времени, чтобы создать интервал прибытия, по крайней мере, в секунду или различные объекты попадают в разное «прошлое» (решение Мастера).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 10-ти кратная полной стоимости используемых заклинаний: Телепортация, Хронопортация и Смещение плана (больше для больших врат). Столько же на поддержание. Создание постоянных врат стоит в 100 раз больше.

Время сотворения: 1 секунда за единицу энергии.

Требования: Контроль врат. Заклинатель также должен знать Телепортацию, чтобы создать врата, ведущие в другое место, Хронопортацию, чтобы создать врата, ведущие в другое время или Смещение плана, чтобы создать врата, ведущие в другой план существования.

Предмет

(а) Посох или палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000. (б) Перо или кисть. Используется только магом, который должен нарисовать схему дверного проема на твердой поверхности. *Энергостойкость создания:* 900.



Замедлить время (ОТ)

Slow Time (VN)

Областное; Специальное сопротивление

Время в области замедляется. Чтобы заклинание сработало, все существа в области сотворения нежелающие этого должны провалить сопротивление по большему из ИН и СЛ. Предметы и заклинания свободно пересекают границу области. Существам же нужен бросок ИН от ментального оглушения.

Длительность: 1 минута (внешнего времени).

Базовая стоимость: половина нормальной «скорости» времени стоит 2, треть – 3, четверть – 4 и так далее (предела нет, но см. ниже заклинание Остановить время). Столько же на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2, ИН 13 + и, по крайней мере, по два заклинания от каждой из 10 разных школ.

Предмет

Посох или часы. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Ускорить время (ОТ)

Accelerate Time (VN)

Областное; Специальное сопротивление

Обратное к Замедлить время. Время в зоне поражения ускоряется. Все правила пересечения границы области, сопротивления и так далее, как в Замедлить время.

Камни силы перезаряжаются по внешним нормам, и заклинание не ускорит их перезарядку. Конечно, относительное время отдыха может быть увеличено, позволяя магам восстанавливать ЕУ быстрее.

Длительность: 1 минута (внешнего времени).

Базовая стоимость: 2 для удвоения, 3 для утроения, 4 для учетверения и так далее (предела нет, но см. ниже заклинание Выход из времени). Столько же на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2, ИН 13 + и, по крайней мере, по два заклинания от каждой из 10 разных школ.

Предмет

Посох или часы. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Скрыть объект

Hide Object

Обычное

Объект (должен быть неживым) исчезает в пространстве другого измерения, откуда может быть вызван по желанию. Отказ поддержания заклинание приведет к появлению объекта в воздушном пространстве рядом с заклинателем. Если объект удерживается существом, держатель может сопротивляться заклинанию с ИН.

Искатель не найдет объекты скрытые этим методом; Слежка потеряет связь на время действия заклинания и вернет ее при появлении объекта вновь в этом мире. Щит телепортации будет мешать заклинанию (например, начальная величина успеха заклинания Скрыть объект должна быть 5 или выше, чтобы объекта вновь появился в области обычного эффекта Щита телепортации). Объект появляется в руке заклинателя или в непосредственной близости (по выбору заклинателя).

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1 за фунт веса объекта на сотворение. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Скрытое пространство и Телепортация.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 500. (b) Любой объект можно зачаровать на «исчезание» и «появление» по команде владельца. *Энергостойкость зачарования:* 100 за фунт веса предмета. Популярные чары для незаконных объектов...

Святилище (ОТ)

Sanctuary (VN)

Особое

Открывает портал размером с дверь в карманное измерение. Портал немедленно закроется после того, как заклинатель пройдет через него (конечно, перед ним могут пройти другие). Портал ведет в небольшую, слабо освещенную комнату с голыми стенами без видимых выходов. Когда заклинатель хочет уйти, он просто концентрируется, и портал появится на одной из стен, возвращая к начальной точке отправления. Размер пространства может быть как у куба со стороной в ярдах равной умению заклинателя.

Реальный мир полностью теряет связь с жителями карманно-

го измерения; Искатель не найдет их, Слежка потеряет на время пребывания там (но снова найдет, как только они вернуться) и так далее. Конечно, обратное также верно.

Длительные посещения карманного измерения потребуют создания воздуха, еды и воды (и приличного освещения для комфорта), так же как избавления от загрязнений. Что немного осложнено фактом низкой маны в карманном измерении, все сотворения с -5, и не работает заклинание Восстановление энергии.

Если заклинание истекает или заклинатель теряет сознание, все содержимое комнаты возвращается, как будто телепортированное, каждый обитатель получает 1к повреждений и физическое оглушение, если провалит Чувство тела. То же произойдет с любым глупцом, не вышедшим перед заклинателем!

Если нужно вернуться в реальный мир, но не в точку отправления, заклинатель может сотворить нужное транспортное заклинание из карманного измерения, как будто от точки входа (если он готов рисковать творить в низкой мане).

Отметьте: описание «стандартной» карманной вселенной, созданной этим заклинанием, ни в коем случае не должно быть взято в качестве евангелия. Менее аскетичная версия может включать богатую (но магическую и временную) обстановку и детали, иллюзорные окна и так далее. В некоторых мирах она определяется представлениями Мастера о дополнительных измерениях. В других – обстановка святилища может быть осознанным или неосознанным отражением личности мага.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 5 на сотворение. 5 на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Скрытое пространство и Телепортация.

Предмет

Посох, палочка, украшение или дверь. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 2.000.

Остановить время (ОТ)

Suspend Time (VN)

Областное; Сопротивление по ИН

Время в области останавливается. Относительно внешнего мира находящиеся в области остановленного времени не будут

двигаться, дышать, стареть и даже думать. По ощущениям пострадавших, во время действия заклинания время не течет. Только что они пили чай на приятном весеннем лугу, а в следующий момент уже сидят в круге травы, за которым наступила зима...

Любые возражающие существа в области сотворения сопротивляются с ИН. Они все должны провалиться, чтобы заклинания подействовало.

С внешней стороны область кажется окруженной абсолютно отражающей поверхностью, которую ничто (включая магию и магических существ) не может пересечь. Объекты от нее отскакивают. Любые заклинания требующие концентрацию вне области немедленно завершатся, если их заклинатель пойман внутри. Так же, закончится любое внешнее заклинание, поддержание которого ожидается в течение остановленного времени(но см., Поддержать заклинание, с. 128).

Длительность: 1 день (внешнего времени).

Основная стоимость: 5 на сотворение. 5 на поддержание.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Магичность 3 и Замедлить время.

Предмет

Посох или часы. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 2.500.

Выход из времени (OT) Time Out (VH)

Областное

Область и все в ее пределах временно выходят из потока времени; эффект похож на бесконечное ускорение времени в области. Заклинание сотворяется только изнутри области, с центром на заклинателе (закончится, как только он коснется края), в отличие от Остановить время. Если заклинатель умрет внутри в одиночестве, заклинание никогда не закончится! Он и любые объекты, попавшие в область, кажутся просто исчезнувшими из потока времени.

По ощущениям внешних наблюдателей, область «стареет» мгновенно (может быть заметно, а может и нет). Только что пять Огров атаковали партию, пока их волшебник творил заклинание, а в следующий миг они мертвы, партия исцелена и все уже наотмечались роном.

Изнутри область ограничена стеной (и покрыта потолком) абсолютной черноты. Кто-либо касаящееся края будет немедленно выброшено из области, назад в нормальное время. Что автоматически вызовет ментальное оглушение у любого кроме заклинателя. Снаряды всех видов можно запустить вслепую из области (см. Стрельба в слепую, с. В389), но не внутрь. Учтите, так как все снаряды вылетевшие из области, появятся в одно и то же внешнее время, стрелок сможет создать внушительный град снарядов, просто небрежно постреливая в

течение нескольких субъективных часов...

Заклинания, действующие наружу, просто проваливаются. Требующие концентрации, расположенные внутри области немедленно завершатся, если их заклинатель остался снаружи. Так же закончится любое внутреннее заклинание, поддержание которого ожидается в течение Выхода из времени, если его заклинатель не внутри.

«Поток» маны в области эффекта – ноль. Камни силы не перезаряжаются, чары невозможны и т.д. Маги все еще восстанавливают энергию (физические последствия управления маной проходят независимо от потока маны в местности), но Мастер может решить, что заклинания стоят намного больше или невозможны в области (так как энергия должна быть целиком взята из жизненной силы заклинателя). Полностью зависит от роли маны в сеттинге Мастера.

Длительность: момент (вне времени). В области у заклинателя и всех остальных есть столько времени, сколько нужно.

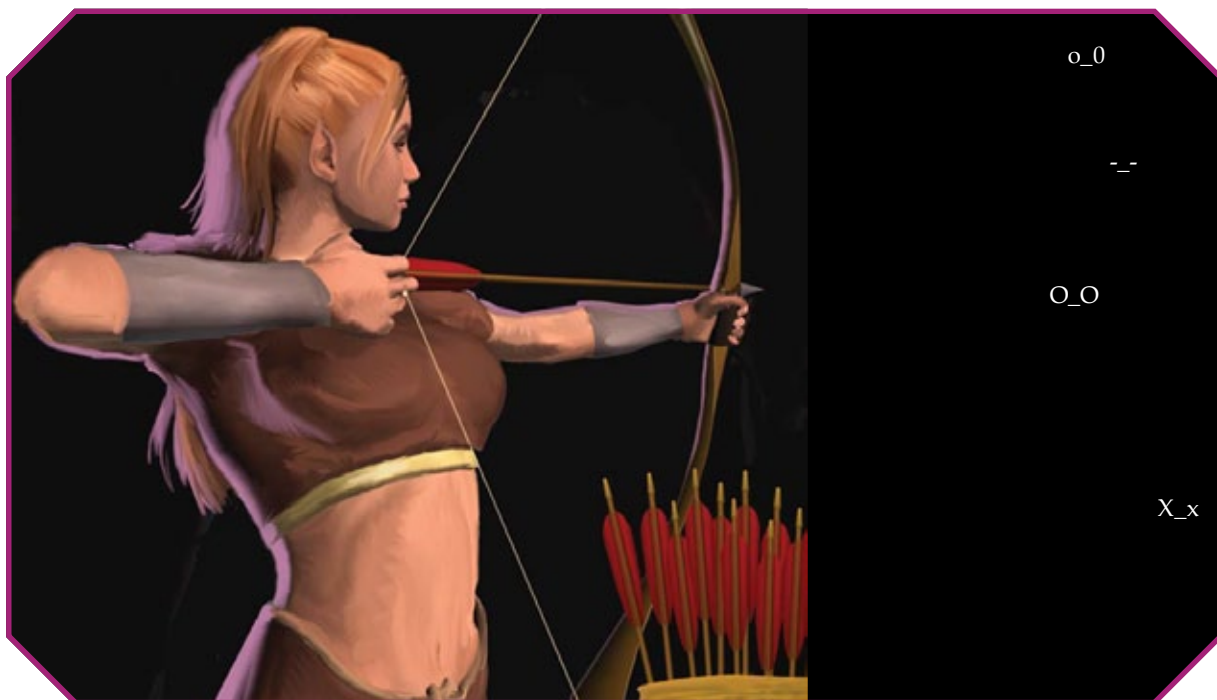
Базовая стоимость: 5.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Магичность 3 и Ускорить время.

Предмет

Посох или часы. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 2.500.



Глава двенадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ

ЛЕЧЕНИЯ

🔮 Oberon_13279



Галхан считал ногу отболевшей свое, но иссушенный старый мучитель своим исследованием развеял это заблуждение. Его костлявые пальцы казались раскаленными ножами.

«Хватит!» ревел Галхан. «Хватит тыкать меня! Вы можете сделать мне протез, чтобы я смог бегать, или я должен отрезать нос сукиному сыну, пославшему меня сюда?»

Старик выпрямился. «Можно сделать лучше, добрый человек. Я могу вернуть вам настоящую ногу». Галхан нахмурился. «Не насмехайся надо мной старик. Это повредит твоему здоровью».

«Эй, вы не верите мне?» Он скороговоркой произнес фразу на незнакомом языке, ткнув средний палец в лицо Галхана. Палец замер в миллиметре от повязки на правом глазу; нож замер в миллиметре от горла старика.

Глянув на нож, старик слегка ухмыльнулся и щелкнул по повязке кончиком пальца.

Нормальное зрение стало шоком после годов с одним глазом. Галхан задыхался. «Я боюсь, это ненадолго. Требуется некоторая подготовка, чтобы устранить такую старую рану. Но я могу

вернуть глаз навсегда, получив немного времени. И ногу, если вы сможете сдержать нетерпение. Интересуетесь, или уйдете, освободить того джентльмена от носа?»

Эти заклинания самые «белые» в белой магии. Ирония в том, что они - предтечи темных заклинаний Некромантии. Некоторые целители даже отказываются изучать Воскрешение, т.к. для этого заклинания нужны знания Некромантии.

Большинство целителей - маги; Магичность 1 требуется уже для некоторых начальных заклинаний школы, и быстро становятся нужными более высокие уровни. Однако некоторые целители немаги, восполняют магический дефицит изобилием сострадания. Во многих магических больницах это приводит к разделению труда между отзывчивыми немагами, занимающимися легкими ушибами и уходом, и магами, у которых есть мощь излечивать эпидемии и смертельные раны, но врачебный такт как у пня.

Почти каждый маг, по крайней мере, балуется лечением; Восстановление энергии, может

быть жизненно важным для практикующего мага, принадлежит школе Лечения.

Любой, пытающийся лечить себя, получит штраф к умению, равный сумме имеющихся ран. Например, маг, потерявший 4 ЕЖ, чтобы себя вылечить бросает с -4.

Критическая неудача с заклинанием Лечения всегда будет применяться к пациенту какой-либо соответствующий плохой эффект, ухудшая рану, создавая новую и т.д.

Чтение тела

Body-Reading

Информационное; Сопротивление по Воле

Создает в уме заклинателя визуальное и тактильное «изображение» внутренностей тела объекта. Полезно для диагностирования боли или болезни неясного происхождения. Заклинание показывает разрывы органа и внутреннее кровотечение, переломы кости и даже пол будущего ребенка. Используются обычные модификаторы расстояний. По существу, это - волшебный эквивалент подробных рентген снимков. Что заклинатель сможет сделать с полученной информацией, зависит от его медицинских умений.

Не показывает точную природу ядов или болезней, влияющих на объект, но дает +2 любым последующим броскам Яды или Диагноз. Заклинатель должен коснуться объекта.

Модификаторы: -2, если объект отличается по виду от заклинателя (например, эльфийский маг, читающий человека); -4 и ниже, если полностью чуждый!

Стоимость: 2.

Время сотворение: 30 секунд.

Требование: Чувство жизни или Пробудить

Предмет

Головной убор или украшение. Действует только на носителя. Энергостойкость создания: 200.

Обнаружить яд Detect Poison

Областное;
Информационное

Описано в заклинаниях *Защиты и предупреждения*, с. 166.

Вечный покой Final Rest

Обычное

Сотворенное на труп, делает объект неуязвимым к Некромантии. Дух покойного не может быть вызван, и при этом тело нельзя оживить или Воскресить. Не оказывает физического эффекта на тело. Может быть сотворено в любое время после смерти объекта. Есть накапливающийся штраф -1 за каждый месяц со дня смерти, до максимума -10. Каждый заклинатель может сделать только одну попытку сотворения для одного объекта.

Заклинание не действует на живых людей и уже поднятых мертвых.

Во многих сеттингах это заклинание - часть похоронных обрядов, и может применяться только духовенством. По желанию, Мастер может заменить требование Магичности на Дарованную силу (с.В77) или Благословение (с.В40). В других сеттингах заклинание ненужно; обычных не волшебных похоронных обрядов хватит, чтобы оградить умершего от некромантии.

Обычно считается, что заклинание посылает душу покойного из смертного плана в царство его божества. Однако, кое-кто (обычно члены того или иного культа смерти) полагают, что заклинание работает, разрушая бесплотную душу умершего!

Это также заклинание Некромантии.

Длительность: навсегда.

Время сотворения: 10 минут; заклинание всегда церемониальное.

Требования: Магичность 1 или Понимание духов. «Святые» могут сотворить заклинание без любых требований.

Предмет

Заклинанием можно освятить похоронные принадлежности. *Энергостоймость создания:* 1.200

Передать энергию Lend Energy

Обычное

Восстанавливает потерянные Единицы Усталости объекта из энергии, затраченной заклинателем. Не может увеличить ЕУ объекта выше его обычного максимума.

Стоимость: Любое количество; потраченная энергия перейдет объекту как восстановленные ЕУ (т.е. если заклинатель потратит 5 энергии, объект восстановит 5 ЕУ). Стоимость не уменьшается с уровнем умения.

Требования: Магичность 1 или Эмпатия (с.В51)

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостоймость создания:* 100.

Передать здоровье Lend Vitality

Обычное

Временно восстанавливает объекту потерянные Единицы Жизни из энергии, затраченной заклинателем. Не может увеличить ЕЖ объекта выше его обычного максимума. Восстановленные ЕЖ исчезают через час. Заклинание не может быть поддержано - это только временная мера.

Длительность: 1 час.

Стоимость: Любое количество; потраченная энергия перейдет объекту как восстановленные ЕЖ (например, заклинатель потратит 5 энергии - объект восстановит 5 ЕЖ). Стоимость не уменьшается с уровнем умения. Не поддерживается; должно сотвориться заново.

Требования: Передать энергию.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостоймость создания:* 250.

Поделиться энергией Share Energy

Обычное

Делает ЕУ заклинателя доступными для другого мага творящего заклинание. Можно сотворить только на себя. Заклинатель должен указать, кто может черпать ЕУ в следующую секунду, и никто другой не сможет это сделать. Можно выбрать более одного мага, и за секунду можно черпать не более 5 ЕУ. Заклинатель может определить более низкий порог! ЕЖ не может использоваться для сотворения заклинания.

Если указанный маг не черпает ЕУ до следующего хода заклинателя, действие закончится, стоя одну ЕУ. Маг, творящий другое заклинание, не должен знать о существовании Поделиться энергией. Поскольку он творит заклинание, то будет

чувствовать внешнюю энергию пытающуюся помочь ему - можно уступить ей или нет, платя стоимостью самому.

Черпать энергию можно только из одного заклинания. Поделиться энергией. Если сотворено более одного заклинания, используется ближайшее; из двух одинаково близких выбирается случайным броском.

Длительность: ЕУ должны использоваться в данный ход. Не поддерживается.

Стоимость: Удвоенное количество энергии фактически потраченной магом, черпающим ЕУ. Энергия заклинателя усиливает заклинание другого мага. ЕУ, сверх необходимых заклинанию, не передаются - для этого используется Передать энергию. Стоимость, сотворения не уменьшается высоким умением, всегда тратится минимум 1 ЕУ.

Требования: Передать энергию.

Восстановление энергии Recover Energy

Особое

Отдохните и восстановите Единицы Усталости быстрее обычного, вытягивая энергию из маны вокруг. Каждые 10 минут обычный человек восстанавливает 1 ЕУ. Маг, знающий это заклинание на уровне 15 и выше, восстанавливает 1 ЕУ каждые 5 минут; 20 и выше - 1 ЕУ каждые 2 минуты. Дальнейшее улучшение невозможно. Действует только на заклинателя и не может восстановить ЕУ другим.

Маг должен просто спокойно отдохнуть, ритуалов или бросков не требуется. Отдыхая, можно поддерживать обычные заклинания, не требующие концентрации.

Заклинание не функционирует в низко или безмановых областях.

Стоимость: Нет.

Требования: Магичность 1 и Передать Энергию.

Предмет

Драгоценность. Позволяет носителю восстанавливаться, как под действием заклинания с уровнем равным Силе предмета; всегда включен. Очень редкий предмет! *Энергостоймость создания:* 1.000; должен быть сделан из сплава золота и платины (минимальная цена маленького кольца \$500).



Дезинфицировать Remove Contagion

Областное

Очищает целевую область от заразных болезнетворных агентов - микробов, духов болезни, зараженного воздуха, и т.д. - делая ее стерильной и дезинфицированной. Может использоваться для чистки и стерилизации чего угодно, от храма болезнепоклонников до операционной. Не лечит и не облегчает болезни живых существ; служит только для дезинфекции и очистки объектов и поверхностей.

Области или объекты очищенные заклинанием, не могут быть источниками инфекции (см. *Инфекция*, с.В443) пока не заразятся повторно.

Продолжительность: Пока болезнетворные агенты не вернутся в защищенную область.

Базовая стоимость: 3.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Разложение, Очистка или Вылечить болезнь.

Предмет

Палочка или посох, с образом змеи. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 400.

Прекратить спазм Stop Spasm

Обычное

Описано в заклинаниях *Контроля тела*, с. 35.

Пробудить Awaken

Областное

Приводит объект(ы) в сознание и боевую готовность. Немедленно снимает эффекты оглушения. Если объект очень утомлен (менее 1/3 базовых ЕУ), заклинание действует в течение часа и стоит ему 1 ЕУ в конце. Не действует для тех, у кого 0 ЕУ или менее. Спящие или без сознания выполняют бросок 3Д, чтобы проснуться, с премией, равной успеху заклинателя. Объект бросает с -3 если он без сознания из-за раны, с -6 если под наркотиками.

Базовая стоимость: 1.

Требования: Передать здоровье.

Предмет

Посох или палочка. Должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 300.

Облегчить болезнь Relieve Sickness

Обычное; Сопротивление по заклинаниям на объекте

Временно облегчает любые внешние симптомы болезни (лихорадка, головокружение, сыпь, кашель, и т.д.). Заклинания *Болезнь* и *Опьянение* могут сопротивляться. Отметьте, лечатся только *симптомы*. Облегчить *Болезнь* отрезвит пьяного на время, для постоянного лечения используйте *Нейтрализовать Яд*.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 2. Не поддерживается, должно быть сотворено повторно.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Передать здоровье.

Предмет

Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 250.

Поделиться жизнью Share Vitality

Обычное

Заклинатель излечивает чьи-либо раны, передавая их себе, теряя столько ЕЖ, сколько вылечил объекту. Увечья объекта остаются - лечится только потеря ЕЖ. Аналогично, новые раны заклинателя не увечат (хотя, конечно, могут лишить сознания или даже убить; заклинание не имеет «сети безопасности» для чрезмерно добрых волшебников). Заклинатель не получает обычный штраф к умению за трату ЕЖ на заклинание и за повторное сотворение на тот же объект.

Длительность: Навсегда; заклинатель может быть излечен от новых ран обычным или магическим способом.

Стоимость: Не тратит энергии; высокий уровень влияет только на время сотворения.

Время сотворения: 1 секунда на переданную ЕЖ.

Требования: Передать здоровье.

Сопротивление болезни Resist Disease

Обычное

На время действия объект получает иммунитет к болезням, как преимущество *Иммунитет к болезням* (с.В80). Также заклинание *Защиты* и предупреждения.

Длительность: 1 час

Стоимость: 4 на сотворение; 3 на поддержание.

*Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Дезинфицировать
или Здравие.*

Предмет

а) Украшение. Всегда включен, носитель иммунен к болезням. Редкий и ценный предмет! *Энергостойкость создания: 1.000 за иммунитет от одной заданной болезни; 2.500 за иммунитет ко всем болезням.* б) Украшение. Всегда включен; предотвращает распространение любой болезни носителя. «Кандалы прокаженных», например. *Энергостойкость создания: 250.*

Соппротивление яду

Resist Poison

Обычное

На время действия заклинания объект становится неуязвимым к ядам. Для очень стойких ядов это - только задержка неизбежного, так как следы яда могут все еще быть в организме, к концу действия заклинания! Также заклинание Защиты и предупреждения.

*Длительность: 1 час
Стоимость: 4 на сотворение; 3 на поддержание.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Здравие.*

Предмет

Драгоценность, должна иметь картину единорога. Всегда включен; владелец иммунен к ядам. Редкий и дорогой предмет! *Энергостойкость создания: 500 за иммунитет к конкретному яду, 4.000 за сопротивление всем ядам.*

Остановить кровотечение

Stop Bleeding

Обычное

Объект сразу прекращает кровоточить, как будто перевязанный кем-то с умением Первой помощи (с.B195). Это восстанавливает 1 ЕЖ, и препятствует их дальнейшей потери, при использовании дополнительных правил кровотечения (с.B420). Объекту этого заклинания в дальнейшем не поможет перевязка тех же самых ран. Заклинание может также использоваться, чтобы стабилизировать смертельную рану (с.B423), за существенно большую стоимость.

Длительность: Навсегда, хотя более поздние раны будут кровоточить как всегда.

Стоимость: 1, чтобы прекратить кровотечение нормальной раны; 10, чтобы стабилизировать смертельную рану.

Требование: Передать здоровье.

Предмет

Любой Предмет с изображением пеликана. Препятствует кровотечению владельца и страданию от смертельных ран. *Энергостойкость создания: 500.*

Малое лечение

Minor Healing

Обычное

Восстанавливает объекту до 3 ЕЖ. Не устранит болезнь или отравление, но вылечит повреждение, вызванное ими.

Заклинание опасно, если заклинатель сотворяет его несколько раз в день на один и тот же объект. Если пробуете, бросаете с -3 для первого повтора, -6 для второго, и так далее.

Если есть умение Врач уровня 15 и выше, критическая неудача считается обычной, если заклинание не сотворено повторно на тот же самый объект.

Стоимость: от 1 до 3. Столько же ЕЖ восстановит объект.

Требования: Передать здоровье.

Предмет

Палочка или посох с образом змеи. Предмет должен коснуться объекта. Используется магами либо немагами с умением Врач уровня 15 и выше. *Энергостойкость создания: 600.*

Большое лечение (ОТ)

Major Healing

Обычное

Восстанавливает объекту до 8 ЕЖ. Не устранит болезнь или отравление, но вылечит повреждение, вызванное ими.

Другие функции заклинания такие же, как в Малом лечении: -3 к сотворению на тот же объект в тот же день, и умение Врач уровня 15 и выше для смягчения эффекта критической неудачи.

Штрафы за повторное сотворение накапливаются *отдельно* для Малого и Большого лечения. Заклинатель может сотворить оба заклинания на один объект за день без штрафа.

Стоимость: от 1 до 4. Удвоенное число ЕЖ восстановится.

Требования: Магичность 1 и Малое лечение.

Предмет

Палочка или посох с образом змеи. Предмет должен коснуться объекта. Используется магами либо немагами с умением Врач уровня 20 и выше. *Энергостойкость создания: 1.500.*

Великое лечение (ОТ)

Great Healing

Обычное

Восстанавливает *все* недостающие ЕЖ объекта. Не устранит ни болезнь или отравление, ни поврежденные или недостающие части тела, но может излечить ЕЖ, потерянные любым образом.

Любой объект может быть вылечен данным заклинанием *только раз в день*, независимо сотворено ли оно одним заклинателем или разными.

Если есть умение Врач уровня 15 или выше, критическая неудача считается обычной.

Стоимость: 20. Одна попытка в день на один объект.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 3 и Большое лечение.

Предмет

Палочка или посох с образом змеи. Предмет должен коснуться объекта. Используется магами либо немагами с умением Врач уровня 25 и выше. *Энергостойкость создания: 4.000.*

Исцеление болезни

Cure Disease

Обычное

Устраняет один тип болезни или инфекции из тела объекта. Успешный бросок Диагноза (заклинателем, или кем-то другим) должен предшествовать сотворению; в противном случае используйте заклинания со штрафом -5! Не лечит повреждения, нанесенные болезнью, только устраняет ее саму.

Длительность: Болезнь уходит, но объект не получает иммунитет навсегда

Стоимость: 4.

Время сотворения: 10 минут. Одна попытка.

Требования: Облегчить болезнь и Большое лечение.

Предмет

Палочка или посох с образом змеи. Предмет должен коснуться объекта. Используется только магами. *Энергостойкость создания: 800 за излечение от конкретной болезни; 1.500 за предмет, лечащий все болезни.*

Нейтрализовать яд Neutralize Poison

Обычное

Устраняет все следы одного выбранного яда из тела объекта. Успешный бросок Ядов (заклинателем или другим персонажем) должен предшествовать сотворению, чтобы определить очищаемый яд; в противном случае используйте заклинания со штрафом -5! Бесплезно против алхимических эликсиров, кроме наносящих прямой урон. Не лечит существующие повреждения, только удаляет сам яд, предотвращая дальнейшие.

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 5.

Время сотворения: 30 секунд (остерегайтесь быстродействующих ядов!). Одна попытка.

Требования: Магичность 3 и Проверить пищу либо Исцеление болезни.

Предмет

Посох или палочка с образом змеи. Используется магами либо немагами с умением Врач-20 и выше. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 400 за предмет, лечащий определенный яд, 1.500 за предмет, лечащий любой яд.

Мгновенная нейтрализация яда (ОТ) Instant Neutralize Poison

Обычное

То же что Нейтрализовать яд, но действует мгновенно.

Стоимость: 8. Одна попытка в день.

Требования: Магичность 2 и Нейтрализовать яд.

Предмет

Посох или палочка с образом змеи. Используется магами либо немагами с умением Врач-20 и выше. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 800 за предмет, лечащий определенный яд, 3.000 за предмет, лечащий любой яд.

Облегчить привыкание Relieve Addiction

Обычное

Частично заменяет «ежедневную дозу» некоторых препаратов, требуемых объекту. Объект все еще будет чувствовать психологические эффекты пропуска дозы (т.е. все еще требуется бросок 3Д модифицированный Волей для учета дней до избавления от привыкания), но не будет страдать

от физических повреждений при ломке.

Модификаторы: -4, если заклинатель сотворил заклинание на себя, и накапливающийся по -4 за каждый следующий день сотворения на тот же объект (таким образом, заклинанию становится все труднее и труднее заменить препарат). Кроме того, штраф абстиненции, свойственный препарату, применяется к любому сотворению!

Продолжительность: 1 день.

Стоимость: 6. Не поддерживается.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Нейтрализовать яд.

Облегчить безумие Relieve Madness

Обычное

Временно восстанавливает здравомыслие объекта, освобождая его от одного Заблуждения, Фобии, Принуждения, или навешенного заклинанием Безумия (по выбору заклинателя). Заклинания Безумия и Постоянное Безумие сопротивляются данному.

Это также заклинание Контроля разума.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 2. Не поддерживается.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Передать здоровье и Мудрость.

Предмет

Палочка, посох или украшение. *Энергостоймость создания:* 800.

Восстановить зрение Restore Sight

Обычное

Временно восстанавливает зрение объекта, независимо от того, что вызвало потерю (если природа потери волшебная, соответствующие заклинания сопротивляются данному). Глаза не должны полностью отсутствовать (требует Регенерации). Для постоянного лечения, используйте Восстановление.

Длительность: 1 час.

Стоимость: Половина восстановленных очков Зрения (Восп + Обостренное зрение); половина на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Малое лечение и или Поражение слепотой или Обостренное зрение.

Предмет

Украшение или одежда. Всегда включен. *Энергостоймость создания:* 1.000.

Восстановить слух Restore Hearing

Обычное

Схоже с Восстановить зрение, но для слуха. Барабанные перепонки и другие органы слуха не должны полностью отсутствовать.

Длительность: 1 час.

Стоимость: Половина восстановленных очков слуха (Восп + Обостренный слух); половина на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Малое лечение и или Поражение глухотой или Обостренный слух.

Предмет

Украшение (сережки особенно подходят) или одежда. Всегда включен. *Энергостоймость создания:* 1.000.

Восстановить память Restore memory

Обычное

Используется, для лечения жертв потери памяти, обычной или волшебной. Восстанавливает один забытый факт или умение за раз. Заклинание Забвения сопротивляется; Постоянное забвение сопротивляется с +5. Это заклинание не разрешает объекту вспомнить что-то, чего он фактически никогда не запомнил (но см. заклинание Вспомнить, с.106).

Рискованно применять больше раза в день на том же объекте: заклинание повторно сотворяется с накапливающимся штрафом -3. Критическая неудача очень опасна – искомый фрагмент памяти разрушается навсегда, и объект погружается в пугающее чередование похороненных воспоминаний, длящуюся 2к минуты, что вызывает Проверку испуга с -6.

Если у заклинателя есть умение Психология 15 и выше, «критическая неудача» считается обычной - если он уже не попросовал заклинание несколько раз за этот день на данном объекте.

Длительность: память восстанавливается навсегда.

Время сотворения: 10 секунд.

Стоимость: 3.

Требования: Пробудить и ИН 11 или выше.

Предмет

Палочка или посох, с изображением медведя. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 600.



Восстановить речь Restore Speech

Обычное

Схоже с Восстановить зрение, но для речи. Глотка и голосовые связки не должны полностью отсутствовать.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 5 на сотворение; 3 на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Малое лечение и или Поражение немотой или Великий голос.

Предмет

Украшение или одежда. Всегда включен. *Энергостойкость создания: 1.000.*

Остановить паралич Stop Paralysis

Обычное

Противодействует временно-му параличу (из-за заклинания, парализующего оружия, и т.д.). Постоянные заклинания (такие, как Паралич конечности или Полный паралич) получают бросок сопротивления.

Стоимость: 1 за конкретную конечность; 2 за все тело.

Требования: Малое лечение и Паралич конечности или Большое лечение.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания: 200.*

Облегчить паралич Relieve Paralysis

Обычное

Временно возвращает объекту возможность использовать искаленные или парализованные конечности. Конечно, если они не отсутствуют полностью (требует Регенерации). Конечности ослабевают без использования, поэтому Мастер должен на свое усмотрение определить ЛВ и СЛ штрафы к использованию.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: Равна порогу ка-

лечащего вреда этой части тела. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Остановить паралич.

Предмет

Драгоценности или одежда. Всегда включен. *Энергостойкость создания: 200* за восстановленную единицу из калечащего порога (если калечащий порог носителя ваше ёмкости предмета, рекомендуется учесть разницу как штраф к ЛВ и СЛ для конечности)

Восстановление (ОТ) Restoration

Обычное

Возвращает возможность использовать одной искаленной конечности, или поврежденного глаза, также восстанавливает слух, обоняние, и т.д. Не действует на потерянную конечность или глаз (требует Регенерации). Если часть тела ампутирована и не повреждена, можно попробовать восстановить ее в течение часа, со штрафом -5!

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 15. Одна попытка.

Время сотворения: 1 минута, на сотворение; 1 месяц на завершение процесса восстановления. Весь месяц конечность не может использоваться; она просто не будет работать, даже если кажется здоровой.

Требования: Либо Большое лечение, либо любые два из Облегчить паралич и различных заклинаний «Восстановить».

Предмет

Палочка или посох, с образом змеи. Употребляется только магами. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 2.000.*

Мгновенное восстановление (ОТ) Instant Restoration

Обычное

То же что Восстановление, но работает мгновенно.

Стоимость: 50. Одна попытка. Требования: Магичность 2 и Восстановление.

Предмет

Палочка или посох, с образом змеи. Используется только магами. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 2.500.*

Регенерация (ОТ) Regeneration

Обычное

Выращивает заново одну потерянную конечность или глаз.

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 20. Одна попытка.

Время сотворения: 1 минута на сотворение; 1 месяц на завершение процесса регенерации. Регенерирующая часть не может использоваться, пока не пройдет весь месяц.

Требования: Магичность 2 и Восстановление.

Предмет

Палочка или посох, с образом змеи. Используется только магами. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 3.000.*

Мгновенная регенерация (ОТ) Instant Regeneration

Обычное

То же что Регенерация, но работает мгновенно.

Стоимость: 80. Одна попытка.

Требования: Магичность 3 и Регенерация.

Предмет

Палочка или посох, с образом змеи. Используется только магами. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 4.000.*

Исцеление радиации Cure Radiation

Обычное

Описано в Технологических заклинаниях, с. 182

Очищение Cleansing

Обычное; особое сопротивление

Чистит ткани объекта от любых инородных тел, включая иглы кактуса или дикобраза, наконечники стрел и копий, пули, осколки, и т.д. Также устраняет бактерий и паразитов (только внешних). Не работает против болезней, ядов или наркотиков. Объект не должен возражать или быть полностью беспомощным (например, связанным или без сознания), и заклинатель должен его коснуться.

«Инородные тела», так или иначе являющиеся неотъемлемой частью объекта (золотые зубы, стальные пластины или пруты, стеклянные глаза, киберимпланты, и так далее) должны быть исключены заклинателем, или они могут быть разрушены! Если заклинатель является небрежным (или злонамеренным), каждый предмет сопротивляется отдельно с 3Д+5 объекта.

Стоимость: 2, чтобы очистить кисть или ступню, 4 для туловища или конечности, 6 для всего тела.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Малое лечение и Очистить Землю.

Предмет

Палочка или посох с образом змеи. Предмет должен коснуться объекта. Используется только магом либо немагом с Хирургией-15 и выше. *Энергостоймость создания:* 250.

Приостановить жизнь Suspended Animation

Обычное; сопротивление по 3Д.

Погружает объект в клинический сон на неограниченный срок. Пока действует, остановлены эффекты серьезного кровотечения, болезни, возраста, и т.д. Объект не требует ни пищи, ни воздуха, но может быть поврежден огнем, оружием, и другими обычными опасностями.

Продолжительность: Остается в силе пока не нарушено (например, заклинанием Пробудить).

Стоимость: 6.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Сон и по крайней мере четыре заклинания Лечения.

Предмет

(а) Драгоценности, стрела, или одежда. Всегда включен; немедленно приостанавливает жизнедеятельность владельца. Как только предмет убран, заклинание сразу

снимается. *Энергостоймость создания:* 2.000. (б) Склеп, гроб, и т.д. Всегда включен; приостанавливает жизнедеятельность находящегося в нём. *Энергостоймость создания:* 2.000 за место размером с человека.

Целительный сон

Healing Slumber

Обычное; Автоматическое сопротивление

Объект впадает в глубокий укрепляющий сон, и излечивает 1 ЕЖ в течение каждого часа отдыха. Усталость восстанавливается с удвоенной скоростью.

Объект проснется, когда полностью излечится, или после 8 часов сна; за это время также полностью восстановится усталость от недосыпа. Также может быть разбужен словом заклинателя, раной или заклинанием Пробудить (Удалить Проклятие, Противозаклинание, и т.д.). Возражающий объект сопротивляется автоматически.

*Когда самих себя мы уязвляем,
лечение трудно.*

- Вильям Шекспир, Трои и Крессиды

Длительность: до 8 часов (максимум восстанавливает 8 ЕЖ в день).

Стоимость: 6. За 10 скорость восстановления удвоится. Максимум восстановления не меняется.

Время сотворения: 30 секунд

Требования: Магичность 2, Сон и Малое лечение.

Предмет

(а) Палочка или посох, с образом змеи. Предмет должен коснуться объекта. Употребляется только магом либо немагом с умением Врач-15 и выше. *Энергостоймость создания:* 1.000. (б) Любой предмет. Включается, если владелец желает спать или теряет сознание от усталости или ран. Владелец проснется, если предмет убран или по истечении заклинания (если ЕЖ владельца все еще отрицательны, см. Восстановление сознания, с.В423). *Энергостоймость создания:* 900.

Прекратить старение (ОТ)

Halt Aging

Обычное

Останавливает старения объекта на 1 месяц. Не может быть сотворено повторно, пока не закончится подобное предыдущие заклинание.

Длительность: 1 месяц.

Стоимость: 20. Одна попытка в неделю.

Требования: Магичность 2 и по крайней мере 8 заклинаний школы Лечение.

Предмет

Драгоценность. Всегда включен. Предмет предотвращает старение, пока его носят. За обладание такими вещами разрушаются королевства... *Энергостоймость создания:* 10.000.

Молодость (ОТ)

Youth

Обычное

Омолаживает объект на год. Автоматически восстанавливает потерянные за тот период уровни атрибутов. Не затрагивает воспоминания, умения, раны, и т.д., полученный в течение «потерянных» месяцев.

Длительность: Объект начинает молодеть немедленно

Стоимость: 100. Одна попытка в месяц.

Требования: Магичность 3 и Прекратить старение

Воскрешение (ОТ)

Resurrection

Обычное

Возвращает объект к жизни, при условии, что тело, или большая его часть, доступно (по решению Мастера). Отметьте, что тело, достигшее -10×ЕЖ, по определению слишком повреждено для воскрешения. Возрожденный объект имеет 0 ЕУ и ЕЖ, и должен восстановить их обычным способом. Независимо от убивших ран, все его члены будут целыми. За каждые сутки после смерти объекта заклинание получает штраф -1.

Это также заклинание Некромантии.

Продолжительность: Навсегда, пока вас снова не убьют...

Стоимость: 300. Одна попытка.

Время, чтобы сотворить: 2 часа.

Требования: Мгновенная регенерация и Вызов духа.

Предмет

Ходят упорные слухи о волшебном предмете, оживляющем мертвых, но точно ничего не известно.

Глава тринадцатая

Заклинания

иллюзии и создания

sukukku

Эрик отпёр и открыл дверь, бросил ключи на прилавок, сбросил сумку у двери. Он плюхнулся на ветхий диван, издавший жалобный скрип.

Худший. День рождения. В жизни.

Будильник не сработал, на работе, как всегда, одни идиоты, да ещё кто-то стащил переднее колесо его велосипеда. А теперь он даже не может найти кого-нибудь, с кем бы отвлечься от воспоминаний об этом паршивом дне. Шейла не брала трубку. Джим сослался на какие-то непонятные дела, которые у него были и повесил трубку. Остальных приятелей вообще обнаружить не удалось.

«Ну» - сказал Эрик телевизору - «похоже, этот вечер мы проведём вдвоём».

Комната замерцала.

«СЮРПРИЗ!» - закричали люди из всех углов комнаты, и рассмеялись.

Шейла, сидевшая рядом с ним на диване, поцеловала его в щёку.

«С днём рождения! Видел бы ты выражение своего лица».

«Чувак,» - сказал Джим откуда-то снизу - «с днём рождения и всё такое, но ты не мог бы с меня слезть?»

Заклинания этой школы позволяют волшебнику создать то, чего нет. При «иллюзии» настоящего вещества нет. А результатом «создания» является вещество, существующее на время действия заклинания. Каждая иллюзия или создание считается «включённым» заклинанием, налагая штраф -1 на все другие броски заклинаний.

Школа Иллюзии и Создания сложна; не у всякого хватит ума и воображение, чтобы освоить иллюзию. Тем не менее, знание основ этой школы необходимы для изучения многих могущественных заклинаний из других школ.

Простая иллюзия

Simple Illusion

Областное

Создаёт исключительно визуальный образ, видимый всем, кто



может видеть место назначения заклинания. Это может быть как единичный предмет, так и целое зрелище. Если заклинатель сконцентрируется, образ может двигаться в другую область или изменять форму или размеры, вплоть до занятия всей области действия. Любое разумное существо может развеять заклинание «неверием» в образ — выполнить манёвр Концентрация и сделать успешный бросок Воли. Иллюзия

развеется автоматически от первой же атаки, любого заклинания, кроме Контроля иллюзии, или прикосновения любого разумного существа.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1 на сотворение. Половина на поддержание.

Требования: Заклинатель должен быть зрячим и иметь ИН не менее 11.

Жуткие иллюзии

Часто иллюзии используют для того, чтобы напугать. Если вы знаете, что ваш враг боится рептилий, вовремя сотворённая Простая иллюзия змеи может быть эффективнее Огненного шара! Однако знание магии иллюзии даёт возможность волшебнику создавать образы, выглядящие реальными, но не обязательно жуткими. Реалистично выглядящий дракон, с клубами дыма, выходящими из ноздрей, и блестящими на солнце когтями, кого угодно заставит нервничать, но изобретательный иллюзионист дополнит образ злобным взглядом, кусками кровавого мяса, застрявшими между когтей и угрожающе напряжёнными под чешуёй мышцами.

Мастер может, по желанию, поставить штраф (если он есть) на Бросок страха от иллюзии в зависимости от красочности описания иллюзии игроком. Однако, чтобы связать качество иллюзии с умением персонажа, а не игрока, Мастер может разрешить бросок Изобразительного искусства (Иллюзионизм); чем больше величина успеха, тем более иллюзия пугающая (или красивая, или волнующая).

Призрачное пламя Phantom Flame

Областное

Описано в Заклинаниях Огня, с.73.

Сложная иллюзия Complex Illusion

Областное

Подобно Простой иллюзии, но воздействует и на зрение, и на слух. Иллюзия не развеивается автоматически от заклинания или прикосновения; однако, её развеет любое полученное повреждение.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 на сотворение. Половина на поддержание.

Требования: Звук и Простая иллюзия.

Совершенная иллюзия Perfect Illusion

Областное

Подобно Сложной иллюзии, но воздействует на все органы чувств, кроме осязания; рука просто пройдет насквозь. Развеять иллюзию можно только заклинаниями Рассеять иллюзия и Рассеять магию. Любое повреждение будет только временной исказить её, выдавая иллюзию, но не развеивая её.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 3 на сотворение. Половина на поддержание. За удвоенную стоимость можно обмануть даже осязание, хотя от иллюзорного огня не согреешься «по-настоящему».

Требования: Магичность 1 и Сложная иллюзия.

Иллюзорная оболочка Illusion Shell

Обычное

Эта иллюзия делает так, что выбранный объект выглядит, звучит и осязается по-другому. Базовый объект должен иметь подходящие размеры и форму. В иллюзию можно не поверить, иначе она стабильна. Однако иллюзия не двигается, если не двигается базовый объект. Повреждения, наносимые базовым объектом, не меняются. Например, Иллюзорная оболочка лошади может быть сотворена на деревянную лошадь. Она будет ржать, бить копытом и пахнуть как настоящая лошадь, но скакать на ней нельзя! Для поддержания иллюзии концентрация не требуется.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 для объектов, которые достаточно малы, чтобы их мог унести человек, или 2 для более крупных объектов. Половина на поддержание.

Требования: Простая иллюзия.

Предмет

За 200-кратную стоимость, заклинание можно наложить навсегда; в такую иллюзию нельзя не поверить!

Иллюзорная маскировка Illusion Disguise

Обычное

Эта иллюзия маскирует живое существо. Сначала заклинатель

должен создать иллюзию (при помощи одного из базовых заклинаний иллюзии). Затем, при помощи Иллюзорной маскировки, иллюзия накладывается на объект, покрывая его и двигаясь вместе с ним. Чем лучше заклинание Иллюзия, тем надёжнее и долговечнее маскировка; Совершенная иллюзорная маскировка обманет даже осязание. Для поддержания заклинания концентрация на требуется. Иллюзорная маскировка считается одним «включённым» заклинанием.

Длительность: Пока не развеется иллюзия.

Стоимость: 3. Невозможно поддержать.

Требования: Простая иллюзия.

Предмет

Украшение или одежда; предмет творит заклинание Иллюзорная маскировка (качество иллюзии определяется при создании) на носящего. *Энергостойкость создания:* 150 — Простая иллюзия, 300 — Сложная, 500 — Совершенная. Носящий энергии не отдаёт!

Независимость Independence

Областное

Это заклинание может быть наложено на любую подконтрольную иллюзию или создание. Оно позволяет заклинателю «программировать» создание или иллюзию на движение, разговор (если оно может издавать звуки), и даже реакцию заранее установленным



образом. Всё это будет выполняться без дальнейшей концентрации заклинателя; это заклинание не считается отдельно «включенным». При столкновении с «запрограммированным», оно не будет ничего делать (если это иллюзия) просто исчезнет, по усмотрению Мастера.

Длительность: Пока существует создание или иллюзия.

Базовая стоимость: 2. Поддержание не требуется.

Время сотворения: Минимум 5 секунд. Столько, сколько потребуется игроку для описания инструкций Мастеру, или сколько потребуется времени для прочтения вслух записанных инструкций (запись инструкций поможет избежать споров!). Сложное программирование требует много времени.

Требования: Простая иллюзия.

Распознать иллюзию

Know Illusion

Информационное

Сообщает заклинателю является объект иллюзией, или настоящим, или созданием. Заклинатель должен видеть объект.

Стоимость: 2.

Требования: Простая иллюзия.

Контроль иллюзии

Control Illusion

Обычное; Сопротивление по заклинаниям на объекте

Захватывает контроль над иллюзией, созданной кем-то другим. Если заклинание удалось, энергию для поддержания иллюзии платите вы. Если заклинание провалилось, иллюзию по-прежнему контролирует её создатель. Это заклинание не действует на Иллюзорную маскировку. Если заклинание творится на что-то, что не является иллюзией, энергия тратится, но эффекта нет.

Длительность: Однажды захваченный контроль будет ваш, пока его не перехватит кто-то другой.

Стоимость: 1.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Совершенная иллюзия.

Предмет

Посох или палочка. *Энергостоймость создания:* 300. Для контроля иллюзии надо коснуться её предметом.

Рассеять иллюзию

Dispel Illusion

Обычное; Сопротивление по заклинаниям на объекте

Рассеивает любую иллюзию или иллюзорную маскировку. Не влияет на созданий.

Стоимость: 1.

Требование: Контроль иллюзии.

Предмет

Посох или палочка; предметом надо коснуться иллюзии. *Энергостоймость создания:* 400.

Надпись

Inscribe

Областное;

Сопротивление по Воле

Создает надпись или изображение на любой поверхности. Для оценки эстетичности результата используется соответствующая специализация Изобразительного искусства (Каллиграфия, Иллюстрирование и т.д.). Вид послания может быть каким пожелает заклинатель: буквы из серебристого пламени, обычные печатные буквы, буквы из бликов на поверхности воды и так далее. Надпись является неотъемлемой частью поверхности, она угасает только когда заклинание рассеяно или истекло время его действия. Любое живое существо, на котором попытаются написать может сопротивляться.

Это также заклинание Починки и поломки.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1 на сотворение. Столько же на поддержание. Минимум 2.

Требования: Простая Иллюзия и Копия текста.

Предмет

(а) Любую надпись или рисунок можно нанести навсегда за стоимость в 20 раз больше базовой. (б) Стилус, кисть и т.д. которые могут оставлять надписи или рисунки на чём угодно, не нуждаясь в чернилах или красках. *Энергостоймость создания:* 30.

Фантом (ОТ)

Phantom (VN)

Областное

Похоже на Совершенную иллюзию, но фантом может препятствовать движению и наносить реальные повреждения. При первом физическом контакте живого существа с фантомом проводите быстрое состязание между эффективным умением заклинателя и ИН существа. Если заклинатель проигрывает, то фантом по отношению к этому живому существу во всех смыслах считается Совершенной иллюзией.

Если заклинатель выигрывает, фантом материален, и может наносить удары, хватать, толкать и так далее, как если бы он был настоящим. В том, что касается состязания, нанесённого повреждения и так далее, фантом может иметь

любую СЛ и ЛВ, вплоть до уровня знания магом заклинания Фантом.

При первом сотворении этого заклинания Мастер должен записать величину успеха. Если за одну атаку фантому было причинено столько (или больше) базового повреждения, фантом немедленно рассеивается. На фантом действуют все заклинания, действующие на иллюзии (Рассеять иллюзию, Контроль иллюзии, Независимость и т.д.).

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 5. Половина на поддержание. За базовую стоимость 9, фантом может иметь в два раза больше СЛ (ЛВ не изменяется).

Требования: Магичность 2, Совершенная иллюзия, Помеха и Перемещение.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостоймость создания:* 300; половинная стоимость за предмет, который будет создавать только один вид фантома, определённый при создании предмета.

Инициатива

Initiative

Областное

Заклинание может быть наложено на любую иллюзию или создание, подконтрольное заклинателю, давая им подобие интеллекта, например для того, чтобы они действовали по собственной инициативе. Объект абсолютно лоялен заклинателю и подчиняется ему (или любому, кому приказывает повиноваться заклинатель) так, как может.

Базовая стоимость зависит от того, какие знания заклинатель даёт созданию или иллюзии. Создания начинают с теми ИН и ЛВ, которые даны в описании заклинания создания. Иллюзии начинают с ИН 0 и ЛВ 8. ЛВ и ИН объектов могут быть повышены до соответствующих значений заклинателя. Также заклинатель может передавать объектам умения – каждое переданное умение известно объекту на том же относительном уровне, что и заклинателю. Иллюзии и создания под воздействием Инициативы также могут использовать умения по умолчанию.

После сотворения заклинания объект действует сам по себе, пока действие заклинания не закончится. Если объект сбит с толку. Он возвращается обратно к заклинателю за прояснением. Как и Независимость, это заклинание не считается отдельным «включённым» заклинанием, и не требует отдельного поддержания.

Пример: Леди Анна Голдинг создала магического слугу для развлечения своих знатных декадантствующих гостей. Она хочет, чтобы слуга ходил среди гостей, подавал еду, танцевал со знатными дамами и выказывал соответствующее уважение – не нуждаясь в постоянном надзоре, чтобы она сама могла развлечься. Слуга появляется со всеми атрибутами равными 9 и без умений (Леди Анна могла создать и умелого слугу, но она знает заклинание Создать слугу-15 и может поддерживать существование неумелого слуги бесконечно). Леди Анна добавляет 2 очка ЛВ (повышая её до собственного уровня 11), и 2 очка ИН (несколько ниже её собственного ИН 14), чтобы сделать слугу остроумнее. Всего добавлено 4 очка атрибутов, что стоит 2 очка.

Далее Леди Анна наделяет слугу умениями Танцы и Хорошие манеры. Её умение Танцы-14 (ЛВ+3), и так как ЛВ слуги такая же, его умение будет на том же уровне. Знание леди Хороших манер впечатляет (уровень 15 или ИН+1), но слуга не так умён, как она, и его умение Хорошие манеры будет на уровне его ИН+1, то есть Хорошие манеры-13. Эти два умения повышают стоимость заклинания ещё на 2 очка, доводя её до 4. Так как слуга радиусом меньше 1 ярда, подойдёт базовая стоимость.

Длительность: Пока существует объект.

Базовая стоимость: 1/3 за каждое дополнительное очко ЛВ или ИН (округлять вверх), плюс 1 очко за каждое умение; минимальная стоимость – 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Независимость и Мудрость.

Создать объект (ОТ) **Create Object (VH)**

Обычное

Создаёт любой простой предмет, знакомый заклинателю – например, мантию, меч или чашку. Заклинание не создаёт магических предметов или живых существ.

Ограничения: Еда, созданная таким образом, будет только выглядеть питательной. Нельзя создать информацию; заклинатель может создать книгу, только если знает её всю наизусть. Произведение искусства будет настолько хорошо, насколько заклинатель может сам его сделать. Нельзя создать механическое устройство, если только заклинатель не может сделать его сам. (Мастера, цель этого правила – сделать для магов почти невозможным

создание машин, транзисторного радио и т.д. Будьте строги.)

Длительность: Созданный объект существует, пока касается живого мыслящего существа, теоретически – бесконечно долго. Так, заклинатель может создать меч и сражаться им или передать другу, но если он создаст монету, чтобы обмануть торговца, мошенничество может вскрыться, когда монета исчезнет, если торговец уронит её на прилавок или подбросит в воздух! Созданным предметам не обязательно касаться плоти, но они должны быть очень близко к кому-нибудь. Их можно держать рукой в перчатке, носить в кармане и т.д., но положить в рюкзак уже нельзя.

Стоимость: 2 за каждые 5 фунтов массы созданного объекта.

Время сотворения: Длительность в секундах равна стоимости заклинания.

Требования: Магичность 2, Создать землю, Совершенная иллюзия.

Дубликат (ОТ) **Duplicate (VH)**

Обычное

Похоже на Создать объект, но вместо создания воображаемого заклинателем предмета, дублирует настоящий предмет, который заклинатель должен держать в руках, или касаться, во время сотворения заклинания. Это заклинание позволяет магу создать пистолет, не зная умения Оружейник, если у него есть ещё один под рукой для копирования. Оно также позволяет создавать совершенные подделки произведений искусства, денег, документов и так далее. Магические дубликаты подчиняются правилам для предметов созданных заклинанием Создать объект, например он должен постоянно контактировать с живым существом или исчезнет.

Также маг может попытаться изменить создание. Например, он может создать копию меча, но с рунами, или копию паспорта, но с другим именем или фотографией и т.д. В этом случае применяются обычные правила для способностей заклинателя; может потребоваться бросок умения Подделка. Маг без знания оружия может покрыть копию пистолета золотом, но не сможет изменить ударно-спусковой механизм или ёмкость магазина.

Длительность: Как в Создать предмет (выше).

Стоимость: 3 за каждые 5 фунтов массы создаваемого объекта.

Время сотворения: Длительность в секундах равна стоимости заклинания.

Требования: Создать предмет и Копия текста.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 650. (б) Дубликат можно сделать навсегда за в 100 раз большую стоимость.

Создать слугу **Create Servant**

Обычное

Создаёт тупого (все атрибуты 9), но преданного слугу для исполнения приказов заклинателя. Внешность слуги описывает заклинатель. Также это заклинание может создать Зверя – слугу с СЛ 16 и всеми остальными атрибутами 9. Или же заклинание может создать слугу со всеми атрибутами 9 и одним не боевым, не основанном на ИН умением на уровне 16. Все созданные слуги выполняют простые устные команды, передают речевые сообщения и т.д. Слугу контролирует Мастер. Слуга не может драться и ориентироваться в запутанных ситуациях; у него нет умений. Встретив опасность, он хнычет, бежит или просто растворяется. Если его спросить, он будет знать только своего хозяина и что тот ему приказал.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание. Для умелого слуги 4 на сотворение, 4 на поддержание. Для Зверя 6 на сотворение, 2 на поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 3, ИН не ниже 12 и Создать объект.

Создать воина **Create Warrior**

Обычное

Создаёт воина для сражения по приказам заклинателя. У него ИН 10; СЛ, ЛВ и ЗД 12; уровень 16 в одном оружейном (или безоружном боя) умении по желанию заклинателя. При создании он не имеет ни оружия, ни доспехов, он использует то, что ему дали.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение. 4 на поддержание. Для создания Воина Зверя (с СЛ 16) – 6 на сотворение, 6 на поддержание.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Создать слугу.

Создать животное **Create Animal**

Обычное

Создаёт животное (ИН не больше 5), выполняющее, пока существует, ментальные команды

заклинателя. Созданное животное существует, пока заклинатель не прекратит поддерживать заклинание или пока животное не убито, после чего оно растворяется. Животное должно быть идентично «реальному» живому существу, известному заклинателю. Вы не можете создать воображаемое существо, или даже реальное, если только слышали о нём. Также вы не сможете создать медведя с отравленными клыками... Впрочем, некоторые волшебники изредка разрабатывают тайные вариации этого заклинания для создания необычных существ.

Также Создать животное подходит для создания роя маленьких существ (стр. В461). Стоимость создания «роя» - 2 единицы энергии.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2, умножьте на 1+МР для животных с МР больше 0. Половина на поддержание.

Время сотворения: Длительность в секундах равна стоимости заклинания.

Требования: Создать объект, Создать воду и ИН не менее 12.

Создать скакуна Create Mount

Обычное

Создаёт глупого, но преданного скакуна, на котором можно ездить, пока он существует. Также его можно использовать как тягловое животное.

Большинство скакунов имеют те же черты, что и пони (стр. В460), но заклинатель определяет внешний вид скакуна при создании; это могут быть лошади, верблюды, дельфины, карликовые слоны, огромные страусы и всё, на что согласится Мастер (используйте Руководство по созданию животных). Скакун может понимать только очень простые устные команды, вроде стой, иди, налево, направо, кругом и т.д. Скакуна контролирует Мастер. Скакун не может драться и ориентироваться в запутанных ситуациях; у него нет умений. Перед лицом опасности он заскулит, сбежит или просто растворится.

Также заклинатель может создать Зверского скакуна с СЛ 35, Крылатого скакуна с БД 7/14, Гонимого скакуна с БД 18, или Боевого скакуна который остаётся спокойным в опасной ситуации и понимающий команды давить или атаковать.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 8 на сотворение, 3 на поддержание. Удвойте стоимость для Зверского скакуна, Крылатого скакуна, Боевого скакуна или Гонимого скакуна. Утройте для Крылатого Гонимого скакуна и т.д.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 3 и Создать животное.

Предмет

(а) Маг может создать скакуна навсегда за в 100 раз большую стоимость. (б) Свисток или рожок. Используется только магами. Звук свистка или рожка заставляет скакуна появиться, как будто его призывали. Энергостойкость создания: 200-кратная стоимость создания соответствующего скакуна.

Контроль создания Control Creation

Обычное; Сопротивление по заклинаниям на объекте

Захватывает контроль над живым Созданием, созданным кем-то другим. Если заклинание удалось, энергию для поддержания Создания платите вы. Если

заклинание провалилось, Создание по-прежнему контролирует его создатель. Это заклинание не действует на Иллюзии

Стоимость: 1.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Создать животное или Создать слугу.

Предмет

Посох или палочка; надо коснуться объекта. Энергостойкость создания: 400.

Отменить создание Dispel Creation

Обычное; Сопротивление по заклинаниям на объекте

Разрушает все виды Созданий. Не действует на Иллюзии.

Стоимость: 1 для отмены неживого объекта, 3 для отмены живого объекта.

Требования: Контроль создания.

Предмет

Посох или палочка. Энергостойкость создания: 500.



Глава четырнадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ

ЗНАНИЙ

flannan

Прорицатель положил продолговатый предмет на стол перед ним. Даже при тусклом свете свечи Гульден видел, что тот выглядел обеспокоенным.

«Где вы получили этот предмет?»

«Это моё дело. Что вы можете о нём мне сказать?»

Прорицатель нахмурился. «Значит, вы копались в Разрушенном Городе вместе с остальными дураками, и, как и они, нашли только неприятности. Этот объект стар ... может быть три столетия, может быть четыре. Я не могу ничего сказать о его создателе, кроме того, что это был могучий маг. Я не могу сказать вам все его возможности. Они слишком сложны, чтобы я мог их определить с помощью магии – заклинания на заклинаниях, чары на чарах – и я не смею экспериментировать с ним дальше».

«Как вы мне и сказали, он может определять, является ли предмет магическим. Но он также может определять, магический ли предмет из-за заклинаний или чар, и анализировать природу этой магии соответственно. Он может открыть историю предмета – или его владельца. Он может снять чары с магического предмета, и может так поступить по собственной воле»

«Эта гадость каким-то образом мыслит. Она воспринимает, она решает и она действует. И в то же время она не живая. Я проверял это всеми способами, какие только знаю, и я не могу сказать, как такое возможно. Это совершенно инертный предмет, но в то же время он мыслит.»

«Я настаиваю, чтобы вы уничтожили его, если можете. Если бы это было в моих силах, я бы уже так сделал. А теперь уходите.»

Эти заклинания дают информацию. Длительность «мгновенная» если не указано иначе – то есть, заклинатель получает одну вспышку знания, а не длительную картинку.

Измерить Measurement

Областное; Информационное.

Сообщает заклинателю одну из следующих вещей о объекте: (а) вес; (б) размеры во всех измерениях; (с) площадь; (д) объем.

Заклинание предоставит информацию в родной системе заклинателя, будь то фунты, граммы, или камни примерно размером с голову. Измерение настолько точно, насколько заклинатель может его понять.

В некоторых сеттингах, где часто меряются другие величины, могут быть возможны и другие измерения. На высоких ТУ, например, может быть определена длина волны света, или частота звука. Скорость движущегося объекта или местная гравитация тоже может быть измерена в некоторых сеттингах.

Базовая стоимость: 1.

Предмет

Существует отдельный предмет для каждой из вышеуказанных функций: зачарованная линейка для измерения длины, весы для веса, линза для цвета, или ониксовый куб для объема. Предмет должен прикасаться к объекту. *Энергостойкость создания:* 50.

Узнать время Tell Time

Информационное

Сообщает заклинателю сколько времени – а также день и год, если в этом будут сомнения.

Стоимость: 1.

Предмет

Украшение, позволяет носителю узнать точное время, когда он захочет. *Энергостойкость создания:* 250.

Будильник Alarm

Обычное

Предупреждает объект в указанное время в будущем, пробуждая его, если необходимо. Также делает напоминание (по сути, доставляя сообщение), при условии, что оно было указано при сотворении. Может быть настроено на «срабатывание» в пределах недели от времени сотворения.

Длительность: 1 неделя.

Стоимость: 1. Не поддерживается.

Требование: Узнать Время.

Предмет

Украшение. Будет гудеть или вибрировать каждый день в одно и то же время, установленное создателем. *Энергостойкость создания:* 60.

Удалённое осязание Far-Feeling

Обычное

Цель может осязать любой объект, который видит (даже на большом расстоянии) или сквозь твёрдые предметы не более 6 футов в толщину. Ощущения односторонние (чтобы щипать девиц, используйте заклинание Манипулировать); в частности, маг не может доставлять заклинание через Удалённое осязание!

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение, 1 поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требование: Магичность 1.

Предмет

Перчатки или украшение. Действует только на носящего. *Энергостойкость создания:* 200.



Узнать направление Find Direction

Информационное

Сообщает заклинателю направление на север. Альтернативно, может сообщить направление домой. Учтите, что ни у кого не может быть более одного настоящего дома, а у странника его может вообще не быть!

Стоимость: 2.

Требование: Магичность 1.

Предмет

Зачарованная стрелка компаса, которая показывает на север, или на дом пользователя, по команде. Энергостойкость создания: 250.

Микрозрение Small Vision

Обычное

Описано в заклинаниях *Света* и *Тьмы*, с.111.

Видеть сквозь землю Earth Vision

Обычное

Описано в заклинаниях *Земли*, с.51.

Воздушное зрение Air Vision

Обычное

Описано в заклинаниях *Воздуха*, с.24.

Почувствовать ману Sense Mana

Информационное

Сообщает заклинателю уровень маны в точке, где он стоит, и является ли местная мана «направленной» (см. *GURPS Фэнтези*) или какой-то ещё необычной. Если заклинание удалось, то второе сотворение откроет точную природу и уровень «направленности» или любой другой особенности.

Стоимость: 3.

Время сотворения: 5 секунд.

Требование: Обнаружить магию.

Предмет

(а) Посох, жезл или украшение. Используется только магами. Энергостойкость создания: 200. (б) Кольцо или украшение. Действует всегда. Оно вибрирует каждый раз, когда носитель проходит через границу между областями с различной маной. Энергостойкость создания: 500.

Аура Aura

Информационное

Создаёт светящийся ореол или «ауру» вокруг объекта. Эта аура даёт заклинателю общее представление о личности объекта – чем лучше бросок, тем полнее информация. Аура также показывает, есть ли у объекта Магичность, Соппротивление магии или Подверженность магии (и на каком уровне); одержим или контролируется ли объект каким-то способом; и находится ли объект во власти какой-то сильной эмоции. Критический успех обнаружит «тайные» черты, такие как ликантропия, вампиризм и неестественное долгожительство.

У всех живых существ есть ауры; у неодушевлённых предметов их нет. Зомби можно обнаружить по его слабой ауре смерти, а вампир сохраняет ауру, которая у него была при жизни. Иллюзии и созданные существа не имеют ауры, поэтому успешное произнесение этого заклинания отличает их от настоящих существ.

Стоимость: 3 (для объекта любого размера).

Требование: Обнаружить магию.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. Энергостойкость создания: 100.

Составлять много книг - конца не будет, и много читать - утомительно для тела.
- Екклесиаст 12:12

Узнать расположение Tell Position

Информационное

Сообщает заклинателю точное расстояние, азимут и высоту объекта относительно заклинателя. Заклинатель должен иметь возможность видеть объект.

Стоимость: 1.

Требование: Измерить.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Энергостойкость создания: 150.

Проверить на нагрузку Test Load

Областное; Информационное

Сообщает заклинателю, сколько ещё веса объект может выдерживать, прежде чем искривится или сломается. Это может открыть грузоподъемность мостов, корзин, верёвок, и т.д.

Базовая стоимость: 1 (минимум 2).

Требование: Измерить.

Предмет

Посох или жезл; предмет должен коснуться цели. Энергостойкость создания: 80.

Обнаружить магию Detect Magic

Обычное

Определяет, является ли один объект магическим. Если заклинание успешно, второе сотворение сообщает, является ли магия постоянной или временной. Критический успех на любом из этих бросков полностью определяет заклинание, как заклинание Анализ магии.

Это не то же самое, что и способность определять магические предметы, которая входит в Магичность 0; та способность определяет только постоянные магические предметы, в то время как Обнаружить магию - предметы, заклинания, магических существ или любой другой длительный магический эффект.

Стоимость: 2.

Время сотворения: 5 секунд.

Требование: Магичность 1.

Предмет

(а) Посох, жезл или украшение. Используется только магами. Энергостойкость создания: 100. (б) Кольцо или ожерелье. Действует всегда. Оно вибрирует, предупреждая носителя, когда любой магический предмет находится в пределах 5 ярдов. Часто используется заклинание Допуск, для предупреждения носителя только об определённых типах магии. Энергостойкость создания: 300.

Определить заклинание Identify Spell

Информационное

Определяет, какое заклинание или заклинания были только что сотворены (в течение последних пяти секунд), или творятся в данный момент, объектом или на объект. Оно не определяет заклинания на постоянно зачарованном предмете. Одно сотворение определяет все заклинания сотворённые объектом или на объект. Тем не менее, если любое из этих заклинаний полностью неизвестно заклинателю – не просто заклинания, которых он не знает, но и о которых никогда не слышал – Мастер должен дать только расплывчатое описание; например, «какая-то физическая защита».

Волшебники слышали о каждом заклинании в этой книге (если только Мастер не решил, что часть из них – секретные), но не о новых заклинаниях, созданных Мастером или игроками.

Стоимость: 2.

Требование: Обнаружить магию.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостоймость создания: 1.100.

Волшебное зрение Mage Sight

Обычное

Обнаруживает все магические предметы в поле зрения. Каждый такой предмет будет иметь свечение или «ауру», похожую на ауру живого существа. Это свечение будет видно сквозь одежду, броню и вплоть до 1/2 дюйма твёрдого материала.

Аура навсегда зачарованного предмета будет сильнее, чем у чего-то под действием временного заклинания. Зачарованные (или магические) существа тоже светятся, хотя сами маги – нет, если на них нет в данный момент заклинаний. Аура также может дать ключ к пониманию природы предмета. При хорошем броске, например, заклинания огня будут иметь характерное красное свечение, а злые предметы будут показывать некое «чёрное свечение» в своих аурах. Критический успех на этом заклинании позволяет заклинателю полностью опознать каждый магический предмет, который он видит. Отметим, что эта способность, по сути, более надёжная версия магических чувств, которые входят в Магичность 0 (с.Б66).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение, 2 поддержание.

Требование: Обнаружить магию.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостоймость создания: 800.

Чувство магии

Mage Sense

Информационное

Сообщает заклинателю, есть ли какой-то невидимый магический предмет или существо поблизости. Заклинатель может указать, ищет ли он любой магический предмет, или конкретный.

Модификатор умения: расстояние в ярдах до искомого объекта. Используйте ближайшее расстояние, если заклинатель движется во время действия заклинания, и делайте бросок в конце этого времени. По решению Мастера, некоторые очень могучие магические предметы можно почувствовать проще.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение, 2, поддержка.

Требование: Обнаружить магию.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостоймость создания: 1.200.

Искать магию

Seek Magic

Информационное

Определяет направление и приблизительную дистанцию до ближайшего значительного магического предмета, активного заклинания, или магического существа (магические существа – это демоны, элементали, духи, и т.д., но не расы или отдельные существа с Магичностью). Действуют стандартные штрафы за расстояние. Любые известные экземпляры магии могут быть исключены, если заклинатель отдельно упомянет их перед сотворением.

Это также Мета-заклинание.

Стоимость: 6.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Обнаружить магию.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостоймость создания: 1.200.

Анализ магии

Analyze Magic

Информационное; Сопротивление против скрывающих магию заклинаний

Определяет, какие именно заклинания наложены на объект. Если на объект наложено больше одного заклинания, Анализ магии определяет то, на которое потребовалось меньше всего энергии, и сообщает заклинателю «есть ещё заклинания».

После этого, его можно сотворить ещё раз, чтобы определить следующее заклинание, и так далее. Чары Имя и Пароль считаются отдельными заклинаниями, которые сопротивляются с +5; каждый конкретный волшебник может пытаться Анализировать Имя или Пароль только один раз. Как и Определить заклинание, выше, оно даст ограниченные результаты, когда заклинатель сталкивается с неизвестным заклинанием.

Стоимость: 8.

Время сотворения: 1 час.

Требование: Определить заклинание.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостоймость создания: 1.200.

Вызов тени (ОТ)

Summon Shade

Информационное; Сопротивление по Воле

Вызывает «тень» объекта из возможного будущего, чтобы ответить на вопросы заклинателя. Тень не будет лгать (кроме как на критическом провале), но она будет дезориентирована; поэтому её ответы могут быть неясными или неточными. Можно задать один вопрос на минуту поддержки заклинания. Поскольку тень всего лишь из наиболее вероятного будущего, предсказание, сделанное этим заклинанием, может быть ненадёжно.

Пример: Феликс Магистр может вызвать тень своего друга Рудольфа с двух месяцев тому вперёд, и спросить, удалось ли нападение на дракона – и затем, если ответ был «нет», убедить настоящего Рудольфа не пытаться. Тень просто пришла из другого будущего. Конечно, тень может также ответить «нет – решили не нападать».

Во времени, из которого взята тень, у объекта будет яркий сон, в котором он увидит спрашивающего или вспомнит всё, что было сказано – в случае, если предсказанное событие сбудется.

Модификаторы умения: -1 за каждый год в будущее, из которого взята тень; -5, если объект не присутствует при сотворении, или -10, если нет ничего, относящегося к объекту (одежда, срезанные волосы, и т.д.); -10, если не известно полное имя объекта.

Это заклинание можно пытаться сотворить не больше, чем один раз в год на одну и ту же личность. Это очень могучее заклятие, и Мастер может захотеть ограничить доступ к этому заклинанию, или потребовать дорогие материалы.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 50 сотворение. 20 поддержка.

Время сотворения: 10 минут. Одна попытка в год.

Требования: Вызов духа или Прорицание.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. Предмет не даёт возможности произнести заклинание, но даёт +2 к знанию этого заклинания. **Энергостойкость создания:** 800.

Стеклянная стена

Glass Wall

Обычное

Позволяет видеть сквозь одну стену, пол, потолок, или другой подобный барьер вплоть до 4 футов толщины (материал не имеет значения).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Требования: Либо пять других заклинаний школы Знаний, либо Видеть сквозь землю.

Предмет

Посох, жезл или украшение. **Энергостойкость создания:** 600.

Удалённая дегустация

Far-Tasting

Обычное

Описано среди заклинаний *Пищи*, с.77.

Удалённый слух

Far-Hearing

Обычное

Описано среди заклинаний *Звук*, с.173.

Видеть сквозь воду

Water Vision

Информационное

Описано среди заклинаний *Воды*, с.87.

Видеть сквозь растения

Plant Vision

Обычное

Описано среди заклинаний *Растений*, с.162.

Узнать местонахождение

Know Location

Информационное

Даёт заклинателю приемлемое представление о его географическом местоположении (с точностью до пары миль). Это будет выражено в терминах ближайших ориентиров, о которых заклинатель слышал (если есть сомнения, слышал ли заклинатель об этом, Мастер должен кинуть Знание местности заклинателя). Например, «Вы в пустыне Сахара, примерно на 30 миль к северу от Тимбукту».

Стоимость: 2.

Время сотворения: 10 секунд. При последующих попытках, заклинание повторяет последний ответ (правильный он или нет), пока заклинатель не сдвинется с места примерно на милю.

Требования: Магичность 1 и Узнать расположение.

Предмет

Любая карта, глобус, и т.д., может быть зачарована, чтобы показывать местонахождение пользователя каждый раз, когда творится это заклятие. Отметка (выбранная создателем предмета) появляется в подходящем месте в случае успеха. Никакой отметки не появляется, если пользователь за пределами границ карты. Если заклинание не удаётся, либо не появляется никакой отметки, либо появляется ошибочная. **Энергостойкость создания:** 225.

Узнать рецепт

Know Recipe

Информационное; Особое сопротивление

Описано среди заклинаний *Пищи*, с.78.

Волшебный глаз

Wizard Eye

Обычное

Создаёт физический глаз – двухдюймовый шарик – через который заклинатель может видеть. Глаз может летать в воздухе, вертикально или горизонтально, с Движением 10; он движется в ход заклинателя. Концентрация требуется, чтобы двигать глаз, но не чтобы видеть через него. Глаз маленький, его МР равен -7, поэтому в него трудно попасть – но если в него попадут физической атакой, или любым заклинанием, которое могло бы вывести его из строя, он будет уничтожен.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Перемещение и Обострённое зрение.

Предмет

Глазное яблоко, вырезанное из слоновой кости с врезанными драгоценными камнями. Используется только магами. По команде держателя, оно превратится в Волшебный глаз; по возвращению в его руку оно вновь примет форму драгоценности. **Стоимость создания:** 1.100 энергии, \$1000 за умелую резьбу по слоновой кости и \$600 за изумруды.



Невидимый волшебный глаз Invisible Wizard Eye

Обычное

Создаёт Волшебный глаз, который нельзя увидеть без заклинания Видеть невидимое. Любой, кто угадает, где он находится, всё ещё может атаковать, но с -7 за МР в сочетании со штрафом -6 за невидимость приводит к тому, что по нему крайне трудно попасть.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 сотворение. 3 поддержка.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Волшебный глаз и Невидимость.

Предмет

Как для Волшебного глаза, но дороже. *Стоимость создания:* 1.600 энергии, \$1000 за умелую резьбу по слоновой кости и \$900 за изумруды и опалы.

Волшебный рот Wizard Mouth

Обычное

Создаёт копию – примерно 4 дюйма шириной – физического рта и губ заклинателя, через который он может говорить и ощущать вкус. Рот летает по воздуху с Движением 10, в ход заклинателя, хотя он не может этого делать, не врезаясь в препятствия, если его не сопровождает Волшебный глаз или ухо!

Концентрация требуется, чтобы двигать Рот, но не чтобы говорить или пробовать сквозь него. Любые улучшающие голос или вкус заклинания, действующие на заклинателя, можно также использовать через Рот. Рот не может творить заклинания! Когда заклинатель пробует через Рот, его собственный рот нечувствителен. Каждый ход, он должен указывать, пробует ли он через Рот или через собственный рот.

Рот маленький, с МР -6, поэтому по нему трудно попасть – но если в него попадут физической атакой, или любым заклинанием, которое могло бы его вывести из строя, он уничтожен. Сам Рот не может наносить вреда укусом.

Это также заклинание Пищи и Звука.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Перемещение, Удалённая дегустация и Великий голос

Предмет

(а) Любой предмет, изображающий человеческий рот может быть превращён в неподвижный Волшебный рот, через который держатель амулета в форме рта, зачарованный одновременно, может говорить независимо от расстояния. Каждый Рот подключен к одному амулету и наоборот. *Энергостойкость создания:* 325. (б) Рот, вырезанный из красного коралла, с зубами из слоновой кости. Используется только магами. По приказу держащего его, он превращается в Волшебный рот; по возвращению в его руку он возвращается в форму предмета. *Стоимость создания:* 650 энергии, \$1000 за умелую резьбу по кораллу и \$400 за слоновую кость.

Волшебный нос Wizard Nose

Обычное

Создаёт отделённую копию – примерно 2 или 3 дюйма длиной – физического носа заклинателя, через который он может ощущать запахи. Нос летает по воздуху с Движением 10, в ход заклинателя, хотя он не может этого делать, не врезаясь в препятствия, если его не сопровождает Волшебный глаз или ухо!

Концентрация требуется, чтобы двигать Нос, но не чтобы нюхать через него. Любые улучшающие обоняние заклинания, действующие на заклинателя, можно также использовать через Нос. Когда заклинатель нюхает через Нос, его собственный нос нечувствителен. Каждый ход он должен указывать, нюхает ли он через Волшебный нос или через собственный.

Нос маленький, с МР -7, но если в него попадут физической атакой, или любым заклинанием, которое обосновано могло бы его вывести из строя, он уничтожен.

Это также заклинание Пищи.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 3 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Перемещение, Удалённая дегустация.

Предмет

(а) Любой предмет, изображающий человеческий нос может быть превращён в неподвижный Волшебный Нос, через который держатель амулета в форме цветка, зачарованный одновременно, может нюхать независимо от расстояния. Каждый Нос соединяется с одним амулетом и наоборот. *Энергостойкость создания:* 475. (б) Нос, вырезанный из драгоценного камня. Используется только мага-

ми. По приказу держащего его, он превращается в Волшебный Нос; по возвращению в его руку он возвращается в форму предмета. *Стоимость создания:* 500 энергии, \$500 за материалы и работу.

Волшебная рука Wizard Hand

Обычное

Создаёт копию физической кисти заклинателя, которой он может хватать и осязать. Рука летает по воздуху с Движением 10, в ход заклинателя, хотя она не может этого делать, не врезаясь в препятствия, если её не сопровождает Волшебный глаз или ухо! Альтернативно, она может ощупывать себе дорогу вдоль стен, полов и потолков с Движением 3. Концентрация требуется, чтобы двигать Руку, но не чтобы держать или осязать через неё. Рука не может колдовать или удерживать заклинания. Любые улучшающие осязание заклинания, действующие на заклинателя, можно также использовать через Руку. Когда заклинатель осязает через Руку, его собственные руки нечувствительны. Каждый ход, он должен указывать, осязает ли он через Руку или через собственные руки.

Рука маленькая, с МР -5, но если в неё попадут физической атакой, или любым заклинанием, которое могло бы её вывести из строя, это её уничтожит. Сама рука не может наносить урон ударом; у неё СЛ 2 и ЛВ заклинателя.

Это также заклинание Движения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение, 2 поддержка для одной Руки; 6 сотворение, 4 поддержка для двух Руки.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Манипулировать и Удалённое осязание.

Предмет

(а) Любой предмет, изображающий человеческую руку, может быть превращён в стационарную Волшебную Руку, через которую носитель перчатки, зачарованной одновременно, может ощупывать независимо от расстояния. Каждая Рука соединяется с одной перчаткой и наоборот. *Энергостойкость создания:* 300. (б) Рука, вырезанная из драгоценной древесины. Используется только магами. По приказу держащего её, она превращается в Волшебную руку; по возвращению в его руку она возвращается в форму предмета. *Стоимость создания:* 400 энергии, \$500 за материалы и работу.

Видеть сквозь пластик Plastic Vision

Обычное

Описано среди *Технологических заклинаний*, с.183.

Видеть сквозь металл Metal Vision

Обычное

Описано среди *Технологических заклинаний*, с.183.

Астральное зрение (ОТ) Astral Vision

Обычное

Позволяет видеть бесплотные сущности. Например, привидений или объектов заклинаний Эфирное тело, Проекция или Планарный визит.

Это также заклинание школы Некромантии.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Требования: Чувство духов и Видеть невидимое.

Предмет

(а) Посох или жезл. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 900. (б) Очки или украшение. Действует только на носителя. Действует всегда. *Энергостойкость создания:* 1.400.

Запомнить Memorize

Обычное

Всё, что заклинатель воспринимает во время сотворения (и ещё 10 секунд после этого) идеально впечатывается в память, как если бы у него была Фотографическая память (с.Б51). Заклинание можно использовать, чтобы запоминать карты, лица, события, и т.д. Оно не может быть использовано, чтобы выучить умения или сохранить временные магические эффекты.

Это также заклинание Контрроля разума.

Длительность: 1 день. После этого, проверяйте ИН каждый день, с накопительным штрафом -1 за день. При критическом успехе, память остаётся навсегда; при обычном - всё ещё вспоминается. При провале память тает до нормального уровня памяти о данном событии; при критическом провале, создаётся фальшивая память (которая тоже может со временем исчезнуть).

Стоимость: 3 сотворение. Не поддерживается.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Мудрость или минимум шесть заклинаний Знаний.

Предмет

(а) Украшение или головной убор. *Энергостойкость создания:* 1.000. (б) Любой. Действует всегда; носитель может вспомнить одну вещь, указанную создателем. Память тает полностью спустя час после того, как предмет снят. *Энергостойкость создания:* 400. (с) Память может быть сделана постоянной за 50 единиц энергии, но должна сохраняться всё время, пока происходит зачарование.

Навигатор Pathfinder

Информационное

Сообщает заклинателю направление на определённое место, или правильную дорогу в нужное место. Используйте Модификаторы больших расстояний (с.14). Мастер должен применить штрафы, если заклинатель никогда не был в том месте, и большие штрафы, если заклинатель не уверен, что место на самом деле существует или на что оно похоже. Это заклинание не ищет людей или предметы. Город, горный проход, или общественное здание может быть местом. Дом или офис определённого человека не является «местом» для этого заклинания, если заклинатель там не был.

Стоимость: 4. Одна попытка в день.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 1, ИН 12 или выше, и по минимум два заклинания «Искать ...».

Предмет

Раздвоенная палка или игла компаса, которая будет показывать один раз в день, на цель, названную пользователем. Будет продолжать показывать в течение 10 минут за каждую единицу величины успеха заклинания, на основании Силы предмета. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Проекция Projection

Обычное

Заклинатель на короткое время выпускает свой разум из своего тела, в любую точку в прямой видимости (используйте модификаторы больших расстояний), чтобы рассмотреть свое окружение из другой точки обзора. Его проецированная сущность полностью бесплотна и может только видеть,

слышать, осязать, нюхать и пробовать на вкус. Её присутствие можно обнаружить Астральным зрением, Чувством духов, Чувством наблюдения, и тому подобными; иначе она незаметна.

Проекция не может пересечь Астральный блок, Пентаграмму или Сплошные заклинания. Отталкивание духов будет сопротивляться её вторжению.

Проекция не может двигаться; она может только поворачиваться, чтобы посмотреть в разные стороны. Тело неподвижно на время действия этого заклинания; оно не может действовать. Если кто-то атакует тело, заклинание автоматически прерывается.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Чувство духов и не меньше четырёх заклинаний школы Знаний.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами; действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 500.

Искатель Seeker

Информационное

Настраивает заклинателя на индивида или искусственный предмет, которого он ищет. Успех даёт заклинателю видение местонахождения предмета – или ведёт его к нему, если тот в пределах мили.

Чтобы искать личность, заклинатель должен либо знать его имя или знать его достаточно хорошо, чтобы вообразить его. Например, нельзя использовать это заклинание, чтобы раскрыть убийство, ища «убийцу» если вы не знаете кто это – но если знаете, то Искатель его найдёт.

Модификаторы: Модификаторы больших расстояний (с.14). Что-то связанное с искомым (например, часть одежды личности) должно быть доступно во время сотворения; если нет, бросок делается с -5. Премия +1 если заклинатель держал или ещё как-то знаком с исходным предметом.

Стоимость: 3. Одна попытка в неделю.

Требования: Магичность 1, ИН 12 или выше, и по крайней мере два заклинания «Искать ...».

Предмет

Раздвоенная палка (дерево, кость или слоновая кость) или игла компаса (вырезная из слоновой кости), которая будет указывать на один конкретный объект, выбранный при создании предмета. Что-то, относящееся к объекту должно быть использовано при создании предметов, и включено в него. *Энергостойкость создания:* 500.

Слежка Trace

Обычное

Может быть сотворено на любой предмет или живое существо. Пока заклинание поддерживается, заклинатель будет знать, где объект находится, если сосредоточится на секунду. Либо объект должен быть рядом с заклинателем, когда заклинание творится в первый раз, либо заклинатель должен сперва успешно сотворить заклинание Искатель.

Модификаторы для больших расстояний применяются, если объект не присутствует рядом с заклинателем.

Длительность: 1 час

Стоимость: 3 сотворение. 1

поддержка. Одна попытка в день.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Искатель.

История History

Информация

Будучи сотворённым на любой неодушевлённый предмет (или на его часть радиусом в 1 ярд), позволяет заклинателю определить недавнее прошлое этого предмета, характер пользователя, и так далее – но никаких имён!

Стоимость: 3 за вчерашнюю историю; 5 за неделю; 8 за месяц; 10 за год.

Время сотворения: 1 секунда за единицу энергии.

Требование: Слежка.

Древняя история Ancient History

Информационное

Как история, но даёт общее представление о истории предмета за гораздо больший промежуток времени.

Стоимость: 3 за 1 год истории; 5 за 10 лет; 8 за 100 лет; 10 за 1000 лет.

Время сотворения: 1 минута за единицу энергии.

Требование: История.



Древнейшая история Prehistory

Информационное

Это заклинание похоже на Древнюю историю, но даёт ещё менее конкретную информацию за период тысячелетий. Возраст и функция предмета определяются всегда, но если предмет не принимал участия в важных событиях, то это может быть единственной доступной информацией. К счастью, этого часто достаточно для магов-археологов, которые чаще всего используют Древнейшую историю.

Стоимость: 3 за 1.000 лет истории; 5 за 10.000 лет; 8 за 100.000 лет; 10 за большие промежутки времени.

Время сотворения: 1 час за единицу энергии.

Требование: Древняя история.

Восстановить заклинание Reconstruct Spell

Информационное

Сообщает заклинателю, какие заклинания были сотворены объектом, на него или рядом с ним, в определённый момент в прошлом, указанный заклинателем. Если заклинание было не одно, Восстановить заклинание определяет заклинание, которое стоило меньше всего энергии и сообщит «есть ещё заклинания». Действуют модификаторы времени (с.81). Заклинания опознаются как в Определить заклинание (с.102).

Стоимость: 3. Модификатор Времени добавляется к цене, так что если заклинание стоит 3 (3+0) за «в течение минуты», то оно будет стоить 8 (3+5) за «от 4 до 40 дней».

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 2, История и Определить заклинание.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.400.

Распознать истинную форму Know True Shape

Информационное

Сообщает, находится ли объект под действием любого типа заклинания Превращения или подобного магического эффекта, включая Изменить Лицо, Изменить Тело и иллюзии. Заклинатель должен иметь возможность видеть объект. Заклинание также даёт общее представление об истинном облике объекта; на критическом успехе, оно определяет истинную природу объекта (включая распространенное название или описание) и магию, которая используется чтобы опознать её. Оно не открывает истинную природу Галлюцинаций.

Стоимость: 2.

Требования: Магичность 1, любое заклинание изменения формы (Превращение, Изменить лицо, Изменить тело), и либо Аура либо Распознать иллюзию.

Предмет

Посох, жезл или украшение (популярны медальоны или монеты с «Отверстием истинного зрения» в них). Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 250.

Вспомнить Recall

Обычное

Объект вспоминает один забытый или незамеченный факт или событие, как если бы у него была Фотографическая память (с.Б51). Действуют штрафы, данные в Модификаторах времени (с.81), на основании времени, прошедшего с тех пор, как это событие произошло. Отличная Память даёт премию +5. Фотографическая Память даёт +10 (хотя тем, у кого есть Фотографическая память, это заклинание потребует только чтобы восстановить неестественно отнятые воспоминания). Только критический успех позволяет вспомнить магически заблокированную память. Критический провал может привести к фальшивому или скаженному воспоминанию, или уничто-

тожить воспоминание так, что его уже больше не вернуть!

Это также заклинание Контроля разума.

Длительность: 1 день. Впоследствии, память тает как и при использовании заклинания Запомнить.

Стоимость: 4. Не поддерживается.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 2, Запомнить и История.

Предмет

(а) Головной убор, жезл или украшение. Используется только магом. *Энергостойкость создания:* 2.500. (б) Память может быть сделана постоянной за 50 единиц энергии, но память должна сохраняться в течение всего процесса зачарования.

Запомнить путь Remember Path

Обычное

Пока это заклинание активно, объект будет идеально запоминать любой путь, по которому он идёт. Запомненное позволит объекту нарисовать точную карту своих путешествий или пройти обратно без ошибок, даже в крошечной тьме или через отвлекающие внимание обстоятельства вроде сражений. Конечно, последующие изменения ранее пройденной местности будут неизвестны объекту (например, завал в шахте после того, как объект из неё вышел).

Длительность: 1 час. Когда заклинание заканчивает своё действие, память начинает таять как при заклинании Запомнить, причём проверки на ИН делаются ежечасно а не ежедневно. Когда её вспомнят, память может быть сделана постоянной за 50 единиц энергии (с помощью наложения чар), но память должна сохраняться в процессе зачарования.

Стоимость: 3 сотворение. 1 поддержка.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Узнать направление и Запомнить.

Предмет

(а) Украшение или посох. *Энергостойкость создания:* 600. (б) раздвоенная палка или игла компаса, которая будет показывать дорогу вдоль одного пути, заданного создателем. Если её активировать вне пути, она будет показывать на ближайшую точку пути. Альтернативная форма этого предмета – маленький магический мячик, который будет катиться вдоль пути чуть впереди путешественника, со скоростью ходьбы. Ещё одна форма этого предмета – обувь, которая,

когда её носят, ведёт носителя по заданному пути. *Энергостойкость создания:* 400.

Видеть скрытое See Secrets

Обычное

Делает так, что скрытые двери, ловушки и т.д. резко выделяются для зрения объекта. Это заклинание работает только на вещи, которые были намеренно спрятаны, а не потеряны.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Искатель и Аура.

Предмет

Посох, жезл или украшение. На предмете должно быть вырезано изображение глаза. *Энергостойкость создания:* 400.

Схема/ТУ Schematic/TL

Информационное

Описано среди Технологических заклинаний, с.177.

Запахи прошлого Scents of the Past

Обычное

Будучи сотворено на стену или какой-то предмет, это заклинание испускает запахи, которым он был подвергнут в прошлом. Заклинатель указывает момент, с которого начинать «воспроизведение». Модификаторы времени (с.81) действуют. Каждый раз, когда заклинание творится для того же периода времени, есть дополнительный штраф -1 к умению. Критический провал стирает «память» предмета о том периоде времени.

Это также заклинание Пищи.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 сотворение. Столько же поддержание. Модификатор времени добавляется к цене, так что если заклинание стоит 3 (3+0) на момент времени «в течение минуты», то оно будет стоить 8 (3+5) на момент времени «от 4 до 40 дней».

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 2, История и Запахи.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 350.

Картины прошлого Images of the Past

Обычное

Будучи сотворено на зеркало или отражающую поверхность, это заклинание «проигрывает» изобра-

жения, которые оно могло «видеть» в прошлом. Заклинатель указывает момент, с которого начинать просмотр («посмотрим, что случилось в этой комнате год назад...»). Модификаторы времени (с.81) действуют. Каждый раз, когда заклинание творится для того же периода времени, есть дополнительный штраф -1 к умению. Критический провал стирает «память» предмета о том периоде времени.

Мастер также может позволить творить это заклинание на любой пол, стену или предмет, «воспроизведение» при этом проявится как Простая иллюзия.

Это также заклинание Света и тьмы.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение. 3 поддержка. Величина модификатора Времени добавляется к цене, так что если заклинание стоит 3 (3+0) на момент времени «в течение минуты», то оно будет стоить 8 (3+5) на момент времени «от 4 до 40 дней».

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 2, История и Простая иллюзия.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 700.

Эхо прошлого Echoes of the Past

Обычное

Будучи сотворено на стену или какой-то предмет, это заклинание «проигрывает» звуки, которые оно могло «слышать» в прошлом. Заклинатель указывает момент, с которого начинать слушать («послушаем, что было сказано в этой комнате год назад...»). Модификаторы времени (с.81) действуют. Каждый раз, когда заклинание творится для того же периода времени, есть дополнительный штраф -1 к умению. Критический провал стирает «память» предмета о том периоде времени.

Это также заклинание Звука.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 сотворение. 2 поддержка. Величина модификатора Времени добавляется к цене, так что если заклинание стоит 3 (3+0) на момент времени «в течение минуты», то оно будет стоить 8 (3+5) на момент времени «от 4 до 40 дней».

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 2, История и Голоса.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 500.

ПРОРИЦАНИЕ

В отличие от более бросающихся в глаза видов магии, которые имеют прямые и измеримые эффекты на игровой мир (взрывают драконов, лечат героев, создают каменные мосты, и т.д.), предсказания и другие Информационные заклинания имеют дело только со знаниями игровых персонажей, и поэтому требуют особого рассмотрения.

Когда у ИП есть доступ к информации в таких широких пределах, может возникнуть множество проблем. Иногда, у Мастера нет ответа на вопросы игроков; Возможно, он не ожидал, что континент за океаном будет иметь значение в эту сессию. В то же время, особенно проницательный вопрос заданный в правильный момент может разрушить планы Мастера на приключение. Особенно подвержены разрушению предсказаниями приключения о загадках и тайнах.

Вряд ли справедливо извращиваться или намеренно врать игрокам, которые потратили ценные очки персонажа, чтобы играть предсказателями. К счастью, есть альтернативы. Символические видения – это вполне подходящий ответ на любой вопрос, кроме тех, на которые можно ответить только «да» или «нет», и часто более интересны, чем прямой ответ. Штрафы за непрерывные вопросы на одну и ту же тему могут, по крайней мере, дать Мастеру время, чтобы подготовиться к вопросам игровых персонажей.

Мастер должен всегда делать бросок на успешность прорицания, ему не следует стесняться быть двусмысленным, когда требуется; предсказатели никогда не должны быть до конца уверены, что их видения полны и надёжны.

Существование предсказаний может сильно повлиять на игровой мир. Большинство людей захотят проконсультироваться с прорицателем, прежде чем принимать важные решения – браки, преступления, войны, и тому подобное. Судебные процедуры будут в корне изменены. Более того, закон может строго регулировать использование прорицаний.

Не каждый вид прорицания будет существовать в каждом игровом мире. Мастер должен выбрать те методы, которые, на его взгляд, подходят к его сеттингу.

Прорицание Divination

Информационное

Даёт заклинателю видение, имеющее отношение к его вопросу, или ответ на один вопрос, на которым можно ответить только да или нет. Существует много видов прорицания; каждый – это отдельное заклинание, и требует соответствующих материалов (см. ниже). У каждого есть свои плюсы и минусы. Те методы, которые связаны с определённой стихией или стихиями дают более подробные ответы, если ответ имеет какое-то отношение к этой стихии – например, леканомансия будет работать лучше, чем экстипсия, в случае вопроса о море.

Модификаторы умения: стандартные Модификаторы за большие расстояния (стр. 14). Если задаются повторные вопросы об одном и том же объекте в течение дня, «флюиды» становятся мутными; -4 к умению для второго вопроса, -8 для третьего, и так далее. Вопросы о прошлом или будущем также труднее; используйте Модификаторы времени (с.81).

Стоимость: 10.

Время сотворения: 1 час, если не указано иное.

Требования: История, и другие заклинания, указанные для конкретных методов предсказания.

СТАНДАРТНЫЕ ПРОРИЦАНИЯ

Астрология (Astrology) – это прорицание с помощью изучения небес, включая погоду. Наблюдение за небом необходимо; заклинатель должен быть вне помещения, и получает штраф в -5, если наблюдение производится не в ясную ночь и вдали от городских огней. Без справочной библиотеки (стоимость 2000\$, вес 200 фунтов), все броски с -5. Поскольку астрология полагается на предсказуемые движения звёзд, она хороша для прорицания далеко в прошлое или будущее; никакие модификаторы времени не применяются к астрологическим прорицаниям. Если прорицание касается индивидуума, должны быть известны его место и дата рождения, или все броски будут с -5. Все штрафы накапливаются! *Требования:* Предсказать погоду и Астрономия-15+.

Авгурия (Augury) – это изучение предвестий или знамений. Точная природа знамений зависит от культуры прорицателя; древнеримские жрецы изучали полёт и поведение птиц, например. Фэнтезийные культуры могут находить предвестия во всём, от того, как ест медведь возле ручья, до движения ветра сквозь ивовое дерево; общее – наблюдение какого-то естественного события. Когда это прорицание творится, Мастер должен в тайне кинуть Зрение заклинателя. При провале броска, бросок на сотворение прорицания делается с -5. Авгурия не идеальна для прорицания о прошлом; модификаторы времени удваиваются при использовании Авгурии, при ответе на вопросы о прошедших событиях. *Требования:* по одному заклинанию из каждой из четырёх стихий.

Гадание на картах (Cartomancy, Cartomancy) – это прорицание, используя карты таро или другие предсказательные карты. Карты, будучи очень символическими, редко дают прямой ответ вроде «да» или «нет». Единственное нужное оборудование – колода таро (раскрашенная вручную и стоящая 1000\$ на ТУЗ и ниже, но массово и дешево производящаяся на более высоких ТУ). Картомансия – очень личный метод прорицания; любая попытка спросить о ком-то кроме объекта заклинания бросается с -5. *Требования:* по одному заклинанию из каждой из четырёх стихий.

Гадание с кристаллом (Crystalgazing) – это использование Хрустального шара (с.71) или зеркала чтобы способствовать видению. Если оно сработает, Мастер описывает сцену; интерпретировать её должен игрок! Заклинатель может использовать чистую, неподвижную воду для этого прорицания, но с -10 к умению. *Требование:* Видеть сквозь землю или Видеть сквозь воду.

Дактиломантия (Dactylomancy) – это прорицание путём передвижения указателя по доске со всеми буквами алфавита, а также «да» и «нет». Дактиломантические прорицания обычно просты и понятны, но очень грубы; сложный вопрос (да и практически любой вопрос, на который не ответить пятью словами или меньше), скорее всего, даст загадочную тарабарщину. *Требования:* по одному заклинанию из каждой из четырёх стихий.

Экстиспиция (*гипероскопия, Extispicy*) – это прорицание путём рассмотрения внутренностей убитого животного (должно весить по меньшей мере 20 фунтов – никаких голубей!). Во многих местах оно запрещено законом. Можно задать только один вопрос на животное. Экстиспиция наиболее полезна в прорицании, касающемся вопросов жизни и смерти: болезнь и здоровье, война и мир, победа и поражение – все они хорошие кандидаты для экстиспиции. Другие вопросы с большей вероятностью получают расплывчатые и бесполезные ответы. **Требования:** четыре заклинания школы Животных.

Гастромансия (*Gastromancy*) – требует добровольца. Объект помещается в транс, в течение которого он говорит вещи про-роческие и таинственные. Когда заклинание сотворено, объект теряет 5 ЕУ в добавок к энергии, потраченной заклинателем, вне зависимости от того, было ли заклинание успешным. **Требования:** Гипноз-15 или выше, и три заклинания из школы Контроля разума.

Геомансия (*Geomancy*) – прорицание путём изучения почвы. Геомансией надо заниматься вне помещений, где геомант может осмотреть положение земли. Она очень привязана к месту. Любые вопросы, которые не относятся к области, где производится прорицание, получают штраф -10. **Требования:** четыре заклинания школы Земли.

Леканомансия (*Lecanomancy*) – это прорицание путём наблюдения результатов бросания предметов в воду. Как и авгурия, леканомансия принимает разные формы в разных культурах. Некоторые прорицатели льют расплавленный металл в воду, чтобы пронаблюдать, какие формы примет металл, в то время как другие рассматривают чайные листья или просто кидают камни в бассейн и наблюдают рябь. Леканомансия всегда расплывчата, и всегда получает штраф -5; с другой стороны, все модификаторы времени делятся на два. **Требования:** четыре заклинания школы Воды.

Нумерология или арифмансия (*Numerology, arithmancy*), это прорицание по различным числам, которые определяют индивидуума, включая выведенные из имени, дня рождения и, в современных сеттингах, даже таких вещей, как номера социального страхования. Если день рождения объекта неизвестен, заклинатель получает -10 к эффективному умению. **Требования:** Математические способности.

Толкование снов (*Онейромансия, Oneiromancy*) – это интерпретация собственных снов заклинателя. Не требуется никакого снаряжения, но за ночь можно спросить только один вопрос, и всего 50% вероятности, что заклинатель вообще увидит сны! Использование умения Ясный сон или любого заклинания снов, нарушает любую попытку толковать сны. Мастер говорит заклинателю, что он увидел во сне; игрок должен интерпретировать. Энергостойкость оплачивается по пробуждению. **Требования:** четыре заклинания школы Общения и Понимания.

Физиогномия (*Physiognomy*) – это предсказание путём осмотра и измерения частей тела объекта. Различные традиции обычно фокусируются на определённой части тела – кистях рук, ногах, голове, и т.д. Физиогномия только подходит для ответов на вопрос об объекте или его судьбе; попытки прорицать информацию об отсутствующих лицах с -5. **Требования:** четыре заклинания Контроля тела.

Пиромансия (*Pyromancy*) – это прорицание, наблюдая огонь или дым. Оно может создать видение, или заклинатель может услышать голос в пламени. Надо сжечь небольшое количество определённых редких растений (стоимостью 100\$ за попытку). Вопросы с -4, если не сжечь ещё и что-то,

относящееся к вопросу (например, волосы объекта прорицания). **Требования:** четыре заклинания школы Огня.

Клеромансия (*Sortilege*) – это предсказание путём бросания жребия или других предметов, которые раскрывают информацию исходя из того, как они упали. И Цзинь (*I Ching*) – форма клеромансии; другие культуры использовали клеромансию, кидая на землю пучок стрел и осмысляя то, как они упали. **Требования:** по одному заклинанию из каждой из четырёх стихий.

Символизм (*Symbol-Casting*) – это прорицание с помощью Символьных предметов (с.205). Заклинатель должен иметь полный набор символов для своего символического языка, и получает -1 за каждый предмет, которого не хватает. Просто предметы с символами вполне будут работать, но полный набор истинных символических предметов даёт +2 к умению. Тщательное прорицание занимает 30 минут, но заклинатель может просто запустить руку в сумку и вытащить один или более камней. В последнем случае, энергостойкость всего 1. Мастер сообщает заклинателю, какие символ(ы) он вытащил; заклинатель должен это интерпретировать, и символы, вытасканные на проваленном броске, вводят в заблуждение. **Требования:** Рисование символов-15 или выше.



Глава пятнадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ

СВЕТА И ТЬМЫ

👤 Oberon_13279

Ночь заполнилась воем волков и других, менее приятных тварей. Дюжина человек сгрудилась вокруг двух факелов.

«Держимся вместе!» крикнул кто-то. «Они не смогут выйти на свет! Если дойдем до реки и заставы, оставаясь на свету – выживем!»

Слабый свет отражался во множестве желтых, красных и бежевых глаз. Группа медленно перемещалась к реке, и пока каждый оставался в слабом защитном круге факельного света, глаза отступали. Поняв, что добыча может уйти, хозяева тьмы подняли визг и вой.

Внезапно, шум исчез. Люди остановились.

«Что... Что за...?»

С одной стороны глаза исчезли, и темнота стала казаться глубже. Люди в ужасе наблюдали, как прогнулась граница света, а затем тьма смоляной волной хлынула к ним.

Ночь заполнилась воем, бормотанием и более человеческим шумом. Впрочем, ненадолго.

Эти заклинания влияют как на видимое, так и на инфракрасное и ультрафиолетовое излучение. Освещающие позволяют видеть и обладателям Инфразрения, блокирующие обычное зрение блокируют и эти чувства.

Многие заклинания могут создать свет разной силы. Если такое заклинание используется как единственный источник освещения, применяются следующие модификаторы зрения.

Интенсивность **Мод. зрения**

Звездный свет	-7
Свечной или лунный свет	-5
Свет факела	-3
Дневной свет	0



Свет

Light

Обычное
Создает маленький неподвижный огонек, наподобие свечного. Он сможет перемещаться с БД 5, если заклинатель сконцентрируется на его движении.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 на сотворение, 1 на поддержание.

Предмет

Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 100.

Постоянный свет

Continual Light

Обычное
Заставляет маленький объект (до 1 фунта или с кулак размером) или маленькую часть большего объекта, излучать белый свет.

Длительность: Разная – бросьте 2к для определения количества дней. Не считается «активным» заклинанием.

Стоимость: 2 – тусклое лунное свечение, 4 – яркость факела, 6 – яркий дневной свет.

Требование: Свет.

Предмет

За 100-кратную энергостойкость (например, 200 для тусклого свечения, и т.д.) можно любой предмет сделать светящимся навсегда.

Цвета

Colors

Обычное

Изменяет цвет любого света. Сотворяется на источник света. Если заклинатель концентрируется, возможны многократные изменения цвета одним заклинанием.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание (для заклинания Постоянный свет изменение постоянное).

Требование: Свет.

Убрать тень

Remove Shadow

Обычное;

Соппротивление по Воле
Тень объекта исчезает. Несогласные объекты сопротивляются по Воле. (Если источников света более одного, исчезнут все тени!)

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Требование: Свет.

Предмет

Украшение. Всегда включен; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 100; должен содержать черный оникс за 100\$.

Формировать свет

Shape Light

Обычное

Этим заклинанием можно превратить источник равномерного света в направленный. Заклинатель должен определить любое число «отражателей» или ограничить освещение определенными лучами. Таким образом, можно превратить факел в своего

рода фонарь. Концентрация требуется для изменения формы света, но не для ее поддержания.

Заклинание может изгибать и закручивать лучи света. Мастер может разрешить любые эффекты, которые не предусмотрены заклинаниями Простая иллюзия, Микрозрение, Невидимость и т.п.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2, столько же на поддержание.

Требование: Свет

Предмет

(а) За 100-кратную стоимость эффект может быть закреплен навсегда (создание световой статуи, например), однако сам свет тоже должен быть сохранен. (б) Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 100.

Светозащитные очки Bright Vision

Обычное

Позволит безопасно смотреть на интенсивные источники света (бушующий огонь или солнце) и защищает от ослепления заклинанием Вспышка, атак, основанных на зрении и всего похожего.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Требования: Острое зрение или, по крайней мере, пять заклинаний Света и тьмы. Объект не должен страдать от Слепоты.

Предмет

Посох, палочка или украшение (современным сеттингам больше подходят темные очки или сварочные щитки). Действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 200.

Инфразрение Infravision

Обычное

Позволит видеть «инфракрасные» или тепловые лучи в дополнение к нормальному свету, как с преимуществом Инфразрение (с.В60). Это заклинание не позволяет замечать невидимые объекты.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Требование: Острое зрение или 5 Заклинаний света.

Предмет

Посох, палочка или украшение; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 100.

Ночное зрение Night Vision

Обычное

Пока есть хоть немного света, можно ясно видеть, как с Адаптацией к темноте 9. В полной темноте объект по-прежнему слеп.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение, 1 на поддержание.

Требование: Острое зрение или 5 Заклинаний света.

Предмет

Посох, палочка или украшение; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 200.

Соколиный глаз Hawk Vision

Обычное

Объект получает необычайную ясность зрения и способность «приближать» отдаленные объекты аналогично Телескопическому зрению (с. В92). Каждый уровень позволяет игнорировать -1 штрафа за расстояние на любой бросок зрения или -2, если используется маневр Прицеливание. Также это заклинание может использоваться и как оптический прицел – давая вам премию +1 Точ за уровень, когда вы целитесь в течение количества секунд, равного получаемой премии. Выгоды заклинания не складываются с таковыми от технологических устройств – типа биноклей или прицелов. Если у вас есть и то и другое, надо выбрать что-то одно.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 за уровень Телескопического зрения. Половина на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Острое Зрение или 5 Заклинаний света. Объект не должен страдать от Слепоты или Плохого зрения.

Предмет

Одежда или украшение с изображением сокола. Действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 400.

Микрозрение Small Vision

Обычное

Объект может исследовать предметы в пределах досягаемости, как будто они под ×100 усилением, аналогично Микрокопическому зрению 2 (с.В68). На время действия заклинания объект чрезвычайно близорук (см. Плохое зрение, с.В123): он не может ясно видеть объекты далее одного ярда, они кажутся размытыми.

Все контактные атаки производятся со штрафом -2 к умению.

Также относится к школе Знаний.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание. Каждое удвоение стоимости десятикратно увеличивает приближение.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Острое зрение или, по крайней мере, пять заклинаний Света и тьмы. Объект не должен страдать от Слепоты или Плохого зрения.

Предмет

(а) Одежда или украшение. Должен иметь изображение блохи в натуральную величину. Действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 400. (б) Драгоценный камень, работающий как лупа. *Стоимость создания:* 400 энергии плюс стоимость камня.

Зрение в темноте Dark Vision

Обычное

Объект может видеть даже в полной темноте, как с преимуществом Зрение в темноте. Также он может игнорировать эффекты заклинания Темнота.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 2 на поддержание.

Требование: Ночное зрение или Инфразрение.

Предмет

Посох, палочка или украшение; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 400.

Темнота Darkness

Областное

Укрывает область крошечной тьмой. Персонаж в области видит наружу нормально, но не может ничего видеть внутри. Снаружи видно только темноту внутри области. Таким образом, атаки из темноты проходят без штрафа; атаки в темноту штрафуются по боевым правилам (с.В394). Преимущество Зрение в темноте позволяет видеть сквозь заклинание, а Инфразрение и Ночное зрение – нет.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Требование: Постоянный свет.

Предмет

Пол, земля или коврик могут быть зачарованы, чтобы область над ними (около 6 футов) была постоянно в Темноте. *Энергостоймость создания*: 12 за квадратный фут.

Тьма Blackout

Областное

Покрывает область непроницаемой тьмой. Никто не может видеть сквозь нее ни снаружи, ни изнутри области; см. *Правила боя*, с. В394.

Видеть сквозь заклинание позволяет преимущество Зрение в темноте, но не Инфразрение и Ночное зрение.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоймость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Требование: Темнота.

Предмет

Пол, земля или коврик могут быть зачарованы, чтобы область над ними (около 6 футов) была постоянно во Тьме. *Энергостоймость создания*: 15 за квадратный фут.

Свечение Glow

Областное

Заливает область однородным свечением. Объекты и существа внутри области не отбрасывают теней, если нет источника света сильнее созданного заклинанием.

Длительность: Разная. Мастер должен бросить 2к для определения количества дней.

Базовая стоймость: 1/2 – звездный свет; 1 – лунный свет; 3/2 – свет факела; 2 – дневной света (яркий без штрафа к зрению). Минимальный радиус – 2 ярда.

Вспышка Flash

Обычное

Создает ярчайшую вспышку света. Она полностью ослепит всех ее видящих, и уменьшит ЛВ других на 3 (с уменьшением всех умений на основе ЛВ). Может подействовать на любого, оказавшегося перед вспышкой с открытыми глазами (если не используются миниатюры – на усмотрение Мастера). Не подействует на заклинателя, при сотворении закрывшего глаза. Все остальные существа в зоне действия должны сделать бросок 3Д, чтобы избежать следующих эффектов:

Расстояние	бросок 3Д успешен	бросок 3Д провален
В пределах 10 ярдов	-3 ЛВ на 1 минуту	Слепота 3 сек. -3 ЛВ на 1 мин.
От 11 до 25 ярдов	-3 ЛВ на 10 сек.	-3 ЛВ на 1 минуту
Свыше 26 ярдов	Нет эффекта	-3 ЛВ на 3 секунды

Стоимость: 4.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Постоянный свет.

Время сотворения: 1 секунда за полпункта базовой стоймости

Требование: Постоянный свет.

Предмет

(а) Палочка, посох или украшение. *Энергостоймость создания*: 250. (б) За 100-кратную базовую стоймость область может быть освещена навсегда.

Мрак Gloom

Областное

Погружает область во мрак. Чем больше энергии потрачено, тем более мрачным становится окружающий свет. В отличие от заклинания Темноты, источники света нормально работают внутри области.

Длительность: Разная. Мастер должен бросить 2к для определения количества дней.

Базовая стоймость: 1/2 – свет факела; 1 – лунный свет; 3/2 – звездный свет; 2 – полная темнота. Минимальный радиус – 2 ярда.

Время на сотворения: 1 секунда за полпункта основной стоймости.

Требование: Постоянный свет.

Предмет

(а) Палочка, посох или украшение. *Энергостоймость создания*: 250. (б) область может быть затемнена навсегда за 100-кратную стоймость создания.

Струя света Light Jet

Обычное

Испускает луч яркого света из пальца, который можно использовать как прожектор. Дает хорошее освещение на 10 ярдов в указываемом направлении, и можно что-либо рассмотреть вплоть до 30 ярдов. При хорошей видимости им можно подавать сигналы на це-

лую милю. В бою может ослепить противников в пределах 10 ярдов, но только в относительной темноте (например, когда штраф за освещение не слабее -5). Каждый ход заклинатель бросает против умения Природной атаки или ЛВ-4; чтобы попасть в лицо штраф -5. От луча можно уклониться или блокировать, но нельзя парировать. Пораженная цель получает штраф к боевым умениям: -4 на следующий ход и -1 до конца боя. Эффект не складывается. Для противников с Адаптацией к темноте штрафы удваиваются.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Требование: Постоянный свет или Формировать свет.

Предмет

Перчатка или кольцо; предмет позволяет владельцу сотворить заклинание. *Энергостоймость создания*: 200.

Зеркало Mirror

Обычное

Создает отражающую поверхность на объекте или саму по себе (в этом случае двухстороннюю). Зеркальная поверхность не обязана быть плоской, например, можно создать «кривое» зеркало.

Во вселенной с развитой наукой заклинатели со знанием физики могут создавать параболические отражатели. Несложной кривой хватит для готовки мяса; большую и качественную можно использовать, чтобы плавить свинец, при наличии достаточного освещения солнечным светом под нужным углом. Мастер может предположить, что против живых целей такое зеркало наносит 1 пункт обжигающих повреждений за ярд радиуса зеркала каждые 10 секунд. При зажигании вещей, используйте правила Воспламенения (с. 72), заменяя указанную энергостоймость размером Зеркала. Толстое дерево загорится от 8-ярдового Зеркала примерно через 10 секунд. Другие варианты использования – на усмотрение Мастера.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2. Столько же на поддержание.

Требование: Цвета.

Предмет

Палочка, посох или украшение. *Энергостоймость создания*: 350; предмет должен содержать крошечное зеркало.

Убрать отражение Remove Reflection

Обычное;

Соппротивление по Воле

Отражение(я) объекта, исчезает из зеркал, водоемов, и т.д. На более высоких ТУ может сделать объект невидимым для датчиков, имеющих зеркальные рабочие части (на усмотрение Мастера).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Требование: Убрать тень.

Предмет

Украшение. Всегда включен. Действует только на владельца. Энергостойкость создания: 200; должен содержать черный оникс за 100 \$.

Стена света

Wall of Light

Областное

Создает занавес света вокруг области. Стена четыре ярда высотой, но может быть сделана выше простым расчетом стоимости от высоты (двойная для 8 ярдов, тройная для 12 и т.д.).

Единственное что она блокирует, это зрение в оба направления. Не оказывает эффекта на заклинания, существ, звуки, и т.д. Свето-защитные очки позволяют видеть сквозь стену.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1 – 3 на сотворение. Столько же на поддержание. Свечение Стены зависит от затраченной энергии, согласно Постоянному свету.

Требование: Постоянный свет.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 200. (б) Стена света может быть сделана постоянной за 100-кратную энергостойкость.

Тень

Shade

Обычное

Описано в заклинаниях Защиты и предупреждения, с. 169.

Размыть

Blur

Обычное

Объект сложнее увидеть, а значит сложнее попасть при атаке. Каждый пункт энергии дает -1 к эффективному умению любой атаки на объект, до максимума -5.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 - 5 на сотворение. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Темнота или Мрак.

Предмет

Посох, палочка или украшение; действует только на владельца. Энергостойкость создания: 100 за пункт штрафа.

Формировать тьму

Shape Darkness

Областное

Формирует и перемещает трехмерную темноту, созданную заклинаниями Темноты или Тьмы с БД 5. Также позволяет формировать существующие двумерные тени в другие двумерные формы. Тени легко уменьшаются, а увеличение делает их прозрачнее. Обычный случайный наблюдатель этого не заметит, но тот, кто пристально смотрит на тень, должен сделать бросок ИН, чтобы понять, что ей не хватает «плотности». Тени не обязаны оставаться прикрепленными к объектам, их отбросившими.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2. Столько же на поддержание. Для двумерных теней базовая стоимость 1.

Требование: Темнота.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостойкость создания: 200.

Скрыть

Hide

Обычное

Осложняет поиск объекта. Нужен бросок Зрения, чтобы заметить объект в зоне прямой видимости; броски Чувства, чтобы обнаружить уже скрытый объект, с -1 за каждую единицу потраченной энергии, до максимума -5. Эти эффекты действуют, только пока объект неподвижен; если он движется, а затем остановится до того, как заклинание развеется, эффекты возобновятся.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1 - 5 на сотворение. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требование: Размыть или Забывчивость.

Предмет

(а) Украшение, палочка или посох; действует только на владельца. Энергостойкость создания: 1.000. (б) Любой предмет может быть «скрыт» навсегда, по энергостойкости 200 за пункт «скрытности».

Видеть невидимое

See Invisible

Обычное

Объект может видеть что-ни-

будь скрытое заклинанием Невидимости или «естественной» невидимостью. Такие вещи будут немного прозрачными, так что сквозь них можно видеть и понять, что они невидимы для других.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.

Требования: Или Зрение в темноте и Инфразрение, или Невидимость.

Предмет

Посох, палочка или украшение; действует только на владельца. Энергостойкость создания: 400.

Волшебный свет

Mage Light

Обычное

Создает маленький огонек. Но его свечение заметно только магам, волшебным существам или находящимся под действием Волшебного зрения. Он перемещается точно так же как Свет. Бросок ИН+Магичность не нужен, чтобы увидеть или использовать данный свет.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 – тусклый свечной свет, 2 – яркость факела, 3 – яркий дневной свет. Столько же на поддержание.

Требования: Волшебное зрение и Свет.

Предмет

Палочка, посох, украшение или фонарь. Используется только магами. Энергостойкость создания: 100.

Постоянный волшебный свет

Continual Mage Light

Обычное

Сотворенное на маленький объект (до 1 фунта или с кулак размером) или маленькую часть большого объекта, заставляет его светиться Волшебным светом.

Длительность: Разная. Мастер должен бросить 2к для числа дней.

Стоимость: 2 – тусклый свечной свет, 4 – яркость факела, 6 – яркий дневной свет. Столько же на поддержание.

Требования: Волшебный свет и Постоянный Свет.

Предмет

Любой предмет можно сделать излучателем Волшебного света навсегда, за 100-кратную энергостойкость (например, 200 для тусклого света, и т.д.)

Солнечный свет Sunlight

Областное

Область полностью освещается дневным светом, даже подземелье! Она простирается ввысь, пока не достигнет какого-либо препятствия. Если сотворено в пещере, область - огромный столб света, поднимающийся вверх до скалы. Если сотворено в облачный день на открытом воздухе, кажется, что свет пробивается сквозь облака. Если сотворили ночью, свет как будто исходит от самой высокой звезды, кажущейся для находящихся внутри области ярким солнцем.

Рассматривайте свет как естественный солнечный для любых целей - можно выращивать растения, загорать, и т.д. Полностью действует на существ восприимчивых к эффектам солнечного света (таких как вампиры).

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 на сотворение, 1 на поддержание.

Требования: Магичность 1, Свечение и Цвета.

Предмет

Палочка, посох или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 150.

Постоянный солнечный свет Continual Sunlight

Областное

Освещает область согласно заклинанию Солнечного света, но длится дольше и не поддерживается.

Длительность: Разная. Сделайте бросок 2к для определения количества дней.

Базовая стоимость: 3.

Требование: Солнечный свет.

Предмет

Область может быть освещена навсегда за 100-кратную стоимость сотворения.

Невидимость Invisibility

Обычное

Цель невозможно увидеть, она не появляется в отражениях или фотографиях. Однако она по-прежнему издает звуки и может быть выслежена по запаху или по следам. Что-либо поднятое объектом, становится невидимым, если он не пожелает оставить этот предмет видимым. Невидимку можно обнаружить с помощью Видеть невидимое, но не с помощью Инфразрения. У невидимых персонажей огромное преимущество в бою (с.В394).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение, 3 на поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Шесть Заклинаний света, включая Размыт.

Предмет

(а) Украшение, палочка или посох; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 1.200. (б) предмет можно сделать невидимым навсегда по 500 энергии за клетку размера или 50 фунтов веса, смотря, что больше.

Тело из тени (OT)

Body of Shadow

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Тело объекта исчезает, оставляя только тень. Теперь объект двумерная тень на стене или полу и на время действия заклинания получает преимущество Теневая форма (с.В83). Его одежда (до 6 фунтов) также становится тенью, но в этой форме теряет любые волшебные силы, если таковые были. Остальное снаряжение падает на землю; в этой форме объект ничего не может нести.

Заметьте, что заклинание не усиливает чувства объекта до возможности видеть в полной темноте!

Длительность: 1 минута. Прекращается, если объект теряет сознание.

Стоимость: 6 на сотворение, 3 на поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 2, Формировать тьму и, по крайней мере, три Заклинания перемещения.

Предмет

Посох, палочка, украшение или плащ. Действует только на владельца. Серьезный недостаток всех предметов, кроме плаща, в том, что они провалятся сквозь объект, после сотворения заклинания! *Энергостойкость создания:* 2.500 (6.000 для плаща).

Солнечный снаряд

Sunbolt

Метательное

Выстреливает снаряд концентрированного солнечного света из кончика пальца. Параметры: 1/2Д 75, мах 150, Точ 2; используется умение Природная атака. Свет прожигает как лазерный луч и наносит обжигающие повреждения. Хорошая полировка щита увеличит его ПЗ против заклинания на 50 %, с округлением в меньшую сторону.

Независимо от проникновения повреждений через броню, попадание в лицо ослепит жертву, если она не выполнит проверку ЗД. Попада-

ние в глаза наносит удвоенное повреждение и ослепляет жертву, если она не выполнит проверку ЗД со штрафом равным полученным повреждениям. Для целей восстановления считайте слепоту от Солнечного снаряда калечащим ранением (с.В420).

Любое зеркало отразит заклинание; если Мастер сомневается в точности угла падения/отражения (например, если снаряд попал в носимое зеркало), новое направление определяется случайным образом. Используйте правила поражения неверной цели (с.В389), при определении, поражено ли что-нибудь в новом направлении.

Намеренное отражение выстрелов - весьма хитрое дело; штраф на дальность считается за полное расстояние до цели, с дополнительным -2 на каждый «отскок». И если зеркала не являются очень большими и/или устойчивыми и/или специально расставленными, Мастер может просто объявить невозможность выстрела.

Персонаж, защищающийся зеркалом, может попытаться отразить снаряд назад в заклинателя - считается Блоком со штрафом -2; также примените обычные штрафы на расстояние от защитника до заклинателя. ПЗ зеркала (если оно достаточно большое, чтобы иметь его; спросите у Мастера), добавляется к этому броску. Заклинатель может защищаться обычным образом, если атака не полностью неожиданная. Щит от снарядов и Обратить снаряды не действуют на Солнечный снаряд. От него защитят Силовой купол и Отразить энергию. Области волшебной Темноты или Тьмы сопротивляются Солнечному снаряду.

Стоимость: Любое количество, до вашего уровня Магичности, в секунду, в течение трех секунд. Снаряд наносит 1к-1, проникающего урона за единицу энергии.

Время на сотворения: 1-3 секунды.

Требования: По крайней мере, шесть других Заклинаний света и тьмы, включая Солнечный свет.

Предмет

Посох или палочка; снаряд запускается из кончика предмета. Используется только магами. *Стоимость создания:* 800 энергии и Солнечный камень стоящий, по крайней мере, 1.000 \$.

Картины прошлого Images of the Past

Обычное

Описано в заклинаниях Знаний, с. 107.

Глава шестнадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ ПОЧИНКИ И ПОЛОМКИ

IChaos



Харгаз, Генерал-Повелитель Безжалостного Легиона Всепоглощающей Империи, усмехнулся над маленьким, лысеющим человеком, посланным Альянсом Запада. Он глядел через Древний Мост, как будто бы мог заставить почувствовать Западных командиров свой гнев.

«Я согласился на магическую дуэль, и они послали тебя? Да это оскорбление!»

«Ты готов, Генерал?» - ответил ему спокойно человек.

Харгаз засмеялся. Эта мышь не из робких!

«Почему нет?»

Маленький человек, не теряя времени, запустил первое свое заклинание. Со своей стороны, Харгаз щелкнул пальцами и искра начала быстро переросла в расширяющийся шар огня.

«Западники. Я согласился на встречу с магом войны, а они прислали мне интенданта. Служащего. Дежурного!»

Ничего не говоря, его оппонент закончил свое заклинание и встал на одно колено, направляя чуть светящийся кулак в базальтовый краугольный камень моста в милю длиной. Сразу же Харгаз понял свою ошибку и то, что она уже была фатальной. Вокруг

кулака маленького мага по краугольному камню поползли трещины. Хор треска и стопа поднимался по мосту, ведь древняя магия, удерживающая его, прекратилась.

Он взглянул через плечо на вал, с которого пришел, зная что никогда не успеет до него добраться, прежде чем мост сорвется в бездну.

Когда он обернулся, его оппонент уже поднялся на ноги.

«Они прислали инженера, Генерал.»

С мощным взрывом, главные опоры сломались и упали вниз.

Школа починки и поломки наиболее популярна среди волшебников, чье главное призвание не является магическим; кузнецы с Магичностью часто изучают Починку и Поломку.

Вдохновенное созидание (ОТ) Inspired Creation

Обычное

Помогает объекту создать один предмет ремесла – оружие, комплект брони, картину и т.д. – качества далеко за гранью его обычной способности. Процесс изнурителен и стоит объекту 5 ЕЖ и 10 ЕУ. Работа хороша настолько, как если бы она была сделана с критическим успехом ремесленником с умением на 5 уровней выше, чем у объекта; бросок кубика не требуется. Оружие, созданное с помощью данного эффекта, всегда Очень Хорошего качества. Такие предметы технически не являются магическими предметами, но могут быть(и часто являются) зачарованными.

По решению Мастера, это заклинание может быть использо-

вано на предметах искусства, не относящихся к ремеслу – книгах, выступлениях, песнях и т.д.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 5 за каждый день создания предмета.

Время сотворения: обычное время создания предмета.

Пробудить духа изделия Awaken Craft Spirit

Обычное

Каждый хорошо созданный объект – инструмент, оружие или предмет искусства может содержать духа, дремлющего внутри. Это заклинание позволяет заклинателю пробудить дух любого предмета, созданного ремесленником с величиной успеха 5 или более (Мастер может считать что это относится к случаю с ремесленником с умением не менее 15, или для любого хорошего или очень хорошего предмета). Любой предмет, созданный с помощью Вдохновенного создания, имеет ремесленный дух. Дух может ответить на один вопрос в минуту касательно своего создателя или любого из своих владельцев. Дух остается пробужденным на все время заклинания; он может оставаться в этом состоянии или уснуть, когда заклинание закончится, по собственной прихоти.

Не в каждом сеттинге существуют ремесленные духи; если Мастер не уверен, что они подходят под текущий сеттинг, этого заклинания не существует.

Это также заклинание Некромантии.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение, 1 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Вдохновенное со-
зидание и Чувствовать духа.

Найти слабинку

Find Weakness

Информационное

Почувствовать самую уязвимую часть объекта. Заклинание может быть сотворено на любую часть большого объекта; к примеру, вам не нужно творить его на всю городскую стену сразу, а можно проверить один ярд за раз. Конечно, у многих объектов не будет особых уязвимостей.

Это заклинание может быть использовано для устранения неполадок в сложных объектах; дефект, мешающий работе машины, обычно рассматривается как ее самая уязвимая часть.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1, или 1 за каждый ярд радиуса для большого объекта. Удваивается, если объект жив.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: одно заклинание каждого из четырех элементов.

Предмет

Драгоценности. *Энергостойкость создания:* 100.

Ослабить

Weaken

Обычное

Наносит 1к вреда самой уязвимой части объекта (работает только с неодушевленными предметами) за каждые два очка энергии, вложенной в заклинание. См. стр. 557, СП и ЕЖ разных предметов. Заклинатель не может использовать это заклинание на одном и том же объекте чаще, чем раз в час. СП объекта его не защищает.

Длительность: навсегда.

Стоимость: от 2 до 6.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Найти слабинку.

Предмет

Палочка, посох или перчатка. Используется для удара по объекту. *Энергостойкость создания:* 200.

Восстановить

Restore

Обычное

Временно заставляет сломанный неодушевленный объект выглядеть как новый. Другие чувства не будут обмануты, как и Волшебное зрение.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 2 сотворение, 1 поддержка.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Найти слабинку или Простая иллюзия.

Уборка

Clean

Областное

Очищает область или существо (т.е. убирает грязь и пятна, и полирует поверхности, которые могут быть отполированы). Не убирает застоявшихся запахов (для этого используйте Очистка воздуха).

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 2

Требования: Восстановить.

Предмет

Палочка, посох или чистящий инструмент (метла, тряпка, и т.д.). Должен коснуться очищаемой области. *Энергостойкость создания:* 100.

Защита от грязи

Soilproof

Обычное

Объект (персона, существо или объект) и все, что он несет становится грязеотталкивающим. Одежда не пачкается и не пылится, руки не загрязняются и так далее. Заклинание не влияет на пятна, которые уже присутствуют на объекте.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 2 сотворение, 1 поддержка.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Уборка.

Предмет

(а) Палочка, посох или драгоценности. *Энергостойкость создания:* 400. (б) За 100-кратную стоимость, любой предмет может стать грязеотталкивающим навсегда. Также можно сделать, чтобы предмет сопротивлялся заклинанию Ветхость (с помощью стойкости зачарования) за двойную цену. При обычном провале, зачарование теряет одно очко стойкости, и достигнув нуля перестает функционировать. Критический провал Защита от грязи или критический успех Ветхость также ломают чары.

Окраска

Dye

Обычное

Меняет цвет любого неодушевленного материала по желанию заклинателя (Обратите внимание, что волосы являются неодушевленными, как тонкий внешний слой кожи!). Цвет спадет через 2к дней, но на него не действуют обычные моющие средства или применение растворителей. Произведен может быть только единый, однородный цвет – узоры невозможны, но по желанию заклинателя можно повлиять только на часть объекта.

Стоимость: 1 за маленький (до ладони размером) объект, 2 за изменение цвета волос персоны или объекта кв.фут размером, 5 за объект с персону размером (МР 0)

Длительность: 2к дней

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Восстановить и Цвета.

Копия текста

Copy

Обычное

Делает одну или более копий одной страницы текста. Для копий необходимы бумага или пергамент. Копии магических свитков, рунных пергаментов, и т.п. не имеют магической силы.

На более высоких ТУ, это заклинание может быть использовано на цифровом носителе; одно сотворение этого заклинания копируют примерно один килобайт информации.

Длительность: навсегда.

Стоимость: 2 + 1 за каждую копию. Копируемый документ может быть в 10 раз длиннее, если заклинатель удвоит стоимость; так, 4 энергии произведут 1 копию 10-страничного документа, в то время как 8 энергии скопирует 100-страничную книгу.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Окраска и владение письменностью на некотором языке по крайней мере на уровне Акцент.

Сборка

Rejoin

Обычное

Временно чинит сломанный неодушевленный объект. Если не хватает каких-то мелких частей, то умение получает штраф -3, но если заклинание успешно объект держится целым без недостающих частей.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 1 за каждые 10 фунтов веса объекта (минимум 2) сотворение, половина этого с округлением вверх поддержка.

Требования: Ослабить и Восстановить.

Расколоть (ОТ)

Shatter

Обычное

Аналогично Ослабить, но быстрее – заклинание может быть сотворено за секунду, и может быть повторено несколько раз. Если заклинание не наносит достаточно вреда для поломки объекта, то он не повреждается. Это заклинание влияет только на неодушевленные объекты.

Стоимость: от 1 до 3; наносит 1к вреда за каждую вложенную единицу энергии.

Требования: Магичность 1 и Ослабить.

Предмет

Палочка, посох или перчатка. Используется для удара по объекту. *Энергостойкость создания:* 500.

Анимировать объект (OT)

Animate Object

Обычное; Специальное сопротивление

Оживляет существующий объект (статую, меч, стул, и т.д.). Его способности и атрибуты зависят от корпуса предмета – полностью на усмотрение Мастера.

Примеры: стул мог бы скакать вокруг и бить людей по голени, меч обвиться вокруг руки хозяина, а чайник сделать больше чем просто забавно удрать со стола...

Необходима концентрация; оживленный объект не имеет ИН и является не более, чем куклой. Независимость и Инициатива не сработают на оживленный объект.

Существо, удерживающее этот объект, сопротивляется Волей.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за каждые 5 фунтов веса объекта за сотворение, цена удваивается при оживлении камня, утраивается при металле. Та же цена за поддержку.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 2 и по крайней мере 3 заклинания «Формировать».

Предмет

(а) Любой объект может быть оживлен навсегда за 100-кратную стоимость. (б) Палочка, посох или драгоценности. Может использоваться только магами; предмет должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 2.000.

Начертание

Inscribe

Областное; сопротивление по Воле

Описано в заклинаниях *Иллюзии* и *создания*, с.97.

Жесткость

Stiffen

Обычное; Специальное сопротивление

Временно делает мягкий объект более жестким; превращает веревку в шест, или, например, нитку в отмычку. Не работает на одушевленных предметах. Это за-

кливание может быть использовано, чтобы сделать импровизированное оружие; Мастеру судить о его эффективности. Это заклинание также может быть использовано, чтобы сделать жесткой одежду оппонента. В этом случае, он сопротивляется заклинанию с его СЛ+2. Если это срабатывает, он получает -1 к ЛВ за каждый фунт жесткой одежды, и это изменение ЛВ не влияет на его БД.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 1 за каждый фунт веса объекта (минимум 2) сотворение. Половина цены за поддержку.

Время сотворения: 2 секунды за каждый фунт веса.

Требования: Сборка.

Узел

Knot

Обычное

Завязывает узел, который невозможно развязать без магии (хотя веревка может быть просто обрезана). Узел развязывается, когда кто-то произносит пароль (указывается при сотворении), касаясь веревки в любое место. Так, веревка, привязанная на вершине скалы отвяжется когда кто-нибудь скажет пароль, если сможет прикоснуться к веревке. Узел может быть использован для шнуровки, поясов целомудрия и т.п.

Заклинание Развязать также отменит его, но у Узла будет бросок сопротивления.

Человеку для своей культуры свойственно иметь хозяйство или ремесло. Мы должны иметь основу для наших высоких достижений, утонченных развлечений, поэзии и философии сделанную своими руками.

- Ральф Уолдо Эмерсон

Длительность: пока не будет произнесен пароль или обрезана веревка.

Стоимость: 2 сотворение, невозможно поддержка: должно быть сотворено заново, если веревка развязана.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Жесткость.

Предмет

Веревка. Любой узел, завязанный этой веревкой не может быть развязан без помощи магии. При сотворении чар устанавливается пароль. Чары пропадают, если веревка обрезана. *Энергостойкость создания:* 20 за фут веревки.

Формирование Reshape

Обычное

Лепит любую неодушевленную субстанцию, как глину. Однако, не передает дополнительной художественной ценности объекту! Любой неодушевленный предмет, взятый объектом под влиянием этого заклинания, станет чуть мягче – это может стать проблемой. К примеру, если объект попытается взять посох или меч, он будет наносить только половину повреждений! Оружие, выстрел из которого будет сделан в «мягком» состоянии, будет разрушено. Любой слепленный таким образом материал снова станет твердым в своей новой форме, как только объект уберет от него свои руки.

Неудобные двери и стены могут быть убраны со скоростью двух горстей материала в секунду. Это заклинание даже может быть использовано, для прокладки тоннеля через камень, но поскольку объект вынужден копать мягкую землю руками, то процесс будет медленным и изматывающим.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 6 сотворение, 3 поддержка.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 1, Ослабить, и либо Формировать землю, либо Формировать растение.

Предмет

Перчатки. *Энергостойкость создания:* 500.

Дыра (OT)

Rive

Обычное

Пробивает дыры в неодушевленных объектах, стенах, и т.п. См. с.557 о СП и ЕЖ разных предметов. Это заклинание работает как огромная пробивающая атака, создающая дыру 2 фута диаметром (зона влияния может быть меньше по усмотрению заклинателя).

Стоимость: 1 за кубик вреда, наносимых объекту.

Требования: Магичность 2 и Расколоть.

Предмет

Палочка, посох или перчатка. Используется для удара по объекту. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Ветхость Ruin

Обычное

Ускоряет естественные процессы разложения неживых материалов. Железо и сталь ржавеют, но эффект на другие материалы слаб, если только не поддерживается очень длительное время. Заставляет органические материалы – кожу, мех, древесину, пластик, и т.д. – разлагаться до бесполезного состояния. Керамика не подвержена действию Ветхости.

Длительность: 1 минута. Каждая минута сотворения оказывает эффект старения объекта на 5 лет, и это уберет 1 СП и ЕЖ у большинства объектов. Оружие просто теряет одну градацию качества за каждое сотворение заклинивания, за исключением Очень хорошего, на которое не действует совсем!

Стоимость: 2 сотворение за фунт разрушаемого материала, столько же поддержка.

Время сотворения: 5 секунд за фунт материала.

Требования: Магичность 1, Ослабить и Разложение.

Взрыв (OT) Explode

Обычное

То же, что и Дыра, но раздробленный объект взрывается, нанося осколочные повреждения (с. В414).

Стоимость: от 2 до 6 сотворение, наносит 1к вреда за каждые 2 единицы вложенной энергии. За двойную стоимость вред увеличивается до 1к+2.

Требования: Магичность 2, Расколоть и Перемещение.

Предмет

Палочка, посох или перчатка. Используется для удара по объекту. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Привязать Fasten

Обычное

Обвязывает объект веревкой или цепью (которые не создаются

заклинанием, только приводятся в действие). Полезно для упаковки пакетов, причаливания судов, связывания пленных и т.д. Активно сопротивляющийся объект использует свою ЛВ. Привязка является обычным узлом (хотя может быть совмещена с Узлом, увеличивая расход энергии).

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 3 сотворение(и дополнительно 1 если использовать Узел).

Требования: Узел.

Предмет

Веревка или цепь, которая обвяжет себя вокруг объекта (должна его касаться), когда команда будет произнесена; чары теряются, если она срезана или сломана. *Энергостойкость создания:* 90 за ярд длины.

Картограф Mapmaker

Специальное

При сотворении заклинивания на свиток или любую другую пишущую поверхность (в том числе и незавершенную карту), заклинивание создает карту, задуманную держателем свитка.

Заклинатель должен объявить масштаб карты, направление на север, точку свитка где начинается карта и какие подробности должны быть на карте. Созданная таким образом карта такого же качества, как если бы она была нарисована кем-то с умением Картографии, равным наименьшему значению из эффективного умения заклинивателя в этом заклинивании и его умения Картографии. Это ничем не лучше того, как если бы держатель свитка потратил время на самостоятельное рисование карты - заклинивание лишь экономит время.

Длительность: 1 час. Заклинание не теряет силы, если пользователь свитка сдвигается за край карты; оно лишь не может описать ничего, пока он не вернется обратно. Нарисованное остается навсегда.

Стоимость: 4 сотворение, 2 поддержка.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Надпись и Изменить.

Предмет

(а) Свиток может быть сделан самописным, обновляя себя каждый раз когда держатель входит в новую область(и тратя энергию на активацию). *Энергостойкость*

создания: 100. (б) Палочка или посох. *Энергостойкость создания:* 300.

Починить Repair

Обычное

Навсегда чинит сломанный неодушевленный объект. Если не хватает мелких частей, умение получает штраф -5 и требуемые материалы должны быть подготовлены, например кусок золота, для починки золотой филигранны. Если заклинивание успешно, недостающие части вновь появляются. Ранее магические предметы не возвращают себе свою силу после починки (хотя это заклинивание восстанавливает ослабленную магию до полной силы).

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 2 за 5 фунтов веса объекта, минимум 6 для объектов с движущимися частями.

Время сотворения: 1 секунда за фунт (минимум 10).

Требования: Магичность 2 и Сборка.

Ударопрочность Shatterproof

Обычное

Делает маленький объект (вроде оружия или чего-то еще, что может сжимать в одной руке человек) устойчивым к разрушению. Дешёвое или обычное металлическое оружие считается Хорошими, пока действует заклинивание, и Хорошее оружие считается Очень хорошим. У других предметов удваиваются ЕЖ и они никогда не ломаются если их случайно уронить и т.д. У щитов удваиваются СП и ЕЖ, если используются Правила поломки щитов (с.В484). Это заклинивание не увеличивает сопротивление к «проникновению», так что оно не поможет стенам, броне и т.п.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 3 сотворение, 1 поддержка.

Требования: Починить и Расколоть.

Предмет

Любой предмет можно упрочить навсегда; если он ломается, то части теряют чары. *Энергостойкость создания:* 400.

Заострить Sharpen

Обычное

Временно придает чрезвычайную остроту режущему или колющему оружию. +1 или больше к базовому вреду.

Длительность: 1 минута
Стоимость: 1 за каждые 6 дюймов лезвия. Типичные стоимости (используйте их при обычных обстоятельствах) : 1 для стрелы, 2 для ножа, копья или топора; 3 для одноручного меча; 5 для двуручного. Стоимость удваивается при премии +2 или утраивается при +3. Половина этого с округлением вверх за поддержку.
Время сотворения: 4 секунды.
Требования: Починить.

Предмет

См. Мощност (с.65). Если на оружие уже действует это заклинание, премии не складываются – работает только большая.

Прочность Toughen

Обычное
Делает неодушевленный объект более сложным для проникновения, увеличивая его СП. Не действует на защитные качества доспехов. Если объекту наносятся повреждения, равные или больше его усиленному СП, заклинание пропадает и должно быть сотворено заново.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 1 сотворение за каждый пункт СП (максимум 8) для объекта с кулак размером, стоимость удваивается для размера до кубического фута, утраивается для объекта МР 0, та же стоимость поддержки
Время сотворения: 5 секунд.
Требования: Ударопрочность.

Предмет

См. Укрепить (с.66).

Прозрачность Transparency

Обычное
Делает объект прозрачным. Контуров объекта остаются видимыми и его физические свойства не меняются (жесткость, вес и т.д.). Заклинатель может придать объекту цвет, вместо его обесцвечивания.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 сотворение, 2 поддержка.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Окраска и Камень в землю.

Предмет

(а) Палочка, посох или драгоценности. *Энергостойкость создания:* 850. (б) За 400 очков (умноженных на 1+МР), любой предмет можно сделать прозрачным навсегда.

Тайная метка Mystic Mark

Обычное
Оставляет невидимую метку на объекте. Метка видна заклинателю (простая концентрация) и другим с заклинанием Аура, Видеть скрытое, Волшебное зрение, Обнаружить магию и подобных. Это может быть руна, сигил, монограмма и т.д. (Геральдика может быть полезна для распознавания.) Объект может сопротивляться с помощью ИН. При сотворении Искатель на объект с Тайной меткой заклинателю не требует более ничего «связанного с данным объектом». Метка может быть удалена с помощью Снять проклятье.

Длительность: Метка спадает с течением времени. Каждый месяц делайте бросок против Стойкости метки (с.10). При провале, стойкость падает на величину провала. При критическом или при Стойкости 0 заклинание спадёт. Метки на более крепких объектах сами становятся крепче; применяйте СП поверхности в качестве премии к броску спадения метки.

Стоимость: 3 сотворение.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Окраска и Слежка.

Предмет

(а) Отметка может держаться всегда (без бросков спадения каждый месяц) за 30 энергии. (б)

Посох, палочка или пишущий инструмент (в том числе и клеймо). *Энергостойкость создания:* 300.

Вооружиться (ОТ) Weapon Self

Обычное; сопротивление по ЗД (или эффективному умению магического оружия)

Тело заклинателя магическим образом объединяется с контактным оружием, которое он держит. Одежда весом до 6 фунтов пропадает вместе с ним, но все остальное снаряжение падает на землю. Так, оружие танцует в воздухе, словно его сжимает невидимый оппонент. Объект сохраняет своё оружейное умение и атрибуты со скоростью, не менее 5. Атаки по оружию получают нормальный штраф за размер (с.В400). Оружие может только уклоняться или парировать, но его обычное СП соответствует материалу (с.В483). Если оружие ломается, заклинание заканчивается и объект появляется, не раненый, но оглушенный, сжимающий бесполезное оружие в своих руках.

Объект не может говорить, так что он может творить заклинания, которые знает на уровне 20 или выше. Объект сопротивляется заклинаниям Починки и Поломки, таким как Ослабить или Дыра с помощью своего ЗД.



Магическое оружие сопротивляется объединению с помощью своей Силы. Если объект желает активировать чары на оружии, он должен выиграть обычное состязание своей Воли против Силы оружия.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 8 сотворение, 4 подержка

Время сотворения: 5 секунд.
Требования: Магичность 2, Перемещение и не менее 6 заклинаний Починки и поломки, в том числе Изменить форму.

Предмет

(а) Драгоценности. Предмет исчезает вместе со своим владельцем когда заклинание сотворено, так что заклинатель может подерживать его. *Энергостоймость создания:* 2.000. (б) Любое оружие. *Энергостоймость создания:* 500 за фунт веса (минимум 1 фунт). (в) Магическое оружие может быть зачаровано не сопротивляться объединению за 500 энергии на каждый фунт веса оружия (минимум 1 фунт).

Изменить объект (OT) Transform Object

Обычное; Специальное сопротивление

Превращает один объект в другой того же веса. Превращение может быть любым – пистолет может быть превращен в тряпичную куклу, к примеру. Также как и в случае с Создать объект (с.98) все, что маг притворяет в реальность должно быть ему знакомо. Чтобы превратить в функциональный объект, заклинатель должен иметь подходящее умение для создания похожего объекта; вышеупомянутая тряпичная кукла будет довольно плохой, если заклинатель не обладает умением Шитья, и если он захочет превратить тряпичную куклу в пистолет, ему лучше иметь Оружейное умение.

Объект, удерживаемый или надежный кем-то, сопротивляется с помощью Воли своего владельца.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 1 на сотворение за каждый фунт веса объекта, при превращении в камень (или из него) стоимость удваивается, в случае с металлом утраивается. Та же цена подержки.

Время сотворения: равно стоимости, в секундах.

Требования: Магичность 2, Изменить форму и не менее 4 заклинаний «Создать».

Предмет

Посох, палочка или драгоценность. Может использоваться только магами. *Энергостоймость создания:* 1.000.

Сжать объект (OT) Contract Object

Обычное

Уменьшает объект в одном измерении. Веревка или клинок, к примеру, могут стать короче. Это заклинание может сделать больше одежды непригодным для носки. МР объекта уменьшается, только если изменения происходят не с самым большим измерением объекта. СП объекта не меняется, но ЕЖ обычно уменьшается прямо пропорционально уменьшению объекта.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 1 сотворение за 1 фунт начального веса объекта (минимум 1 фунт) за каждое уменьшение вдвое выбранного измерения. Та же цена подержки.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 3 и Изменить объект.

Предмет

Палочка, посох или драгоценность. Может использоваться только магами. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 800.

Расширить объект (OT) Extend Object

Обычное

Увеличивает объект в одном измерении. Обратное Сжать объект (см. выше).

Длительность: 1 час.
Стоимость: 1 сотворение за 1 фунт начального веса (минимум 1 фунт) за удвоение выбранного измерения. Та же цена подержки.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 3 и Изменить объект.

Предмет

Палочка, посох или драгоценность. Может использоваться только магами. Предмет должен коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 800.

Уменьшить объект (OT) Shrink Object

Обычное

Уменьшает размер объекта, сохраняя его пропорции и уменьшая его МР. Умножайте вес на 1/3 и ЕЖ на 2/3 за каждый отнятый пункт МР; отнимите 1 СП за каждые 2 отнятых пункта МР.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1 сотворение за 1 фунт начального веса (минимум 1 фунт) за каждый пункт уменьшения МР. Та же цена подержки.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Сжать объект.

Предмет

Палочка, посох или драгоценность. Может быть использовано только магами. Предмет должен прикоснуться к объекту. *Энергостоймость создания:* 800.

Увеличить объект (OT) Enlarge Object

Обычное

Увеличивает размер объекта, сохраняя его пропорции и увеличивая его МР. Умножайте вес на 3,5 и ЕЖ на 1,5 за каждый прибавленный пункт МР; прибавьте 1 СП за каждые 2 прибавленных пункта МР.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 1 сотворение за 1 фунт начального веса (минимум 1 фунт) за каждый пункт увеличения МР. Та же цена подержки.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Расширить объект.

Предмет

Палочка, посох или драгоценность. Может быть использовано только магами. Предмет должен прикоснуться к объекту. *Энергостоймость создания:* 800.

Дезинтеграция (OT) Desintegrate

Обычное

Аналогично Дыре, но оставляет только пыль (починка невозможна!). Если повреждений недостаточно для уничтожения объекта, эффекта не будет. Это заклинание действует только на неодушевленный объект и не может быть применено на его часть.

Длительность: навсегда.
Стоимость: от 1 до 4 сотворение; наносит 1к вреда за каждую единицу энергии.

Требования: Магичность 2, Расколоть, Ветхость, Землю в воздух, Уничтожить воздух, и Уничтожить воду.

Предмет

Аналогично Расколоть. *Энергостоймость создания:* 1.500.

Перестроить/ТУ Rebuild/TL

Обычное

Описано в заклинаниях Технологий, с.177.

Глава семнадцатая

МЕТА-ЗАКЛИНАНИЯ

♣ Oberon_13279

«Прелестно. Просто прелестно».

«Поездка окупилась, доктор?» - улыбнулась леди Энн.

«Более чем, дорогая леди. Как ваша семья завладела таким исключительным устройством?» - спросил доктор Бернارد.

«Я право не знаю. Об этой семейной реликвии Гулдингов уже многие столетия ходят разные слухи и легенды, но ее происхождение - тайна. Никто даже точно не знает, что она делает. Когда я был маленькой, моя няня говорила мне, что она живая, и я никогда не должна ее трогать».

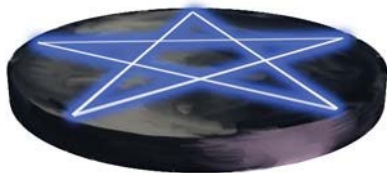
«Вполне понятное заключение для непрофессионала. Судя по возрасту и дизайну, я подозреваю, что это привет из полисов Архигулониана, созданный для занятия магическим грабежом. Это работа мастера: он определяет чары и заклинания, убирает магические ловушки и полностью разрушает адские предметы».

Наиболее интересно, однако, его самоуправление. В этом продолговатом корпусе, наверное, несколько сотен зачарованных частей, обеспечивают сотни связанных словных заклинаний. Этот предмет может, некоторым образом, разумно отвечать на события. Кто бы его ни зачаровал, я трепещу перед ним».

«Интригует. Так он не живой?»

«О, нет. Просто очень сложный».

«Что ж, Доктор, это радует. Я не могу достаточно отблагодарить Вас за приезд. Не хотите ли остаться на ужин?»



Эти заклинания напрямую относятся к структуре магии. Они - заклинания заклинаний, т.е. действуют на другие. Изучать Мета-заклинания могут только маги, т.к. даже простейшие из них требуют Магичность 1.

Контрзакливание Counterspell

Обычное; Сопротивление от целевых заклинаний

Отменяет одно любое действующее заклинание. Не может «противостоять» заклинаниям, вносящим в мир постоянные изменения (Погасить огонь, Плоть в камень, Зомби и т.д.). Не действует на предметы зачарованные навсегда, но влияет на сотворенные ими заклинания. «Объектом» контрзакливания может быть или объект противостоящего заклинания, или сотворивший его персонаж.

Контрзакливание - отдельное заклинание, но для отмены конкретного заклинания его тоже надо знать. Бросьте против меньшего из умений Контрзакливания или отменяемого заклинания. Для отмены заклинания надо выиграть Быстрое состязание с ним. Можно сотворять Контрзакливание много раз, отменяя областное заклинание по частям.

Стоимость: Половина цены отменяемого заклинания, без учета премий другого заклинателя за высокий уровень.

Время сотворения: 5 секунд.

Требование: Магичность 1.

Мы все ученики в ремесле, где никто никогда не становится мастером.

— Эрнест Хемингуэй

Защита от наблюдения Scryguard

Обычное; Сопротивление любым Информационным заклинаниям

Любое информационное заклинание, сотворяемое на объект, должно выиграть Быстрое состязание с Защитой, чтобы «увидеть» его. Обнаружить Защиту от наблюдения может Определить заклинание.

Длительность: 10 часов.

Стоимость: 3 сотворение, 1 поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требование: Магичность 1.

Предмет

Можно навсегда зачаровать любой предмет, заставив его сопротивляться любой попытке магического обнаружения. *Энергостойкость создания:* 500; для предметов с МР больше 0, множитель 1+МР.

Подавить заклинание Suspend Spell

Обычное; Сопротивление от целевых заклинаний

Временно отменяет любое действующее заклинание. Заклинатель должен знать подавляемое заклинание. Подавить заклинание не работает на магические предметы, но действует на сотворенные ими заклинания. Не могут быть приостановлены заклинания, удаляемые только с помощью Снять проклятие; для них используется Подавить проклятие.

Сотворятся на меньшем из уровней Подавить заклинание и оставленного заклинания. По истечению подавления, остановленное заклинание продолжит действовать с «места прекращения». Если целевое заклинание поддерживается, то его заклинатель автоматически узнает, что оно подавлено. Иначе, бросок против Восприятия + Магичность - 3 - без учета расстояния.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1/10 подавляемого заклинания, без учета возможной премии другого заклинателя за высокий уровень (округлять вверх). Столько же на поддержание.

Требования: Магичность 1 и Контрзакливание.

Предмет

Посох, палочка, или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 500.



Отвод заклинания

Ward

Блокирующие. Сопротивление от целевых заклинаний.

Сотворенное сразу после того, как заклинание брошено в цель, может помешать его срабатыванию. Работает только против одиночной магической атаки. Если атакующее заклинание действует на нескольких человек, каждый Отвод может спасти только один объект. Не защищает от метательных заклинаний.

Заклинатель может Отвести только те заклинания, которые он знает на уровне 12 и выше; зная, например, Сон, также может защитить отдельный объект от Массового сна. Заклинатель бросает против меньшего из значений Отвода или отражаемого заклинания. Должно объявить об использовании Отвода до того, как защищающийся сделает бросок сопротивления. Если окажется, что сотворенное заклинание маг не может блокировать, Отвод потрачен впустую.

Стоимость: 2 на себя, 3 на любого в пределах видимости. Нельзя отвести заклинание от тех, кого не видите.

Требования: Магичность 1.

Найти магию

Seek Magic

Информационное

Описано в Заклинаниях знаний, с. 102.

Скрыть магию

Conceal Magic

Обычное

Сотворенное на одну персона или предмет, мешает любому информационному заклинанию, применяемому к этому объекту. Удвоенная энергия, вложенная в заклинание (до 5 единиц), вычитается из любого броска умений поиска предмета, получения информации и т.д.

Пример: 4 единицы энергии вложено в Скрыть магию, сотворенное на кольцо. Пока заклинание действует: Обнаружить магию на кольце с -8; Идентифицировать

магию для поиска любых заклинаний на кольце с -8; Волшебное зрение не увидит кольцо, пока маг не выбросит, по крайней мере, 8 (хотя остальные вещи видны) и т.д.

Заметьте, что эффекты заклинания в чем-то схожи с Защитой от наблюдения, но не точно такие же.

Длительность: 10 часов

Стоимость: от 1 до 5 на сотворение, столько же на поддержание.

Время сотворения: 3 секунды

Требования: Магичность 1 и Обнаружить магию

Предмет

Заклинание можно сотворить на предмет навсегда, усложнив его обнаружение или определение магией. *Энергостойкость создания: 100-кратная от указанной, т.е. 200 за -4 к попыткам определения или обнаружения.*

Отразить магию

Reflect

Блокирующее. Сопротивление от целевых заклинаний

Это улучшенная версия Отвода заклинания, и работает схожим образом. Различие в том, что оно отразит враждебное заклинание, вместо рассеивания. Таким образом, если отражение успешно, враждебное заклинание атакует своего заклинателя, как если бы сразу было сотворено на него. Успешное отражение областного заклинания, защитит его объект и подействует на заклинателя, как будто он в атакованной зоне, а в остальной области действует как обычно.

Стоимость: 4 на себя, 6 на любого в пределах видимости. Нельзя защитить того, кого не видите.

Требования: Отвод заклинания.

Стена защиты от наблюдения

Scrywall

Областное; Сопротивление любым Информационным заклинаниям

Как Защита от наблюдения, но защищает область и содержимое целиком.

Длительность: 10 часов.

Базовая стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Время сотворения: Секунда за единицу энергии.

Требование: Защита от наблюдения.

Предмет

(а) Любой контейнер. Защищен он и содержимое. *Энергостойкость создания: 200 за кубический фут (стоит минимум 500).* (б) Любой коврик или область пола; защищает людей и вещи, стоящие на нем. *Энергостойкость создания: 300 за ярд радиуса.*

Великий отвод заклинания

Great Ward

Блокирующее; Сопротивление от целевых заклинаний

Как Отвод заклинания, но если сработает, защитит любое число атакованных.

Стоимость: 1 за объект защиты (минимум 4).

Требования: Магичность 2 и Отвод заклинания.

Ложная Аура

False Aura

Обычное, Областное; Специальное сопротивление; Сопротивление Информационным заклинаниям

Заменяет волшебные эманации существа, области или объекта ложными; для живых существ буквально «аура». Например, человека можно заставить иметь ауру Зомби, меч может казаться зачарован Танцующим оружием, область может казаться под связанными заклинаниями Создать огонь и Клей, и т.д. Используют быстрое соревнование между Ложной аурой и любым заклинанием (Информационным или обычным), способным видеть или обнаруживать эманации (такие как Аура, Волшебное зрение, Анализ магии). Если победит Ложная аура, другое заклинание одурачено. Ложная аура также работает против похожих чувств, которые могут быть у некоторых существ.

Возражающие объекты сопротивляются с ИН. Выбранная Ложная аура должна быть знакомой заклинателю, например, маг не сможет поместить Ложную ауру Голема на статую, если не знает заклинание Голема.

Длительность: 10 часов.

Стоимость: 4 на сотворение. Половина на поддержание. При сотворении на область, базовая стоимость 4.

Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Скрыть магию и Аура.

Предмет

(а) Любой. Действует только на владельца. *Энергостоймость создания: 300.* (б) Любой объект или область можно навсегда зачаровать Ложной аурой за 100-кратную стоимость.

Устойчивость к магии Magic Resistance

Обычное; сопротивление по Воле + Магичность

За каждый пункт энергии вложенной в заклинание (до 5ти), Устойчивость к магии объекта растет на 2 или на 1 если он сопротивляется. Эта МУ работает как обычная (с. В67) при сотворении заклинания на объект. Он по-прежнему может творить заклинания, но со штрафом равным МУ. Заклинания уже наложенные на объект (или сотворенные им) не меняются. Зелья и магические предметы используются объектом как обычно.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: от 1 до 5. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 1 и по одному (или больше) заклинанию из семи разных школ.

Предмет

(а) Палочка, посох, оружие, или украшение; действует только на владельца. Используется кем угодно, но для немагов стоимость удвоена. *Энергостоймость создания: 300* за единицу максимально возможной к сотворению магической устойчивости. (б) Любой предмет. Собственная магическая устойчивость предмета увеличена на 1 - 10; не влияет на устойчивость пользователя. *Энергостоймость создания: 200* за единицу добавленной устойчивости. Не влияет на способность пользователя творить заклинания.

Обман наблюдения Scryfool

Обычное; Специальное сопротивление

Переадресует Информационные заклинания, предназначенные первому объекту, на второй - «приманку». Оба объекта должны присутствовать во время сотворения; иначе штраф за расстояние. Возражающие объекты сопротивляются с Волей.

С этих пор, любое Информационное заклинание, пытающееся наблюдать первый объект, долж-

но выиграть Быстрое соревнование с Обманом, чтобы его увидеть. Иначе увидит «приманку».

Длительность: 10 часов.
Стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Магичность 2, Почувствовать наблюдение и Простая иллюзия.

Предмет

Палочка, посох, или украшение. Используется для отклонения Информационных заклинаний только от владельца. *Энергостоймость создания: 300.*

Проникающее заклинание Penetrating Spell

Обычное

Накладывается на другое наносящее урон заклинание, предоставляя ему делитель брони. Заклинания сотворяются одно за другим без задержек. Проникающее заклинание сотворяется первым и считается «включенным» при расчете эффективного умения второго заклинания.

Заклинание усиленное Проникающим не наносит дополнительного урона небронированным врагам. Укрепленный СП защищает от делителя брони предоставленного заклинанием как обычный.

Длительность: пока не закончится второе заклинание.

Стоимость: смотри таблицу

Делитель брони	Стоимость
2	2
3	4
5	6
10	8
Игнорирует СП	10

Время сотворения: 3 секунды
Требования: Отсрочка и Найти слабину.

Поймать заклинание (ОТ) Catch Spell (VN) Блокирующее, Специальное

Сотворенное сразу после броска метаемого заклинания (не после его сотворения), позволит своему заклинателю поймать «снаряд», когда он окажется в пределах досягаемости. Заклинатель может удерживать пойманное заклинание, как если бы он сам его сотворил и позже бросить (возможно обратно в первоначального

заклинателя ...). Заклинатель не обязан знать ловимое заклинание.

При успешном броске Поймать заклинание, заклинатель физически ловит снаряд, как только он достаточно приблизится для захвата. Если бросок провален, заклинателя обязательно поражает заклинанием (при критической неудаче он получит максимальные повреждения от заклинания).

Стоимость: 3.
Требования: Магичность 2, ЛВ 12 и выше, Обратить снаряд.

Предмет

Перчатки. Используются только магами. Одна пара может поймать только конкретное метаемое заклинание. В данном случае варианты (такие как Огненный шар/ Разрывной огненный шар) считаются отдельными. *Энергостоймость создания: 300.* Перчатки, которые могут поймать любое метаемое заклинание, потребуют 1.200 энергии.



Подавить магию Suspend Magic

Областное; сопротивление от целевых заклинаний

Временно аннулирует все другие заклинания в данной области. Не влияет на зачарованные вещи и некоторые особо мощные заклинания (особенно убираемые Снять проклятием). Каждое заклинание сопротивляется отдельно.

Подавить магию не избирательное, заклинатель может выбрать форму области, за которую он платит энергию (как для всех областных), но не может исключить объекты внутри нее. Знать подавляемое заклинание(я) не обязательно. Чтобы подавить конкретное заклинание не влияя на остальные используйте Подавить заклинание.

Длительность: 1 минута
Базовая стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.
Время сотворения: 1 секунда за каждую вложенную единицу энергии.

Требования: Подавить заклинание и, по крайней мере, восемь других заклинаний любого вида.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 1.500.*

Сместить заклинание Displace spell

Обычное. Сопротивление от целевого заклинания

Навсегда изменяет положение любого областного заклинания. Не влияет на особо мощные, как и на убираемые Снять проклятием. Каждое заклинание перемещается отдельно, за исключением связанных между собой, перемещаемых вместе. Заклинатель не обязан знать передвигаемые заклинания.

После завершения сотворения область перемещается с БД, равным Магичности заклинателя. Каждый ход перемещаемое заклинание выполняет бросок сопротивления, даже если его заклинатель не желает этого (заклинания самого заклинателя сопротивляются с -5). Будучи перемещенным, заклинание остается активным (таким образом, заклинатель может спровоцировать Связь, перемещая его к намеченной цели). Если целевое заклинание поддерживается, сотворивший его автоматически узнает о перемещении. Иначе бросок против Восприимчивости + Магичность-3, расстояние не влияет.

Волшебные существа (демоны, големы, зомби, элементали, и т.п.) не могут пересечь границу пентаграммы; а так же не могут сотворять заклинания, или перемещать любой физический объект, через нее.

Длительность: до прекращения концентрации заклинателем или успешного сопротивления заклинания.

Стоимость: 1/4 перемещаемого заклинания, без учета премии другого заклинателя за высокий уровень (округлять вверх).

Время сотворения: 5 секунд

Требования: Подавить магию

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Щит от заклинаний Spell Shield

Областное; Сопротивление всем заклинаниям, сотворенным через него.

Сопротивляется любому заклинанию, сотворенному через него на уровне своей Стойкости (с.10). Действует подобно Стене защиты от наблюдения. Исключение: полностью не влияет на метаемые заклинания, включая брошенные Метнуть заклинание. Если атакующее заклинание выигрывает состязание, оно проходит Щит, уменьшая его Стойкость на 1. Когда Стойкость опустится до 0, щит рассеивается и не может быть поддержан.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 3 на сотворение, 2 на поддержание.

Требования: Магичность 2, Защита от наблюдения, Устойчивость к магии.

Предмет

(а) Любой контейнер. Он и содержимое защищено Щитом. *Энергостойкость создания:* 250 за кубический фут (минимум 500). (б) коврик или область пола, защищает людей и предметы стоящие на нем. *Энергостойкость создания:* 400 за ярд радиуса.

Стену, уменьшая ее стойкость на 1. При нулевой Стойкости рассеивается. Не сопротивляется и не влияет на заклинания проходящие ее в «безопасном» направлении (обычно со стороны сотворившего!).

Стена творится увеличением размера по ярдам, либо кусочками. При добавлении нового сегмента к ослабевшей Стене, новый сегмент принимает Стойкость «слабейшего звена». Единственный способ «починить» ослабленную Стену – создать ее заново.

Стена 4 ярда в высоту, так что возможно творить через нее с достаточного возвышения. Более высокие стены можно сотворить пропорциональным увеличением энергии (удвоенная для удвоенной высоты и т.д.).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за ярдовый фрагмент, столько же на поддержание. Стена также может быть горизонтальной, как «потолок» или «пол»; каждая единица энергии покрывает 2 клетки боевой карты.

Требования: Щит от заклинаний.

Предмет

Стена от заклинаний может быть постоянной за 100-кратную стоимость. Маги часто покрывают таким образом окна и люки. «Постоянная» стена не слабеет от пробивания.

Пентаграмма Pentagram

Особое; Сопротивляется попыткам пересечь его.

Создает магический барьер, блокирующий прохождение враждебных заклинаний и волшебных существ в любом направлении. Барьер - звездообразная фигура, начертанная на полу или земле. Волшебные существа (демоны, големы, создания, зомби, элементали, и т.п.) не могут пересечь границу пентаграммы; и так же не могут сотворять заклинания, или перемещать любой физический объект, через нее. Не волшебные существа, включая магов, могут свободно пересекать пентаграмму, но не могут сотворять заклинания через границу. Заклинания транспортировки (например Полет или Телепортация) не могут использоваться, чтобы войти в пентаграмму во враждебных целях.

Некоторых очень враждебных существ можно вызвать в пределах пентаграммы; заклинатель стоит снаружи и вызывает существо к месту в пентаграмме. Он откроет пентаграмму только, когда будет уверен, что сможет управлять вызванным существом.

Защита от заклинаний, стена Spell Wall

Обычное. Сопротивление всем заклинаниям, сотворенным сквозь него

Создает стену антимагии. Стена сопротивляется всем заклинаниям, сотворенным через нее с одной стороны, определенной заклинателем в момент создания. Также действует подобно Стене защиты от наблюдения. Исключение: полностью не влияет на метаемые заклинания, включая Запущенные.

Если Стена проваливает сопротивление проходящему сквозь нее заклинанию, оно пробивает

Если часть пентаграммы разорвана или стерта, вся сила будет потеряна, пока заклинатель не восстановит ее – все что нужно кусок мела и время (обычно только секунда), чтобы начертить линию. Никакое магическое заклинание не повредит пентаграмму, но физические атаки, как подойти и стереть линии ногами, могут получиться, если они сделаны не волшебными существами. Демон или тварь не могут сделать этого, а обычный человек может. Аналогично, обычный человек может кинуть камнем внутрь пентаграммы, а демон или голем нет.

Волшебное существо может попытаться пробиться через пентаграмму. Нужно соревнование между существом (СП + Воля)/2 и уровнем сотворения пентаграммы. Если существо побеждает, пентаграмма разрушается! Ни одно существо не может таким образом «проверить» пентаграмму более раза в день.

Длительность: Постоянная, пока не разрушится.

Стоимость: 1 за квадратный фут защиты (минимум 10). Когда заклинание сотворено церимониально, заклинатели могут потратить дополнительную энергию, увеличив эффективное умение Пентаграммы. Маг может также использовать Медленный и верный метод зачарования (хотя технически Пентаграмма не Чара) для создания большой пентаграммы одному.

Время сотворения: Одна секунда на квадратный фут. Время тратится на черчение линий и нужно независимо от того, как хорошо заклинание известно, или сколько силы доступно.

Требования: Щит от заклинаний

Предмет

У Гильдий Магов могут быть постоянные пентаграммы, сотворенные на очень высоком уровне, инкрустированные мозаикой или драгоценностями, чтобы избежать случайного шарканья ногами. Такой проект может быть ритуально «сокращен», если надо, меловым рисунком. Нет никакого существенного различия между ними и обычной пентаграммой – любая пентаграмма является «постоянной» пока не стерта или сломана. (Если враждебное существо прорывается через заклинание Пентаграммы, это разрушает зачарование, но не затрагивает физический чертеж, который может быть повторно зачарован позже... если его владелец выживет).

Подавить проклятие Suspend Curse

Обычное. Сопротивление от целевых заклинаний

Временно аннулирует любое из следующих заклинаний: Изменить (любого вида), Проклятие, Увеличить другого, Заклятье (любого вида), Плоть в лед, Зарок (любого типа), Целительный сон, Неснимаемость, Проклятая кукла, Тайная метка, Клятва, Частичное окаменение, Растительная форма (любого вида), Вселение (любого вида), Превращение (любого вида), Уменьшить другого, Камень в плоть, Остановить лечение, Поражение бесплодием, Подавить магичность, Остановить время. Также приостановит любое физическое или умственное ухудшение, вызванное враждебным Желанием любого вида. Если по какой-либо причине уровень заклинания на объекте неизвестен, оценка Мастера решающая.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 10, столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 1 и заклинания, по крайней мере, из 12 разных школ.

Подавить ману (ОТ) Suspend Mana (VH)

Областное

Целевая область временно становится зоной без маны, мертвой к потоку магии. Критическая неудача стоит заклинателю уровня Магичности в течение 2к дней. В конце этого времени заклинатель должен бросить против ИН+Магичность; любой результат, кроме критической неудачи означает, что потерянная Магичность возвращена, критическая неудача – потеря постоянна!

Длительность: зона восстанавливается в зависимости от окружающего уровня маны. При низком уровне зона заклинания сжимается в радиусе на ярд каждые три дня; при нормальном на ярд каждый час; при высоком или очень высоком на ярд каждую минуту!

Базовая стоимость: 5. Не поддается.

Время сотворения: 10 минут.

Требования: Подавить магию и заклинания, по крайней мере, из 10 разных школ.



У Гильдий Магов могут быть постоянные пентаграммы, сотворенные на очень высоком уровне, уложенные мозаикой или драгоценными камнями во избежание случайного нарушения.



Рассеять магию

Dispel Magic

Областное, Сопротивление от целевых заклинаний

При успехе уничтожает другие заклинания в области. Совсем не влияет на чары, но рассеивает любое временное, длительное, или постоянное заклинание (с. 10), если в его описании не сказано иное. Каждое заклинание сопротивляется отдельно. Заклинатель не должен знать рассеиваемое заклинание(я). Рассеять магию, не выборочное! Чтобы аннулировать отдельное заклинание, не затрагивая другие, используйте Контрзаклинание.

Длительность: Рассеянная магия исчезает навсегда.

Базовая стоимость: 3

Время сотворения: 1 секунда на единицу вложенной энергии.

Требования: Контрзаклинание и как минимум 12 любых других заклинаний.

Передать заклинание

Lend spell

Обычное

«Передаст» – сотворенное подерживаемое заклинание кому-то еще. Получатель полностью контролирует и ответственен за переданное заклинание, так же, как если бы сотворил его сам; он может поддерживать его или управлять им по желанию, в рамках самого заклинания.

Получатель должен подходить по всем преимуществам и атрибу-

там, нужным заклинанию, но не должен знать его требований. Т.е. заклинание, требующее Магичности 2, может быть дано взаимы только персонажу с Магичностью 2, но заклинание, не требующее Магичности и других специальных преимуществ или атрибутов, может быть передано любому. Если у получателя есть Устойчивость к магии, Передать заклинание должно преодолеть ее.

Передать заклинание, сотворится на меньшем из уровней Передать заклинание или целевого заклинание. Заклинатель должен коснуться получателя.

Модификаторы: Если получатель не знает всех требований получаемого заклинания, заклинатель получает -2 к умению. Если знает – сотворение по номиналу. Если получатель фактически знает заклинание, заклинатель получает +2.

Длительность: Постоянное; «данное взаимы» заклинание больше не принадлежит его первоначальному заклинателю.

Стоимость: равна стоимости поддержания переданного заклинания.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 1, Передать умение, и заклинания, по крайней мере, шести разных школ.

Предмет

Посох, палочка, или украшение. Используется только магами.

Маг передает целевое заклинание, активируя предмет и физически отдавая его получателю; чтобы магия работала, надо постоянно держать предмет – перебросить его нельзя. Заклинание «принадлежит» получателю, пока он держит предмет, и его можно передать еще одному получателю, независимо маг он или нет. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Снять проклятие

Remove Curse

Обычное; Сопротивление от целевых заклинаний

Аннулирует любое из следующих заклинаний: Изменить (любого вида), Проклятие, Увеличить другого, Заклятие (любого вида), Плоть в лед, Зарок (любого типа), Целительный сон, Невнимательность, Проклятая кукла, Тайная метка, Клятва, Частичное окаменение, Растительная форма (любого вида), Вселение (любого вида), Превращение (любого вида), Уменьшить другого, Камень в плоть, Остановить лечение, Поражение бесплодием, Подавить магичность, Остановить время. Также уберет любое физическое или умственное ухудшение, вызванное враждебным Желанием любого вида. Если по какой-либо причине уровень заклинания на объекте неизвестен, оценка Мастера решающая.

Стоимость: 20.

Время сотворения: 1 час.

Требования: Магичность 2 и, по крайней мере, по одному заклинанию из 15 разных школ

Зарядить

энергосокамень (OT)

Charge Powerstone (VN)

Обычное

Перезаряжает энергосокамень с более высокой скоростью, чем он зарядится сам. Каждые 3 энергии, потраченные заклинателем, восстановят единицу энергии камня, но каждая такая единица считается «улучшенной» против будущей «обычной» перезарядки. Таким образом, Энергосокамень на 10 единиц перезаряженный заклинанием в области нормальной маны, не начнет перезаряжаться сам в течение следующих 10 дней. Если он будет использован и снова перезаряжен заклинанием, то камень не начнет перезаряжаться сам 20 дней, и так далее. Присутствие нескольких Энергосокаменей не запрещает сотворение заклинания.

При любой обычной неудаче Энергосокамень получает новую

причуду (с. 69). При критической неудаче Энергокамень трескается и разрушается.

Заклинанием можно благополучно перезарядить Энергокамень с причудами, ограничивающими перезарядку, только соблюдая условия, наложенные причудой. Попытки проигнорировать их могут расколоть Энергокамень.

Это заклинание не действует на Камни маны.

Длительность: энергия остается в камне до востребования.

Стоимость: 3 за единицу заряженной энергии.

Время сотворения: 10 минут.

Требования: Магичность 3, Энергокамень, и Передать энергию.

Защита

заклинания (ОТ)

Spellguard (VH)

Обычное. Сопротивление попыткам вмешаться в целевое заклинание

Твориться на другое заклинание для защиты его от попыток вмешательства. Удвоенная энергия, вложенная в заклинание (до 3 единиц) вычитается из любого умения сотворения следующих Мета-заклинаний: Контрзаклинание, Сместить заклинание, Ложная аура, Убрать ауру, Снять проклятия, Украсть заклинание, Подавит проклятие, Подавить заклинание. Удвоенная вложенная энергия, добавляется к эффективному умению сотворившего защищаемое заклинание, при его сопротивлении заклинаниям Рассеять магию или Подавить магию. Когда защищаемое заклинание истекает или рассеяно, Защита заклинания также рассеивается.

Длительность: 10 часов.

Стоимость: 1 - 3 на сотворение. Столько же на поддержание. Не уменьшается с повышением умения.

Время сотворения: 1 секунда за каждую единицу энергии.

Требование: Рассеять магию.

Предмет

(а) Посох, палочка, или украшение. Используется только магии. Заклинания не работают, и магия не может ощутить кого-либо или что-либо в зоне без маны; заклинания останавливаются, магические предметы не работают, пока их не вынесут из области. Это заклинание используется, для создания области, в которых маги, волшебные существа и объекты могут быть благополучно ограничены или скрыты. Зона без маны остается постоянной относительно земли, но не объектов. Так, если сделать внутреннюю часть коробки безмальной, то при ее пере-

Убрать ауру

Remove Aura

Обычное; Специальное сопротивление; Сопротивление Информационным заклинаниям

Схожа с Ложной аурой, но удаляет магические эманации объекта полностью. Сотворенное на неодушевленный объект превратит его в чистый лист для таких заклинаний как Древняя история, История, Видеть скрытое, или Искатель (в последнем случае, Убрать ауру ломает «ассоциацию», таким образом Искатель сотворяется с -5). Чтобы решить это, Убрать Ауру сопротивляется любым последующим сотворениям упомянутых заклинаний - всякий раз, когда другое заклинание терпит неудачу, информация, которую оно пробовало получить, успешно удаляется. Конечно все, что случилось с объектом после удаления его ауры, свободно доступно этим заклинаниям.

Сотворенное на живой или магический объект, Убрать ауру длится только день и не может быть поддержана. Оно мешает таким заклинаниям как Аура, Обнаружить магию, Искать магию, или Волшебное зрение. Нежелающие живые объекты сопротивляются с Волей.

Длительность: Постоянная (но см. выше).

Стоимость: 5.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Рассеять магию и Аура.

Предмет

(а) Палочка, посох, или украшение. Используется только магами; предмет должен коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 250. (б) Украшение или одежда. Всегда включен; действует только на владельца. *Энергостойкость создания:* 750.

Истощить ману (ОТ)

Drain Mana (VH)

Областное

Убирает всю ману из области навсегда, оставляя ее «мертвой» к магии. Заклинания не работают, и магия не может ощутить кого-либо или что-либо в зоне без маны; заклинания останавливаются, магические предметы не работают, пока их не вынесут из области.

Это заклинание используется, для создания области, в которых маги, волшебные существа и объекты могут быть благополучно ограничены или скрыты. Зона без маны остается постоянной относительно земли, но не объектов. Так, если сделать внутреннюю часть коробки безмальной, то при ее пере-

мещении, мертвое место останется, где было, вместо того, чтобы переместиться с коробкой.

Критический провал стоит заклинателя одного уровня Магичности!

Длительность: Постоянное.

Основная стоимость: 10.

Время сотворения: 1 час.

Требования: Рассеять магию и Подавить ману.

Восстановить

Ману (ОТ)

Restore Mana (VH)

Областное

Обратное к Истощить ману; восстанавливает ману в мертвой зоне. Область получает уровень маны, равный «среднему» по окружающей области, независимо, какой он, возможно, был прежде. Стоимость, время, и требования такие же как для Истощить ману, но полностью нет риска потерять Магичность.

Украсть

заклинание (ОТ)

Steal Spell (VH)

Обычное; Сопротивление от целевых заклинаний

Похищает контролируемое или уже сотворенное поддерживаемое заклинание у его первоначального заклинателя. Отметьте, что оно творится около целевого заклинателя, и поэтому учитываются штрафы за расстояние. Заклинатель должен точно знать, что он крадет - Определить заклинание будет весьма полезно. Заклинания, работающие под Поддержать заклинание, также можно украсть; «заклинатель», для определения расстояния, область или объект поддерживаемого заклинания.

Нельзя украсть заклинание, если нет необходимой Магичности, преимущества, уровня атрибута, или отсутствия недостатка (см. условия для Передать заклинание). Удерживаемый Снаряд не может быть украден.

Модификаторы: -3, если заклинатель не знает воруемое заклинание; еще -2, если также не знает требуемого для воруемого заклинания.

Длительность: Навсегда; украденное заклинание больше не принадлежит владельцу.

Стоимость: Равна стоимости поддержания краденного заклинания.

Время сотворения: 1 секунда за единицу потраченной энергии.

Требования: Передать заклинание и Великий отвод заклинания.

Удаленное сотворение (OT) Telecast (VH)

Особое

Создает и телепортирует Волшебный Глаз в отдаленное место. Теперь заклинатель может творить заклинания через него, как при своем присутствии. Нельзя удаленно сотворить Снаряды, но можно Струйные заклинания. Контактные заклинания также можно сотворить удаленно, но Волшебный Глаз должен попасть в цель, и защищающийся должен провалить защиту.

Используйте стоимость и штрафы сотворения от заклинания Телепортация (с. 147). Заклинания сотворенные с «другого конца» измеряют расстояние от той точки. Удаленное сотворение считается «включенным» и требует концентрации. Мастера, желающие ограничить это сильное заклинание, могут применять штрафы за речь, движения ног или рук (с. 9).

Если бросок Удаленного сотворения провален на 1, Волшебный Глаз достигает намеченной дислокации, но заклинатель ментально оглушен. Если бросок провален более чем на 1, Волшебный Глаз оказывается где-то в другом месте (по выбору Мастера!) и заклинатель также ментально оглушен. Во всех случаях требуется бросок Чувства тела со штрафом -2, прежде чем заклинатель сможет придти в себя и начать сотворять другое заклинание; при критической неудаче он заклинатель ментально оглушен.

Ходят упорные слухи о вариантах заклинания, где Волшебный Глаз заменен Хронопортацией или Планарным смещением.

Длительность: 5 секунд.

Стоимость: Как у Телепортации для сотворения, столько же на поддержание. Высокое умение не уменьшает стоимость. Энергия тратится, успешно ли заклинание или нет.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 3, Телепортация, Волшебный Глаз, и заклинания, по крайней мере, из 10 разных школ.

Предмет

Глазное яблоко из слоновой кости и инкрустированное драгоценностями. Используется только магами. По команде хозяина телепортируется; когда заклинание истекает, оно вновь появляется в руке хозяина (если не было физически уничтожено). *Стоимость создания:* 1.900 энергии, \$1.000 на качественную резьбу из кости, \$600 на драгоценности.

Отложенное заклинание (OT) Hang Spell (VH)

Особое

Творится на другое заклинание, для задержки его активации до желания заклинателя. Блокирующие заклинаний нельзя отложить.

Отложенное заклинание, сотворяется непосредственно перед заклинанием - объектом, без задержек между сотворениями. Заклинатель бросает Отложенное заклинание при сотворении; *бросок целевого заклинания не делается, пока оно не активируется.* Штрафы за расстояние, «включенные» заклинания, Магическая устойчивость, изменения уровня маны и т.п. применяются во время активации целевого заклинания.

Заклинатель должен заплатить полную энергию и затраты времени за Отложенное заклинание, и его объект во время сотворения. Если заклинатель откладывает заклинание, настроенное на объект человеческих размеров, и затем активирует его на большем объекте, то эффекта, либо не будет, либо он уменьшен, как совет нужным Мастер.

Отложенное заклинание рассчитывается как одно «включенное» заклинание (с. 10) для целей сотворения; и не считается против себя при активации. Таким образом, если у мага есть четыре отложенных заклинания, он сотворяет другие с -4, но любое из отложенных с -3. Отложенное заклинание требует действия Концентрация при активации.

Отложенные заклинания восприимчивы к Рассеять магию и Контрзаклинание, разрушающие их, и к Подавить магию и Подавить заклинание, временно препятствующие их активации. Они не могут быть украдены или переданы, потому что еще не сотворены.

Длительность: 1 час.

Стоимость: такая же, как основного заклинания при сотворении (минимум 2); столько же на поддержание. Отложенное заклинание может поддерживаться как обычно при вступлении в силу.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Отсрочка.

Поддержать заклинание (OT) Maintain Spell (VH)

Особое

Сотворяется на одно из действующих заклинаний самого заклинателя, предавая резерв энергии для поддержания. Как только Под-

держат заклинание сотворено, целевое заклинание тянет энергию поддержания из него. Оно больше не принадлежит первоначальному заклинателю: не считается «включенным», не может быть отменено и т.д. Поддержать заклинание можно сотворить в любое время, пока активно заклинание - объект. Некоторые поддерживаемые заклинания можно «запрограммировать» согласно Независимости (с. 96) или даже Инициативе (с. 97) (по усмотрению Мастера).

Контроль над заклинанием, работающим под Поддержать заклинание можно украсть, используя Украсть заклинание.

Длительность: Пока не истощен резерв энергии или не рассеяно основное заклинание.

Стоимость: Равна обычному поддержанию целевого заклинания, на срок по желанию заклинателя (с учетом сокращения стоимости за высокий уровень). Так, заклинание, поддерживаемое за 1 в минуту, может само поддерживаться в течение 10 минут за 10 энергии.

Если заклинатель может поддерживать заклинание бесконечно без энергозатрат (из-за высокого уровня), стоимость 1 за каждые пять полных периодов работы. Так, маг с Землетрясением-20 может заставить заклинание длиться 30 минут за 6 энергии. Высокий уровень в этом заклинании также уменьшает стоимость как обычно!

Время сотворения: 2 секунды, плюс «время программирования» если нужно.

Требование: Связь.

Метнуть заклинание Throw Spell

Метаемое; Особое

Творится на другое заклинание, преобразовывая его в Метаемое. Заклинания творятся одно за другим без задержек. Метнуть заклинание, твориться первым и считается «включенным» при определении уровня умения заклинания - объекта (с. 10).

Заклинатель должен оплатить полную энергию и затраты времени для Метнуть заклинание и его объекта во время сотворения; если заклинатель метает заклинание, рассчитанное на человеческий размер, в больший объект, то эффект, либо отсутствует, либо уменьшен, на усмотрение Мастера.

Заклинатель бросает Метнуть заклинание при сотворении; бросок для целевого заклинания не делается, до его запуска. Запущенные заклинания имеют: 1/2Д нет, Мах 80, Точ 1; для попадания бросок ЛВ-4 или Природной атаки.



Все запущенные заклинания вступают в силу как только поражают что-либо. Центр запущенных Областных заклинаний находится в точке попадания. Эффект Струйных заклинаний начинается в точке попадания, по направлению прибытия (считайте их Ударом наугад, с. В388). Большинство других заклинаний просто позволяют заклинателю использовать их на более длинные дистанции, чем обычно - брошенное Почуять эмоции, например, или Малое лечение. Это заклинание позволит, применять на расстоянии контактные заклинания (Касание смерти, например). Метаемые и Блокирующие заклинания запустить нельзя. Запущенные заклинания можно блокировать или уклониться, но не парировать. Однако любой, включая врагов, может их поймать, используя Поймать заклинание!

Длительность: Пока не метнётся.

Стоимость: 3. Запущенные заклинание поддерживаются как обычно, после вступления их в силу.

Требования: Отсрочка и Поймать заклинание.

Предмет

Любое метательное оружие может быть зачаровано для метания одного определенного заклинания, которое летит так же, как обычные

боеприпасы оружия. *Энергостоймость создания:* 2.500-кратная стоимость сотворения целевого заклинания-объекта. Есть слухи о зачарованном оружии, способном метать любое заклинание, известное его хозяину, но ничего более точного не известно.

Благословить Bless

Обычное

Общее заклинание помощи и защиты. Сотворяется на другом, нельзя благословить себя. В некоторых игровых мирах только святые люди или «хорошие» волшебники могут сотворить это заклинание, по решению Мастера.

Эффект благословения следующий: все броски кубиков объекта благоприятно изменены на одно очко (или больше, для более сильного благословения). Изменение затрагивает критические успехи и неудачи. Он длится до тех пор... пока объект не провалит какой либо бросок (или противник делает хороший бросок) и попадет в серьезную опасность. Тогда благословение чудесно предотвращает или уменьшает опасность и заканчивается. Мастера решить, когда благословение выдаст заключительный эффект и какого вида будет защита. Если стрела нацелена в сердце, благословение в 1 очко

могло бы перенацелить ее в руку, в то время как в 2 очка пробило бы ей шляпу, а в 3 очка позволило бы ей убить противника сзади.

Длительность: Как указано.

Стоимость: 10 для благословения в 1 очко, 50 - в 2 очка, 500 - в 3 очка. Благословения «складываются» - более сильное рассеет более слабое.

Время сотворения: 1 минута за каждую единицу энергии в заклинании.

Требования: Магичность 2 и по крайней мере два заклинания от каждой из 10 разных школ. Магичность 3 для сотворения благословения в 3 очка. Мастер может потребовать «святого» или «хорошего» статуса.

Предмет

Любой. Благословение сотворяется на предмет, а не на человека и действует владельца предмета. Когда благословение, наконец, предотвращает большую угрозу, предмет теряет свои чары. *Энергостоймость создания:* 10-кратная стоимости сотворения на человека.

Проклятие Curse

Обычное

Точная противоположность Благословения. Все броски объекта изменены неблагоприятно, для пока он не получит значительный успех, несмотря на плохие броски, Мастер решает что им считать. Тогда успеха так или иначе превращается в пепел, и проклятие окончено.

Стоимость: 3 для Проклятия в 1 очко, 10 - в 2 очка, 20 - в 3 очка. Как и Благословения, не «складываются».

Время сотворения: 2 секунды на Проклятие в 1 очко, 4 на Проклятие в 2 очка, 6 на Проклятие в 3 очка.

Требования: Что и для Благословения, за исключением, что проклясть могут и очень хорошие, и очень злые персонажи.

Предмет

Любой. Проклятие творится на предмет, а не на человека и действует на владельца предмета. Мастер должен бросать в секрете или делать все, что может, чтобы не дать игрокам понять, что они столкнулись с проклятым предметом! Когда Проклятие выдаст заключительное «столкновение», чары исчезнут. *Энергостоймость создания:* 10-кратная стоимости сотворения на человека.

Подавить

Магичность (ОТ)

Suspend Magery (VH)

Обычное; Сопротивление по Воле+Магичность

Временно аннулирует Магичность объекта. Нужно коснуться объекта при сотворении. Объект сохраняет знания заклинаний, но не может творить их - если, конечно, не находится в области высокой маны, когда он просто теряет премию. Даже в области высокой маны, объект не может творить заклинания, которые требуют Магичность любого уровня. Убрать заклинание может только Снять проклятие.

Критический провал стоит заклинателью уровня Магичности на 2к дней. В конце периода заклинатель бросает ИН+Магичность; любой бросок кроме критического провала означает восстановление Магичности, критический провал - потеря навсегда!

Длительность: 1 час.

Стоимость: 12 на сотворение.

Столько же на поддержание. Однако, объект сопротивляется каждый раз при продлении заклинание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 2 и два заклинания по крайней мере из 10 разных школ.

Предмет

Одежда или украшение (лучше кандалы). Всегда включен действует только на владельца. Энергостойкость создания: 2.200.

Истощить

Магичность (ОТ)

Drain Magery (VH)

Обычное; Сопротивление по Воле+Магичность

Навсегда истощает один уровень Магичности объекта. Закли-

натель должен коснуться объекта при сотворении.

Объект сохраняет знание о своих заклинаниях (хотя на более низком уровне), но не может сотворить требующие более высокой степени Магичности чем его новая.

Критический провал стоит заклинателью уровня Магичности и очко ИН!

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 30.

Время сотворения: 10 минут.

Требования: Магичность 3 и Подавить Магичность.

Предмет

Ходят упорные слухи о зловещих предметах, истощающих Магичность своих жертв, но точно ничего о них не известно.

СВЯЗУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Это три родственных заклинания. Отсрочка (Обычное) используется для быстрой сцепки заклинаний, а Связь (Областное) более полезна для долгосрочного связывания. Отражение (Специальное) сотворенное на другое заклинание превратит его в одноразовое Блокирующее, правила управления ими на стр 12-13.

Любое из них: Отсрочка, Связь, Отражение - «связующее заклинание». «Связанное заклинание» - другое заклинание, управляемое «связующим». Связанные заклинания должны быть сотворены тем же самым заклинателем, в течение одной минуты после сотворения связующего.



По усмотрению Мастера решаются любые вопросы о способности заклинания обнаружить данное событие, или возможности данного заклинание быть связанным. Мастера, желающие ограничить связующие заклинания, могут разрешить маленький список заклинаний для связи, или исключить некоторые заклинания.

Любой предмет с заклинанием, связанным с ним, видим как таковой Волшебному зрению, но не броску ИН+Магичность. Только Анализ магии может указать природу связанного заклинания.

Отсрочка

Delay

Обычное

Твориться на другое заклинание для задержки его активации, пока не случится указанное событие в присутствии связанного заклинания, т.е. в присутствии предмета или области, на которую оно сотворено. Пусковое событие может быть простым или сложным по желанию заклинателя; сложное указывается в письменном виде. Пусковое событие должно сносно определяться на участке Отсрочки обычным человеком; решение за Мастером. Если Отсрочка должна быть вызвана необычным случаем, нужное заклинание, как Волшебное зрение, можно сотворить на Отсрочке. Она также может сработать при активации другого заклинания, как Сторожевой пес или другого связанного заклинания. Задержка может активировать только одно заклинание.

Заклинания творятся одно за другим без задержек между ними. Отсрочка сотворяется первой и считается «включенной» при расчете умения для связанного заклинания (с. 10). Полная стоимость для связанного заклинания и для Отсрочки оплачивается во время сотворения. Если заклинатель определит заклинание для объекта человеческого размера, а Отсрочка сработает на большей жертве (требующей больше энергии - смотри с. 11), эффекта, либо не будет, либо он уменьшен, зависит от заклинания. Последнее слово за Мастером.

Отсрочку можно сотворить двумя путями: активировать связанное заклинание на конкретный объект, или, как ловушка, активировать связанное заклинание на любой объект, удовлетворяющий условиям вызова. В последнем случае Отсрочка и связанное заклинание и творятся на «предмет-ловушку», и расстояние рассчитывается от него в момент вызова. Штрафы за Магическую устойчивость также применяются в момент вызова.

Заклинатель делает бросок Отсрочки при первом сотворении; бросок для связанного заклинания не делается до момента вызова. Если намеченного объекта связанного заклинания нет во время сотворения, применяется дополнительный штраф -5 на связанное заклинание (но не на Связь) за неспособность касаться или видеть объект - смотри с. 11. Так, например, страшная «дверь Смертельного касания» с установкой «напасть» на первого коснувшегося ее активируется со штрафом -5.

Когда Отсрочка вызвана, связанное заклинание начинает активироваться, вступая в силу в следующий ход. Таким образом, Отсрочка не может использоваться как Блокирующее заклинание. Она может использоваться как ловушка, для захвата жертвы врасплох. А не ожидающая жертва должна сделать бросок ИН, для ответа прежде, чем связанное заклинание полностью активируется - Боевые рефлекссы дают +6 этому броску.

И Отсрочка, и связанное заклинание считаются «включенными», как и добавленное Информационное. Связанное заклинание не надо поддерживать, хотя, возможно, нужно Отсрочку или Информационное заклинание. Как только Отсрочка вызвана, она исчезает, и больше не считается включенной. Связанное заклинание продолжает считаться таким, пока активно и может поддерживаться как обычно.

Отсрочка можно настроить на «выключения» длящегося заклинания при возникновении события. В этом случае связанное заклинание длится, пока заклинатель поддерживает его, но сама Отсрочка не требует поддержания.

Блокирующие и Метаемые заклинания нельзя Отсрочить, можно все другие. «Мгновенные» заклинания, как Гром, срабатывают однажды при активации, затем исчезают. Длющиеся заклинания, как Голоса, начинаются при активации и работают до истечения.

Длительность: 2 часа.

Время сотворения: 10 секунд.

Стоимость: 3 на сотворение. 3 на поддержание.

Требования: Магичность 3 и любые 15 заклинаний.

Связь

Link

Областное

Откладывает активацию одного или более связанных заклинаний, сотворенных в его области, пока не случится указанное событие в присутствии Связи. Пусковое событие может быть простым или сложным по желанию заклинателя, по правилам Отсрочки (выше). Связь также можно вызвать активацией заклинания, помещенного в область после Связи, например Сторожевой пес, Отсрочка или другая Связь.

Заклинатель платит энергию и делает броски заклинания Связи и всех связанных заклинаний во время сотворения. Связанные заклинания могут не получить пользы за сокращение стоимости для высокого умения. Если намеренный объект связанного заклинания не присутствует во время сотворения, есть дополнительные штраф -5 на связанное заклинание (но не на Связь) за неспособность касаться или видеть объект - смотри с. 11.

Размер области Связи определяется во время сотворения. Любые связанные заклинания могут перемещаться в пределах обла-

сти; например, если Создать огонь и Клей радиусом в ярд были связаны Связью радиусом 20 ярдов, для поимки злоумышленников, то первый, вошедший в область Связи, окажется в зоне пылающего клея, но последующие будут в безопасности (во всяком случае от этой Связи). Размер связанных заклинаний должно установить во время сотворения. Если объект больше чем предполагаемая цель, эффекта заклинания нет или он ослаблен, в зависимости от заклинания. Последнее слово за Мастером.

Поражаются объекты только в пределах области Связи, если только результат не привязывающийся к области эффект - например, вызов демона! Однако пусковое событие может произойти за пределами области.

Время сотворения связанных заклинаний тратится при установке Связи. Нет задержек при вызове Связи - все связанные заклинания активируются немедленно.

броска связанного заклинания не записан, перебросьте его.

Блокирующие и Метаемые заклинания нельзя Связать - все другие можно. «Мгновенные» заклинания, как Гром, срабатывают однажды при активации, затем исчезают. Длющиеся заклинания, как Голоса, начинаются при активации и работают до истечения.

Одиночную Связь можно сделать активирующей заклинание при входе в область и деактивирующей при выходе. Она будет длиться, пока связанное заклинание не истечет. Пример, маг может сотворить Связь на Непрерывный свет. Если он выбросит семь дней длительности Непрерывного света (168 часов), он может настроить Связь на включение света, когда он входит в комнату, и выключение, когда уходит. По окончании 168 часов света, оба заклинания рассеиваются. Мгновенные заклинания исчезают вместе со Связью после срабатывания.

Сломаю посох свой

И схороню в земле надежно,

А книги утоплю в морской пучине,

Куда еще не опускался лот.

– Вильям Шекспир,
Буря

Связанные заклинания не считаются «включенными», ни для каких целей. Каждые три Связи считаются одним «включенным» заклинанием (округлять вниз). Маг не может обнаружить Связь просто смотря на нее. Однако, заклинание Волшебное зрение или Обнаружить магию обнаружат ее. Если маг знает Скрыть магию, можно затруднить обнаружение Связи магическими методами. Просто добавьте стоимость Скрыть магию к базовой стоимости Связи для достижения эффекта. Маг должен знать, Скрыть магию, чтобы использовать эту опцию.

Чтобы определить результаты, если объект связанного заклинания не присутствовал при сотворении, и имеет Магическую устойчивость, пересчитайте начальный бросок, Если оригинал

Поддержание Связи не требуется, как для самой Связи, так и для связанных или любых информационных «пусковых» заклинаний.

Связь можно сотворить наоборот, для остановки одного или более заклинаний, при «стоповом» событии. В этом случае, связанное заклинание длится, пока заклинатель поддерживает его, а сама связь не требует поддержания.

Связь также может использоваться в *Ограничивающих чарах* (см. стр 68-69).

Длительность: До запуска и истечения связанных заклинаний.

Базовая стоимость: 8; связанные заклинания не поддерживаются.

Время сотворения: 4 часа - нет сокращения во времени, несмотря на то, как хорошо Связь изучена.

Требование: Отсрочка.

Предмет

Закливание можно навсегда сотворить на любой зачарованный предмет, определив обстоятельства, когда он работает. Допуск мог бы определить класс пользователей, способных использовать предмет, а Связь могла бы, например, заставить его работать только ночью. *Энергостоймость создания:* 200. Любые Информационные заклинания, требуемые для пуска (например, Обнаружить магию), должны сотворяться на предмет, как отдельные чары. Например, меч можно Связать с заклинаниями Свет и Почувать жизнь, так, чтобы он пылал в присутствии орков.

Обратную Связь можно навсегда сотворить на любой зачарованный предмет, деактивируя его в указанном случае. Это часто используется, чтобы волшебные предметы не попали в неправильные руки. *Энергостоймость создания:* 200.

Рефлекс Reflex

Особое

Сотворенное на другое заклинание, преобразует его в одноразовое Блокирующее, а затем исчезает. В отличие от Отсрочки или Связи, Рефлекс вызывается желанием заклинателя, не внешним случаем. Это значит, что Обратить снаряды Рефлекторно можно активировать, если заклинатель видит, что кто-то стреляет в него и нельзя если стреляют в спину. Он считается активной защитой, как Парировать или Блокировать, во всех практических целях (кроме +3 к броску за отступление). Сотворение Рефлекса прервет любую концентрацию мага на заклинаниях и обрабатывается как любое другое Блокирующее заклинание - см. стр 12-13.

Связанное заклинание сотворится немедленно после сотворения Рефлекса, тем же заклинателем. Каждое сотворение Отражения действует только на одно заклинание - нельзя иметь несколько заклинаний, работающих как одно. Рефлекс бросают во время сотворения, но бросок связанного заклинания не делают, пока оно не сотворено как Блокирующее. Энергостоймость Рефлекса платится во время сотворения, но энергия для связанного заклинания не платится, пока оно сотворено как активная защита или иначе. Время сотворения связанного заклинания тратится сразу после сотворения Рефлекса, но бросок успеха и энергостоймость обрабатываются позже.

Связанное заклинание вместе с Рефлексом считаются одним «включенным» в целях сотворения - смотри стр. 10. И не считается «включенным», при своем сотворении. Так, если у мага есть четыре Рефлекторные заклинания, любое другое заклинание он творит с -4, но творя один из Рефлексов, он только с -3 за три других Рефлекса.

Рефлекс используется только раз. Затем он исчезает, и больше не считается «включенным». Эффект немедленный и мгновенный, а не с длительностью указанной в описании заклинания. Это значит, что экстравагантно или даже бесполезно сотворять некоторые заклинания как Рефлекторные! Силовой купол, например, остановил бы одну физическую атаку, а затем исчез - затратная, но эффективная защита! Созданное животное появится, затем исчезнет прежде, чем сможет сделать что-либо. (Хотя, оно могло бы остановить снаряд во время краткого существования. Мастер может решить, что животное должно быть почти равно по размеру прикрытой цели). Исключения из правила «результат-мгновение» - заклинания с постоянными эффектом, как Большое лечение - его эффект действительно постоянный.

Персонаж может «нести» любое число Рефлексов. Однако только одно заклинание можно сотворить за ход. Учтите, если Рефлекс использован как активная защита, против этой атаки нельзя использовать другую активную защиту, кроме случая Тотальной защиты, см. с. В366.

Экстравагантно или даже бесполезно сотворять некоторые заклинания как Рефлекторные!

Рефлекторное заклинание можно сотворить как обычное действие, а не обязательно как защиту. На что требуется секунда, независимо от обычного времени сотворения.

Все обычные модификаторы расстояния и Магической устойчивости используются при сотворении Рефлекторного заклинания, если его объект удален от персонажа или объект Рефлекса сам Рефлекс.

Заметьте, маг может сотворить Рефлекс на другого человека. Заклинатель (не объект) может активировать его в любое время, учтя штрафы за расстояние. Если связанное заклинание творится на объект отличный от объекта самого Рефлекса, обычный штраф на расстояния до того объекта добавляется к штрафу за расстояние для заклинателя.

Пример: Феликс дает Рудольфу Успокоить животное как Рефлекторное заклинание. Для наблюдения за охотой Рудольфа он использует Волшебный глаз. Охотник встречает разъяренного вепря, Феликс это видит через Волшебный Глаз. Рудольф не может активировать заклинание. К счастью он и не должен! Феликс активирует Успокоить животное, пока Рудольф пытается Приручить животное, успокаивая вепря. Рудольф ушел в лес почти на две мили, так что у Феликса -3 за большое расстояние. Боров на расстоянии 3 ярда от Рудольфа, т.е. у Феликса еще -3 за расстояние до объекта Рефлекторного заклинания. Еще -1 за включенный Волшебный глаз. Таким образом, Феликс творит Успокоить животное с -7 и только теперь платит энергию за него. К счастью он знает заклинание на уровне 21, так что творит его с максимальным эффектом. Вепрь успокоен, и Рудольф идет дальше, а Феликс отдыхает. Рефлекторное Успокоить животное больше не существует. Если Рудольф встретит другое животное, он будет справляться сам, хотя Феликс все еще может видеть любое его действие Волшебным глазом.

Блокирующие и метаемые заклинания не могут быть Рефлекторными; другие заклинания - вполне.

Длительность: 1 час.

Время сотворения: 10 секунд.

Стоимость: Равна стоимости сотворения целевого заклинания, минимум 1. Столько же на поддержание. Учтите, уровень владения Рефлексом не влияет на стоимость.

Требования: Отсрочка и Отвод заклинания.

Глава восемнадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ

КОНТРОЛЯ РАЗУМА

☛ sukukku

Тело мэра осело в кресло; выражение неописуемого блаженства сошло с его лица после того, как он пришёл в себя.

«Вам понравилось?» - спросил сидящий по другую сторону стола Рольф.

Мэр молча кивнул.

«Вы бы не... Можно ещё, пожалуйста.»

«Конечно, в своё время. Имейте терпение. Итак, мы говорили о том, чтобы я взял одну из ваших дочерей себе ученицей».

«Да, да. И я полагаю, что вы абсолютно правы, абсолютно. Таumatология будет прекрасной карьерой для Аннализы.»

«Аннализы? Отлично. Почему бы вам не сходить за милой девушкой, ваше Превосходительство? Мы могли бы оставить её здесь, а потом обсудить столь понравившееся вам заклинание.»

«Я так и сделаю, Мастер Рольф. Я вернусь в мгновение ока».

Рольф посмотрел на свои стареющие руки, пока мэр торопился к выходу.

«Наверное, я мог бы сделать лучше отцам, но это цена за то, чтобы выбраться из этого тела».

Заклинания контроля разума действуют лишь на разумных существ (расовый ИН больше 6), обладающих свободной волей (расплывчатое понятие, но существо с мета-чертой Автомат (стр. B263) к таковым не относятся). Таким образом, они не будут действовать на большинство животных, големов, роботов, зомби ит.д. Как правило можно принять, что на существо не действует заклинание контроля разума, если для его контроля есть отдельное заклинание (Контроль Зомби, Контроль Элементалей ит.д.).

Отметьте, что ни одно из этих заклинаний не может улучшить способность, которой нет. Например, ни одно из заклинаний, связанных со зрением не может даже временно вернуть зрение слепому.

Заклинания школы Контроля разума требуют или необычно острого ума, или хорошего знания

школы Общения и Понимания. Также эти заклинания тесно связаны со школой Контроля Тела, так как разумное существо нельзя разделить на тело и разум.

Обострённое (чувство)

Keen (sense)

Обычное

На самом деле это несколько заклинаний, так же как Контроль (животных) и Увеличить (атрибут). Наиболее распространённые варианты

- Обострённое Зрение, Обострённый Слух, Обострённый Вкус и Обоняние, но возможны и необычные варианты для необычных способов восприятия, таких как Обнаружение, Сканирование и Чувство вибрации.

Обострённое (чувство) даёт премию +1 при соответствующих бросках чувств за каждое затраченное очко энергии.

Обострённый слух также является заклинанием школы Звука.

Длительность: 30 минут.

Стоимость: 1 очко за каждое +1 (максимум 5). Половина (округляется вверх) на поддержание.

Предмет

Одежда или украшение. Энергостойкость создания: 150 за каждые +1 премии.

Притупление (чувства)

Dull (sense)

Обычное;

Сопротивление по ЗД.

Заклинание обратное Обострённое (чувство), это заклинание ухудшает броски соответствующих чувств.



Длительность: 30 минут.

Стоимость: от 1 до 3. За каждое вложенное очко энергии результат броска ухудшается на 2.

Предмет

(а) Одежда или украшение. Соответствующее чувство надевшего предмет ухудшается. Энергостойкость создания: 50 за каждое очко понижения чувства. (б) Посох или палочка. Используется лишь магами. Энергостойкость создания: 500.

Бдительность (ОТ)

Alertness (VH)

Обычное

Улучшает броски всех чувств объекта.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 2 за каждое очко улучшения (максимальная стоимость 5). Половина на поддержание.

Требования: Любые два варианта Обострённого (чувства).

Предмет

Одежда или украшение. Энергостойкость создания: 300 за каждое очко улучшения.

Притупление чувств (OT) Dullness (VN)

**Обычное;
Сопротивление по ЗД**

Ухудшает все броски чувств.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: от 2 до 10 на сотворение. Половина на поддержание. Чувства ухудшаются на 1 за каждые 2 очка, вложенных в заклинание.

Требования: Любые два варианта Притупления (чувства).

Предмет

Одежда или украшение. Чувства надевшего притупляются. *Энергостойкость создания:* 200 за каждое очко ухудшения.

Страх Fear

**Областное;
Сопротивление по Воле**

Объект(ы) чувствуют страх. Заклинатель получает +3 к броску реакции в потенциально боевой ситуации и других ситуациях, где действуют угрозы, но получает -3 к броску верности, в ситуациях, когда запугивание НИП нецелесообразно.

Длительность: 10 минут или пока не столкнулось с заклинанием Храбрость.

Базовая стоимость: 1. Не может быть поддержано.

Требования: Почувствовать Эмоции или преимущество Эмпатия.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; при надевании предмет вызывает страх. *Энергостойкость создания:* 200. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 300.

Паника Panic

**Областное;
Сопротивление по Воле**

Находящиеся в зоне действия заклинания бегут в безумном страхе от заклинателя, всё время действия заклинания. Объект, который бежать не может, повернётся к заклинателю и в случае атаки примет манёвр Тотальная Защита.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание.
Требования: Страх.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 500.

Ужас Terror

**Областное;
Сопротивление по Воле**

При провале сопротивления по Воле всякий находящийся в области должен пойти Проверку Страха со штрафом -3.

Базовая стоимость: 4.

Требования: Страх.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 600.

Храбрость Bravery

**Областное;
Сопротивление по Воле-1**

Делает объект(ы) бесстрашным(и). Любой, под воздействием этого заклинания, должен сделать в ситуации, где храбрость нежелательна, бросок ИН, чтобы поступить благоразумно.

Длительность: 1 час или пока не столкнётся с заклинанием Страх.

Базовая стоимость: 2. Не может быть поддержано.

Требования: Страх.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; предмет поддерживает на носящем заклинание Храбрость. *Энергостойкость создания:* 500. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 500.

Заднее зрение Rear Vision

Обычное

Объект может видеть всё вокруг себя, как если бы имел преимущество Круговой Обзор (стр. В34).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 1 на поддержание.

Требования: Бдительность.

Предмет

Оружие, одежда или украшение. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Берсерк Berserker

**Обычное;
Сопротивление по Воле**

Заставляет объект драться как берсерка (смотри недостаток Неистовство, стр. В124). Если враги в поле зрения (или хотя бы в зоне слышимости), объект атакует их первым.

Длительность: 10 минут или пока бой не закончится и объект не выйдет из состояния неистовства как описано на стр. В124.

Время сотворения: 4 секунды.

Стоимость: 3 на сотворение. 2 на поддержание.

Требования: Храбрость.

Предмет

(а) Посох или палочка; используется только магами. Предмет должен содержать изображение медведя или медвежий зуб. *Энергостойкость создания:* 750 (б) Плащ из медвежьей шкуры, который творит на носящего его заклинание без затрат энергии (возможен нормальный бросок на сопротивление). Он считается Тяжёлым Плащом с ПЗ2, СП2 и ЕЖ 20. Если плащ теряет все ЕЖ, чары спадают. *Энергостойкость создания:* 500.

Глупость Foolishness

**Обычное;
Сопротивление по Воле**

За каждое очко стоимости заклинания объект получает штраф -1 к ИН и всем умениям (в том числе заклинаниям) основанным на ИН. Также пока объект под действием заклинания, Мастер может потребовать бросок ИН для того, чтобы вспомнить какую-нибудь сложную вещь.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: от 1 до 5 на сотворение. Половина (округляется вверх) на поддержание.

Требования: Ин 12 или выше

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; предмет снижает ИН носящего. *Энергостойкость создания:* 100 за каждое отнимаемое очко ИН. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 800.

Оцепенение Daze

**Обычное;
Сопротивление по ЗД**

Объект действует и выглядит нормально, но не замечает ничего вокруг и не помнит ничего после. Оцепеневший стражник спокойно стоит на посту, пока вор просто проходит мимо! Любое повреждение или удачный бросок сопротивления выводит объект из оцепенения и возвращает его в полностью настороженное состояние.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 2 на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Глупость.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; наводит эффект Оцепенения на носящего. *Энергостоймость создания:* 400. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 1.000.

Ментальное оглушение Mental Stun

Обычное;

Сопротивление по Воле

Объект ментально оглушён, пока не совершит успешный бросок ИН.

Стоимость: 2.

Требования: Оцепенение или Оглушение.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; надевший ментально оглушён, пока предмет не снят. *Энергостоймость создания:* 500. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 1.100.

Дезориентация Disorient

Областное;

Сопротивление по Воле

Все в области дезориентированы. Они не заметят это сразу, но не смогут вспомнить маршрут, которым шли и не смогут вспомнить своё положение относительно какого-либо ориентира. Имеющие преимущество Чувство направления при сопротивлении получают премию +5.

Длительность: Объект может восстановить Чувство направления обычным образом (броском Навигации, идти обратно по следу, сравнение записей ит.д.)

Время сотворения: 10 секунд.

Базовая стоимость: 1. Не может поддерживаться.

Требования: Глупость.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 200.

Зашифровать Encrypt

Обычное

При сотворении на письменный или иной визуальный носитель, информация становится читаема только для заклинателя. Для других информация на носителе будет видна, но выглядеть слишком сложной или на незнакомом языке. Другие носители информации, основанные на чувствах (например, тайные азбуки, основанные на вкусе или запахе, используемые нечеловеческими цивилизациями, а

также азбука Брайля) могут быть зашифрованы с разрешения Мастера.

Длительность: 1 неделя.

Стоимость: 1 за менее 1.000 слов текста; 2 за 1.000-10.000 слов; 3 за 10.000-100.000 слов; +1 за каждые дополнительные 100.000 слов. Таким образом, шифрование шести базовых книг GURPS 4e по 175.000 слов в каждой будет стоить 12 очков. *Требования:* Оцепенение.

Предмет

(а) Любая запись может быть зашифрована навсегда за 100-кратную стоимость. (б) Посох, палочка или украшение. *Энергостоймость создания:* 100.

Заворожить

Fascinate

Обычное или Блокирующее; Сопротивление по Воле

Удерживает объект (разумное существо) безэмоциональным и нечувствительным к течению времени, пока заклинатель поддерживает взгляд в глаза и концентрацию. Темнота нарушает контакт! Если объект подходит на расстояние ближнего боя, заклинание может быть Блокирующим. Если заклинатель знает заклинание на уровне 15+. Он может медленно (Движение 1) двигаться, поддерживая контакт глаза-в-глаза; каждый ярд удаления позволяет объекту один бросок сопротивления для снятия заклинания. Заклинание также снимается любой атакой объекта (физическая или магическая).

Длительность: Не ограничена.

Стоимость: 4.

Требования: Оцепенение.

Предмет

Зеркало, рисунок или статуэтка. Всегда включён. *Энергостоймость создания:* 1.000. Такие предметы в некоторых местах используются в качестве охранной системы (заклинание развеивается, когда жертва падает без сознания от голода, обезвоживания или истощения).

Забывчивость

Forgetfulness

Обычное; Сопротивление по Воле или умению

Заставляет объект на время забыть какой-нибудь факт, умение или заклинание. Пока действует Забывчивость, невозможно применить это умение или заклинание. Если, например, забытое заклинание является требованием для другого заклинания, это другое заклинание может быть применено со штрафом -2.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 3 на сотворение. 3 на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Магичность 1 и Глупость.

Предмет

Любой. Всегда включён; заставляет носящего забыть одну вещь, заданную при создании предмета. Через час после снятия предмета носящий вспомнит забытую вещь. *Энергостоймость создания:* 500.

Сон Sleep

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Объект засыпает. Если он стоит, то падает, но это его не будит. Он может быть разбужен взрывом, громким звуком и т.д. но после пробуждения он будет ментально оглушён (см. Эффекты Оглушения стр. B420). Заклинание Пробудить (стр. 90) разбудит его немедленно. Если объект не будить, он проспит восемь часов и проснётся.

Стоимость: 4.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Оцепенение.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; усыпляет надевшего пока не будет снят. При создании предмета зачарователь может указать будет ли усыпление мгновенным или постепенным. *Энергостоймость создания:* 600. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 1.200.

Мудрость Wisdom

Обычное

Временно повышает ИН объекта. Вместе с ИН увеличиваются умения, но заклинания остаются на прежнем уровне. ИН объекта не может стать выше ИН заклинателя.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 за каждое очко ИН (максимально 5). Столько же на поддержание.

Требования: как минимум шесть других заклинаний школы Контроля разума.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; пока надет, ИН носящего увеличен! Это очень редкие и ценные вещи. *Энергостоймость создания:* 2.000 за каждое очко ИН (максимум 5). (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 2.000.

Увеличить (атрибут)

Boost (Attribute)

Обычное или Блокирующее

Описано среди заклинаний Контроля тела, стр. 37.

Слабая Воля

Weaken Will

Обычное;

Сопротивление по Воле.

Временно снижает Волю объекта.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждое отнимаемое очко Воли (максимальное снижение на 5). Половина на поддержание.

Требования: Магичность 1 и Глупость

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; Воля надевшего снижается. *Энергостойкость создания:* 100 за каждое отнимаемое очко Воли. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться предмета. *Энергостойкость создания:* 700.

Сильная воля

Strengthen Will

Обычное

Временно повышает Волю объекта.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за каждое дополнительное очко Воли (максимум 5). Половина на поддержание.

Требования: Магичность 1 и как минимум шесть заклинаний школы Контроля разума.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; Воля надевшего повышается. Такие предметы редки. *Энергостойкость создания:* 1.000 за одно очко Воли (максимум 5). (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.500.

Запомнить

Memorize

Обычное

Описано в заклинаниях школы Знания стр. 105.

Верность

Loyalty

Обычное;

Сопротивление по Воле

Делает объект верным заклинателю. Он выполняет любые прямые приказы заклинателя; в отсутствии прямых приказов он действует в интересах заклинателя, как он это понимает. Заклинание сразу же развеивается, если за-

клинатель атаковал объект. Если заклинатель приказывает сделать что-нибудь слишком опасное или противоречащее нормам поведения объекта в обычной ситуации, то (по решению Мастера) объект может сделать бросок ИН для того, чтоб развеять заклинание.

Длительность: 1 час;

Стоимость: 2 на сотворение. 2 на поддержание. Двойная цена, если объект не знает заклинателя. Тройная, если объект – враг заклинателя.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Храбрость и два других заклинания из школы Контроля Разума.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; надевший становится верным создателю предмета (после смерти создателя предмет утрачивает силу). *Энергостойкость создания:* 500. Для того, чтобы надевший стал верен не создателю предмета, а третьему лицу, удвойте цену. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 2.000.

Команда

Command

Блокирующее;

Сопротивление по Воле

Даёт объекту какую-то срочную команду – слово и жест, или не больше двух слов – которой объект должен немедленно повиноваться. Если объект не может выполнить команду сразу же, или на свой следующий ход, заклинание не имеет эффекта.

Примеры:

«Брось!» – объект бросает то, что держит в руках.

«Смотри!» – объект смотрит в направлении, указанном заклинателем.

«Жди!» – объект в следующий ход выбирает манёвр Ожидание.

Стоимость: 2.

Требования: Магичность 2 и Забывчивость.

Предмет

Палочка, посох или украшения. *Энергостойкость создания:* 500.

Опьянение

Drunkenness

Обычное;

Сопротивление по Воле.

Временно опьяняет жертву: она шумна, весела и у неё плохо с координацией. И ИН, и ЛВ снижены на то же количество очков,

которое вложили в заклинание. Если жертва – ИП, ему должны сообщить, что он чувствует себя пьяным и предложить отыграть это! Заклинание прекращается мгновенно (похмелья нет).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 очко за снижение на единицу ИН и ЛВ (максимум 5). Половина на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Глупость и Неуклюжесть.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; надевший подвергается эффекту заклинания Опьянение. *Энергостойкость создания:* 200 за единицу снижения ИН и ЛВ. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 800.

Безумие

Madness

Обычное; Сопротивление по Воле-2

Объект на время теряет рассудок; это должно отыгрываться. Заклинатель определяет «глубину» безумия, а Мастер определяет подходящую природу безумия (для этой цели хорошо подходит бросок кости). При критическом успехе, заклинатель сразу называет природу безумия.

Если не указано обратное, каждый вид безумия совпадает по проявлениям с недостатком с таким же названием. Некоторые типы безумия совпадают с недостатками, позволяющими броски самоконтроля. При магическом безумии объект всегда проваливает броски самоконтроля.

Лёгкое: Заблуждения [-5]; Галлюцинации [-5]; Призрачные голоса [-5]; Фобия [-5].

Умеренное: Животное поведение [-10]; Заторможенный [-10]; Заблуждение [-10]; Галлюцинации [-10]; Призрачные голоса [-10]; Паранойя [-10].

Тяжелое: Неистовство; Животное поведение [-15]; Хроническая депрессия; Заблуждение [-15]; Галлюцинация (как состояние Галлюцинация, описанное на стр. B429); Призрачные голоса [-15].

Крайнее: Кататонический синдром (как состояние Оцепенение на стр. B428, но объект не может из него выйти пока не закончится заклинание); Галлюцинации [-20].

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 на Лёгкое безумие, 3 на Умеренное, 4 на Тяжелое, 6 на Крайнее. Половина на поддержку.

*Время сотворения: 2 секунды.
Требования: Забывчивость или
Опьянение.*

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включен; предмет наводит на надевшего эффект Безумия. При создании предмета можно указать наступит ли эффект сразу или постепенно, и (при желании) определить тип безумия. *Энергостоймость создания: 500.* (б) Посох или палочка. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 1.000.*



Контроль эмоций Emotion Control

**Областное;
Сопротивление по Воле**
Внушает объекту(-ам) одну эмоцию по выбору заклинателя. Пока Мастер не посчитает нужным, это не влечёт никакого изменения характеристик, но должно быть отыграно! Некоторые простые эмоции: любовь, ненависть, злость, жадность, похоть, ревность, голод, страх, печаль, радость, умиротворение, беспокойство, депрессия, патриотизм, скука.

*Длительность: 1 час.
Базовая стоймость: 2. Не может быть поддержано; надо творить заклинание заново.
Требования: Верность или Ментальное оглушение.*

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; надевший чувствует эмоцию, заключённую в предмете при создании. *Энергостоймость создания: 300.* (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостоймость создания: 1.000 за предмет, внушающий одну эмоцию, 2.200 за предмет, внушающий любую эмоцию на выбор.*

Массовое оцепенение Mass Daze

**Областное;
Сопротивление по 3Д**
Оцепенение, которое можно сотворить на область.

*Длительность: 1 минута.
Базовая стоймость: 2 на сотворение. 1 на поддержание. Минимальный радиус 2 ярда.
Время сотворения: 1 секунда, за каждое потраченное очко энергии.
Требования: Оцепенение и ИН 13 или выше.*

Умалишение (ОТ) Mindlessness (VH)

**Обычное;
Сопротивление по Воле**
Понижает ИН объекта до 1, превращая его в бубнящего идиота. Объект не может поддерживать или творить заклинания, пользоваться умениями, говорить и совершать другие действия, определённые Мастером. Объект может ходить, смеяться, плакать, пускать слюни, есть руками, реагировать на тепло, холод ит.д. У него очень короткий период внимания и он замечает только цвета, яркие предметы, движение и другие вещи, привлекающие внимание младенцев. Если объект – ИП, игрок должен это отыграть.

*Длительность: 1 минута.
Стоймость: 8 на сотворение. 4 на поддержание.
Время сотворения: 5 секунд.
Требования: Магичность 2и Забывчивость.*

Предмет

Любой предмет. Предмет наводит эффект Умалишения на надевшего. *Энергостоймость создания: 800.*

Лжец Compel Lie

**Обычное;
Сопротивление по Воле**
Объект не может говорить правду: он не может сделать ни одного заявления, которое он бы считал правдивым и чувствует потребность лгать, хотя (если он понимает, что он под воздействием заклинания) он может хранить молчание. Лжец и Сыворотка правды сопротивляются друг другу. Для определения победившего заклинания может потребоваться заклинание Аура!

Это также заклинание школы Общения и понимания.

*Длительность: 5 минут.
Стоймость: 4 на сотворение. 2 на поддержание.
Требование: Контроль эмоций.*

Предмет

Тяжёлое ожерелье или оковы; надевший не может сказать правду. *Энергостоймость создания: 600.*

Искушение Lure

**Областное;
Сопротивление по Воле**
Каждый, ступивший в заколдованную область, чувствует потребность подойти к её центру. Мастер должен тайно делать броски сопротивления, а потом сообщать неудачливым жертвам, что они «заинтересовались сундуком» или другой коварный намёк. Когда жертва доходит до центра области становится невосприимчива к заклинанию, пока не покинет область (если вернётся, то снова будет «атакована» заклинанием).
Искушение и Избегание – противоположенные заклинания и сопротивляются друг другу.

*Длительность: 1 час.
Базовая стоймость: 1 на сотворение. Столько же на поддержание.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Контроль Эмоций.*

Предмет

Заклинание может быть наложено на область навсегда, за в 100 раз большую стоймость.

Массовый сон Mass sleep

**Областное;
Сопротивление по 3Д**
Как Сон, только на область.

*Базовая стоймость: 3 . Минимальный радиус 2 ярда.
Время сотворения: 1 секунда за каждое затраченное очко энергии.
Требования: Сон и ИН 13+*

Мирный сон

Peaceful Sleep

Обычное;
Особое сопротивление

Ночью ничто не тревожит сон объекта. Это заклинание лечит бессонницу, позволяет спать в шумном, беспокойном окружении и защищает от заклинания Кошмар. Длительность такого сна при подсчётах восстановленных ЕУ и ЕЖ считается в 2 раза больше фактической. Заклинатель может разбудить объект одним словом. Иными способами объект не может быть разбужен, кроме случаев. Если объекту нанесено повреждение или применено заклинание Пробудить.

Это заклинание действует лишь на несопротивляющийся объект, иначе сопротивление успешно автоматически.

Длительность: 8 часов.

Стоимость: 4.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Сон и Тишина.

Предмет

(а) Посох или палочка, дающие возможность творить это заклинание. Энергостойкость создания: 900. (б) Любой предмет. Если носящий хочет спать, предмет усыпляет его, как описано в заклинании; носящий просыпается через 8 часов, или когда предмет снимут. Энергостойкость создания: 800.

Болезнь

Sickness

Обычное;
Сопротивление по ЗД

Объект начинает плохо себя чувствовать, его начинает тошнить (головокружение, рвота итд.). Он может бежать при необходимости (Движение в два раза меньше), но не может делать ничего кроме поддержания заклинаний и односложных ответов. Когда заклинание заканчивается, слабость сразу же пропадает.

Это также заклинание школы Контроля тела.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 3 на поддержание.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Опьянение или Чума.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; наводит эффект Болезни на носящего. Энергостойкость создания: 300. (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. Энергостойкость создания: 1.500.

Преграда воли

Will Lock

Областное; Сопротивление по (СЛ+Воля)/2

Создаёт круглую область, запирающую внутри всех, находящихся там, в момент создания. Барьер исключительно психологический, воздействующий на волю запёртых существ. Поэтому, объектам должно быть известно, что они запёрты, иначе Преграда воли не сработает.

Каждый пойманный может раз в день попытаться вырваться, проходя Обычное состязание между его (СЛ+Воля)/2 против Сопротивления заклинания (стр. 10). Каждое сбежавшее существо понижает Сопротивление заклинания на 1. Если Сопротивление достигнет 0 или при Состязании произойдёт критический провал, Преграда воли разбивается. Критический успех бегущего не разрушит преграду воли. Также Преграда разрушится, если кто-то снаружи разорвёт круг.

Запёртые свободно могут метать снаряды и заклинания через барьер. Интересным способом побег может стать потеря сознания и переброска тела через преграду!

Длительность: 1 день

Базовая стоимость: 3 на сотворение. Не может быть поддержано; надо творить снова.

Время сотворения: Столько, сколько надо заклинателю, чтобы трижды обойти запираемую область против (часовой стрелки).

Требования: Контроль эмоций.

Клятва

Oath

Обычное;
Особое сопротивление

Подобно Великому Зароку, но действует лишь на добровольно принявших клятву. В то время как маг произносит заклинание, объект должен произносить клятву.

Объект может осознанно попытаться нарушить клятву (бросок против Воли) не чаще одного раза в день. Заклинание сопротивляется попыткам; если объект переборет сопротивление, он может нарушить клятву в тот день. Критический успех объекта или критический провал заклинания при состязании развеивает заклинание. Единственный другой способ снять заклинание – Снять Проклятие.

Несознательные попытки нарушения заклинания, например когда объекта обманывают, не сопротивляются заклинанием.

Длительность: Постоянная.

Стоимость: 4

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 1 и Контроль Эмоций.

Предмет

Украшение. Всегда включено; действует лишь на носящего. Энергостойкость создания: 550.

Постоянная забывчивость (ОТ)

Permanent forgetfulness (VH)

Обычное; Сопротивление по Воле или умению

Как Забывчивость, но постоянное. Объект также забывает прошлое и то, что он зачарован. Другой маг может таким же заклинанием восстановить память, если выиграет быстрое состязание между умениями заклинания его и мага первым наложившего заклинание.

Длительность: Постоянная

Стоимость: 15

Время сотворения: 1 час.

Требования: Магичность 2, Забывчивость и ИН 13 или выше.

Предмет

Любой предмет. Эффект тот же, что и у предмета с заклинанием Забывчивость, но если предмет надет больше одного дня, информация забывается навсегда, пока заклинание не снято Снять Проклятие или противодействующим заклинанием Постоянная Забывчивость. Энергостойкость создания: 1.000.

Вспомнить

Recall

Обычное

Описано в Заклинаниях Общения и Понимания, стр. 46.

Бдение (ОТ)

Vigil (VH)

Обычное

Можно не спать ночью, при этом не чувствовать недомогания в связи с недосыпанием. Если объект таким образом пытается не спать несколько ночей подряд, после первого успешного сотворения заклинания каждая следующая попытка получает штраф -3 (штрафы складываются).

Длительность: 1 ночь.

Стоимость: 8. Не может быть поддержано, но может быть сотворено заново.

Требования: Магичность 2, Сон и Передать энергию. При согласии Мастера может быть достаточен «святой» статус.

Предмет

Украшение или головной убор. Используется только магами или (при согласии Мастера) «святыми» созданиями. Энергостойкость создания: 1.000. Ходят слухи о существовании «всегда включённой» версии.

Облегчит безумие

Relieve Madness

Обычное; Сопротивление против Безумия или Постоянного Безумия

Описано в заклинаниях Лечения. Стр. 92.

Очаровать

Charm

Обычное;

Сопротивление по Воле

Объект становится верным рабом заклинателя до окончания действия заклинания; он выполняет любые приказы независимо от их опасности. С рабом нет ментальной связи и заклинатель должен отдавать приказы устно или письменно. Однако защищать заклинателя объект будет без приказа. Во всех остальных отношениях объект будет умственно нормален и бдителен. Он не сможет (и не захочет говорить и даже думать об этом) объяснить свою преданность заклинателю.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 6 на сотворение. 3 на поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 1, Верность и ещё семь заклинаний Контроля Разума.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; Надевший становится верным создателю предмета (после смерти создателя предмет теряет магическую силу). *Энергостойкость создания: 1.000.* Удвойте стоимость, если хотите, чтобы надевший стал верным кому-то, а не заклинателю (б) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 3.000.*

Экстаз (OT)

Ecstasy (VN)

Обычное;

Сопротивление по Воле

Объект испытывает наплыв полностью расслабляющего блаженства; под действием заклинания объект не может выполнять никаких действий, даже чтобы избежать повреждений! Высокий/низкий болевой порог никак не влияет. Повторные заклинания могут повредить объекту. Если персонаж становится объектом заклинания Экстаз более трёх раз за 10 дней, после третьего воздействия он должен сделать бросок Воля+2, такой же бросок он должен совершать после каждого заклинания Экстаз, если с момента применения предыдущего заклинания не прошло 5 дней. Если

хоть один бросок провален, персонаж получает недостаток Пристрастие к заклинанию (стр. B122) и пристаёт к заклинателю (или любому другому, о ком известно, что он знает заклинание) клянча об ещё одном заклинании! Эффект отсутствия заклинания Экстаз подпадает под правила обычной физической зависимости (см. Синдром Отмены стр. B440).

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 6 на сотворение.

Не может быть поддержано.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 2и Контроль Эмоций.

Предмет

(а) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 800.* (б) Головной убор. Всегда включён. Носящий не может добровольно снять предмет, Пристрастие наступает через 15 минут. *Энергостойкость создания: 1.300.*

Увлечь

Enthrall

Особое;

Сопротивление по Воле

Заклинатель произносит увлекательную речь. Все, находящиеся в пределах слышимости, знающие язык и обращающие внимание попадают под действие заклинания, если не сделают бросок Воли. Проходят часы, но попавшим под действие заклинания они кажутся минутами. Любой сопротивляющийся будет считать заклинателя и его жертв парализованными, хотя при долгом наблюдении поймёт, что они движутся, но очень медленно. Объект освободится от заклатья, если его атаковать или встряхнуть (в последнем случае он делает бросок на сопротивление каждую секунду, пока его беспокоят).

Уровень этого заклинания никогда не может превышать умение заклинателя Публичное выступление, или умение Выступление, если вместо речи заклинатель показывал пантомиму или представление.

Длительность: 1 час (реально-го времени).

Стоимость: 3 на сотворение. 3 на поддержание.

Требования: Забывчивость, Оцепенение и Замедлить.

Предмет

Посох, маска комика или музыкальный инструмент. *Энергостойкость создания: 500.*

Постоянное безумие (OT)

Permanent Madness (VN)

Обычное;

Сопротивление по Воле-2

Как Безумие, но постоянное.

Длительность: Навсегда.

Стоимость: 20.

Время сотворения: 10 минут.

Требования: Магичность 2, Безумие, и ИН 13 или больше.

Отправка снов

Dream Sending

Обычное;

Сопротивление по Воле

Описано в заклинаниях школы Общения и Понимания, стр. 45.

Проекция снов

Dream Projection

Обычное

Описано в заклинаниях школы Общения и Понимания, стр. 45.

Ложная память

False Memory

Обычное;

Сопротивление по Воле

Внедряет в память объекта одно простое ложное воспоминание. Это заклинание считается незаконным во многих областях, так как часто используется для уклонения от уплаты налогов итд.

Если внедряемое воспоминание противоречит реальным, объект всё равно его воспримет и поверит, но будет немного смущён. В случае явного противоречия – «Ты помнишь, что убил герцога» (хотя объект видел, что герцога убил заклинатель!) – объект должен получить премию при броске сопротивления; например, если в описанном случае объект был верен герцогу, он получит премию +5, если же объект желал смерти герцога, премия может быть всего +1.

Длительность: Различная (см. ниже). Когда заклинание развееется, объект делает повторный бросок на сопротивление со штрафом -1 за каждый день нахождения под действием заклинания. Если бросок провален, объект поверит в ложное воспоминание на неопределённое время, он может вспомнить правду в непредсказуемый момент, возможно в результате сильного потрясения.

Стоимость: 3 за длительность заклинания – час; или 8 за наложение заклинания на весь день. Стоимость поддержания – 3 за каждый час если заклинание было наложено на час, 4 за день, если заклинание было наложено на день.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Забывчивость и шесть других заклинаний школы Контроля Разума.

Предмет

Любой. Всегда включён; предмет внедряет в память носящего одно ложное воспоминание, заложенное при создании предмета. Через час после снятия предмета носящий забудет воспоминание. *Энергостоймость создания: 500.*

Избегание

Avoid

Областное

Делает область, на которую наложено заклинание, непривлекательной для всех существ, кроме заклинателя. На области будет эффект отвода глаз, а приближающиеся персонажи будут испытывать сильное беспокойство и желание оказаться где-нибудь подальше. Заклинание противодействует попыткам взглянуть на область или приблизиться к ней (бросайте умение заклинателя против Воли искателя). Жертвы не будут знать об отталкивании, если оно сможет действовать не напрямую (например, вы только что почуствовали, что сидите спереди, а не в середине...). Это коварное заклинание и Мастер должен делать броски тайно. Если заклинание работает, не надо говорить жертве «Ты не можешь заглянуть в этот чулан», правильнее сказать «Ты ничего не видишь». Заклинание заставило их думать, что они уже проверили чулан, или кто-то другой из партии его проверил, или ещё что-то подобное.

Если заклинатель творит Избегание и Скрыть, Мастер не должен проверять успешность заклинания Скрыть, если только ищущий не преодолел заклинание Избегание и не смотрит в сторону заклинателя.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 3 на сотворение. 3 на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Скрыть, Страх и Забывчивость.

Предмет

Можно сделать область «избегаемой» навсегда за в 100 раз большую стоимость.

Кошмар

Nightmare

Обычное;

Соппротивление по Воле

При сотворении на спящий объект, заклинание вызывает кошмар по выбору заклинателя. Знание страхов и фобий объекта даёт премию +2 к эффективному умению. Объект кидает ИН-4 для того, чтоб понять, что кошмары наведены враждебным магом.

Если заклинание удалось, объект не отдыхает ночью и теряет 2 ЕУ. Рассеять Магию остановят кошмары и предотвратят потерю ЕУ. Это заклинание противостоит заклинанию Мирный сон. Если заклинание сотворить на следующую ночь, эффекты накапливаются. Если из-за заклинания ЕУ объекта падают до нуля, объект впадает в кому и теряет 1к ЕЖ каждый день пока не умрёт или не будет сотворено заклинание Рассеять магию.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 6.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 2, Видение Смерти, Страх и Сон.

Предмет

(а) Посох или палочка, дающие возможность творить это заклинание. *Энергостоймость создание: 800.* (б) Любой предмет. Если его носят больше восьми часов в день, он вызывает кошмар ночью, даже если предмет на ночь снимают! *Энергостоймость создания: 500.*

Галлюцинации

Hallucination

Обычное;

Соппротивление по Воле.

Восприятие объекта портится. Он полностью уверен, что какой-либо несуществующий предмет или существо существует (или наоборот); объект может видеть его, слышать, чувствовать и так далее. Это похоже на иллюзию, но существует исключительно в мозгу объекта.

Галлюцинация должна касаться присутствия или отсутствия единичной «вещи»: один человек, которого персонаж знает или знал, одна толпа гуляк, одна пара кандалов на запястьях объекта, один прайд львов ... Если галлюцинация относится к чему-то, что можно описать на русском языке единственным числом (не прибегая к словесной акробатике), заклинание должно сработать. Как обычно, решение Мастера окончательное.

Галлюцинация не требует концентрации: объект бессознательно сам создаёт реалистичный образ. Концентрируясь, заклинатель может «направлять» галлюцинацию – сказать, что говорит несуществующий человек, направить толпу гуляк, начать петь какую-либо песню итд.

При сопротивлении невозможной или явно ложной галлюцинации (например давно умерший дядюшка) объект получает премию +5.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Безумие и Внушение.

Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; предмет вызывает эффект заклинания Галлюцинация. Заклинатель должен определить природу галлюцинации при создании предмета. *Энергостоймость создания: 1.000.* (б) Посох или палочка. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 1.200.*

Малый зарок (ОТ)

Lesser Geas (VH)

Обычное;

Соппротивление по Воле.

Дает объекту одну команду, которой он должен повиноваться. Команда должна заключаться в том, чтобы сделать одно определённое действие. Это действие должно быть выполнимо, по мнению Мастера. «Уничтожь все деревья на континенте» - некорректный зарок (по крайней мере, в сеттинге с низким ТУ). Пока зарок не выполнен или отменён (это можно сделать только заклинанием Снять Проклятье), объект в первую очередь выполнять зарок.

Длительность: пока зарок не выполнен.

Стоимость: 12.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Магичность 2 и как минимум 10 заклинаний школы Контроля разума, в том числе Команда.

Предмет

Любой предмет. Всегда включён; творит заклинание Малый зарок (зарок определяется при создании предмета) на носящего. Носящий не может добровольно снять предмет; если предмет всё же снят, зарок будет действовать ещё месяц, если только не будет развеян заклинанием Снять проклятье. *Энергостоймость создания: 2.000.*

Внушение

Suggestion

Обычное;

Соппротивление по Воле

Вводит внушение в мозг объекта. Это должна быть простая мысль; незнание языка не имеет значения, если только мысль можно выразить на языке объекта. Если внушаемая мысль противоречит безопасности объекта, он сопротивляется ей с премией +5; если внушаемая мысль противо-

речит вере, убеждениям или знаниям объекта, он сопротивляется ей с премией +3. Объект попытается выполнить идею или будет действовать так, как будто идея его собственная.

Длительность: 10 минут.
Стоимость: 4 на сотворение. 3 на поддержание.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Контроль эмоций и Забывчивость.

Предмет

(а) Любой. Всегда включён; объект внушает носящему одну идею, заложенную при создании предмета. Внушение проходит через час после снятия объекта. *Энергостойкость создания:* 400. (б) Посох, палочка или украшение. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 500.

Массовое внушение Mass Suggestion

**Областное;
Сопротивление по Воле**
Похоже на Внушение, но вместо одного человека, внушает единую мысль всем, находящимся в поражённой области.

Длительность: 10 минут.
Базовая стоимость: 4 на сотворение, 2 на поддержание (минимальный радиус 2 ярда).
Время сотворения: 1 секунда за каждую единицу энергии.
Требования: Внушение.

Предмет

Музыкальный инструмент. Пользователь должен уметь на нём играть (используйте меньшее из двух значений умений игры и заклинания). *Энергостойкость создания:* 1.500.

Гибкий язык Glib Tongue

**Обычное;
Сопротивление по Воле**
Заклинатель может мистическим образом превращать то, что он сказал, в то, что хочет услышать объект. Всё, даже полная тарабарщина, сказанное заклинателем, будет находить сердечную поддержку. Однако, заклинатель понятия не имеет, что слышится объекту... В зависимости от того, насколько умно ИП отыграл это, Мастер может дать премию на броски реакции вплоть до +3.

Длительность: 5 минут.
Стоимость: 2 на сотворение. 1 на поддержание.
Требования: Внушение.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 650.

Поработить (ОТ) Enslave (VH)

**Обычное;
Сопротивление по Воле**
Похоже на заклинание Очаровать, но действует постоянно. Объект будет выполнять приказы заклинателя до тех пор, пока заклинание не будет закончено или развеяно. При любой концентрации, заклинатель может создавать ментальную связь с объектом и видеть его глазами, слышать его ушами и отдавать приказы.

Стоимость: 30.
Требования: Очаровать и Телепатия.

Великие галлюцинации (ОТ) Great Hallucination (VH)

**Обычное;
Сопротивление по Воле**

Похоже на Галлюцинацию, но подменено может быть всё окружение объекта. Объект может видеть, что он стоит на краю обрыва, на оживлённой городской улице, в центре озера ит.д. Всё ограничено лишь жестокостью воображения заклинателя и мнением Мастера.

Для каждого значительного изменения видимой объектом обстановки, требуется концентрация заклинателя на изменяющейся детали как при заклинании Галлюцинации. Если заклинатель резко меняет восприятие объекта, Мастер может дать объекту дополнительный бросок на сопротивление.

Пример: объект «помещён» на вершину гигантского каменного столба, возвышающегося над озером расплавленной лавы. Концентрируясь, заклинатель может заставить столб опускаться, крошиться под ногами объекта или заклинатель может призвать летающих монстров. Однако, если заклинатель вдруг решит, что лава превратилась в зелёный луг, объект получит ещё один бросок на Сопротивление.

Это заклинание можно использовать и в добрых целях; если объекту предстоит прогуляться по узкому брёвнышку над тысячефутовой пропастью, возможно, ему будет легче, если ему будет

казаться, что бревно перекинута через неглубокий ручей...

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 6 на сотворение. 3 на поддержание.
Время сотворения: 4 секунды.
Требования: Магичность 2 и Галлюцинации.



Предмет

(а) Любой предмет. Всегда включён; действует лишь на носящего. Заклинатель должен определить природу галлюцинаций при создании предмета. *Энергостойкость создания:* 2.500. (б) Посох или палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 900.

Великий зарок (ОТ) Great Geas (VH)

**Обычное;
Сопротивление по Воле**
Даёт объекту одну длительную команду, например «Никогда не прикасайся к оружию» или «Убей всех орков». Великий Зарок не обязан быть выполнимым; он может захватить объект до конца жизни объекта или пока не будет снят. Зарок может снять только заклинание Снять Проклятье. Критический провал при сотворении Великого зарок будет стоить заклинателю одного очка ИН.

Длительность: Бессрочная.
Стоимость: 30.
Время сотворения: 1 минута.
Требования: Магичность 3 и минимум 15 заклинаний школы Контроля разума, в том числе Малый зарок.

Предмет

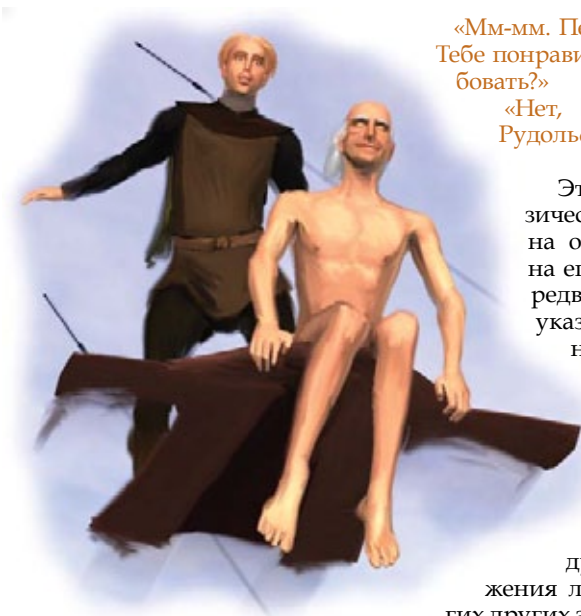
Любой предмет. Всегда включён; предмет налагает на носящего Великий зарок (определённый при создании предмета). Носящий не может снять предмет добровольно; если предмет всё же снят, зарок продержится ещё год, если не будет снят раньше заклинанием Снять проклятье. *Энергостойкость создания:* 4.000.

Глава девятнадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ

ДВИЖЕНИЯ

Brandon



«Мм-мм. Печеночный пахтет! Тебе понравится. Хочешь попробовать?»

«Нет, спасибо,» ответил Рудольф.

Эти заклинания физически воздействуют на объект или влияют на его способность к передвижению. Если не указано иначе, заклинания Движения имеют ускорение, чуть меньшее 1 G; они могут менять скорость объекта не более чем 10 ярдов в секунду. Заклинания Движения лежат в основе многих других заклинаний и чар, в том числе — всей школы Врат.

Рудольф знал более удобные способы покидать город. Это было рискованно, ненадежно и, что хуже всего, недостойно.

Слева пронеслась стрела. К счастью, городская стража была слишком ошеломлена способом их отбытия для серьезных попыток их остановить.

«Элсдон, уверен, что это единственный вариант?» спросил он.

«Учитывая, что ты хотел отправиться со мной, да,» ответил маг. «Я мог бы улететь один, я все еще могу, если хочешь.»

«Нет, нет, и так хорошо,» быстро ответил Рудольф. Они проплывали над городскими стенами, направляясь на юг.

«Эй, Рудольф, не достанешь ли бутерброд из моего кармана? Мне надо перекусить, если я собираюсь перелететь на этой штуке через реку.»

Рудольф осторожно подвинулся к краю ткани и принялся ощупывать низ их самодельного летучего ковра. Наконец, он нашел карман Элсдона и сумел вытащить из него слегка помятый бутерброд. Он выпрямился и передал его магу, сидящему голым на переднем краю летучей мантии. Элсдон откусил здоровенный кусок.

Вес	Энергостоймость
менее 1 фунта	1
до 10 фунтов	2
до 50 фунтов	3
до 200 фунтов	4
каждые доп. 100 фунтов	+4

Требования: Магичность 1.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами; предмет должен прикасаться или быть направленным на объект. *Энергостоймость создания: 900.*

Клей

Glue

Областное

Делает поверхность необычайно клейкой, останавливая любого, наступившего на поверхность, как под воздействием заклинания Вросшие ноги (стр. 36). Если жертва успешно сопротивляется, она может двигаться свободно пока не сдвинется больше чем на ярд от своей позиции, после чего она снова прилипает, если все еще находится в области Клея.

Длительность: 10 минут.

Базовая стоймость: 3 сотворение. Столько же поддержание.

Требования: Ускорение.

Предмет

(а) Палочка, посох или украшение. *Энергостоймость создания: 900.* (б) Может быть наложено на область навсегда за 100-кратную стоймость.

Смазка

Grease

Областное

Делает поверхность необычайно скользкой. Любой, наступивший на поверхность, должен сделать бросок ЛВ-2 за каждый пройденный в области заклинивания ярд. При провале броска он падает. Еще один бросок ЛВ-2 требуется, чтобы встать (но не сесть или встать на колени). Весь бой вплотную, контактные атаки и активные защиты получают штраф -3; остальные физические умения,

Ускорение

Haste

Обычное

Увеличивает Движения и Уклонение, но не более, чем на 3.

Длительность: 1 минута.

Стоймость: 2 сотворение за единицу, добавленную к Движению и Уклонению объекта. Половина поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Предмет

Обувь или украшение. Действует только на носителя. *Энергостоймость создания: 250 за каждые +1 к Движению.*

Перемещение

Appotation

Обычное;

Сопротивление по Воле

Позволяет двигать материальные объекты, не прикасаясь к ним. Это заклинание левитирует объект с Движением 1 — недостаточно быстро, чтобы нанести вред. Живые объекты могут сопротивляться Волей.

Длительность: 1 минута.

Стоймость: зависит от веса объекта. Столько же поддержание.

включая атаки стрелковым и метательным оружием, получают штраф -2 за плохую стойку. Это заклинание также можно наложить на вертикальную поверхность, что делает лазание невозможным. Наклонные поверхности оставляют на усмотрение Мастера.

В отличие от заклинания Голлед, эффекты которого почти идентичны, Смазку нельзя увидеть обычными методами. Также сапоги с шипами бесполезны против Смазанной поверхности. Смазка и Клей сопротивляются друг другу.

Длительность: 10 минут.
Базовая стоимость: 3 сотворение. Столько же поддержание.
Требования: Ускорение.

Предмет

(а) Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 700. (б) Может быть наложено на область навсегда за 100-кратную стоимость.

Помеха

Hinder

Обычное; Сопротивление по ЗД
Описано в заклинаниях Контроля тела, стр. 36.

Отклонить снаряд

Deflect Missile

Блокирующее
Отклоняет один снаряд, который вот-вот упадет в объект — включая все Метательные заклинания. Игротехнически считается парированием. Если объектом заклинания является не маг, применяются модификаторы дистанций как для Стандартного заклинания. Отраженные атаки не теряют поражающей силы и могут ранить кого-то рядом.

Это также заклинание Защиты и Предупреждения.

Стоимость: 1.
Требования: Перемещение.

Устоять

Hold Fast

Блокирующее
Это заклинание отменяет отбрасывание от любого источника.

Стоимость: 1 за каждый ярд отмены отбрасывания.
Требования: Перемещение.

Предмет

Обувь или украшение. На предмете должно быть изображение быка или дуба. Включен постоянно. *Энергостойкость создания:* 300.

Увеличить ношу

Increase Burden

Обычное; Особое сопротивление
Увеличивает вес объекта. Несущий объект (если таковой имеется) сопротивляется Волей. Полезно для замедления наступающего рыцаря или не дать ветру унести вещи.

Длительность: 10 минут.
Стоимость: 1 за 25 фунтов исходного веса (или долю) за удвоение, вдвое больше за утроение и еще вдвое больше за учетверение. Половина на поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Перемещение.

Прыжок

Jump

Обычное
Улучшает способность объекта к прыжкам, увеличивая его Базовое Движение только для прыжков.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: от 1 до 3 сотворение. Не поддерживается. Увеличение Базового Движения равно удвоенной вложенной энергии.
Требования: Перемещение.

Предмет

Посох, украшение или обувь. На предмете должно быть изображение кузнеца, кролика или оленя. *Энергостойкость создания:* 250 за +1 к прыжку, даваемую предметом (максимум 6).

Левитация

Levitation

Обычное; сопротивление по СЛ или Воле.

Объект должен быть живым существом. Объект плывет сквозь воздух, перемещаясь так, как желает заклинатель. Передвижение левитируемого объекта требует Концентрацию, если заклинатель не является объектом. Оставить объект подвешенным в воздухе можно без концентрации. Максимальное Движение объекта равно 3, горизонтально или вертикально. Заклинатель, который левитирует себя, использует ЛВ-умения как обычно; другие объекты используют их с -3.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за 80 фунтов (минимум 2) сотворение. Половина (округлить вверх) поддержание.
Время сотворения: 2 секунды.
Требования: Перемещение.

Предмет

(а) Посох, жезл или украшение; действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 800.

Облегчение ноши

Lighten Burden

Обычное
Уменьшает вес любого снаряжения, которое несет объект.

Длительность: 10 минут.
Стоимость: 3 за уменьшение на 25%; 5 за уменьшение на 50%. Половина (округлить вверх) поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Перемещение.

Предмет

Рюкзак, уменьшающий вес вещей, переносимых в нем. *Энергостойкость создания:* 300 за уменьшение на 25%; 600 за уменьшение на 50%.

Взлом

Locksmith

Обычное
Позволяет манипулировать маленькими деталями — например, внутри замка. Дает объекту +5 к умению Взлом, позволяя ему двигать механизмы замка, не прикасаясь к ним, как если бы у него были обычные инструменты. Позволяет волшебнику без инструментов пробовать открывать замок на его обычном умении Взлом. Дает аналогичную премию к Механике и другим умениям, где была бы полезной «третья рука».

Длительность: 1 минута. (Одна минута позволяет одну попытку для обычного замка.) Открытый замок остается открытым, пока его не закроют.
Стоимость: 2 сотворение, 2 поддержание.
Требования: Перемещение.

Предмет

Золотой ключ, или золотой амулет в форме ключа. Его собственная стоимость должна быть не меньше \$300. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Долгий поход

Long March

Обычное; сопротивление по СЛ
Уменьшает вдвое скорость пешего перехода объекта на дальние дистанции (стр. В351). Не влияет на Движение или Базовую Скорость объекта в бою.

Длительность: 1 день.
Стоимость: 3 сотворение. Не поддерживается.
Время сотворения: 1 минута.
Требования: Магичность 1 и либо Неуклюжесть, либо Слабость.

Предмет

(а) Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 400. (б) Обувь. На предмете должно быть изображение улитки. Включен постоянно; действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 300.

Полтергейст

Poltergeist

Метательное; Сопротивление по 3Д

Швыряет объект в цель, выбравшую заклинателем. Эффект — как если бы человек с СЛ 15 кинул объект (см. *Метание*, стр. В355). Когда он ударяется обо что-то, то наносит дробящие повреждения. Бросок ЛВ-4 или умение Метания необходимо, чтобы попасть по цели, которая может уклоняться или блокировать как обычно. Заметьте, что только объект заклинания — не цель — может сопротивляться! 1/2Д 20, Мах 60, Точ 1. Рассчитывая расстояние до цели, берите расстояние или от заклинателя, или от предмета, который кидается, используя большее из них.

Стоимость: 1 за предмет до 10 фунтов (1к вреда); 2 до 25 фунтов (1к+1 вреда).

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами; предметом указать на объект, потом на цель. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Быстрый марш

Quick March

Обычное

Увеличивает вдвое скорость пешего перехода объекта на дальние дистанции. По окончании дневного перехода объект теряет 10 ЕУ и должен выспаться. Это заклинание не влияет на Движение или Базовую Скорость объекта в бою.

Длительность: 1 день перехода.
Стоимость: 4. Не поддерживается.
Время сотворения: 1 минута.
Требования: Магичность 1 и Ускорение.

Предмет

Обувь или украшение. Действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 400.

Замедлить Падение

Slow Fall

Обычное

Уменьшает скорость падения объекта до 1 ярда в секунду. При приземлении на обычную поверхность объект не получит вреда (шипы и т.п. наносят половину вреда). Это заклинание можно со-

творить до начала падения объекта. Если объект уже падает, он упадет еще на 10 футов (предполагая стандартную гравитацию 1G) в ту секунду, которая обычно требуется для сотворения этого заклинания.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за 50 фунтов веса.
Половина поддержание.
Требования: Перемещение.

Предмет

Одежда или украшение. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Ходить по стенам

Wallwalker

Обычное

Позволяет ходить по стенам или потолкам, как если бы они были горизонтальными поверхностями. Объект должен держать хотя бы одну руку или ногу в контакте с поверхностью; иначе заклинание разрушается. Бой имеет штраф -2 и для ходящего по стенам, и для его противника из-за непривычных углов.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за 50 фунтов, минимум 2. Половина поддержание.
Требования: Перемещение.

Предмет

Украшение или обувь. На предмете должно быть изображение паука, мухи или ящерицы. Действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Танцующий объект

Dancing Object

Обычное

Оживляет один предмет для повторяющейся работы. Он может совершать примерно те же задания, что и человек с СЛ 15: ведро может носить воду из ручья в бочку, метла может подметать здание снова и снова, арбалет может самостоятельно взводиться и т.п. Задачи объекта не могут изменяться или зависеть от каких-либо событий... он просто бездумно продолжает свою работу. Умное использование Связи позволяет Танцующему объекту эффективно отвечать на ситуации, но это требует тщательного продумывания.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Магичность 2 и Перемещение.

Предмет

Может быть наложено на любой предмет навсегда. *Стоимость создания:* 400 энергии и на \$500

магических ингредиентов. Объект необходимо «проводить» по его программе 1 раз в день пока действует чара.

Дальний удар

Distant Blow

Обычное

Атакует объект на расстоянии. Заклинатель выбирает одно рукопашное оружие, которое на протяжении заклинания получает бесконечную досягаемость, но только по отношению к объекту. Оружие должно быть наносящим удары — кастет подходит, а удавка — нет! Пока объект находится в поле зрения заклинателя, оружие заклинателя может атаковать его. Объект защищается нормально (уклон, блок, парирование), как если бы с ним сражался невидимый двойник заклинателя.

Тело заклинателя (для ударов руками, укусов и пинков) считается одним оружием для этого заклинания. Если объект подбирается ближе, чем на реальную Досягаемость оружия, применяются обычные правила. Оружие не вытягивается и не выпрыгивает из руки заклинателя, сила удара передается магически. Примените стандартные модификаторы дистанционного боя (стр. В548) к атакам заклинателя.

Заметьте, что магические свойства оружия (например, Пылающее оружие) или заклинателя (Касательные заклинания) не могут быть использованы с этим заклинанием!

Длительность: 5 секунд.

Стоимость: 3. Столько же поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 2 и Перемещение.

Предмет

Посох или другое оружие. *Энергостойкость создания:* 1.000 за фунт веса оружия (минимум 1 фунт).

Повелитель замков

Lockmaster

Обычное; Сопротивляется Волшебному замку

Открывает замки магически. Заклинание Волшебного замка получает бросок сопротивления Повелителю замков. Любые модификаторы за сложность замка, которые применялись бы к умению Взлом, влияют также и на это заклинание.

Длительность: Открытый замок остается открытым, пока его не закроют.

Стоимость: 3. Не поддерживается.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Или Магичность 2 и Перемещение, или Взлом.

Предмет

Платиновый ключ, или платиновый амулет в форме ключа. Его собственная стоимость должна быть не меньше \$800. Энергостойкость создания: 2.000.

Манипулировать Manipulate

Обычное

Позволяет манипулировать предметами крупнее, чем заклинание Взлом. Может развязывать веревки, поворачивать ручки двери, рычаг ручной мельницы и т.п. Не обязательно прикасаться к объекту. Любая работа, достаточно сложная, дающая штраф к ЛВ, дает такой же штраф к этому заклинанию.

Длительность: 1 минута. (Это позволяет развязать обычный узел.)

Стоимость: 4 сотворение и 3 поддержание за каждые 10 фунтов, которыми манипулирует заклинание.

Требования: Взлом.

Предмет

Палочка, посох или перчатка. Энергостойкость создания: 600.

Замедлить Slow

Обычное;

Соппротивление по 3Д

Сильно замедляет объект; фактически, объект имеет один уровень Замедленного хода времени на время действия заклинания.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 5 сотворение. 4 поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 1, Ускорение и Помеха.

Предмет

(а) Посох или палочка. Используется только магами. Энергостойкость создания: 1.000. (б) Обувь или украшение. Включен постоянно. Энергостойкость создания: 500.

Развязать Undo

Обычное;

Особое сопротивление

Развязывает узлы и крепления, которые обычно можно развязать руками (но не замки). Критический успех может даже разделить кольчугу на ее составные звенья! Полезно для кражи с когото серьги, ожерелья и т.п. Может снять тетиву с лука, расстегнуть рубашку, расшнуровать корсаж, расстегнуть пояс...

Стоимость: 3 за одну завязку. На 1 больше за каждую следующую цель в пределах ярда; 6 достаточно для развязки всего в радиусе

ярда, хотя человек в этой области сопротивляется Воле.

Предметы тяжелее можно развязать за соответствующую стоимость. Например, закованный в цепи маг может Развязать звено, изогнув его до открытого. Мастер устанавливает необходимую для этого СЛ 20 (вдвое больше нормальной силы). Поэтому стоимость Развязывания звена будет вдвое больше обычной, то есть 6.

Требования: Взлом.

Предмет

(а) Палочка, посох или перчатка. Действует только на носителя; должен касаться объекта. Энергостойкость создания: 400. (б) Амулет, дающий иммунитет к заклинанию Развязывания. Энергостойкость создания: 40.

Крылатый кинжал Winged Knife

Метательное

Магически бросает любое оружие. Оружие является объектом заклинания. 1/2Д 20, Мах 40, Точ 1. Если попадает, то наносит вред, как брошенное человеком с СЛ 15. Базовые прямые повреждения для этой СЛ 1к+1; базовые амплитудные 2к+1.

Стоимость: 1 за фунт веса оружия. Стоимость удваивается за оружие, которое обычно не кидается (например, меч).

Требования: Полтергейст.

Предмет

Любое оружие. По команде держателя оружие выпрыгивает из его руки, или из ножен, чтобы лететь к цели. Это считается маневром атаки, проводимым с ЛВ, равной силе предмета. Энергостойкость создания: 300 за фунт веса оружия, минимум 300.

Полет (OT) Flight

Обычное

Позволяет летать по воздуху под собственным контролем, без крыльев, с Движением 10. Скорость полета уменьшается за нагрузку нормальным образом. Летающий персонаж может передвигаться и сражаться как обычно, и имеет преимущество в бою, если находится над врагами (стр. В402).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 сотворение. 3 поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2 и Левитация.

Предмет

Посох, палочка или украшение.

Используется только магами; действует только на носителя. Энергостойкость создания: 2.500.

Легкий шаг Light Tread

Обычное

Позволяет ходить по любой поверхности (выдерживающей вес объекта), не оставляя следов, что делает следопытство невозможным. Если на поверхности присутствует растительность, некоторые следы остаются, но с -8 к Следопытству. Также позволяет объекту избежать срабатывания нажимных частей ловушек и т.п.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 4 сотворение. 1 поддержание. Если заклинатель также знает Скрыть следы, то +1 энергии при сотворении и поддержке гарантирует, отсутствие следов даже на растительности.

Требования: Перемещение и Формировать землю.

Предмет

Обувь; на предмете должно быть изображение зайчихи. Энергостойкость создания: 400.

Скольжение Slide

Обычное;

Соппротивление по Воле

Позволяет скользить вниз по склону как на лыжах. Объект использует умение Лыжного спорта, по умолчанию, если необходимо, со штрафом -2 если у него нет палок, которыми можно направлять свое движение. Заклинание одинаково хорошо работает на всех поверхностях (песок, трава, камень...), но объекту все равно надо остерегаться препятствий!

По хорошему склону объект может достигнуть Движения, равного своему умению Лыжного спорта, относительно безопасно. Максимальное Движение, в необычайно хороших условиях, равно удвоенному умению Лыжного спорта.

На горизонтальной поверхности, это заклинание — помеха; объект постоянно ведет себя так, как если бы он вошел в Смазанную зону!

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2. Столько же поддержание.

Требования: Перемещение и Смазка.

Предмет

Украшение или обувь. На предмете должно быть изображение выдры. Действует только на носителя. Энергостойкость создания: 350.

Летучий ковер (ОТ) Flying Carpet

Обычное

Превращает ковер (или подобный объект, на/в котором можно стоять — котел, стул, полотенце, метла и т.п.) в летающее транспортное средство. Оно будет слушать первого, вставшего на него. Если на объекте в момент сотворения уже находятся люди, проведите быстрое состязание Воли для определения "пилота" ковра; заклинатель (если он на ковре) получает +5 к состязанию. Если пилот покидает ковер, повторите состязание для передачи управления.

Максимальное Движение ковра равно эффективному умению заклинателя, и он может справиться с поворотами вплоть до 1G без бросков умения (стр. B466). Используйте умение Пилотирование (Антигравы) (стр. B214), чтобы управлять ковром.

В общем, летящий на ковре, не может упасть с него, если специально не спрыгнет, или если его не собьет с ковра препятствие (например, ветка) или атака; ковер держит своих пассажиров на борту, используя магию и ловкое маневрирование. Летучий ковер не наклоняется, не складывается и не сгибается; это заклинание даёт устойчивую, горизонтальную поверхность (из-за чего весьма сложно пролетать через узкие места). Любой, занятый активной деятельностью, на ковре, как бой, должен бросать ЛВ каждый ход, чтобы не упасть с ковра (Мастер может модифицировать этот бросок в зависимости от деятельности). Во всех остальных отношениях, считайте кого-либо, сражающегося на ковре, как находящегося на земле (игнорируйте специальные правила для летающих бойцов на стр. B548). Персонажи, прицеливающиеся дистанционным оружием с летучего ковра, могут получить только премию Точ; дополнительное время прицеливания не даёт дополнительных премий. Разумеется, кто-либо, сражающийся с летучей метлой или стула, получит обычные штрафы за то, что он сидит (стр. B547).

Добрый Мастер может сказать, что после отмены заклинания транспортное средство останется летучим еще 2к+2 секунд, с усиливающейся каждую секунду тряской. Это иногда может позволить совершить безопасную, хоть и напряженную, посадку.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 1 за квадратный фут поверхности, который может нести около 25 фунтов (или меньше, если ковер сделан из непрочного материала). Половина поддержание.

*Время сотворения: 5 секунд.
Требования: или Магичность 2 и Ходить по воздуху, или Полет.*

Предмет

Ковер может быть заколдован навсегда за 200-кратную стоимость.

Полет сокола (ОТ) Hawk Flight

Обычное

Очень быстрое заклинание Полета. Объект получает Движение 40 (80 миль в час) без нагрузки; нагрузка уменьшает Движение как обычно. Объект может передвигаться и сражаться как обычно, и имеет преимущество в бою, если находится над врагами (стр. B402).

*Длительность: 1 минута.
Стоимость: 8 сотворение. 4 под-
держка.*

*Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Полет.*

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами; действует только на носителя. *Энергостойкость создания: 3.000.*

Вошебная рука Wizard Hand

Обычное

Описано в заклинаниях Знаний, стр. 104.

Эфирное тело (ОТ) Ethereal Body

Обычное

Объект становится эфирным и может двигаться сквозь твердые объекты и существ, как будто их нет. Его одежда тоже становится эфирной, но не его снаряжение. Он не может владеть оружием или двигать предметы, и ему не надо дышать, есть или пить, пока он эфирный. Он становится, почти по всем критериям, призраком. Его можно увидеть, хотя он выглядит прозрачным, и его можно услышать, если он говорит.

Физические атаки и большая часть магии не могут воздействовать на эфирного персонажа. Однако любые заклинания школ Общения и понимания или Контроля разума действуют на него, как обычно, а броски сопротивления им имеют штраф -2! Аналогично, заклинания Некромантии, воздействующие на разум или душу.

Эфирные персонажи могут применять магию, но с -5 к умению; эфирный план, похоже, является зоной низкой маны. Эфирные тела могут проникать друг в друга, и не могут причинять друг другу вред, кроме как заклинаниями, как описано выше.

*Длительность: 10 секунд
Стоимость: 8 сотворение. 4 под-
держание.*

*Время сотворения: 30 секунд.
Требования: Магичность 3 и или Тело из воздуха, или 6 заклинания Движения.*

Предмет

(а) Посох, палочка, украшение или накидка; действует только на носителя. Существенный недостаток состоит в том, что, за исключением накидки, предмет проваливается сквозь заклинателя как только заклинание сотворено! *Энергостойкость создания: 3.000 (8.000 за накидку).* (б) Драгоценный камень, который светится и вибрирует, когда в пределах 50 ярдов от него находится какое-нибудь эфирное существо. *Стоимость создания: драгоценный камень за \$500, и 100 энергии.*

Великое ускорение (ОТ) Great Haste

Обычное

Очень сильно ускоряет объект. Фактически, объект имеет один уровень Ускоренного хода времени (стр. B38) на время действия заклинания.

*Длительность: 10 секунд.
Стоимость: 5. Не поддерживается; надо творить заново. По окончании заклинания объект также теряет 5 ЕУ (если заклинатель не был объектом).*

*Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 1, ИН 12 или выше, и Ускорение.*

Предмет

Обувь или украшение; действует только на носителя. *Энергостойкость создания: 2.000.* Носитель тратит 5 ЕУ за каждые 10 секунд эффекта.

Тянуть Pull

Обычное

Будучи сотворенным на точку, создает зону «притяжения». Предметы (включая живых существ) притягиваются к ней с Движением 1 нарастающей по мере приближения к центру силой. Живые существа могут «сопротивляться» Быстрым состязанием СЛ каждую секунду. Притяжение имеет СЛ в центре, равную удвоенному количеству энергии, вложенной в заклинание, и уменьшается на 1 за ярд расстояния. Заклинание не имеет никакого эффекта на предметы тяжелее его СЛ, увеличенной в 20 раз. Заметете, что для притягивания обычного человека (150 фунтов) по обычному полу, заклинание должно иметь как минимум СЛ 8.

Это заклинание можно творить только на точку в пространстве или плоскости, не на предмет или существо. Маленькая кучка незакрепленных предметов, пыли, опавших листьев, мелких насекомых и т.п. обычно формируется в центре.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за каждые 2 СЛ «притяжения».
Время сотворения: 5 секунд.
Требования: Магичность 2 и хотя бы четыре заклинания Движения, включая Левитацию.

Предмет

(а) Палочка, посох, или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 250. (б) Область может быть сделана притягивающей навсегда за 100-кратную стоимость.

Отталкивать Repel

Обычное
 Как Тянуть, только сила теперь отталкивает предметы, а не притягивает их.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за каждые 2 СЛ «отталкивания» в центральной точке.
Время сотворения: 5 секунд.
Требования: Магичность 2 и хотя бы четыре заклинания Движения, включая Левитацию.

Предмет

(а) Палочка, посох, или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 250. (б) Область может быть сделана отталкивающей навсегда за 100-кратную стоимость.

Плавание Swim

Обычное
 Позволяет двигаться сквозь воду с нормальным Движением (как обычно со штрафом за нагрузку). Объект полностью контролирует свое передвижение, и может действовать и сражаться без обычных штрафов за подводный бой. Это заклинание не дает объекту воздух для дыхания! Однако, объект имеет автоматические успехи на всех бросках Плавания, независимо от усталости или нагрузки, если его силой не затаскивают целиком под воду.
 Это также заклинание Воды.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 6 сотворение. 3 поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Формировать воду и Левитация.

Предмет

Посох, палочка, украшение или накидка. На предмете должно быть изображение рыбы. Действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Телепортация (OT) Teleport

Особое
 Мгновенно перемещает заклинателя в другое место. Однако, чем оно дальше, тем больше энергии требуется, и тем больше штраф:

Обычно можно телепортироваться только в место, на которое смотрите, или с которым знакомы. *Штрафы:* -2 за место, которое «видели» только через разум или память кого-то еще, или по телевизору; -2 за место, где не были больше месяца (кроме, возможно, вашего дома!); и от -1 до -3 которое видели мельком.

Это заклинание еще и опасно. Если провалите бросок на 1, то получите 1к вреда и попадете в точку назначения физически оглушенным (бросок 3Д, чтобы восстановиться). Если провалите больше, чем на 1, то не получаете вреда — но оказываетесь где-то не там. Где именно — решает Мастер! Критический провал этого заклинания может послать заклинателя куда угодно Мастеру — пусть это будет интересно! — и наносит физический вред, пока заклинатель не умрет.

Даже успешная телепортация может сбить с толку. Волшебник должен сделать бросок умения Чувства тела (стр. В181), чтобы действовать дальше в ход телепортации. Проваленный бросок означает дезориентацию — никакие действия кроме защиты невозможны на этом ходу. Критический провал означает, что он падает и физически оглушен. Телепортирующийся прибывает в той же самой позе, в которой он был. Он может быть повернутым в другую сторону, но это делает более вероятным то, что он будет дезориентирован по прибытии: -2 чтобы быть направленным в другую сторону, -5 чтобы из вертикального положения принять горизонтальное, или наоборот!

Расстояние	Стоимость	Штраф
Не более 10 ярдов	3	0
11-20 ярдов	4	-1
20-100 ярдов	5	-2
101-500 ярдов	6	-3
501 ярд - 1.99 мили	7	-4
2 - 9.99 мили	8	-5
10 - 99.99 мили	9	-6
100 - 999.99 мили	10	-7
Расстояние ×10	1	-1

Все, что было у вас с собой, вплоть до «тяжелой» нагрузки, перемещается с вами. Вы также можете взять с собой одного человека, держась с ним за руки, если добавленный вес не превышает предел вашей «тяжелой» нагрузки. На проваленном броске, он будет страдать от тех же побочных эффектов, что и вы.
 Это также заклинание Врат.

Требования: или ИН не ниже 13 и хотя бы одно заклинание из 10 разных школ, или Полет сокола.

Предмет

Посох или палочка; используется только магами. *Энергостойкость создания:* 3.000. Предмет, берущий носителя в одно заранее определенное место, имеет *энергостойкость создания* 2.000; заклинатель должен знать это место очень хорошо.

Телепортация другого (OT) Teleport Other

**Обычное;
Соппротивление по Воле+1**

Как Телепортация, но заклинатель остается на месте, а объектом может быть что или кто угодно. Нельзя телепортировать только часть объекта; также твердое тело нельзя телепортировать в другое твердое тело. Разделение двух соединенных предметов дает штраф, определяемый Мастером; вынуть пробку из банки может быть на -1, а телепортирование запертой двери из косяка — на -5. Носимые украшения или одежда, или предмет, который крепко держит другой человек, могут быть телепортированы на -5, и этот человек может сопротивляться заклинанию.
 Это также заклинание Врат.

Стоимость: Стоимость и штрафы к умению как у Телепортации, но с множителями:

Вес	Множитель
Меньше 10 фунтов	×1/2
10-49 фунтов	×1
50-99 фунтов	×2
100-200 фунтов	×3
За каждые 100 фунтов больше добавляйте ×1 к множителю	

Последствия проваленного броска аналогичны, но неодушевленные объекты имеют меньший шанс получить повреждения. Если разумный объект успешно сопротивляется заклинанию, заклинатель не страдает от негативных эффектов, кроме затрат энергии.
Требования: Магичность 3 и Телепортация.

Предмет

Посох или палочка; используется только магами. Нужно направить предмет сначала на объект, а потом на желаемый пункт назначения; это требует секунду и не может быть сделано быстрее. *Энергостоймость создания:* 3.000.

Мерцание

Blink

Блокирующее

Уход от атаки путем мгновенной телепортации с ее пути на свободное место рядом. Место не считается свободным, если на нем кто-то стоит; менее серьезные препятствия не имеют значения для этого заклинания.

Заклинатель может Мерцать на любое свободное место в пределах 3 ярдов, в любом направлении. Направление взгляда не меняется. Нужно сделать бросок Чувства тела, чтобы действовать в свой следующий ход (стр. В181). Если в пределах 3 ярдов нет свободных мест, заклинание провально.

Для боя «мерцание» считается уклонением, которое автоматически успешно, если бросок заклинания успешен.

Критический провал аналогичен таковому при Телепортации, но заклинатель редко перемещается дальше мили.

Это также заклинание Врат.

Стоимость: 2.

Требования: Телепортация.

Предмет

Одежда или украшение. *Энергостоймость создания:* 800.

Мерцание другого (ОТ)

Blink Other

Блокирующее

Как Мерцание, но может использоваться на других.

Это также заклинание Врат.

Стоимость: 2

Требования: Мерцание.

Предмет

Палочка, посох или украшение. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 1.600.

Маяк

Beacon

Областное

Описано в заклинаниях Врат, стр. 83.

Отследить телепорт

Trace Teleport

Информационное; Сопротивление целевых заклинаний

Описано в заклинаниях Врат, стр. 84.

Быстрое путешествие (ОТ)

Rapid Journey

Особое

Описано в заклинаниях Врат, стр. 82.

Отклонить телепортацию (ОТ)

Divert Teleport

Блокирующее; Сопротивление целевых заклинаний

Описано в заклинаниях Врат, стр.84.

Воздушный вихрь

Air Vortex

Областное;

Сопротивление по 3Д

Описано в заклинаниях Воздуха, стр. 26.

Свобода

Freedom

Обычное

Дает премию броскам умений и атрибутов объекта, для поддержания или восстановления свободы передвижения. Типичные примеры: Состязания ЛВ или СЛ против захвата, при освобождении от него или для проскальзывания; для Побег или Взлома; перепрыгивания и перелезания через удерживающие стены; разгибания прутьев или выламывания дверей; сопротивления заклинаниям Клей, Левитация или Паралич и т.д.

Заклинание не помогает Макировке, Изменению внешности или Скрытности; заклинаниям Контроля разума; уклонению от снарядов; использованию Взлома, Лазания и Прыжков, чтобы попасть в какое-нибудь место, и так далее. Решение за Мастером.

Это также заклинание Защиты и Предупреждения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за +1 (максимум +5). Столько же поддержание.

Требования: не менее трех заклинаний каждой из школ Контроля тела, Движения и Защиты и предупреждения.

Предмет

Украшение или одежда. Включен постоянно. Владельца становится очень трудно удержать, сковать или запереть... Редкий предмет! *Энергостоймость создания:* 500 за единицу премии.

Ходьба по облакам

Cloud-Walking

Обычное

Позволяет ходить по облакам (включая туман), как будто они

твёрдые. Если объект по какой-либо причине (например, ранение) падает, заклинание нарушено! Если заклинание сразу наложено еще раз, объект падает лишь 1 секунду (примерно 5 ярдов); если он все еще в облаке, ему придется «прокапывать» свой путь наружу, что займет около 5 секунд. Если он уже провалился сквозь облако - у него проблемы!

Это также заклинание Погоды.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 3 сотворение. 2 под-
держание.

Требования: Ходить по воздуху и
Ходить по воде.

Предмет

Посох, палочка, украшение или обувь. Украшение и обувь действуют только на носителя. *Энергостоймость создания:* 500.

Прыжки по облакам (ОТ)

Cloud-Vaulting

Обычное

Позволяет преодолевать огромные расстояния несколькими движениями. Объект подбрасывается в воздух и прыгает к месту назначения, используя облака как батуты. Прыжки по облакам можно творить только под открытым небом.

Каждый раз при сотворении объект перемещается не более чем на 100 миль, плюс 100 миль за каждую единицу умения выше ЛВ в Акробатике. Если в небе нет облаков (что часто бывает в пустыне), нельзя переместиться далее 100 миль. Бури аналогичным образом перекроют путь. Каждые 100 миль требуется бросок Акробатики, со штрафом, равным уровню нагрузки объекта. При провале объект падает 3х3 ярдов (стр. В431) и приземляется в случайной точке пути — Замедлить падение спасет от вреда, но заклинание все равно нарушено.

Заклинание вызывает головокружение; как только объект прибудет на место назначения (или провалит бросок Акробатики) он будет физически оглушен, если не пройдет бросок Чувства тела с -1 за каждые 100 преоданных миль.

Это также заклинание Погоды.

Длительность: 1 сек. за 100 миль.

Стоимость: 7 сотворение. Не
поддерживается.

Требования: Магическая 2, Прыжок и Ходить по воздуху.

Предмет

(а) Обувь. На предмете должен быть узор из облаков. *Энергостоймость создания:* 4.000. (б) Украшение, палочка, или посох. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 3.000.

Глава двадцатая

ЗАКЛИНАНИЯ

НЕКРОМАНТИИ

Calenur

Северин ухмыльнулся своей гениальности, когда зомби выкапывали бочки из глубокой пещеры, где они хранились. Скоро они узнают, кто настоящий некромант. Год назад он собрал настоящий урожай зомби и упаковал их в бочки с солью. Сейчас у него должно быть три дюжины мумифицированных зомби – прочных и кожистых, не хрупких, не гниющих. «Мои слуги будут жить десятки лет, – подумал он – Я обзаведусь армией в кратчайшие сроки».

Он не мог больше ждать. Выхватив меч у зомби-телохранителя, он разрубил открытую бочку. Соль рассыпалась по полу, открывая... кости.

Кости медленно поднимались, а Северин в ужасе смотрел на них. Скелет? Он разбил еще одну бочку, и еще... Скелеты поднимались из каждой. Скелеты! Хрупкие, глупые, бесполезные! Как это могло случиться? Почему ничего не сработало?

Среди соли его внимание привлекло движение. Он нагнулся и подхватил из кучи мелкого серого жука. Его трясло от гнева. Это был трупоед с Великих соляных равнин, за тысячи миль от своей родины. Северин знал только одного человека, который мог такое придумать и вызвать паразитов на таком расстоянии.

«Магистр Феликс, – прорычал он. – Я прибую твой череп над своей кроватью!».

Эти заклинания имеют дело со смертью, духами и мертвыми. Они действуют на трупы и духи любой расы, если в описании рас не указано иначе.

Некромагия практически всегда запрещена, кроме некоторых самых основных заклинаний, которые используют охотники на демонов и целители. По этой причине некроманты вынуждены скрываться.

Видение смерти

Death Vision

Обычное

Объект испытывает реалистичное видение своей смерти. Это может оказаться видением из будущего, либо ложным образом из другого возможного будущего – но это всегда ужасает. Объект ментально оглушен до успешного броска ИН. Это заклинание может принести ему и пользу – указав на возможную смертельную опасность.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 2.

Время сотворения: 3 секунды

Требования: Магичность 1.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. Требуется коснуться объекта. Энергостойкость: 600.

Вечный покой

Final Rest

Обычное

Описано в заклинаниях Лечения, с.89.

Почуять духов

Sense Spirit

Информационное; Областное

Обнаруживает любых духов, призраков, нежить и прочих подобных сверхъестественных существ в области действия. При



успешном броске дает общее впечатление о видах присутствующих духов. Маг в момент сотворения может ограничить заклинание определенным типом существ, либо исключить какие-то из них.

Базовая стоимость: 1/2 (мин. 1).

Требования: Магичность 1 и либо Почуять жизнь, либо Видение смерти.

Предмет

(а) Посох, палочка, украшение. Энергостойкость: 100. (б) Самоцвет, который будет светиться или вибрировать, когда дух окажется в заданном радиусе. Энергостойкость: 100 за радиус 1 ярд, 200 – за два ярда и т.д.

Вызов духа

Summon Spirit

Информационное; Сопротивление по Воле духа

Призывает дух умершего человека. Объект сопротивляется с -5, если был другом мага. При успешном сотворении объект ответит на один вопрос, по мере своих знаний на момент смерти, и сможет отвечать далее на один вопрос в минуту.

При провале заклинания данный маг (или церемониальная группа) не смогут вызывать этого духа в течение года. При критическом провале появляется враждебный дух, который сознательно не лжет.

Модификаторы: -5, если вы не знаете полного имени объекта. -1, если с момента смерти прошло более недели, -2 – если более месяца, -3 – если более года, -4, если более десятилетия, -5, если более 50 лет, и -6, если прошло более 500 лет.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 20 на сотворение. 10 на поддержание. Цена уменьшается вдвое, если заклинание творится на месте смерти или над телом объекта, и четверо, если соблюдены оба эти условия.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Магичность 2 и Видение смерти.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Используется только магами. Не дает возможности сотворять заклинание, но дает +2 к его уровню умения. **Энергостойкость:** 1000.

Анимация

Animation (VN)

Обычное

Вызывает духа (ИН 9), вселяющегося в существующую скульптуру, изображение или другой предмет. Анимированный объект должен изображать или представлять животное или человека. Способности и характеристики зависят от его тела. Это остается целиком на усмотрение Мастера – например, рисунок сможет говорить, но не передвигаться, а статуя может оставить свой пьедестал и свободно расхаживать вокруг. В этих пределах анимированный объект должен подчиняться устным приказам мага; он не имеет своей воли и подчиняется им в точности. В отличие от голема (с.59), его нельзя заставить подчиняться другому.

ДУХ ЧЕРЕПА

Дух черепа – призрачная, полуматериальная нежить, создаваемая из жизненной силы черепа разумного существа. Дух черепа безоговорочно подчиняется существу, которое его призвало. Его невозможно уговорить, но иногда можно озадачить.

Дух черепа

224 очка

Модификаторы атрибутов: СЛ -10 [-100]; ЛВ +4 [80].

Модификаторы вторичных характеристик: МР -5; ЕЖ +20 [40].

Преимущества: Не дышит [20]; Не ест/Не пьет [10]; Не спит [20];

Иммунитет к метаболическим атакам [30]; Устойчивость к повреждениям (рассеянный) [100]; Токсическая атака, 2 очка (Невозможно парировать, -5%; Неостановимая атака, +300%; Контактный бой, Достижимость В, -30%) [11]; Нестареющий [15].

Особенности: Фиксированная СЛ

Умения: Природная атака (Л) ЛВ+3 [8]-17.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 3, умноженная на МР+1 для объектов крупнее среднего человека. Половина на поддержание. Цена удваивается при анимации камня, утраивается – для металла.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Вызов духа.

Пробудить духа изделия

Awaken Craft Spirit

Обычное

Описано среди заклинаний Починки и поломки, с.115.

Украсть энергию

Steal Energy

Обычное

Отнимает ЕУ у объекта, восстанавливая вашу собственную усталость. Объект должен желать этого или быть беспомощным (например, без сознания или связанным). Маг должен касаться объекта. Заклинание действует только на живых, разумных существ! Действие заклинания прекращается, когда ЕУ мага полностью восстановлены, либо когда маг пожелает прекратить его, либо когда ЕУ объекта достигнут 0 и он потеряет сознание.

Длительность: постоянно.

Стоимость: Бесплатно для мага! За каждые 3 ЕУ, взятых у объекта, маг восстанавливает 1 ЕУ.

Время сотворения: 1 минута за каждые 3 ЕУ, украденные у объекта.

Требования: Малое лечение.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Носитель и предмет должны касаться жертвы. **Энергостойкость:** 800.

Украсть здоровье

Steal Vitality

Обычное

Отнимает ЕЖ у объекта, восстанавливая их у мага. Объект должен желать этого или быть беспомощным; маг должен касаться объекта. Действует только на живых, разумных существ! Действие заклинания прекращается, когда ЕЖ мага будут полностью восстановлены, либо маг решит остановить его, либо ЕЖ объекта снизится до -1 (что автоматически его убьет).

Длительность: постоянно.

Стоимость: Бесплатно для мага! За каждые 3 ЕЖ, украденные у объекта, маг восстанавливает 1 ЕЖ.

Время сотворения: 1 минута за каждые 3 ЕЖ, украденные у объекта.

Требования: Украсть энергию.

Предмет

(а) Посох, палочка, украшение. Носитель и предмет должны касаться жертвы. Используется только магами. **Энергостойкость:** 1.500. (б) Любого предмета. Пока одет, снижает ЕЖ владельца на 1-5 единиц. Персонаж восстановит потерянные ЕЖ, когда снимет предмет. **Энергостойкость:** 200 за каждое очко ЕЖ.

Материализовать

Materialize

Особое; Сопротивление по СЛ или ИН

Это заклинание используется призраками и прочими духами, которые не могут сами по себе становиться видимыми для материального мира.

Также это заклинание используют маги, чтобы вынудить духа

проявиться; в этом случае призрак сопротивляется по лучшему из СЛ или ИН.

Длительность: 1 минута
Стоимость: 5 на сотворение. 5 на поддержание.
Требования: Вызов духа.

Уплотнить

Solidify

Особое; Сопротивление по СЛ или ИН

Это заклинание используется нематериальными духами, чтобы стать осязаемым и влиять на объекты материального мира. Осязаемый дух во всех отношениях подобен обычному материальному существу.

Маги, используя это заклинание, могут вынудить духа материализоваться; в этом случае дух сопротивляется по лучшему из значений СЛ и ИН.

Длительность: 1 минута
Стоимость: 50 на сотворение. 10 на поддержание.
Требования: Материализовать.

Воздействие на духов

Affect Spirits

Обычное

При сотворении на объект или существо, это заклинание позволяет ему взаимодействовать с нематериальными духами, как если бы они были осязаемыми. Оружие под действием этого заклинания может наносить вред нематериальным духам.

Длительность: 1 минута
Стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание
Время сотворения: 2 секунды
Требования: Уплотнить.

Предмет

Этим заклинанием нельзя зачаровывать предметы, см. Призрачное оружие (с.65).

Слабая кровь

Weaken Blood

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Описано в разделе Заклинания контроля тела, с40.

Дух черепа

Skull-Spirit

Обычное

Призывает призрачного убийцу в услужение магу (см. врезку на с.150). Требуется череп разумного существа, который разрушается при сотворении.

Длительность: Дух служит 24 часа, либо пока не будет уничтожен.
Стоимость: 20.

Требования: Четыре заклинания некромагии.

Предмет

Череп разумного создания. Любой может призвать духа черепа, сказав пароль (выбранный магом при наложении чары). В этот момент череп уничтожается, и появляется дух. *Энергостойкость:* 40.

Изгнать духа

Turn Spirit

Обычное; Сопротивление по Воле

Принуждает одно существо в форме духа бежать от мага. Маг должен видеть цель все это время. Объект движется от него со всей своей возможной скоростью, пока не прекратится действие заклинания, либо пока маг не потеряет его из вида. Объект под влиянием заклинания не может нападать на мага никаким образом; сюда относятся и особые способности, и заклинания.

Если заклинание накладывается на духа, вселившегося в живое существо, оно не вынуждает его покинуть свое вместилище. Вместо этого дух бежит, используя свое временное тело.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание. Каждое лишняя единица энергии уменьшает устойчивость духа на 1.

Требования: Страх и Почувствовать духов.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Используется только магами. *Энергостойкость:* 350.

Зомби

Zombie

Обычное

Объектом этого заклинания должно быть относительно целое мертвое тело. Природа и состояние тела определяет свойства создаваемой нежити. Оживленный труп становится верным слугой мага. Его атрибуты – а также физические преимущества и ЛВ-умения – основаны на таковых исходного тела. Нежить не имеет «души», ментальных черт, ИН-умений и памяти живого существа. Точные характеристики и способности определяет Мастер по необходимости кампании.

Длительность: Пока не будет уничтожен.

Стоимость: 8.

Время сотворения: 1 минута

Требования: Вызов духа и Передать здоровье.



Контроль зомби

Control Zombie

Обычное; Сопротивление по заклинанию Зомби

Перехватывает контроль над нежитью, поднятой заклинанием Зомби другого мага. Если пытающийся перехватить зомби маг побеждает в состязании, зомби начинает служить ему, как если бы он сам поднял этого зомби. Если маг-создатель находится не дальше 100 ярдов, заклинание Зомби сопротивляется с +2, если же он мертва – то с -2.

Длительность: постоянно.

Стоимость: 3.

Требования: Зомби.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Используется только магами. Не дает возможности сотворить это заклинание, но дает +2 к умению тем, кто его знает. *Энергостойкость:* 500.

Изгнать зомби

Turn Zombie

Областное

Наносит 1к вреда любым существам в области, которые были подняты при помощи заклинания Зомби; СП не защищает. Кроме того, сделайте бросок 1к для каждого из зомби. При выпавшей 1, зомби убегает от мага.

Длительность: Успешно изгнанный зомби будет избегать мага в течение одного дня.

Базовая стоимость: 2. Поддержание невозможно.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Зомби, либо статус «святой» (на усмотрение Мастера).

Предмет

Посох, палочка, украшение. По решению Мастера, этот предмет может работать только для владельцев Благословения или Дарованной силы. *Энергостойкость:* 600.

ШАБЛОНЫ НЕЖИТИ

Нижеприведенные шаблоны показывают три возможных вида нежити, создаваемых заклинанием Зомби. Из обычного трупа получается зомби; если вся плоть сгнила – скелет (со временем, почти все зомби станут скелетами); и в случае с высохшим трупом – или правильно забальзамированным – получится мумия.

Мумия

-107 очков

Модификаторы атрибутов: СП +1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ +4 [8].

Преимущества: Не дышит [20]; Не ест/Не пьет [10]; Не спит [20]; Высокий болевой порог [10]; Иммуниет к нарушениям метаболизма [30]; Иммуниет (любой контроль разума) [30]; Упёртый [15]; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Нет мозга, Нет жизненных органов, Неживой) [35]; Целеустремленный [5]; Устойчивость к температуре 10 [10]; Нестареющий [15]; Невозмутимый [15].

Недостатки: Внешность (Монстр, универсальная, +25%) [-25]; Автоматон [-85]; Не может учиться [-30]; Зависимость (Мана; распространенная, постоянно) [-50]; Неприятный голос [-10]; Хрупкий (Воспламеняемый) [-5]; Хрупкий (Неестественный) [-50]; Перепрограммируемый [-10]; Социальная дискриминация (нежить) [-20]; Не может лечиться (полная) [-30]; Богатство (Нищий) [-25].

Особенности: Подвержен влиянию заклинаний Контроль зомби, Пентаграмма, Изгнать зомби; Не имеет ментальных умений; Стерильный.

Скелет

-162 очков

Модификаторы: СП-1 [-10]; ЛВ+2 [40]; ИН-2 [-40].

Модификаторы вторичных характеристик: Базовая скорость +1 [20].

Преимущества: Не дышит [20]; Не ест/Не пьет [10]; Не спит [20]; Высокий болевой порог [10]; Иммуниет к нарушениям метаболизма [30]; Иммуниет (любой контроль разума) [30]; Упёртый [15]; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Нет мозга, Нет жизненных органов, Нет глаз, Неживой) [40]; Целеустремленный [5]; Устойчивость к температуре 10 [10]; Нестареющий [15]; Невозмутимый [15]; Устойчивость к вакууму [5].

Недостатки: Внешность (Монстр, универсальная, +25%) [-25]; Автоматон [-85]; Не может учиться [-30]; Зависимость (Мана; распространенная, постоянно) [-50]; Хрупкий (Ломкий) [-15]; Хрупкий (Неестественный) [-50]; Немота [-25]; Нет обоняния и вкуса [-5]; Перепрограммируемый [-10]; Худой [-5]; Социальная дискриминация (нежить) [-20]; Уязвимость (Тупые атаки, ×2 [-30]; Богатство (Нищий) [-25].

Причуды: Не может плавать; Бесплодный. [-2]

Особенности: Подвержен влиянию заклинаний Контроль зомби, Пентаграмма, Изгнать зомби; Не имеет ментальных умений; череп имеет только СП 2.

Зомби

-168 очков

Модификаторы атрибутов: СП +1 [10]; ИН-2 [-40].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+4 [8].

Преимущества: Не дышит [20]; Не ест/Не пьет [10]; Не спит [20]; Высокий болевой порог [10]; Иммуниет к нарушениям метаболизма [30]; Иммуниет (любой контроль разума) [30]; Упёртый [15]; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Неживой) [25]; Целеустремленный [5]; Устойчивость к температуре 10 [10]; Нестареющий [15]; Невозмутимый [15].

Недостатки: Внешность (Монстр, универсальная, +25%) [-25]; Автоматон [-85]; Не может учиться [-30]; Зависимость (Мана; распространенная, постоянно) [-50]; Плохой запах [-10]; Хрупкий (Неестественный) [-50]; Нет обоняния и вкуса [-5]; Перепрограммируемый [-10]; Социальная дискриминация (нежить) [-20]; Богатство (Нищий) [-25].

Причуды: Бесплодный. [-1]

Особенности: Подвержен влиянию заклинаний Контроль зомби, Пентаграмма, Изгнать зомби; Не имеет ментальных умений; Однажды станет скелетом

Призыв зомби Zombie Summoning

Особое

Призывает к магу ближайшего зомби (это заклинание считается им любой нежить, созданную заклинанием Зомби). Расстояние значения не имеет. После успешного сотворения маг узнает местонахождение ближайшего зомби (любые известные магу зомби могут быть исключены из поля действия) и сколько времени ему потребуется, чтобы добраться до мага. Зомби движется к магу со всей возможной скоростью, пока не увидит его, либо заклинание не прекратит свое действие. После этого он остается в пределах досягаемости, не нападая и не подчиняясь, до окончания действия заклинания. Заклинание прекращает действие, если зомби подвергается любой атаке; зомби не может добраться до мага до окончания действия заклинания, он просто идет по своим делам.

Зомби не отвечают на вызов, если это противоречит приказам хозяина (поэтому вы не можете, например, отозвать зомби, что-то охраняющих).

Длительность: 1 минута

Стоимость: 5 на сотворение. 2 на поддержание. Для вызова нескольких зомби цена удваивается. Все зомби в радиусе 10 миль (при очень успешном сотворении) будут призваны.

Время сотворения: 4 секунд.

Требования: Зомби

Массовое поднятие зомби (OC) Mass Zombie

Областное

Аналогично Зомби, но оживляет все относительно целые мертвые тела в области действия. Как и в случае с Зомби, тип создаваемой нежити зависит от состояния тела; одним сотворением можно создать нежить разных типов. Тела должны лежать в своей могиле или на месте смерти; в противном случае заклинание не подействует. Тела в могилах вырываются с глубины вплоть до 4 ярдов.

Созданная этим заклинанием нежить становится слугами мага. Однако, ими можно управлять только группой; отдельным членам ее нельзя дать отдельные задачи. Если это заклинание

сотворяется церемониально, хозяином становится лидер круга. Остальных членов круга зомби считают его лейтенантами; они подчиняются их приказам, но приказы хозяина считаются важнее. Маг-лидер, однако, может во время сотворения разделить «орду» поровну, и каждый участник круга станет хозяином своей доли.

В большинстве удачных для сотворения зон это заклинание поднимет $(R \times R)/2$ зомби (округлять виз), где R – радиус действия заклинания. Результат будет хуже на кладбищах высшего класса, где у мертвых полно места в своих склепах, и лучше – в местах массовых захоронений.

Нежить, создаваемая этим заклинанием, идентична таковой, создаваемой заклинанием Зомби. Она использует те же шаблоны и точно так же подвержена магии.

Длительность: Постоянно.

Базовая стоимость: 7. Минимальный радиус – 2 ярда.

Время сотворения: Количество минут, равное радиусу.

Требования: Зомби и Харизма 2+.

Астральное зрение (OC) Astral Vision

Обычное

Описано среди заклинаний Знания, с.105.

Замедлить лечение Slow Healing

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Затрудняет лечение объекта. Это заклинание вычитается из всех бросков естественного выздоровления (с. B424) и целительских умений (Первая помощь, Врачебное дело, Хирургия и т.д.), включая заклинания исцеления. На болезни, восстановление ЕУ и броски сопротивления по ЗД оно не действует. Снять заклинание можно только при помощи Снять проклятие.

Длительность: 1 день

Стоимость: 1-5 на сотворение.

То же на поддержание. Это значение вычитается из всех бросков лечения.

Время сотворения: 30 секунд

Требования: Магичность 1, Хрупкость и Украсть здоровье.

Предметы

(а) Посох, палочка, украшение. Используется только магами. *Энергостоймость:* 175. (б) Любое оружие. Раны, нанесен-

ные им, очень трудно заживают; штраф применяется до тех пор, пока рана не затянется полностью, либо не будет снято проклятие. При попытке лечения целитель должен указать, пытается ли он повлиять на данную рану. Если да – применяется штраф. *Энергостоймость:* 100 за единицу штрафа. Цена удваивается для дистанционного оружия (лук, арбалет). Цена уменьшается в 10 раз, если цель – снаряд (стрела, например). Если оружие попадает под несколько категорий, используется высшая цена.

Остановить лечение Stop Healing

Обычное; Сопротивление по Лечению.

Аналогично Замедлить лечение, но это заклинание противостоит естественному заживлению и целительным умениям и заклинаниям. Каждая попытка лечения объекта должна выиграть Быстрое состязание по умению против стойкости Остановить лечение (с.10). Каждый провал остановки лечения ослабляет его стойкость на 1; когда она достигает 0, заклинание рассеивается. Критический провал Остановки лечения или критический успех сопротивляемого заклинания, умения или процесса также разрушает чары. В других случаях нужно Снять проклятие.

Длительность: До рассеивания.

Стоимость: 10.

Время сотворения: 10 секунд

Требования: Замедлить лечение.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Используется только магами. *Энергостоймость:* 500.

Управление духом Command Spirit (type)

Обычное; Сопротивление по Воле духа.

Аналогично Очаровать (с.139), но действует только на духов. Каждая категория духов (баньши, спектры, маниту и т.д.) требуют отдельного заклинания. Варианта для демонов и элементарей не существует – используйте Вызов демона или Контроль элементаля. В отличие от объекта заклинания Очарование, дух может пытаться извратить приказы мага, как демон (см. Вызов демона, с.155).

Длительность: 1 минута
Стоимость: 1 за 10 очков персонажа в духе. Половина на поддержание. (Если у мастера нет листа для духов, 5 единиц будет достаточно для малых духов, 10 – для более сильных.)

Время сотворения: 2 секунды.
Требования: Вызов духа, Изгнать духа.

Поражение бесплодием **Strike Barren**

**Обычное;
Сопротивление по ЗД**

Описано в заклинаниях Контроля тела, с.41.

Старение (OC) **Age**

**Обычное;
Сопротивление по ЗД**
Делает объекта старше! объект старится на год за каждые 10 очков энергии, вложенной в заклинание.

Длительность: постоянно
Стоимость: 10-50 очков
Время сотворения: 1 минута
Требования: Молодость, либо шесть других заклинаний некромагии.

Предмет

(а) Любой предмет. Действует постоянно. Если будет носиться (просто касания мало), жертва будет стариться на год за каждый день носки (так, два часа носки состарит ее на месяц). *Энергостоймость:* 500. (б) Посох или палочка. Используется только магами; необходимо коснуться предметом цели. *Энергостоймость:* 2000.

Чума **Pestilence**

Обычное
Заражает цель жуткой инфекцией на выбор мага (Хотя Мастер может отклонить неподходящий выбор). Болезнь идет своим нормальным ходом; инфекции обычно не будет заметно какое-то время.

Длительность: До исцеления.
Стоимость: 6.
Время сотворения: 30 секунд.
Требования: Магичность 1, Украсть здоровье и Разложение.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами; требуется коснуться предметом объекта. Налагаемая болезнь устанавливается зачарователем. *Энергостоймость:* 1.000.

Потрошение (OC) **Evisceration**

Касательное; Сопротивление по ЗД или ИН

Позволяет вонзить кисть в тело объекта и вырвать его органы, оставив зияющую дыру. Извлечение мозга мгновенно убивает тело, но мозг сам по себе может прожить еще несколько минут! Каждую секунду нужен бросок против ЗД; при успехе мозг остается живым и в сознании, но теряет 1 ЕУ; при провале он погибает. Живой мозг может творить любые заклинания, известные на достаточном уровне, чтобы не требовать ритуала. Помните, что сам мозг не имеет органов чувств и вынужден действовать вслепую.

Извлечение сердца требует от жертвы броска ЗД-6 каждый ход; при провале она теряет сознание и погибнет через пять секунд.

Удаление других органов требует бросков ЗД со штрафом от 0 до -5, чтобы сохранять сознание. Большинство таких атак убьет жертву за минуту; однако, потерю некоторых органов можно пережить – легкие, почку и т.д. В этом случае, однако, жертва страдает от сильного кровотечения. Для замещения потерянного органа нужно Восстановление.

Извлеченные органы умирают через минуту.

Стоимость: 10.
Время сотворения: 5 секунд
Требования: Магичность 3, Перемещение и Украсть здоровье.

Анимировать тень **Animate Shadow**

**Обычное;
Сопротивление по ЗД**

Призывает духа, который оживляет тень объекта и нападает на него. Тень имеет ИН 9, ЗД 10, ЛВ, равную эффективному умению мага, и СЛ и Движение, равное таковому объекта. Цель имеет оружие, которое жертва имела в руке на момент сотворения (даже если бросила его позже!), наносит только базовый вред (не учитывая премию за режущий или проникающий тип вреда) в виде изнуряющего. Броня не защищает, но атаки тени можно парировать или блокировать, если оружие или щит, используемые для этого, находились в руках объекта в момент сотворения заклинания. Когда ЕУ объекта достигают 0, он теряет сознание и заклинание прекращается. Оживленную тень можно атаковать, как обладателя Тела из тени (см. с.Б114); если ее ЕЖ дойдут до 0, она «убита», и объект восстанавливает свою обычную тень.

Длительность: 5 секунд
Стоимость: 4. То же на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды
Требования: Дух черепа и Формировать тьму.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Используется только магами. *Энергостоймость:* 450.

Гниющая смерть (OC) **Rotting Death**

**Контактное;
Сопротивление по ЗД**

Жертва, к которой прикоснулся маг, начинает гнить изнутри. Каждый ход она должна сделать бросок ЗД; при провале она получает 1к-1 вреда; при критическом провале – 6 единиц. Успешный бросок означает, что она не получает вреда в этот ход, а критический успех рассеивает заклинание. СП не защищает!

Во время действия заклинания жертва чувствует жуткий дискомфорт, аналогичный таковому при заклинании Болезнь (с.138).

Внешне это выглядит как молниеносно развивающаяся гангрена. В каждый ход нанесения вреда делается бросок на зону поражения; после увечья конечность отваливается! Когда объект погибает, его тело быстро разлагается, оставляя лишь вонючую лужу.

На нежить заклинание не действует. Маг должен концентрироваться, поддерживая заклинание, но физический контакт больше не нужен.

Длительность: 1 секунд
Стоимость: 3 на сотворение. 2 на поддержание
Требования: Магичность 2, Болезнь и Чума.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Используется только магами; требуется коснуться предметом жертвы. *Энергостоймость:* 700.

Сосуд души (OC) **Soul Jar**

Обычное

Заклочает душу объекта в некотором объекте (который должен присутствовать). Если объектом не является маг, объект должен присутствовать при сотворении, и быть желающим или бессознательным.

Когда ваша душа находится в «сосуде», заклинание не действует, пока тело не умрет, или не будет уничтожен сосуд. Смерть тела не убивает вас. Сознание перемещается в «сосуд»; откуда вы можете видеть, слышать и даже колдовать

любые заклинания, известные вам на уровне 20+ (то есть не требующие ни речи, ни жестов). Вы можете общаться на расстоянии при помощи подходящих заклинаний, если вам такие известны – или прямым ментальным контактом с любым, кто держит сосуд. Ваши ЕУ сохраняются. Вы не можете тратить ЕЖ, но можете использовать любой энергокамень, касающийся вашего сосуда.

Когда новое тело оказывается вблизи от сосуда, вы можете захватить его при помощи Переселения, Постоянного переселения или Обмена телами, если вам они знакомы. В этом случае душа данного тела занимает ваше место в сосуде. Пока ваша душа находится в сосуде, его уничтожение убьет вас навсегда – без надежды на воскрешение – даже если тело невинно.

Это заклинание можно сотворить еще раз, чтобы переместить душу в новый сосуд.

Длительность: постоянно

Стоимость: 8.

Время сотворения: 1 минута

Требования: Магичность 1 и шесть заклинаний некромагии, включая Украсть здоровье.

Вызов демона

Summon Demon

Особое

Это особая версия Планарного вызова (с.82), вызывающая демона; все подробности описаны в том заклинании. Если маг проваливает контроль демона, тот всегда нападает на него! Если демон не может до него добраться (например, если маг защищен Пентаграммой), демон исчезнет (если заперт) или сбежит, стараясь принести в мир больше хаоса.

Подконтрольный демон будет подчиняться приказам, выполняя их буквально и стараясь максимально извратить дух против намерений мага. Он также будет стараться нанести случайный вред, если ему не запретить это специально.

С разрешения Мастера маг может призвать толпу мелких демонов, чья очковая стоимость в сумме не превышает 200 очков (но тогда маг не может потратить на заклинание больше 20 единиц энергии). В этом случае маг контролирует всю толпу, состязаясь по высшей Воле среди этих демонов. Группа мелких демонов не ограничена одной задачей; они всегда остаются на все время действия.

Длительность: До выполнения задачи демоном, или один час, что меньше.

ДЕМОН

Демоны этого вида чаще всего появляются на материальном плане: громилы с кожистыми крыльями и острейшими когтями и клыками. Эти демоны не очень умны, но сильны, выносливы и жестоки. Их жестокое чувство юмора вошло в историю, и они всегда оставляют после себя огромные разрушения, независимо от того, какой приказ им дали.

Демоны чрезвычайно разнообразны; эти характеристики – вполне приемлемые усредненные.

Демон

200 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+7 [70]; ЛВ+2 [40]; ЗД+4 [40].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+8 [16].

Преимущества: Когти (Острые когти) [5]; СП 5 [25]; Полет (Крылья, -25%; +5 ярдов в секунду) [40]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Иммунитет к магии, воздействующей на разум [30]; Магичность 0 [5]; Адаптация к темноте 5 [5]; Ударная СЛ +2 [10]; Зубы (Острые зубы) [1].

Недостатки: Внешность (Монстр) [-20]; Кровожадность (12) [-10]; Задира (12) [-10]; Жестокий [-5]; Не трогает невиновных (не наносит только прямой вред истинно добрым или святым, -50%) [-5]; Хрупкость (Неестественный) [-50]; Садизм (12) [-15]; Эгоизм (12) [-5]; Социальная дискриминация (Монстр) [-15].

Особенности: Подвержен действию Истинной веры и Пентаграммы.

Умения: Артистизм (С) ИН-1

[1]-9; Драка (Л) ЛВ+2 [4]-

14; Палаш (С) ЛВ [2]-

12; Заговаривание

зубов (Л) ИН+2 [4]-

12; Тайные знания

(Знания демонов)

(С) ИН-1 [1]-9; Запугивание (Л) ИН+2

[4]-12; Скрытность

(С) ЛВ [2]-12.

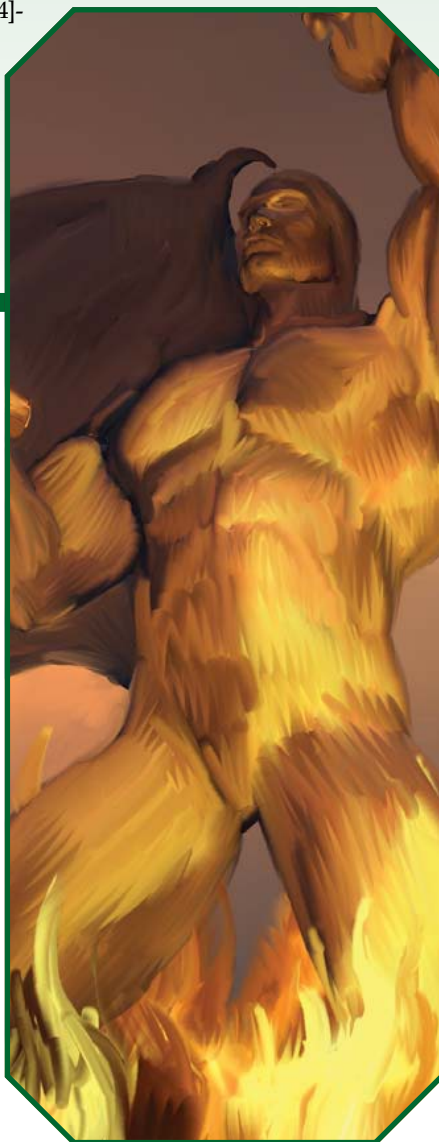
Стоимость: 1 единица за 10 очков персонажа в демоне. Минимальная цена – 20 единиц (хотя не обязательно будет призван 200-очковый демон). Рискнувшие вызывать могущественных существ должны помнить, что у них часто высокое значение Воли, и это затрудняет их контроль.

Время сотворения: 5 минут

Требования: Магичность 1 и по одному заклинанию из 10 разных школ.

Предмет

Известно, что некоторые артефакты легко вызывают демонов (или одного конкретного). Такие предметы ценятся теми, кто имеет дела с демонами, но (к счастью!) технология создания таких предметов неизвестна.



ШАБЛОНЫ НЕЖИТИ

Некоторых «магов» не устраивает время, которое нужно потратить на заучивание мощных заклинаний, или ограничения, накладываемые их собственной Магичностью (или ее отсутствием). Для тех, кто не *желает* мириться с этими ограничениями, существует другой, черный выбор. Помощь демонов рядом – только попроси.

Колдовство с демонской помощью начинается с вызова демона. В большинстве сеттингов для этого нужен достаточно сильный маг; в других мирах для вызова демона может даже не требоваться Магичности – или даже пререквизитов! Если демон желает быть призванным, он иногда оставляет легкие способы для заключения контракта.

После вызова маг обсуждает контракт со своим будущим демоном-покровителем и подписывает его собственной кровью (те, что поумнее, обычно готовят контракт заранее, или берут его из книги; обычно то, что предлагает демон – самоубийство).

После подписания маг может использовать помощь демона в колдовстве, не вызывая его заново. Обычно такие заклинания черпают энергию у темных, потусторонних сил; маг может уменьшить цену заклинания на любое значение вплоть до *утроенного* уровня умения в Оккультизме или Тауматологии (что выше), до уменьшения ее за высокий уровень умения.

Однако, такая магия имеет свои ограничения. Ее невозможно использовать для прямой выгоды другим, если это не приведет позже к еще большему вреду (на усмотрение Мастера). Тем не менее, для комфорта самого мага она вполне доступна. Любая попытка направить демоническую энергию в позитивном направлении может привести к приостановке контракта, что не дает использовать темную энергию до тех пор, пока не будет принесено достаточное извинение.

Любой провал демонического заклинания считается критическим; любой критический провал считается, как если бы маг выкинул 18 по таблице Темных критических результатов (с.157).

ЧЕРНАЯ МАГИЯ

Черная магия имеет свою цену. Управление темной энергией отравляет душу мага. В конце каждого дня, когда маг использовал темную энергию, он должен сделать бросок Воли+Магичность со штрафом, равным количеству этой энергии. При успехе не случается ничего. При провале броска маг получает уровень Темного Штрафа за каждые 10 очков (или их часть) провальности.

Темный штраф – это штраф на любые заклинания, сотворяемые *без* помощи демона. Он очевиден для заклинания Аура, а обладатели Магичности 3 и выше могут заметить следы при первой встрече темного мага, сделав бросок Зрения. Любое заклинание, сотворяемое магом под Темным штрафом считается демоническим в отношении обычных и критических провалов.

Маг может иметь лишь 10 уровней Темного штрафа. С этого момента его душа абсолютно черна; любой благородный недостаток, такой, как Честность или Пацифизм, будет потерян

и часто замещен некой извращенной версией изначальной добродетели. Он также получает Зависимость на -10 очков к демонической энергии (магия демонов дешева, сильно затягивает и обычно нелегальна). Такие маги по-прежнему должны делать броски Воли+Магичности в конце каждого дня использования демонической магии, но с +10. Провал приводит к потере 5 очков персонажа – уменьшения атрибутов, потери преимуществ или приобретения новых недостатков – за каждое очко провальности!

Демонолог может попытаться очистить свою душу, но это сложный процесс. Каждый уровень требует отказа от любого использования магии и всех чувственных удовольствий на (20-Воля) дней (минимум 1) для его снятия. Это достаточно сложно; волшебник, вынужденный бороться еще и с Зависимостью, практически безнадежен.

Темный штраф – недостаток на -3 очка/уровень. Контракт с демоном – перк (с. B100).

Изгнать Banish

Особое; Сопротивление по Воле

Изгоняет пришельца с другого плана (например, демона) на его родной план. Может сотворяться только магом на своем родном измерении. На чужом плане вы не можете «изгнать» себя домой, а уроженцы этого плана – могут. Это заклинание не действует на существ, уже находящихся на родном плане.

Попытка Изгнания – быстрое состязание по умению мага против Воли объекта. Если маг побеждает, существо немедленно возвращается «домой». Оно не сможет вернуться на данный план в течение месяца. Все, что пришелец принес с собой (например, оружие), исчезает вместе с ним. Другие предметы, которые существо несло (например, кричащая жертва), остается.

Обратите внимание, что некоторые могущественные создания устойчивы или даже иммунны к этому заклинанию.

Модификаторы: +4, если маг знает «истинное имя» существа; -5, если маг не знает, откуда существо пришло... и еще -1, если он *думает*, что знает, но ошибается!

Таблица критических провалов черной магии

После любого провала с использованием демонической энергии, Мастер делает бросок 3к по следующей таблице. Эта таблица – лишь рекомендация; ее можно изменять или даже полностью импровизировать, добавляя непредсказуемости помощи демонов. Результат не должен быть ожидаемым, даже если повторяется.

Провал Эффект

- 3– Кажется, что заклинание сработало, но это лишь бесполезная иллюзия.
- 4– Заклинание провалено. Где-то в другом месте демонический «откат» делает что-то вредное чему-либо ценному для мага; уровень проблем зависит от силы и целей заклинания.
- 5– Маг теряет один уровень Воли.
- 6 – Маг теряет один уровень Внешности способом, подходящим для заклинания. Создать огонь оставит обожженные рубцы, а Безумие может незаметно изменить выражение глаз.
- 7– Заклинания сотворятся на любимых, друзей, союзников, посторонних или мага (в этом порядке), если вредоносное, на врагов – если полезное.
- 8– Заклинание провалено; маг получает 2 единицы вреда и рана немедленно заражается (см. *Инфекции*, с.В444).
- 9– Маг должен сделать бросок Страх с -5, переживая ужасающие видения ада.
- 10– Заклинание не делает ничего, лишь заполняет запах подозрительный запахом серы, центрированным на маге.
- 11– Заклинание создает обратный желаемому эффект.
- 12– Заклинание создает обратный желаемому эффект, на случайную дружественную или нейтральную цель.
- 13– Заклинание провалено; руки мага покрываются волдырями, нанося 1 единицу вреда.
- 14 – заклинание провалено; комната заполняется роем насекомых, вырывающимся из рта мага.
- 15 – заклинание создает вредителя (крысу, гигантского таракана, ленточного червя) внутри мага (в желудке, горле и т.д.). В зависимости от своей природы и места создания это может нанести серьезный вред; возбужденная крыса в животе может нанести 2к вреда прямо жизненным органам!
- 16 – Заклинание иссушает кисть мага.
- 17 – Заклинание провалено; маг старится на 4к лет.
- 18 – Заклинание провалено; вызывается другой демон, пытающийся внести максимум хаоса в мир (нападая на мага, если тот ему мешает). Маг может использовать черную магию в бою с этим демоном; демоны с удовольствием сражаются между собой.

Стоимость: 1 за 10 очков персонажа в объекте. Минимальная цена – 10. Маг не знает заранее, сколько может потребовать заклинание и может упасть без сознания и даже ранить себя.

Время сотворения: 5 секунд

Требования: Магичность 1 и не менее чем по одному заклинанию из 10 разных школ.

Предмет

Некоторые «святые» артефакты помогают изгонять настоящих демонов, а предметы из родных планов пришельцев могут помочь понять и изгнать их. Ходят слухи, что какие-то талисманы, которые носят планарные странники, защищают их от изгнания.



Пылающая смерть (ОС) Burning Death

**Обычное;
Сопротивление по 3Д**

Описано среди заклинаний Огня, с.76.

Воскрешение (ОС) Resurrection

Обычное
Описано среди заклинаний Исцеления, с.94.

Поймать духа Entrap Spirit

Обычное
Позволяет магу запечатать контейнер или комнату так, что дух, находящийся внутри, не сможет выйти. Загнать сначала духа в ловушку – отдельный вопрос; обычно нужен Управление духом, но его можно и обмануть.

Контейнер может быть любого размера – от небольшой бутылки до целого строения, но обязательно должен крепко, плотно закрываться (достаточно водонепроницаемости), и маг должен касаться его в течение всего времени сотворения. Дух не может сопротивляться заклинанию, но цена зависит от его силы. Итоговая цена сотворения равна СЛ+ИН духа, разделенному на 5, или на 10 – для поддержания. Для поимки действительно могущественного духа требуются весьма серьез-

ные усилия! В момент запираания маг узнает требуемые затраты, и вкладывает энергию; если энергии у него не хватает, дух заперт не будет. Если маг заплатит половину цены, духу хватит секунды, чтобы вырваться из ловушки, но иногда даже секунда имеет значение. Если в одном контейнере запирается несколько духов, цена рассчитывается исходя из суммы полных СЛ и ИН самого сильного духа и половины таковых остальных духов.

Дух не может повредить контейнер, воздействовать на что-либо за его пределами, либо использовать какие-то превращения, чтобы его покинуть. Он может общаться обычным способом с любым в радиусе 1 ярда от контейнера.

Длительность: 5 минут
Стоимость: (СЛ+ИН)/5 духа на сотворение, (СЛ+ИН)/10 на поддержание.

Требования: Магичность 1, Сосуд души и Изгнать духа.

Отталкивание духов Repel Spirits

Областное

Изгоняет духов из области. Заклинение сопротивляется попыткам духов (а также любых других нематериальных существ – объектов Эфирного тела или Планарного визита, например) войти или оставаться в ней, путем обычного состязания между их Волей и эффективным умением мага (каждый раунд длится секунду). Находящиеся внутри сопротивляются по Воле; при первом же провале они будут выгнаны.

Длительность: 1 час.

Базовая стоимость: 4 на сотворение. Половина на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд

Требования: Изгнать и Изгнать духа.

Предмет

(а) Посох, палочка, украшение. Используется только магами. *Энергостойкость:* 100. (б) Любая область или контейнер может быть зачарованы постоянно за 100-кратную цену.

Связать духа (тип) (OC) Bind Spirit (type) (VH)

Обычное; Сопротивление по ИН духа

Аналогично Поработить (с.141), но действует на духов. Как и Поработить, позволяет ментальный контакт после хода концентрации. Отдельный вариант заклинания нужен для каждого варианта Управления духом. Духи могут понимать приказы по-своему, как и в случае с Управлением духом.

Длительность: Постоянно.

Стоимость: 1 за 3 очка персонажа, используемых для создания духа (минимум 30 единиц).

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Управление духом (того же типа) и Сосуд души.

Предмет

Дух может быть привязан к предмету или месту. Привязанные духи служат владельцу предмета и не разбеиваются. *Энергостойкость:* Четырехкратная цена; половина, если дух сотрудничает.

Украсть (атрибут) (OC) Steal (Attribute) (VH)

Обычное; Сопротивление по атрибуту.

На самом деле это четыре отдельных заклинания. *Украсть мощь* крадет СЛ объекта, *Украсть*

изящество крадет ЛВ, *Украсть мудрость* – ИН, и *Украсть здоровье* – ЗД. Каждое заклинание нужно учить отдельно, но все они действуют одинаково.

Это заклинание передает основные атрибуты один-к-одному магу от объекта (который должен быть живым разумным существом). Маг не может снизить атрибуты цели ниже средних расовых (10 для человека). Таким образом, объект должен иметь более высокие значения, чтобы заклинание подействовало. Вторичные атрибуты также уменьшаются.

Маг должен касаться объекта в течение всего времени сотворения; никто из них не должен делать ничего больше. Маг увеличивает свой атрибут (соответствующий), как если бы потратил очки персонажа, украденные у объекта.

Пример: Рольф, имеющий ИН 14, желает украсть мудрость жертвы с ИН 13 (это возможно, поскольку любой персонаж может иметь опыт и знания, которые могут помочь другим, даже если значение атрибута меньше). Если он снизит ИН жертвы до 10, то украдет 3 уровня ИН, и поднимет свой ИН до 17.

Длительность: 1 день; после чего и маг и объект восстанавливают исходные значения.

Стоимость: 1 за очко персонажа (минимальная цена 10 единиц).

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 3. Кроме того, для каждой версии заклинания существуют дополнительные *требования*:

Заклинание Требования

Украсть мощь	Украсть здоровье и Слабость
Украсть изящество	Украсть здоровье и Неуклюжесть
Украсть мудрость	Украсть здоровье и Глупость
Украсть здоровье	Украсть энергию и Хрупкость

Украсть умение (OC) Steal Skill (VH)

Обычное; Сопротивление по Воле

Передаёт одно умение от объекта магу. Маг должен касаться объекта в течение всего времени сотворения; никто из них не должен делать ничего больше. Исход борьбы (например, бросок сопротивления) неясен до момента завершения сотворения. Маг может прекратить сотворение в

любой момент; энергия все равно тратится.

Маг получает умение, как если бы потратил то количество очков персонажа, которое украл. Это заклинание может использоваться для кражи заклинаний.

Если жертва имеет другие умения, основанные на этом, то они сохраняются, но получают штраф -2 за нехватку пререквизитов.

Пример: Северин хочет продать несколько вещей сомнительного происхождения, но не особенно соображает в торговле. Чтобы это компенсировать, он колдует *Украсть умение* на первого же базарного торговца. Торговец имеет ИН 10, Счетовод 2 и Торговля-15, потратив 12 очков в это умение. Северин получает Торговлю так, как если бы потратил на нее 12 очков – с его ИН 14 его умение составит 17. Северин не получает выгоды от Таланта торговца.

Длительность: 24 часа.

Стоимость: 1 за краденное очко персонажа (Минимальная цена 10).

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Магичность 3, Заимствовать умение и Оцепенение.

Украсть молодость (OC) Steal Youth (VH)

Обычное; Сопротивление по ЗД

Забирает чужую молодость. За каждые вложенные 10 единиц энергии маг молодеет на год, а объект (должен быть той же расы) старится на два. Объект должен сотрудничать, либо быть полностью беспомощным; маг должен касаться объекта. Критический провал этого заклинания стоит магу 1 ИН и мгновенно старит его на 20 лет.

Длительность: Постоянно.

Стоимость: 10-30.

Время сотворения: 1 час

Требования: Молодость, Старение и Украсть здоровье.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Используется только магами. Маг и предмет должны касаться жертвы. Предмет можно использовать только раз в год, и красть за раз только один год молодости – таким образом, одним предметом можно только сохранять молодость, но не больше. *Энергостойкость:* 8.000.



Украсть красоту (ОС) Steal Beauty (VH)

Обычное

Передаёт красоту объекта магу. Маг получает один или больше уровней красоты (с. Б21), а объект теряет то же количество.

Красота может быть украдена только у кого-то с лучшей внешностью, чем у мага, и маг не может получить уровень красоты выше, чем было у объекта изначально. Объект должен быть того же вида и пола, что и маг. Кроме того, объект должен сотрудничать или быть беспомощным, и его нужно касаться в течение всего времени действия заклинания. Критический провал этого заклинания делает мага Отвратительным.

Мастер может разрешить при помощи этого заклинания красть также Харизму и преимущество Голос. Люди, потерявшие харизму, просто кажутся менее увлекающими; те, у кого украли голос – получают Немоту. Критический провал в любом из этих вариантов делает немым мага!

Длительность: 24 часа; по их истечении и маг, и объект восстанавливают исходные уровни внешности.

Стоимость: равна разнице в очках персонажа между исходной и окончательной внешностью объекта (или цене краденного преимущества в случае с Голосом или Харизмой).

Время сотворения: 30 секунд

Требования: Магичность 3, Изменить лицо и Украсть здоровье.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Носитель и предмет должны касаться жертвы. Используется только магами. *Энергостойкость:* 2,500.

Блокирование астрала Astral Block

Областное

Ни один дух или иное нематериальное существо не могут пересечь границы астрального блока. Кроме того, нематериальные существа в пределах его зоны не могут становиться материальными, и наоборот. То есть, маг не может сотворить Эфирное тело в области действия заклинания, а призрак не способен Уплотниться. Призрак, уже находящийся в материальном состоянии, не может стать нематериальным!

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 4 на сотворение и 2 на поддержание при сотворении на область. 15 за куб. ярд при сотворении на контейнер, половина на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Вызов духа и Отталкивание духов.

Предмет

(а) Посох, палочка, украшение. Используется только магами. *Энергостойкость:* 600. (б) Любой контейнер или область мо-

гут быть зачарованы навсегда за 100-кратную цену. (в) Контейнер любого размера (от бутылки до космолета) может быть зачарован за 500 единиц за куб. ярд емкости (или его часть). Контейнер при закрывании должен быть герметичным. Это создает *переносной* астральный блок. Любой дух, попавший внутрь контейнера (или уже находящийся там при сотворении) попадет под действие заклинания, когда контейнер будет закрыт. Открытие контейнера временно приостанавливает действие заклинания.

Лич (ОС) Lich (VH)

Зачарование

Это заклинание позволяет магу стать личем – могущественным волшебником-нежитью, в совершенстве владеющим магией и алхимией. Он сохраняет личность, знания, ИН, умения и заклинания, и все свои ментальные черты (включая Магичность), но получает физические и сверхъестественные черты лица, определенные Мастером. Чем сильнее шаблон лица, тем выше будут затраты энергии.

После создания Мастером шаблона лица (и определения энергостойкости) маг колдует это заклинание как любую другую чару. После этого делается бросок умения. Любой провал наносит магу 6к вреда. Успешное сотворение подготавливает тело мага к следующему шагу.

Для завершения трансформации будущий лич должен выпить алхимический эликсир Оличения. Этот эликсир готовится как любой другой алхимический препарат (см. с.210); ингредиенты для него стоят \$13.500, а готовится он 50 недель. Уровень умения по умолчанию равен Алхимии-7. Любой, не находящийся под действием заклинания Лича, и выпивший эликсир, подвергается действию эликсира Смерти (с.215). Однако, эликсиру Оличения невозможно противодействовать – даже алхимическим Противоядием. Эликсир Оличения запрещен везде, и его формулу найти почти невозможно; большинству личей приходится создавать его заново.

Когда маг под заклинанием Лича выпивает зелье Оличения, он делает бросок ЗД. При успешном броске он умирает и через 2к дней поднимается в виде лича. При провале броска он просто умирает. Удача, а также Благословение и заклинания Желание могут помочь этому броску ЗД.

Это заклинание также относится к школе Зачарования.

Стоимость: Равна суммарной очковой стоимости лича в окончательном виде, включая все его личные способности и черты шаблона лича. Для могущественных магов чара стоит больше, поскольку нужно сохранить больше черт. Минимальная цена – 100.

Требования: Магичность 3, ИН 13 и выше, Наложение чар, Сосуд души и Зомби.

Лич

105 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ-1 [-10]; ЛВ+2 [40]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: Базовая скорость +1 [20]; ЕЖ+3 [6]; ЕУ+3 [9].

Преимущества: Не дышит [20]; Не ест/Не пьет [10]; Не спит [20]; СП 2 [10]; Высокий болевой порог [10]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Нет мозга, Нет жизненных органов, Неживой) [40]; Устойчивость к температуре 10 [10]; Нестареющий [15]; Невозмутимый [15]; Устойчивость к вакууму [5].

Недостатки: Внешность (Монстр; универсальная, +25%) [-25]; Зависимость (Мана; распространенная, постоянно) [-50]; Хрупкость (Помкий) [-15]; Хрупкость (Неестественный, смягчение эликсиром, ежемесячно, -70%) [-15]; Нет обоняния/вкуса [-5]; Худой [-5]; Социальная дискриминация (мертвец) [-20]; Уязвимость (Тупые атаки; ×2) [-30].

Причуды: Не может плавать, Бесполой. [-2].

Особенности: Подвержен действию Пентаграммы; Может быть изгнан Истинной верой; Череп имеет только СП 2.

Расовые модификаторы умений: +1 к Танатологии [2].

Дух (ОС)

Wraith

Чара; Сопротивление по ЗД

Зачаровывает кольцо или амулет так, что будучи надетыми, они превращают владельца в духа, неупокоенного стража, подерживаемого магией. Предмет пытается воздействовать на объект каждый раз, когда их надевают. Заклинанию можно сопротивляться по ЗД, как обычно. Если любая из попыток проваливается (или объект решает не сопротивляться), он «погибает» и через 24 часа становится духом.

Точный шаблон определяется Мастером, но ментальные черты сохраняются как при заклина-

нии Лич. Дух всегда имеет Зависимость (с. В130) к предмету Духа (редкий предмет, постоянная потребность, за -150 очков) и умирает, если его снять или уничтожить. Обратить действие заклинания можно только Снятием проклятия.

Каждый предмет Духа может поддерживать только одного духа за раз. Когда данный предмет со-здал духа, он не будет действовать на других носителей, пока его дух не будет уничтожен. Заклинание Дух не действует на нежить.

За двойную стоимость чародей может создать предмет, делающий духа его слугой. Дух автоматически получает Пере-программируемый (с. В150) с чародем в качестве хозяина, и не может снять предмет сам.

За половинную цену чародей может создать предмет, превращающий носителя в неупокоенного стража гробниц. Действует аналогично обычному предмету, но созданная нежить получает Разорительную привычку (оставаться в гробнице и охранять ее; убивать пришельцев и возвращаться, если будет насильно из нее извлечен) [-15].

Это заклинание также относится к школе Зачарований.

Стоимость: 500.

Требования: Магичность 3, ИН 13 и выше, Наложение чар, Остановить старение и Сосуд души.

Предмет

Кольцо или погребальный амулет, не должны быть украшены.

Дух

233 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ+5 [50]; ЗД+5 [50].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+5 [10].

Преимущества: Не дышит [20]; СП 4 [20]; Иммунитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Нет мозга, Нет жизненных органов, Неживой) [10]; Магичность 1 [15]; Адаптация к темноте 9 [9]; Сверхъестественная живучесть (Заклинания, магическое оружие) [150]; Устойчивость к температуре 10 [10]; Нестареющий [15]; Невозмутимый [15].

Недостатки: Внешность (Ужасающая) [-24]; Кровожадность (12) [-10]; Жестокость (12) [-5]; Зависимость (предмет духа; редкий, постоянно) [-150]; Неприятный голос [-10]; Социальная дискриминация (мертвец) [-20]; Сверхъестественные черты (Холодное тело, Выглядит трупом) [-15]; Неисцеляемый (Может лечиться при помощи Украсть ЗД) [-20].

Причуды: Любит сражения; Бесполой. [-2]

Расовые заклинания: Касание смерти-15 [20]; Украсть здоровье -15 [20]; Эфирное тело-15 [20].

Глава двадцать первая

ЗАКЛИНАНИЯ

РАСТЕНИЙ

Navaro

Уильям усталился на абрикос, который держал в ладонях, и медленно качал головой. «Я не понимаю тебя, Станислав. Зачем ты тратишь себя в этой глубинке таким образом, выращивая гигантские фрукты?» Ты же знаешь, что легко мог бы иметь место в Совете.»

Станислав снисходительно улыбнулся. «Я предпочитаю оставаться здесь, Уильям, помогая добрым людям выращивать лучший урожай. Я имел удовольствие дорваться до политики год назад, и меня не заинтересовало строительство замков из воздуха и создание совершенного огненного шара. Гораздо лучше, я думаю, потратить подаренные мне дни, постигая глубинные тайны идеального помидора.»

Это заклинания обнаружения, изменения, контроля и общения с растениями. Если не указано иначе, подчиненные растения не приобретают никаких особых возможностей.

Искать растения

Seek Plant

Информационное

Сообщает магу примерное расстояние и направление до ближайшего растущего растения, или одного особого типа растений. Используются Модификаторы больших расстояний (с.14). Любые из известных растений могут быть исключены из поиска, если заклинатель упоминает их до сотворения.

Стоимость: 2.

Предмет

Посох, палочка, украшение. Энергостойкость создания: 50.

Определить растение

Identify Plant

Информационное

Заклинание определяет тип и вид какого-либо одного растения. Оно также дает основную информацию о нем (съедобное, ядовитое, и т.д.). Успешное сотворение этого заклинания дает +3 к умениям

Натуралист или Врачебное дело для определения лекарственных или других специальных свойств растения.

Стоимость: 2.

Требование: Искать растения.

Предмет

Посох, палочка. Энергостойкость создания: 200.

Исцеление растений

Heal Plant

Областное

Исцеляет зараженные, поврежденные, больные растения в области. Растения должны быть еще живы для срабатывания заклинания.

Длительность: Постоянно.

Базовая стоимость: 3. Деревья больше саженцев, требуют радиус, по крайней мере, 3 ярда.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Определить растение.

Предмет

Палочка. Предмет должен касаться растения. Энергостойкость создания: 400.

Формировать растение

Shape Plant

Обычное

Позволяет руками лепить и формировать растения и растительный материал. Заклинание дает +2 к умениям Плотник и Художник (Деревообработка), или позволяет заклинателю работать без каких-либо средств со штрафом -1. Это полезно для строительства дома и создания мебели, ремонта щитов и снаряжения, и устранения деревянных препятствий. Также это может быть использовано на оружие врага в бою, нанося 2к повреждения деревянному оружию; смотри Удары по оружию (с. В400) для подробной информации об уроне оружию.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение. 1 поддержка. Двойная цена, если материал недолговечный.



Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Определить растение.

Предмет

Перчатка из растительного материала. Энергостойкость создания: 500.

Благословить растения

Bless Plants

Областное

Заставляет растения в области эффекта расти быстрее и сильнее, чем в обычный период. Урожайность в области эффекта удваивается.

Длительность: один урожай или сезон.

Базовая стоимость: 1. Что бы заклинание подействовало, растения должны полностью находиться в области эффекта.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Исцелить растение.

Предмет

Палочка. Используется только магами. Энергостойкость создания: 500.

Скрыть следы

Hide Path

Обычная

Позволяет заклинателю и другим существам размером с человека (вплоть до пяти), или одному заклинателю верхом, пройти сквозь траву, подлесок, или джунгли не оставляя каких-либо следов. Любая попытка выследить на этом скрытом пути производится со штрафом -8!

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 сотворение. 1 поддержка.

Требования: Исцеление растений.

Предмет

Плащ из растительного материала. *Энергостойкость создания:* 300.

Рост растений

Plant Growth

Областное

Заклинание вызывает эквивалент одного месяца роста в одну минуту. Деревья изменяются лишь незначительно, в то время как сорняки растут чрезвычайно. Полезно для садоводства (после удаления всех сорняков!), и посева.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 3 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Исцеление растений.

Предмет

Посох или палочка. *Энергостойкость создания:* 300.

Видеть сквозь растения

Plant Vision

Обычное

Заклинание позволяет видеть сквозь растительность, чтобы найти заросшие здания, скрытых врагов, и т.д. Зачарованные природные растения становятся прозрачными для заклинателя. Магические растения, мертвые деревья, и деревянные конструкции – нет.

Это также заклинание Знаний.

Длительность: 30 секунд.

Стоимость: 1 за 10 ярдов дистанции (100 ярдов максимум). Та же стоимость поддержки.

Длительность: 30 секунд.

Требования: Рост растений.

Предмет

Любой. *Энергостойкость создания:* 300.

Облако пыли

Pollen Cloud

Областное.

Сопротивление по ЗД.

Облако пылицы заполняет область; все кто находятся в нем, начинают чихать, плакать и кашлять. Все жертвы получают штраф -2 к ЛВ, пока находятся в облаке и до 3к ходов после.

Скорость распыления зависит от области и наличия ветра; в помещении оно длится пока действует заклинание, а на открытом воздухе в ветреный день может продолжаться только 10 секунд или около того.

Длительность: 5 минут или меньше.

Базовая стоимость: 1. Не поддерживается.

Требования: Рост растений.

Предмет

Посох, палочка, украшение. *Энергостойкость создания:* 100.

Увядание

Blight

Областное

Заставляет растения в области эффекта расти более медленно и более слабо, чем в обычный сезон. Урожай в области сокращается вдвое. Незамедлительные последствия включают потерю листьев, плодов и цветов; пострадавшие растения восстанавливаются (частично) на следующий день.

Длительность: Один урожай или сезон.

Базовая стоимость: 1. Что бы заклинание действовало, растения должны полностью находиться в области эффекта.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Рост растений.

Предмет

Палочка. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 500.

Цветение

Blossom

Областное

Заставляет растения в области, цвести и плодоносить в течении одного часа действия заклинания. Что бы заклинание действовало, растения должны полностью находиться в области эффекта. Растения остаются в таком состоянии в течении 24 часов, в конце которых, они вступают в конечную фазу – листья деревьев возвращают свой цвет, цветы и плоды опадают, и т.д. Заклинание может быть ограничено одним растением или определенным типом растений.

Длительность: 1 час.

Базовая стоимость: 2. Не поддерживается.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Рост растений.

Скрыть в зарослях

Conceal

Областное

Заставляет местную растительность быстро расти вокруг какого-либо объекта в области, скрывая его от случайного поиска. Каждый, кто ищет в этой области, должен провести быстрое состязание (Зрение против вашего заклинания), чтобы заметить скрытый объект. Большие объекты могут быть замаскированы под «холмы», заросшие травой или мхом.

Длительность: 1 час.

Базовая стоимость: В лесу или джунглях (или под водой), 1 сотворение; на равнинах или в саванне, 2; в тундре, 3. Такая же цена на поддержку.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Рост растений.

Предмет

Посох или палочка. *Энергостойкость создания:* 250.

Лесное предупреждение

Forest Warning

Областное

Так же как и Соловей (с.167), но работает в области с растениями.

Длительность: 10 часов.

Базовая стоимость: 1/2 (минимум 2). Такая же стоимость поддержки.

Требования: Чувство опасности или четыре заклинания Растений.

Предмет

Может быть сотворено навсегда на область или растения. *Энергостойкость создания:* 100 на ярд радиуса.

Заросли

Tangle Growth

Областное

Заставляет траву или другие растения в области вырасти и стать препятствием (движение сокращается вдвое, -2 к уклонению), или кусты и низкие деревья вырастают в препятствие, которое нужно миновать. Рассматривать такое препятствие как 3" деревянный забор (с.B558) на метр ширины. Любой в области где твориться заклинание может передвигаться с нормальной скоростью в следующий ход; если он не покинул область, то препятствие появляется перед ним.



Длительность: 1 минута.
Базовая стоимость: 1 для травы, 2 для кустов и деревьев. Половина для поддержки.
Время сотворения: 2 секунды.
Требования: Рост растений.

Предмет

Область может быть постоянно «сложной». *Энергостоймость создания:* 20 на ярд радиуса для травы, или 30 на ярд радиуса для деревьев и кустов.

Очистить землю Purify Earth

Областное

Описано среди заклинаний Земли, с.54.

Создать растение Create Plant

Областное

Создает растительность там, где ничего не росло раньше. Выживет ли эта растительность, зависит от района.

Длительность: Постоянно.
Базовая стоимость: 4 для травы; 8 для кустарников; 15 для деревьев.
Время сотворения: 1 секунда на единицу энергии.
Требования: Магичность 1 и Рост растений.

Предмет

Палочка. Используется только магами. Предмет должен касаться области, где должны появиться растения. *Энергостоймость создания:* 1.000.

Ложные следы False Tracks

Обычное;

Сопротивление по Воле

Объект оставляет следы похожие на следы животного или другого существа. Нежелающий этого объект сопротивляется по Воле. Бы-

строе состязание между охотником (Следопыт) и заклинателем (Натуралист) (или его умение заклинания, что меньше) определяет смог ли заклинатель обмануть охотника.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 2 сотворение. 1 под-
 держание.
Требования: Формировать растение и Формировать землю.

Предмет

Обувь. Предмет должен содержать изображение животного или того, чьи следы должен создавать. *Энергостоймость создания:* 300.

Восприятие растений Plant Sense

Обычное; Сопротивление по умению Скрыть следы

Объект видит и слышит мельчайшие детали известные растениям вокруг него – такие как нарушения вызванные прошедшими или спрятавшимися созданиями. Это заклинание дает +4 к умению Следопыт, +2 ко всем броскам Чувств, и способность обнаруживать невидимые или магически скрытые создания с нормальным броском Чувств. Работает только в области с густым покровом растительности (джунгли, лес, и т.д.); может работать с половинным эффектом (без возможности обнаружить невидимые или магически скрытые создания) в местности с редкой растительностью.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 3 сотворение. 2 поддержка
Требования: Лесное предупреждение и Скрыть следы.

Предмет

Посох или статуэтка. *Энергостоймость создания:* 500.

Омолодить растение Rejuvenate Plant

Обычное

Заставляет мертвое, умирающее или старое растение, внезапно наполниться жизнью. Столы (или луки!) прорастают листьями, старое плодовое дерево, приносит плоды еще раз, и т.д. Сможет ли растение поддерживать жизнестойкость, зависит от непосредственного окружения. Например,

обновленный стул будет разрушаться медленно, если его ножки пустят корни в питательной почве.

Длительность: Постоянно.
Стоимость: 3.
Требования: Магичность 1 и Рост растений.

Предмет

Посох. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. *Энергостоймость создания:* 700.

Иссушение растений Wither Plant

Областное; Сопротивление по ЗД

Заставляет растения в области чахнуть и погибать. Заклинатель может выбрать на свое усмотрение эффект – заклинание затрагивает одно растение или все, но одного вида. Любым крупным растениям или живым, необходимо назначить ЗД, чтобы они могли сопротивляться этому заклинанию – смотри Оживить растение.

Длительность: Постоянно.
Базовая стоимость: 2.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Увядание.

Предмет

Посох или палочка мертвого дерева. *Энергостоймость создания:* 200.

Проходить сквозь растения Walk Through Plants

Обычное

Позволяет объекту пройти через траву, подлесок, большой лес или джунгли, без каких-либо помех от растительности. Он может путешествовать как по голой земле (нормальное движение); растения раздвигаются в стороны, позволяя объекту пройти, и затем становятся на место.

Заклинание затрудняет проследить за целью, давая штраф от -1 до -8, в зависимости от толщины местной растительности. Если против объекта используется Заросли, проводите быстрое состязание магических умений каждую секунду.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 3 сотворение. 1 поддержка.
Требования: Скрыть следы и Формировать растение.

Предмет

Плащ из растительного материала. *Энергостоймость создания:* 400.

Проходить сквозь дерево Walk Through Wood

Обычное

Позволяет объекту пройти через массивное дерево (живое или мертвое) как сквозь воздух. Он не открывает проход чтобы другие могли последовать, ни показывает что находится на другой стороне... Объект должен задержать дыхание, т.к. заклинание не дает воздуха!

Если заклинание закончится прежде, чем объект окажется на открытом воздухе, он будет погружен в дерево. Это не наносит автоматического вреда, но объект задохнется (с.В436), если не сможет выбраться.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 3 сотворение. 2 поддержка

Требования: Проходить сквозь растения.

Предмет

Плащ из растительного материала. *Энергостойкость создания:* 500.

Контроль растений Plant Control

Обычное; сопротивление воле

Контролировать действия одного большого растения (любого размера) или группы небольших - от одного до 100 фунтов. Возможно, только если растение может начать двигаться самопроизвольно. Требуется концентрация. Это заклинание не будет работать с умными растениями (ИН 6 и выше). Учитывайте, что такое заклинание дает возможность использовать умения Всадник, Ментальный наездник, Вселение в зверя и схожие умения над созданными растениями. Контроль растений сопротивляется умению Анимировать растение.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение. Половина на поддержание.

Требования: Восприятие растений.

Предмет

Посох, палочка или статуэтка. *Энергостойкость создания:* 600 (контроль любого типа растений).

Истинное дерево Essential Wood

Обычное

Преобразует любую неповрежденную древесину в волшебную эссенцию дерева. Эссенция дерева, в три раза сильнее обычного дерева, и имеет в три раза больше ЗД и

СП, перечисленных на с.В558, и выдерживает в три раза больше веса. Она трудно воспламеняется огнем (Огнеупорный согласно таблице на с. В433), но один раз воспламенившись, горит в три раза дольше. Также горит жарче, добавляя дополнительные очки урона на кубик (это также увеличивает тепло Истинного огня!).

Рукотворные предметы из дерева, могут быть превращены в аналогичные из Истинного дерева; однако живые растения не могут быть преобразованы.

Длительность: Постоянно.

Стоимость: 8.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Шесть заклинаний Растений.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 800.

Анимировать растение Animate Plant

Обычное

Подобно Анимации (с.150), исключая что только одно растение может быть анимировано. Анимированное растение получает ЗД равное удвоенному количеству энергии, вложенному в заклинание. Следует помнить, что древесные растения часто имеют высокий показатель СП и могут напугать противника.

Разумное растение (ИН 6 и выше) не может быть анимировано.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение. Половина на поддержание. Двойная стоимость, если растение должно вытянуться с земли и пройти на своих корнях! (Движение 4)

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Семь заклинаний Растений.

Растительная форма Plant Form

Особое

Принять форму любого растения или дерева между 1/2 и 5 шапкого собственного размера. Одежда исчезает и появляется вновь, когда вы приобретаете свою форму; большое имущество падает на землю, в то время как небольшие вещи (до размера браслета или палочки) могут быть встроены в вашу растительную форму.

Заклинатель не может передвигаться, атаковать и т.п., только если растение с этими способностями существует в игровом мире и маг

принимает его форму, или если на его форму растения сотворено заклятие Анимировать растение. Заклинатель в форме растения может творить заклинания, если он знает их настолько хорошо, что может обойтись без речи или жеста! Он может нормально слышать, но может не видеть, кроме ощущения самого света и темноты. Он может быть лишен речи.

Травмы, полученные в форме растения, переносятся пропорционально. Это означает, например, что для дерева попавшая стрела, все равно, что булавочный укол для человека; здесь необходима гибкость Мастера! Время, проведенное в растительной форме, автоматически подсчитывается как «отдых», только если растение не атакуют. Однако, заклинатель должен делать бросок ИН каждый час, находясь в форме растения. Неудачный бросок временно уменьшает его ИН на 1. Если ИН падает до 5, он остается в форме растения с ИН растения, пока кто-то другой не освободит его с помощью Снять проклятие.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 5 сотворение. 2 поддержка.

Требования: Магичность 1 и шесть заклинаний Растений.

Предмет

Посох или палочка. *Энергостойкость создания:* 1.200.

Разговор с растениями Plant Speech

Обычное

«Общение» с растениями в самой элементарной форме (полутелепатически; маг должен говорить вслух). Чем старше растение, тем больше информации оно может дать. Например, трава может сказать кто ходил по ней недавно (в течении дня), в то время как вековой дуб, может вспомнить детали средства передвижения, одежды, запаха... Разумные растения могут вести более содержательный разговор.

Длительность: 1 минута. Каждая минута позволяет задать один вопрос и получить один ответ.

Стоимость: 3 сотворение. 2 поддержка.

Требования: Магичность 1 и Восприятие растений.

Предмет

Посох. *Энергостойкость создания:* 750 для объекта, который будет разговаривать с одним конкретным видом, 2.000 для разговора с любыми растениями.

Растительные Мета-черты

Тело из дерева: Ваше тело сделано из дерева. Базовая скорость -1[-20]; Подъемная СЛ +5[15]; Тупой Коготь [3]; СП 2 (полу-разрушающийся, -20%); Не дышит [20]; Иммуниет к Метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к ранениям (Однородный) [40]; Беспомощный [-20] и Находится под воздействием заклинаний Растений [0]. 76 очков.

Тело из слизи: Ваше тело состоит из органической слизи например морская водоросль или плесень. Амфибия [10]; Не дышит [20]; Иммуниет к Метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к ранениям (Однородный) [40]; Плохо пахнет [-10]; Неприятный голос [-10]; Беспозвоночный [-20]; Находится под влиянием заклинаний Растений [0]. 60 очков.

Дождь орехов Rain of Nuts

Областное

В указанной области выпадает дождь из орехов, исходящий от близлежащих деревьев, как если бы они были заполнены сумасшедшими белками. Шумный ливень барабанит о шлемы, жалит открытые участки кожи, и препятствует дистанционным атакам. Любые персонажи в области получают штраф -1 к любым задачам, требующим концентрации или умениям, включая боевые и колдовство. Также есть дополнительный штраф к видимости от -1 до -8 ярдов расстояния, применимые к дистанционным атакам и броскам Зрения. Маг может выбрать, область, где нет эффекта от заклинания, фокусируя «гнев» леса на врагах.

Это заклинание может быть сотворено снаружи, в лесу. Оно не будет работать в глухую зиму, или в редком лесу. В зависимости от видов деревьев, орехи могут оказаться съедобными.

Человеческие маги редко используют это заклинание (большинство считают, это ниже своего достоинства), но разновидности лесных жителей и природных духов, используют его для того, чтобы выпнать захватчиков из их лесов.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1/10 на сотворение. Столько же на поддержание. За двойную стоимость, заклинатель может удвоить эффект заклинания (штраф -2 к умениям и -1 штрафа на 4 ярда видимости), если Мастер соглашается с тем, что леса являются достаточно плотные и дикие.

Требования: Магичность 1 и по крайней мере шесть заклинаний Растений, включая Формировать растение.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. **Энергостоймость создания:** 500.

Замуровать в дерево Arboreal Immurement

Обычное; сопротивление 3Д

Аналог Захоронения, но вместо земли объект заключается в дерево. Объект мгновенно поглощается ближайшим деревом, достаточно большим, чтобы вместить его. Объект погружается в клинический сон (как в заклинании Приостановить жизнь; см с.94) в крошечной цилиндрической камере, внутри дерева, пока не будет вырублен из дерева или до отмены заклинания.

Маг, сотворивший Замуровать в дерево на себя, может решить остаться в сознании, но это глупо без воздуха!

Модификаторы: Применяется модификатор расстояния (с.14) для расстояния от объекта до ближайшего дерева, достаточно по размеру, чтобы поглотить объект.

Длительность: Неопределенная.

Стоимость: 8 на сотворение. 5 для отмены Древесного заточения.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 2 и Проходить сквозь дерево.

Предмет

Посох или палочка. Предмет должен быть деревянным, и работает только с деревьями этой породы деревьев. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. **Энергостоймость создания:** 1000.

Растительная форма другому (ОС) Plant Form Other (VN)

Особое; сопротивление по Воле

Как и Растительная форма, но используется на других. Только колдующий или заклинание Снять проклятие может завершить действие заклинания. Потери ИН вскоре превратят объект в настоящее растение!

Длительность: 1 час.

Стоимость: 5 на сотворение. 2 на поддержание.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Магичность 2 и Растительная форма.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. **Энергостоймость создания:** 3.000.

Тело из дерева Body of Wood

Обычное; сопротивление по 3Д

Объект становится подвижной деревянной статуей, временно дайте объекту мета-черту Тело из дерева (см. вставку). Одежда (до 6 фунтов) также становится деревянной, но теряются её любые магические свойства. Объект может по-прежнему говорить, колдовать и т.д.

Объект под действием Тело из дерева, может также погрузится в деревянный предмет, если имеет преимущество Проникновение (Дерево) (с.В75).

Длительность: 1 минута. Заклинание истекает, если объект теряет сознание.

Стоимость: 7 сотворение. 3 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 2 и Растительная форма.

Предмет

Посох, палочка или статуэтка. Действует только на пользователя. **Энергостоймость создания:** 1.300.

Тело из слизи Body of Slime

Обычное; сопротивление по 3Д

Водный эквивалент Тело из дерева. Объект становится подвижной массой зеленой слизи – водорослей, озерной тины и другой мерзости которую можно найти в болоте – временно объекту предоставляется мета-черта Тело из слизи (см. вставку). Одежда (до 6 фунтов) также трансформируется, но теряет всякие магические свойства.

Длительность: 1 минута. Заклинание истекает, если объект теряет сознание.

Стоимость: 6 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 2, Растительная форма, Формировать воду.

Предмет

Посох, палочка или статуэтка. Влияет только на пользователя. **Энергостоймость создания:** 1.300.

Глава двадцать вторая

ЗАКЛИНАНИЯ

ЗАЩИТЫ И

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

sukukku

Глаза Патрика распахнулись в темноте; шум его импровизированного оберега звенел в голове. Как можно тише, он скатился в щель между стеной и кроватью, сделанную ранее, и упал на пол. Под своей кроватью, он попытался стать как можно меньше и тише.

«Его здесь нет» - тихо прошепел Боз.

Патрик не расслышал перешёптывание между тремя старшими мальчиками, и чуть не вскрикнул от неожиданности, когда они начали лупить его постель. Возможно, они хотели убедиться, что он не наложил на себя какие-нибудь чары, перед тем, как лечь спать. Он сморщился, прислушиваясь к ударам, и постарался не представлять, что было, если бы он не научился накладывать оберег на свою дверь до того, как Боз решил выказать свою неприязнь.

Школа Защиты и предупреждения зачастую является второй специализацией мага. Это достаточно доступная школа; боль-

шинство её заклинаний имеют всего несколько требований. Кроме того, мудрый маг – маг, план которого продуман до мелочей.

Почуять опасность

Sense Danger

Информационное

Сообщает заклинателю, есть ли поблизости непосредственная опасность; также может сообщить об отдалённой опасности, если она приближается. Если времени до беды осталось около минуты, ощущается природа опасности; если не больше пяти минут, то появляется только дурное предчувствие (более точное предчувствие возможно только при критическом успехе).

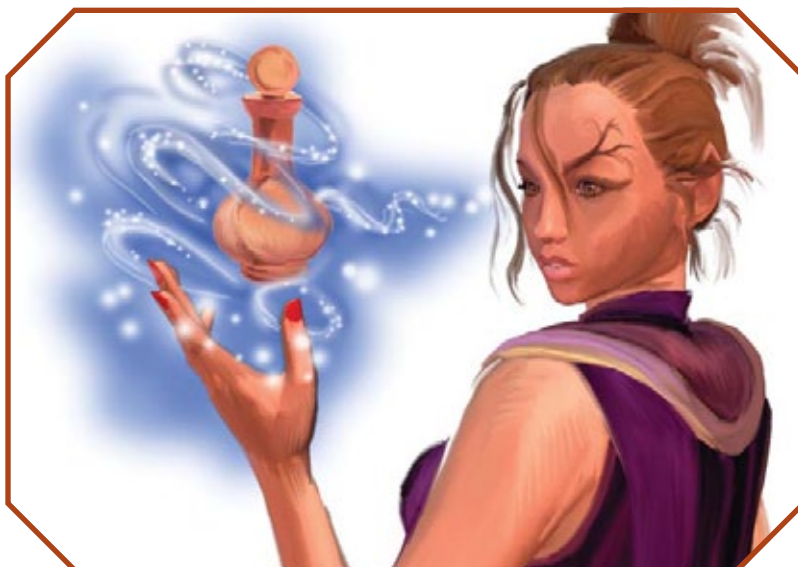
Длительность: мгновенная.

Стоимость: 3.

Требования: Почуять врагов или Чувство опасности.

Предмет

Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 400.



Обнаружить яд

Detect Poison

Областное; Информационное

Определяет наличие ядов и даёт премию +2 к последующему броску Ядов для определения конкретного вещества. Заклинатель может по желанию исключить некоторые яды из поиска перед сотворением заклинания (например, чтобы искать именно нервнопаралитические яды, или исключить «лёгкие» яды вроде алкоголя).

Это также заклинание Лечения.

Базовая стоимость: 2.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Почуять опасность или Проверить пищу.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 250.

Волшебный замок

Magelock

Обычное;

сопротивление заклинанию Повелитель замков

Запирает дверь магией. Дверь не откроется, пока не развеется заклинание (Контрзаклинание или Повелитель замков) или дверь не будет сломана.

Длительность: 6 часов.

Стоимость: 3 сотворение. 2 поддержание.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Магичность 1.

Предмет

Золотой ключ, которым надо коснуться двери. *Энергостойкость создания:* 200.

Блок

Block

Блокирующее

Мгновенная версия заклинания Щит – увеличивает ПЗ объекта для одного броска защиты.

Эффекты этого заклинания и заклинания Щит не складываются – используйте большее значение.

Стоимость: 1 за очко ПЗ (максимум 5).

Требования: Магичность 1.

Твёрдость

Hardiness

Блокирующее

Мгновенная версия заклинания Броня – увеличивает СП объекта для одной пропущенной атаки. Эффекты этого заклинания и заклинания Броня не складываются – используйте большее значение. Помните, что за ход можно сотворить лишь Блокирующее заклинание. Например, маг не может сразу же после провала заклинания Железная рука сотворить Твёрдость.

Стоимость: 1 за очко СП (максимум 5).

Требования: Блок.

Сторожевой пёс

Watchdog

Областное

При наложении на область, это заклинание предупреждает заклинателя о любом проходящем через эту область с враждебными намерениями. Если заклинатель спал, то он просыпается без ошеломления. После срабатывания заклинание не рассеивается, и продолжает функционировать до окончания времени действия.

Длительность: 10 часов.

Базовая стоимость: 1 сотворение. 1 поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Почувать опасность.

Предмет

Может быть наложено на область пола или земли, или на ковёр. *Энергостойкость создания:* 200 за каждый ярд радиуса.

Защита животных

Protect Animal

Областное

Описано в Заклинаниях животных, с.32.

Соловей

Nightingale

Областное

Делает «шумными» дверь или область пола. Дверь громко скрипит при открывании, клочок земли покрывается слоем трескучих веточек, когда по нему кто-нибудь пойдёт, половицы заскрипят ит.д. Эти звуки автоматически сообщат о тревоге заклинателю, если он в зоне слышимости, и возможно,

других находящихся вблизи (сделайте бросок ИН если недалеко есть другие источники шума).

Длительность: 10 часов.

Базовая стоимость: 2 сотворение. 2 поддержание.

Требования: Почувать опасность.

Предмет

Может быть наложено на область пола или земли, или на ковёр. *Энергостойкость создания:* 100 за каждый ярд радиуса.

Почувать наблюдение

Sense Observation

Областное

Сообщает заклинателю о том, что за областью ведётся магическое или обычное наблюдение. Проводится быстрое состязание: ИН шпиона или эффективное умение сотворившего Информационное заклинание (Слежка, Искатель, Хрустальный шар или заклинания с названием, начинающимся на «Чуть»...) против эффективного умения заклинателя, творящего Почувать наблюдение; если заклинатель выигрывает, ему становится известно, что за областью следят. Критический успех (в состязании) может дать намёк кто или что наблюдает за областью.

Если заклинатель попытается найти наблюдателя, значение успеха при состязании может быть добавлено как премия к броску Искателя, максимальная премия – +5 (что нейтрализует штраф –5 за отсутствие чего-либо связанного с искомым человеком). Другой возможный вариант развития событий – сотворить Контрзаклинание на шпионащее заклинание; модификаторы больших расстояний не применяются, но налагается штраф –5 за отсутствие объекта.

Почувать наблюдение также можно наложить на живое существо; в этом случае заклинатель может сделать так, чтобы в случае подслушивания оповещался объект, а не он.

Длительность: 1 час.

Базовая стоимость: 1, при сотворении на живое существо – 3. Половина поддержание.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Почувать опасность или Защита от наблюдения.

Предмет

(а) Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 300. (б) Украшение или одежда. Действуют всегда. Предупреждает лишь надевшего. *Энергостойкость создания:* 1.500.

Щит

Shield

Обычное

Создаёт перед объектом магический щит, который движется вместе с объектом и защищает его от атак спереди. ПЗ, данное заклинанием, складывается с ПЗ щита, но не даёт возможность блокировать, если щита нет. ПЗ данные Щитом и Блоком (с.166) не складываются.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждое очко ПЗ, вплоть до +4 ПЗ (8 очков). Половина поддержание.

Требования: Магичность 2.

Предмет

Это заклинание не накладывается на предметы, но вашу ПЗ может повысить на 1-5 очков броня с чарой Отражение (с.67).

Броня

Armor

Обычное

Увеличивает Сопротивление повреждениям живых существ. СП, данное заклинанием, считается СП, данным бронёй, и складывается с СП брони.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 за каждое очко СП, вплоть до +5 СП (10 очков). Половина поддержание.

Требования: Щит.

Предмет

Не накладывается на предметы, но СП брони может быть повышена на 1-5 очков чарой Укрепить (с.66).

Повернуть клинок

Turn Blade

Блокирующее

Проворачивает летящий к цели клинок в руке атакующего, меняя тип повреждения с режущего на дробящий. Кроме того оружие становится неготовым. Хорошо только против клинкового оружия, бесполезно против копья, булавы или зубов и когтей животного. Не считается активной защитой и может быть дополнено обычными Парированием, Блоком или Уклонением.

Если заклинание налагается не на заклинателя, то применяются модификаторы больших расстояний, исходя из расстояния между заклинателем и атакующим.

Стоимость: 1.

Требования: Перемещение или Спазм.

Предмет

Браслет или что-то ещё надеваемое на руку. *Энергостойкость создания:* 300.

Отворот клинков

Bladeturning

Обычное

Длительная версия Повернуть клинок – все клинки, атакующие объект поворачиваются, наносят повреждения дробящего типа и становятся неготовыми. При каждой атаке клинком, для того чтобы узнать подействовало ли заклинание, проводите быстрое состязание между ЛВ атакующего и эффективным умением заклинателя. Как и Повернуть клинок, это заклинание полезно только против клинков.

Заметьте, что это заклинание, в отличие от Повернуть клинок, творится на атакующего, а не на атакующего.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2. Столько же на поддержание.

Требования: Щит или Повернуть клинок.

Предмет

Палочка, посох, украшение, оружие или броня. Энергостойкость создания: 300.

Зонтик

Umbrella

Обычное

Описано в Заклинаниях воды, с.185.

Отклонить снаряд

Deflect missile

Блокирующее

Описано в Заклинаниях перемещения, с.143.

Щит от снарядов

Missile Shield

Обычное

Немного отклоняет снаряды, ровно настолько, чтобы они пролетели мимо, игровой смысл в том, что летящие по прямой снаряды промахиваются мимо объекта. Это заклинание действует на все виды снарядов – стрелы, пули, падающие камни, шрапнель, метательные заклинания, торты – на все. Мастер должен как можно дольше скрывать заклинание от врагов заклинателя, сообщая, что они просто промахнулись!

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 сотворение. 2 поддержание.

Требования: Щит или Перемещение.

Предмет

Палочка, посох, оружие или броня. Энергостойкость создания: 400.

Поймать снаряд

Catch Missile

Блокирующее

Заклинатель ловит один летящий в него снаряд. Умение бросается с модификатором, зависящим от типа снаряда. Сотворение заклинания считается манёвром Парирование. После поимки снаряд считается неготовым. Чтобы поймать метательные заклинания используйте Поймать заклинание.

Тип снаряда	Штраф
Большое метательное оружие (топоры, дротики и т.д.)	+4
Метательные ножи	+2
Стрелы	0
Духовые дроты, болты	-5
Пули, сверхзвуковые снаряды	Нельзя

Стоимость: 2.

Требования: Отклонить снаряд.

Предмет

Перчатки. Энергостойкость создания: 300.

Обратить снаряды

Reverse Missiles

Обычное

Обращает любую дистанционную атаку (в том числе метательные заклинания) в атакующего. Если бросок атакующего «для попадания» удачен, он попадает сам в себя; если нет – он видит, как снаряд летит обратно в него, но не попадает. Эффект в игре – снаряд отскакивает от объекта заклинания и летит прямо в атакующего.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 7 сотворение. 3 поддержание.

Требования: Щит от снарядов или Силовой купол.

Предмет

Палочка, посох, оружие или броня. Энергостойкость создания: 600.

Обратить снаряд

Return Missile

Блокирующее

Заставляет один снаряд (в том числе метательное заклинание), летевший в объект, развернуться и лететь в атакующего. Если бросок атакующего «для попадания» удачен, он попадает сам в себя; если нет – он видит, как снаряд летит обратно в него, но не попадает. Считается, что заклинатель выполняет манёвр Парирование. Если объектом заклинания является не заклинатель, применяются обычные модификаторы расстояний.

Стоимость: 2.

Требования: Поймать снаряд.

Предмет

Украшение, оружие или щит. Энергостойкость создания: 400.

Отразить взгляд (ОТ)

Reflect Gaze (VN)

Блокирующее; сопротивление по атаке взглядом

Отбивает одну атаку взглядом (в том числе Молниевый взгляд, Заворожить и любую силу требующую контакта глаза в глаза) направленную на объект. Если заклинание успешно, атака взглядом отведена; если успех 10 и более - критический успех и атака перенаправляется на атакующего. Если заклинание провалилось, атака взглядом действует как обычно. Считается, что заклинатель совершает манёвр Парирование. Если объектом заклинания является не заклинатель, применяются обычные модификаторы расстояний.

Стоимость: 2.

Требования: Зеркало.

Предмет

Украшение. Энергостойкость создания: 600, должен включать в себя маленькое зеркальце.

Таинственный туман

Mystic Mist

Областное

Создаёт густой молочный туман, сбивающий с толку всех в него входящих; считается, что нельзя различить ничего дальше 2 ярдов, кроме как при помощи Волшебного зрения. Те, кто находился в области до сотворения заклинания, невосприимчивы к его эффектам; они могут видеть его как тусклое мерцание, но он не сбивает их с толку и не влияет на видимость. Другие же, если у них нет проводника, должны бросать против (ИН+Устойчивость к магии) каждую секунду, или использовать Волшебное зрение, чтобы не потерять чувство направления и не пойти в случайную выбранную сторону. Чувство направления позволяет избежать этих проблем.

Бросок страха совершается при входе в туман и каждые 5 минут в тумане. Любой, проваливший первый бросок страха, войдёт очень неохотно! Опасные животные просто избегают тумана, но, если им придётся войти, они подвергнутся всем эффектам тумана.

Находившиеся в тумане до его сотворения получают +1 к броскам защиты, против атаки

вошедших в туман; «вошедшие» же получают штраф -1 к броскам защиты, против атаки «находившихся».

Это заклинание – отличная защита для лагеря группы. Заклинатель должен сотворить Таинственный туман с собой в центре области. Чем большую область он сможет покрыть тем лучше!

Длительность: 10 часов.
Базовая стоимость: 1. Столько же поддержка.
Время сотворения: 5 минут.
Требования: Магичность 1 и Сторожевой пёс или Щит.

Предмет

(а) Амулет, защищающий надевшего от эффектов Таинственного тумана. *Энергостойкость создания: 400.* (б) Ходят слухи, что существуют предметы, создающие постоянный Таинственный туман, некоторым образом контролируемый, но больше пока ничего не известно.

Тень Shade

Обычное

Наводит тень на объект. Тень предотвращает солнечные ожоги и даёт некоторую защиту от жары (снижает температуру на 10°F, если солнце – серьёзный источник жары). Эффект – как от невидимого зонтика.

Это также заклинание Света и тьмы.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 1 сотворение. Половина поддержка.
Время сотворения: 10 секунд.
Требования: Постоянный свет или Щит.

Предмет

Посох или украшение. Действует лишь на носящего. *Энергостойкость создания: 100.*

Сопротивление ядам Resist Poison

Обычное

Описано в Заклинаниях лечения, с.91.

Сопротивление болезни Resist Disease

Обычное

Описано в Заклинаниях лечения, с.90.

Сопротивление звуку Resist Sound

Обычное

Описано в Заклинаниях звука, с.173.

Сопротивление воде Resist Water

Обычное

Описано в Заклинаниях воды, с.186.

Сопротивление молнии Resist Lightning

Обычное

Описано в Заклинаниях погоды, с.196.

Теплота Warmth

Обычное

Описано в Заклинаниях огня, с.74.

Прохлада Coolness

Обычное

Описано в Заклинаниях воды, с.187.

Железная рука Iron arm

Блокирующее

Останавливает рукой удар. Если заклинание успешно, рука моментально становится крепче стали и автоматически парирует атакующее оружие без вреда заклинателю. Если заклинание проваливается, заклинатель парирует удар голой рукой! Это заклинание может парировать лишь те атаки, которые можно парировать мечом, и в бою считается манёвром Парирования.

Стоимость: 1.
Требования: Сопротивление боли и ЛВ не ниже 11.

Предмет

Браслет или что-то другое, надеваемое на руку. *Энергостойкость создания: 600.*

Погодный купол Weather Dome

Областное

Создаёт мерцающий купол, отражающий любую плохую погоду (вплоть до заклинаний Буря включительно, вулканический пепел, дождь из лягушек и даже летающих насекомых!). Наводнения, оползни и другие подобные катастрофы разрушают купол. Под куполом воздух остаётся свежим, а температура комфортной для заклинателя.

Это также заклинание Погоды.

Длительность: 6 часов.
Базовая стоимость: 3 сотворение. 2 поддержание.
Требования: Не меньше двух заклинаний из школы каждого элемента (стихий).

Атмосферный купол Atmosphere Dome

Областное

Создаёт мерцающий купол, избирательно проницаемый для различных газов. Он может как выводить определённые газы, так и втягивать. После создания купола, заклинатель определяет желаемое состояние атмосферы; когда желаемое состояние каждого газа достигнуто, купол прекращает влияние на эти газы, пока обстановка внутри него не изменится. Этим заклинанием можно задавать не только состав атмосферы под куполом, но её давление; так что можно менять состав атмосферы, давление атмосферы, или и то и другое. Если какого-то газа на планете нет, то купол не сможет его выработать, он только собирает газы из окружающей атмосферы.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 6 часов.
Базовая стоимость: 4 сотворение. Половина поддержка.
Требования: Очистить воздух и Погодный купол.

Сопротивление давлению Resist Pressure

Обычное

Защищает объект от воздействия давления выше или ниже его родного, действует подобно Устойчивости к давлению (с.В77) или Устойчивости к вакууму (с.В96). Заклинатель должен выбрать получаемое преимущество и его уровень на время действия заклинания.

Это заклинание больше всего подходит для научно-направленных сеттингов; если же пространство между планетами заполнено обычным воздухом, а дно океана не сильно отличается от дна реки, толку от этого заклинания немного.

Сопротивление давлению не даёт возможность дышать в ставшем теперь не смертельным окружении; для таких целей пригодятся заклинания Дышать водой и Задержать дыхание.





Длительность: 1 минута.
Стоимость: Зависит от вы-
бранного преимущества.

Преимущество	Энергостои- мость
Устойчивость к давлению 1	2 сотворение; 1 поддержка
Устойчивость к давлению 2	3 сотворение; 2 поддержка
Устойчивость к давлению 3	5 сотворение; 3 поддержка
Устойчивость к вакууму	3 сотворение; 2 поддержка

Требования: Погодный купол.

Предмет

Палочка, посох или украше-
ние. *Энергостоимость создания:*
900.

Сопротивление радиации

Resist Radiation

Обычное

Описано в Заклинаниях тех-
нологий, с.182.

Сопротивление кислоте

Resist Acid

Обычное

Описано в Заклинаниях воды,
с.190.

Свобода

Freedom

Обычное

Описано в Заклинаниях дви-
жения, с.148.

Щит телепортации

Teleport Shield

Областное

Любая попытка сотворения
Телепортация (или Мерцание)
для попадания или покидания
зоны действия заклинания полу-
чает штраф -5.Проваленная по-
пытка телепортации внутрь зоны
имеет обычный эффект. Прова-

ленная попытка теле-
портации наружу зоны
удерживает пытающего-
ся на месте, физически
оглушённым и потра-
тившим всю энергию
на попытку! Удвоение
энергетической стоимо-
сти повысит штраф до
-10, а утроение – до -15!
Это заклинание дей-
ствует на заклинания
Телепортация, Хроно-
портация, Планарное сме-
щение, Хроносдвиг и на все их
вариации.

Это также заклинание школы
Врат.

Длительность: 1 час.

Базовая стоимость: 1/3 на со-
творение (минимальный радиус
3 ярда). Столько же поддержка.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Сторожевой пёс и
или Щит от заклинаний или Те-
лепортация.

Предмет

Может быть наложено на об-
ласть пола или земли, или на
ковёр или на что-то подобное.
Энергостоимость создания: 50 за
каждый ярд радиуса.

Силовой купол

Force Dome

Областное

Похоже на Погодный купол,
но Силовой купол отталкивает
любую физическую силу или ме-
тательное заклинание. Ничто не
может войти, кроме небольшого
количества света чтобы видеть
(внутри постоянные сумерки).
Также ничто не может покинуть
купол кроме света, а если закли-
натель захочет, то и свет не сможет
выйти. Однако, магия и магиче-
ские существа и предметы могут
проходить сквозь купол как будто
бы его и нет. После сотворения
Силовой купол ещё формируется
в течении секунды, так что у всех,
находящихся внутри области за-
клинания есть один ход чтобы её
покинуть.

Длительность: 10 минут.

Базовая стоимость: 3 сотворе-
ние. 2 поддержка.

Требования: Магичность 1, По-
годный купол и Перемещение.

Силовая стена

Force wall

Обычное

Создаёт мерцающий барьер,
который не могут пересечь фи-
зические силы и метательные

заклинания. Проникнуть могут
только свет и неметательные за-
клинания. Высота Силовой стены
– 4 ярда. Повышение стены воз-
можно пропорциональным повы-
шением стоимости (удвойте стои-
мость для удвоения высоты и т.д.).

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 2 очка за каждый
ярд длины на сотворение. Столь-
ко же поддержка.

Требования: Силовой купол.

Предмет

(а) Посох. Используется только
магами. *Энергостоимость созда-
ния:* 300. (б) За 100-кратную стои-
мость Силовая стена может быть
установлена навсегда.

Сплошной купол

Utter Dome

Областное

Защищает от физических и
магических атак; имеет эффект
как при совмещении Силового
купола и Пентаграммы. Однако,
внутри купола не могут быть при-
званы никакие существа, и нет
возможности досрочного разве-
ивания. Заклинание может быть
развезено Контрзаклинанием или
Рассеять магию. Сопrotивляется
любой попытке взглянуть сквозь
него магией. Как и Силовой купол,
Сплошной купол после сотворе-
ния формируется ещё секунду.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 6 сотворе-
ние. 4 поддежка.

Требования: Магичность 2, Си-
ловой купол и Щит от заклина-
ний.

Сплошная стена

Utter Wall

Обычное;

Сопротивление по проби- вающимся заклинаниям

Подобна силовой стене, но за-
щищает от физических и магиче-
ских атак; эффект как при совме-
щении Силовой стены и Защита
от заклинаний, стена.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 за каждый ярд
длины на сотворение. Столько же
поддержка.

Требования: Сплошной купол
и Защита от заклинаний, стена.

Предмет

(а) Посох. Используется толь-
ко магами. *Энергостоимость со-
здания:* 1.000. (б) За 100-кратную
стоимость Сплошная стена может
быть установлена навсегда.

Глава двадцать третья

Заклипания звука

☯ sukukku

Некоторые люди рано открывают в себе свои способности, и малыш в зелёном комбинезоне, похоже, хотел явить всему миру свои способности к визгу. Его пронзительные вопли как свёрла впились в виски Шейлы.

«Секундочку, ОК?», сказала она друзьям и быстро проговорила Гаситель Беллов. Как только она произнесла последний слог, крик малыша замолк, как будто его выключили. Его рот открылся ещё несколько секунд, прежде чем отсутствие звука напугало его и вывело из истерики.

Шейла вздохнула с удовлетворением и откинулась на свое место.

Для любого заклинания, действующего на звук, «объектом» является место, из которого звук исходит.

Звук Sound

Обычное

Производит какой-либо бессмысленно звук по желанию заклинателя – гул насекомых, далекий лепет голосов, звук падения, или что-то подобное. Заклинание не может произвести громкий шум. После сотворения заклинания Концентрация не требуется.

Длительность и стоимость: 1 для создания 5-секундного звука; 2 для создания звука, длящегося минуту; 1 за поддержание ещё минуту.

Предмет

Любой. Шумит постоянно (хотя для его включения и выключения часто используют Связь) *Энергостоймость создания:* 50.

Обострённый слух

Keen Hearing

Описано в *Заклинаниях контроля разума*, с.133.

Тишина

Silence

Областное

Создаёт область тишины. Ни один, находящийся в этой области, ничего не слышит, и ничто, происходящее в области, не производит звуков. Заклинание действует на область, а не на находя-

щихся в ней; любой, покинувший область, снова сможет говорить. В области тишины невозможно сотворить заклинание, требующее произнесения слов или звуков!

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 сотворение. 1 поддержание.

Требования: Звук.

Предмет

Область можно «заглушить» навсегда; заклинание накладывается на пол или почву, но оно рассеивается, если поверхность, на которую наложено заклинание, разорвана. В качестве переносной «заглушённой» зоны может выступать большой ковёр. *Энергостоймость создания:* 80 за каждый ярд радиуса, но для всей области надо сотворить лишь одно заклинание.

Звуковое зрение Sound vision

Обычное

Объект видит звуком, как летучая мышь или дельфин, как если бы имел преимущество Сканирование (Радар) (с. B81). Заклинания Тишина и Стена тишины действуют на объект как заклинание Темнота, а использующий заклинания Молчание или Волшебная бесшумность будет невидим для объекта Звукового зрения. Объект может пользоваться обычным зрением, если хочет, и достаточно светло.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение. 2 на поддержание.

Требования: Обострённый слух или преимущество Обострённый слух.

Предмет

Посох, палочка или украшение; действует лишь на надевшего. *Энергостоймость создания:* 400.

Гром Thunderclap

Обычное

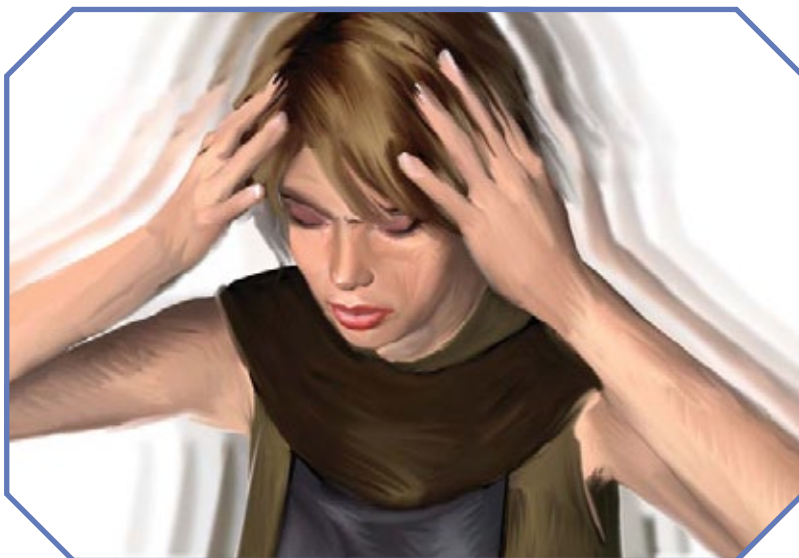
Раздаётся один громкий звук, вроде взрыва или раската грома. «Объектом» является точка, которую заклинатель выбрал центром заклинания. На открытой местности каждый в радиусе 3 ярдов должен сделать бросок против ЗД или будет оглушён, оглушённый может каждый час делать бросок против ЗД, чтобы прийти в себя. В закрытом помещении (меньше 10 ярдов хоть в одном измерении) увеличьте радиус до 6 ярдов! Заклинатель делает бросок против ЗД+2.

Стоимость: 2.

Требования: Звук.

Предмет

Перчатки, посох, палочка или украшение. *Энергостоймость создания:* 300.



Голоса Voices

Обычное

Создаёт осмысленный звук нормальной громкости – голоса, музыку и т.д. от заклинателя требуется постоянная концентрация.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 2 на поддержание.

Требования: Звук.

Предмет

Любой. Предмет повторяет одно высказывание снова и снова (если только не подвержен заклинанию Связь). *Энергостойкость создания: 20 за слово.*

Искажение

Garble

Обычное; Сопротивление по Воле

Объект (живое существо) может произносить лишь бессмысленные звуки; что бы он ни сказал, всё звучит искажённо. Это заклинание может сделать вражеского волшебника беспомощным!

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание.

Требования: Голоса.

Предмет

(а) Одежда или украшение; действует лишь на надевшего. Всегда включено. *Энергостойкость создания: 400.* (б) Посох или палочка. Применяется лишь магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 1.000.*

Имитация голоса

Imitate voice

Обычное; Сопротивление по ЗД

Изменяет голос объекта, точно имитируя голос известного заклинателю существа (в том числе интонацию и акцент). Если знакомый голос воссоздаётся из памяти, на умение накладывается штраф -2; если заклинатель слышал голос всего несколько раз или давно, штраф -3 и больше (в этом случае помогут Отличная или Фотографическая память). Для того, чтобы определить обмануло ли заклинание кого-то хорошо знающего поддельваемый голос, при первой встрече проведите быстрое состязание заклинания против ИН слушающего.

Модификаторы: +2 хорошо знакомым с имитируемым голосом; -2 слушателю, не ожидающему подвоха или не прислушивающемуся.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 1 на поддержание.

Требования: Голоса.

Стена тишины

Wall of Silence

Областное

Окружает заколдовываемую область стеной, не пропускающей звуки. Находящиеся внутри не могут ни слышать, ни докричаться до оставшихся снаружи. Сотворение заклинаний, требующих произнесения слов не нарушается.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 2 на сотворение. 1 на поддержание.

Требования: Тишина.

Предмет

Как для Тишины, но стоимость – 100 за каждый ярд радиуса.

Молчание

Hush

Обычное; Сопротивление по Воле

Объект (живое существо или предмет) не может издать ни звука, ни случайно, ни специально. Прибавьте при броске 3 к умению объекта Скрытность, или отнимите 5 от броска Слуха для прислушивающегося. Это заклинание может заглушить вражеского волшебника в бою!

Длительность: 10 секунд, если объект сопротивляется, иначе 1 минута.

Стоимость: 2 на сотворение. 1 на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Тишина.

Предмет

Одежда или украшение; Действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания: 200.*

Волшебная бесшумность Mage Stealth

Обычное

Объект может бесшумно двигаться и дышать, но при надобности может говорить. Другие преимущества как при Молчании.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 2 на поддержание.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Молчание.

Предмет

Одежда или украшение; Действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания: 500.*



Великий голос Great Voice

Обычное

Объекта могут слышать чётко и ясно все, кого он видит, даже на большом расстоянии. Объект может выбрать тех, кто может его слышать перед тем, как начать говорить (конечно, те, кто находятся в пределах зоны обычной слышимости, будут слышать его в любом случае). Заметьте, что спрятавшись за камень, слышимость не испортить. Это заклинание широко применяется капитанами кораблей, военными командирами и ораторами. Если голос изначально громкий, под действием заклинания он может стать раздражающим. Но не оглушит и не причинит вреда.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 3 на сотворение. 1 на поддержание.
Время сотворения: 2 секунды.
Требования: Голоса и Гром

Предмет

Посох, палочка, шлем или украшение; действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания:* 200.

Шум Noise

Областное

Наполняет область бессмысленным, длительным и очень громким шумом. Никто, находящийся в этой области не может разговаривать или слышать другие звуки. Применение любого умения, основанного на ИН, или рассеяно (например заклинания), или получает штраф -3 (или и то и другое! по желанию Мастера). Область, на которую наложено заклинание, окружает Стена тишины. Заклинание взаимно резистивно с заклинанием Тишина.

Длительность: 5 секунд.
Стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание.
Требования: Стена тишины.

Предмет

Область можно навсегда сделать шумной; заклинание накладывается на пол или почву, но оно рассеивается, если поверхность, на которую наложено заклинание, разорвана. В качестве переносной «шумной» зоны может выступать большой ковёр. *Энергостойкость создания:* 100 за каждый ярд радиуса, но для всей области надо сотворить лишь одно заклинание.

Отложенное сообщение Delayed Message

Областное

Создаёт устное сообщение, про-

изнесение которого может быть отложено до вхождения в зону действия заклинания определённого человека. Получатель, независимо от шума, слышит сообщение хорошо, остальные сообщения не слышат. Если в области сотворить заклинание Обнаружить магию, оно покажет, что в области висит отложенное сообщение, но больше информации можно получить только при критическом успехе. При критическом успехе становится известным (случайно выбирается из): отправитель, получатель или слова (но не скрытый смысл) сообщения.

Это заклинание не считается «поддерживаемым» - после сотворения заклинатель может забыть о нём.

Длительность: пока не придёт получатель.

Стоимость: 3 за простое предложение - одна мысль. Не поддерживается.

Время сотворения: 4 секунды.
Требования: Магичность 1, Голоса и Почувствовать жизнь.

Сопротивление звуку Resist Sound

Обычное

Объект (личность, существо и предмет) и всё, что он несёт, становится иммунным к звуковым эффектам: Гром их не оглушит, звуковое оружие не причинит вреда, Струя звука не оглушит ит.д. Однако, шум всё ещё может отвлекать. Заклинание популярно на высоких ТУ.

Это также Заклинаний защиты и предупреждения.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 2 на сотворение. 1 на поддержание.
Требования: Не меньше 4 заклинаний звука.

Предмет

(а) Любой. Действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания:* 800. (б) Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 1.200.

Струя звука Sound Jed

Обычное

Из пальца выстреливается узкий луч пронзительного звука. Для попадания заклинатель бросает каждый ход против ЛВ-4 или Природной атаки. От такой атаки можно уклониться или блокировать её, но парировать её нельзя. Заклинание не наносит урона, но каждый поражённый должен сделать бросок против 3Д минус стойкость заклинания, чтобы избежать оглу-

шения (см. Эффекты оглушения стр. В420). За каждые пять единиц СП персонаж получает премию к 3Д при проверке +1. Для восстановления оглушённый может каждый ход кидать против 3Д минус стойкость заклинания.

Длительность: 1 секунда.
Стоимость: От 1 до 4 на сотворение. Столько же на поддержание. Дальность в ярдах равна стойкости. *Требования:* Великий голос.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 400.

Сотрясение Concussion

Метательное

Описано в Заклинаниях воздуха, стр. 26.

Разговор Converse

Обычное

Позволяет заклинателю и объекту заклинания спокойно говорить, не опасаясь подслушивания, даже в шумном окружении (например, на вечеринке). Вне зависимости от окружающего шума собеседники будут слышать каждое слово друг друга. Другие существа в пределах слышимости будут слышать лишь бессмысленный гул разговора. Разговор сопротивляется заклинаниям, блокирующим звук, например Тишине и Шуму.

Длительность: пока поддерживается зрительный контакт.
Стоимость: 2.
Требования: Магичность 1, Искажение и Тишина.

Предмет

Любой. Используется лишь магами. *Энергостойкость создания:* 150.

Удаленный слух Far-Hearing

Информационное

Заклинатель может слышать любой разговор, который он может видеть, не зависимо от расстояния; он может слышать через препятствия толщиной до 6 футов. Он автоматически выполняет проверку слуха.

Это также заклинание школы Знаний.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 4 на сотворение. 2 на поддержание.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 1 и четыре других заклинаний Звука.

Нельзя при недостатках Глухота или Тугоухость.

Предмет

Одежда или украшение. Действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания:* 400.

Писарь

Scribe

Обычное

На время действия заклинания оживляет ручку, которая будет записывать всё, что диктует ей заклинатель. Если величина провала при чтении заклинания 1 или 2, ручка будет писать, но с грамматическими ошибками! Поэтому заклинатель должен проверить свою работу.

На высоких ТУ это заклинание можно применять к пишущим машинкам, компьютерным клавиатурам и прочим устройствам для письма.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 1 на поддержание.

Требования: Голоса, Танцующий объект и знание письма хотя бы для одного языка на уровне не ниже чем «с акцентом».

Предмет

Ручку можно оживить навсегда за 250 очков. За дополнительные 100 очков энергии (можно и отдельным зачарованием) заклинатель может настроить ручку на чей-то ещё голос.

Нотный писарь

Musical scribe

Обычное

На время действия заклинания оживляет ручку, которая будет записывать музыкальной грамотой любую мелодию, которую заклинатель будет бурчать, петь или играть на музыкальном инструменте. Заклинатель может настроить ручку не на себя, а на другого человек (или на радио ит.д.). Ручка записывает только музыку; если надо записать текст, это может сделать вторая ручка, под действием заклинания Писарь!

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 1 на поддержание. Если бумага не разлинована для записи нот. Увеличьте стоимость сотворения и поддержания на 1, так как ручке приходится кроме записи нот лить бумагу.

Требования: Писарь.

Предмет

Ручку можно оживить навсегда за 350 очков. Заклинатель может по

желанию «направлять» её на тот или иной источник музыки.

Сообщение

Message

Обычное; Сопротивление по блокирующим звук заклинаниям

Отсылает объекту звуковое послание. Используйте модификаторы Больших расстояний (с.14). Если заклинатель не знает объект, он получает штраф -2. Если заклинатель не знает местоположение объекта, он получает штраф -5 (исправляется успешным применением заклинания Искатель). Эти штрафы складываются. Успешный применение заклинания Слежка даёт премию +5.

Объект слышит сообщение чётко и ясно не зависимо от звуков, его окружающих, но сообщения слышит только он. Тишина, Стена тишины и Шум будут сопротивляться входящему сообщению.

Это так же заклинание Общения и понимания.

Длительность: Сообщение идёт со скоростью 50 миль/час. Если удвоить стоимость удвоится и скорость.

Стоимость: 1 за 15 секунд сообщения.

Время сотворения: Столько же, сколько заклинатель говорит сообщение.

Требования: Великий голос и Искатель.

Предмет

Раковина, в которую надо говорить, концентрируясь на виде объекта и его окружения. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Волшебный рот

Wizard mouth

Обычное

Описано в *Заклинаниях знания*, стр. 104.

Изменить голос

Alter Voice

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Описано в *Заклинаниях контроля тела*, стр. 41.

Серебряный язык

Silver tongue

Обычное

Даёт объекту преимущество Голос (стр. В97). На существ уже имеющих это преимущество заклинание не действует.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 на сотворение. 2 на поддержание.

Требования: Голоса и Контроль эмоций.

Предмет

(а) Посох или палочка. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостойкость создания:* 200. (б) Украшение; на нём должно быть изображение соловья. Всегда включено, действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания:* 600.

Эхо прошлого

Echoes of the Past

Обычное

Описано в *Заклинаниях знаний*, стр. 107.

Волшебное ухо

Wizard ear

Обычное

Создаёт копию уха заклинателя, которым он может слышать. Ухо может двигаться, не врезааясь в предметы (как если бы у него было Звуковое зрение), однако оно может различать лишь размер и общую форму коридоров и комнат. Это заклинание может быть сотворено на ранее созданный Волшебный глаз (обычный или невидимый); это не изменит его формы, но даст возможность слышать разговоры и прочие звуки.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 на сотворение. 3 на поддержание.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Перемещение, Удалённый слух и Звуковое зрение.

Предмет

Любое рисованное или скульптурное изображение уха можно превратить в неподвижное Волшебное ухо, таким образом, два носителя амулета в форме уха могут слышать друг друга независимо от расстояния. Каждое такое Ухо соединено лишь с одним амулетом и наоборот. *Энергостойкость создания:* 450.

Невидимое

волшебное ухо

Invisible Wizard Ear

Обычное

Создаёт Волшебное ухо, которое нельзя увидеть без заклинания Видеть невидимое. Его можно атаковать наугад, но складывающиеся штрафы за его невидимость и малый размер делают это практически невыполнимым.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 на сотворение. 3 на поддержание.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Волшебное ухо и Невидимость.

Глава двадцать четвёртая

ЗАКЛИНАНИЯ

ТЕХНОЛОГИЙ

sukukku



«Ну и что это?»
«Родители говорят эта штука очень старая. Она детектирует магию и всё такое.»
«Мой мобильник тоже детектирует.»

«Ну, да, но в ней нет мана-чипов. Работает на заклинаниях и аналоговых чарах.»

«Ну и?»

«Не знаю. Думаю, когда-то это была шикарная штука.»

«Плевать!»

Традиционно, магические сеттинги находятся на доиндустриальных ТУ – не выше 4. Однако внесение в постиндустриальный сеттинг магии может дать и игрокам и Мастеру новые возможности и области для исследований. Особенности механизированного мира должны логично появляться в сеттингах, где сосуществуют высокие технологии и заклинания, поддерживающие и изменяющие их.

В отличие от остальных заклинаний, заклинания технологий являются Технологическими умениями (с.В168) и должны быть выучены для соответствующего ТУ. Если маг является экспертом заклинаний, предназначенных для взаимодействия с техникой ТУ10, он получает штраф при попытке зарядить бластер ТУ11 или получить энергию из батарейки для фонарика ТУ7.

Эти штрафы так же налагаются на требования. Чтобы заклинание технологий считалось удовлетворяющим требованиям, вы должны знать его на уровне, соответствующем трате одного очка персонажа на заклинание. Так маг, желающий выучить заклинание Определить функцию/ТУ9 должен знать либо заклинание Искать механизм/ТУ9 на уровне ИН-2, либо Искать механизм/ТУ10 на уровне ИН-1 (чтоб компенсировать штраф -1), либо Искать механизм/ТУ8 на уровне ИН+3 (чтоб компенсировать штраф -5).

ЗАКЛИНАНИЯ МЕХАНИЗМОВ

Механизмом считается инструмент, который, для выполнения работы, использует, хранит или преобразует энергию. Так ручная дрель не является механизмом, а электрическая – является. Часы, работающие на энергии сжатой пружины – механизм, а солнечные – нет. При спорных ситуациях последнее слово остаётся за Мастером.

В некоторых случаях для определения возможности сопротивления механизма заклинаниям важно определить его атрибут. В большинстве случаев для этой цели подходит ЗД; большинство механизмов имеют ЗД 10, если не указано другое значение.

Предполагается, что заклинания механизмов действуют на механизмы, не обладающие интеллектом или своей волей; как правило, они не воздействуют на существ, созданных как персонажи. Они действуют на механизмы с ИН не выше 5, а также, на некоторые механизмы с мета-чертой Автомат. ИИ и другие разумные механизмы должны контролироваться заклинаниями Общения и понимания или Контроля разума (однако, Мастер может наложить штраф -4 за «чуждость» разума). По усмотрению Мастера на разумные механизмы могут действовать физические заклинания из Заклинаний механизмов, такие как Отказ или Сбой.

Искать механизм/ТУ

Seek Machine/TL

Информационное

Сообщает магу примерное расстояние и направление до любого ближайшего механизма. Заклинатель может уточнить тип искомого устройства: лазеры, компьютеры, источники света и т.д. Любой известный образец технологии может быть исключён из поиска, если маг укажет на них до сотворения заклинания. Используются Модификаторы больших расстояний (с.14).

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 100.

Определить функцию/ТУ

Reveal Function/TL

Информационное; Сопротивление по заклинаниям, скрывающим наличие магии

Определяет функцию исследуемого механизма. Если объект имеет более одной функции, заклинание определяет их по порядку сложности (начиная с простейших) и сообщает заклинателю о наличии дополнительных функций. Повторное сотворение определяет по одной дополнительной функции за сотворение.

Также заклинание может быть использовано для определения как активировать одну из известных функций (например, какую кнопку нажать); заклинатель имеет одну попытку со штрафом -5! При успехе заклинатель может использовать механизм, применяя соответствующее умение (или ИН-6) получая за незнакомство с этим механизмом штраф всего -1.

Стоимость: 8.

Время сотворения: 10 минут.

Требования: Искать механизм.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания: 1.500.*

Контроль механизма/ТУ

Machine Control/TL

Обычное

Контроль над действиями одного механизма (любого размере с ИН меньше 6) или роя мелких механизмов общим весом не более 100 фунтов или количеством не более 1.000. Для контроля механизма заклинатель должен знать его назначение/функцию. Заклинание не даёт премии умению для использования механизма – заклинатель должен применять свои умения Тяжелое оружие, Использование компьютера, Вождение и т.д. Требуется концентрации.

Заклинание действует на механические или электрические органы управления механизмом. Маг может использовать заклинание, чтобы камера сделала снимок, робот задушил своего злого создателя, а оружие расстреляло

весь боезапас. Он не может двигать или нацеливать объект, если только он не самонаводящийся или самодвижущийся (по крайней мере без применения заклинания Перемещение).

Если ещё кто-то контролирует объект (например, ИИ или водитель в автомобиле), то он каждую секунду может перехватить контроль над механизмом в результате быстрого состязания между эффективными уровнями умения заклинателя и умения оператора (или Воли+ТУ для кибернетического управления).

Знающий это заклинание, может творить на механизмы Наездник или Ментальный Наездник, однако сенсорный аппарат механизма может быть не предназначен для человеческих существ.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 6 сотворение.3 поддержка.

Требования: Определить функцию, Молния и Взлом.

Предмет

Посох, палочка, головной убор или украшение. *Энергостойкость создания: 1.000 для создания предмета, контролирующего определённый тип механизмов; 2.000 для создания предмета, контролирующего любые механизмы.*

Призыв механизма/ТУ

Machine Summoning/TL

Обычное

Призывает один механизм указанного типа (ИН меньше 6). Расстояние не влияет на это заклинание. Если заклинание сотворено успешно, то заклинатель знает расположение ближайшего механизма нужного типа, расстояние до механизма и сколько понадобится времени, чтобы механизм пришёл к нему. Механизм движется к заклинателю на всей возможной скорости, пока не кончится действие заклинания или пока механизм не окажется в непосредственной близости от заклинателя.

Конечно, механизм может быть не приспособлен для прокладывания маршрута, у него может кончиться топливо, энергия и т.д. Например, холодильник на ТУ7 вообще не сможет двигаться. Автомобиль на ТУ7 будет ехать по

прямой, невзирая на такие препятствия как пешеходы, ямы и фонарные столбы...

Когда механизм достигнет заклинателя он остановится не атакуя его. Если заклинатель или один из его компаньонов атакует механизм, заклинание провалено.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 4 секунды.

Требования: Контроль механизма.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания: 500 для создания предмета, призывающего определённый тип механизмов; 1.000 для создания предмета, призывающего любые механизмы.*

Разговор с механизмом/ТУ

Machine Speech/TL

Обычное

Позволяет общаться с любым механизмом (независимо от ИН) на родном «языке» механизма. Если язык не звуковой, заклинатель должен поддерживать физический контакт с портом интерфейса или антенной. Количество полученной информации зависит от ИН механизма; механизм с ИН меньше 3 вряд ли будет знать что-нибудь интересное. Каждая минута разговора позволяет задать один вопрос и получить ответ на него.

Это также заклинание Общения и Понимания.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 сотворение. 3 на поддержка.

Требования: Призыв механизма.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания: 1.200 для создания предмета, позволяющего общаться с определённым типом механизмов; 5.000 для создания предмета, позволяющего общаться с любым типом механизмов.*

Сбой/ТУ

Glitch/TL

Обычное; сопротивление по 3Д

Эквивалент Спазма (с.35) для механизмов. Это заклинание вызывает мгновенный сбой в работе механизма. Механизм может выронить то, что держит, потерять какую-то часть, у него может сло-



маться зубец на шестерёнке или неправильно передаться пакет информации. Изобретательный заклинатель может придумать множество вариантов. Последствия могут быть как просто неприятными (при сотворении заклинания на фонарик), так и смертельно опасными (при сотворении на медробота посреди операции).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4, не может быть поддержано.

Требования: Контроль механизма.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами; нужно коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 300.*

Отказ/ТУ Malfunction/TL

**Касательное;
Сопротивление по ЗД**

Эквивалент Полного паралича для механизмов. Механизм просто прекращает работать на время действия заклинания (самолёт падает, сенсоры «слепнут» и т.д.). Заклинатель должен коснуться объекта.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5, не может быть поддержано, требуется пересотворять.

Требования: Магичность 2 и Сбой.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами; нужно коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 2.000.*

Схема/ТУ (OT) Schematic/TL (VH)

Информационное

Создаёт в уме заклинателя детальную схему механизма. Заклинатель может изучить схему на досуге или проверить напечатанную схему. Однако заклинание не даёт никаких премий к умениям; например, чтобы понять схему термоядерной электростанции звездолёта заклинатель должен иметь некоторый уровень умения Инженерия (Термоядерный синтез). Чтобы извлечь толк из схем оружия понадобятся Инженерия или Оружейник. Продолжительность заклинания – время, в течение которого заклинатель помнит схему достаточно ясно. При сотворении заклинатель должен касаться объекта.

По желанию схема может отражать как текущее состояние

объекта (показывая внутренние повреждения, модификации и износ), так и объект в идеальном состоянии. Второй способ применения заклинания даёт возможность составить схему, имея лишь часть объекта (часть должна весить не менее 5% от общей массы). Например, это позволит восстановить схему устройства Предвестника по его части. В любом случае стоимость сотворения рассчитывается из массы неповреждённого механизма.

Даже поддерживаемое заклинание не учитывается при расчёте штрафов.

Это также заклинание Знаний.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 5 для объекта с массой не больше одной тонны, еще по 1 очку за каждую тонну массы. Половина для поддержки.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Определить функцию и История.

Предмет

Калька или головной убор. Используется только магами; нужно коснуться объекта. *Энергостойкость создания: 200.*

Реконструкция/ТУ (OT) Rebuild/TL (VH)

Обычное

Это заклинание – продвинутая версия заклинания Починить. Заклинание восстанавливает объект даже из отдельного фрагмента. Заклинатель сначала должен успешно сотворить Схему, а затем, пока схема ещё в голове, начать творить Реконструкцию. Для простых объектов Схема необязательна. При достаточном количестве энергии вы можете восстановить звездолёт из куска переборки!

Объект восстанавливается со скоростью 500 фунтов утраченной массы в секунду, с момента сотворения заклинания. Так, чтобы восстановить 30-тонный танк понадобится две минуты. Потребность в экзотических материалах может наложить штраф на умение или замедлить восстановление.

Модификаторы ТУ игнорируются при восстановлении простых устройств, не являющихся механизмами. Магические предметы не могут быть реконструированы.

Это также заклинание Починки и Поломки.

Длительность: постоянно.

Базовая стоимость: 30, если конечная масса объекта не больше 500 фунтов; начальная масса объ-

екта не имеет значения. Добавьте 1 дополнительное очко за каждые дополнительные 500 фунтов конечной массы.

Время сотворения: 1 секунда за каждое требуемое очко энергии.

Требования: Магичность 3, Починить, Создать объект и минимум три заклинания каждого элемента. Для сотворения заклинания на механизмы требуется Схема.

Анимировать механизм/ТУ (OT) Animate Machine/TL (VH)

Обычное;

Сопротивление по Воле

Призывает духа чтобы оживить механизм к которому прикасается заклинатель. Это заклинание может воздействовать на персонажей с мета-чертой Машина (с.B263), хотя разумные механизмы могут сопротивляться.

Призванный дух управляет оживлённым механизмом так, как если бы им управляли обычным образом. Дух контролирует и все электронные и механические приспособления (включая оружие) встроенные в механизм.

Дух имеет ЛВ10 и ИН9 с мета-чертами Автомат и Дух (с.B263). Он подчиняется всем приказам заклинателя и указанного хозяина, но все приказы воспринимает буквально! «Скинь меня у дома» – неудачная команда ожившему вертолёту. В таких случаях бросайте против ИН духа, чтобы выяснить понял ли он приказ буквально.

При критическом провале при сотворении заклинания в механизм вселяется демон и пытается убить заклинателя и всех кого сможет достать. Заклинатель не может изгнать демона, просто не поддерживая заклинание – демон сам тратит свои 15 ЕУ на поддержку заклинания! В других отношениях демон не отличается от призванного духа.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 8 для машин массой не более тонны, 9 от тонны до двух, 10 от двух до четырёх, 11 от четырёх до восьми, 12 от восьми до 16 тонн, и так далее удваивая максимальную массу механизма за каждое дополнительное очко энергии. Половина для поддержания.

Время сотворения: 1 секунда за каждое требуемое очко энергии.

Требования: Контроль механизма и Анимация или Анимировать объект.

«Любая достаточно развитая
технология неотличима от магии»
— Артур Чарльз Кларк

Вселение в механизм/ТУ Machine Possession/TL

Обычное;

Сопротивление по Воле

То же, что Анимировать механизм, но в механизм вселяется дух самого заклинателя. Механизм должен иметь ИН не больше 5.

Заклинатель контролирует механизм, как если бы он сам был за рычагами управления. Он имеет полный доступ к памяти механизма и его возможностям, а также может применять все умения и способности механизма, как если бы они были его собственными. Он может использовать свои ментальные способности, но не может физические (это значит, что заклинания могут твориться, только если не требуют речи и жестикуляции).

Заклинание позволяет заклинателю использовать свои органы чувств вместе с механическими; иначе заклинатель будет инвалидом – механизмы ТУ6 и ниже обычно глухи и слепы.

Во время действия заклинания тело заклинателя лежит без сознания и должно быть под охраной.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 6 сотворение. 3 поддержка.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Контроль механизма и Ментальный наездник или Ментальный пассажир.

Предмет

Пара одинаковых украшений, одно из золота, другое из серебра. Заклинатель надевает золотое украшение, а серебряное помещается в механизм. В дальнейшем заклинание может быть сотворено в любое время независимо от расстояния. Если применяется Камень силы (Powerstone), то он находится в золотом украшении. Если одно из украшений сломано,

то второе теряет магические свойства. Энергостойкость создания: 1.000 за два украшения, каждое украшение должно содержать искусственный драгоценный камень не дешевле \$200.

Постоянное вселение в механизм/ТУ (ОТ)

Permanent Machine Possession/TL (VH)

Обычное;

Сопротивление по Воле

То же, что и Вселение в механизм, но дух заклинателя остаётся в механизме пока не решит его покинуть или пока не будет изгнан соответствующим заклинанием (Отменить вселение, Снять проклятие, Контрзаклинание и т.д.). На время действия заклинания жизнь в теле заклинателя приостанавливается (с.94). Заклинание рассеивается, если тело заклинателя умирает. Если механизм, в который вселился заклинатель, получает повреждение, заклинатель должен совершить бросок своего ЗД или его тело получит такое же повреждение. Если механизм «гибнет», то заклинатель должен сделать бросок ЗД чтобы не погибнуть вместе с ним!

Вдобавок заклинатель должен каждый день кидать Волю, при провале он теряет один пункт ИН. Заклинатель не должен бросать если его ИН уже опустился до ИН или Воли механизма. Потерянные очки атрибутов восстанавливаются после завершения действия заклинания. Если ИН заклинателя опустился до 5, то снять заклинание смогут только заклинания Отменить вселение или Снять проклятье.

Длительность: не определена (может быть постоянной).

Стоимость: 30.

Время сотворения: 5 минут.

Требования: Магичность 3 и Вселение в механизм.

Пробудить компьютер/ТУ (ОТ)

Awaken Computer/TL (VH)

Обычное

Подобно Пробудить духа изделия это заклинание пробуждает дух компьютера, наделяя его собственным сознанием и разумом. Если на компьютере работает разумная программа, то она попытается сопротивляться; если сопротивление не удалось, то программа «без сознания» на время действия заклинания.

ИН пробужденного духа компьютера равен его Сложности+5. Дух имеет доступ ко всем базам данных компьютера и периферии, однако он не может считать данные из баз данных хост-машины. Он имеет такой же доступ к другим компьютерам сети, как и любой работающий на компьютере; его умения Программирование и Использование компьютера равны его ИН. Дух повинуется заклинателю, но имеет свою волю (также из-за своей природы он всё понимает очень буквально).

Духи компьютера зачастую очень причудливы. Они помнят что произошло в их прошлое пробуждение; между пробуждениями духи существуют, но спят.

Если при первом пробуждении духа компьютера произошёл критический провал, дух становится злым и порочным и пытается причинить вред заклинателю и всем, кого сможет достать. Его Взлом компьютера равен его Сложности; если нет причин сохранить данные, он стирает их все просто потому, что может сделать это.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 8 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Анимация и Мудрость.

Предмет

Компьютер может быть пробуждён навсегда за стократную стоимость.

ЗАКЛИНАНИЯ ЭНЕРГИИ

«Энергией» считается любая энергия, которую применяют механизмы для совершения работы. На ТУ8 это обычно означает электричество. На более ранних ТУ может применяться механическая энергия водяной мельницы или

пара, а на будущих ТУ может использоваться различная экзотическая энергия. «Топливом» называется любое вещество, расходуемое для получения энергии. Топливом может быть многое от дерева, до антиматерии. ТУ топлива и источ-

ника питания является тот, на котором их применяют для питания механизмов. Если топливо имеет несколько ТУ, то при расчётах используйте наиболее удобный заклинателю. Многие нижеприведённые заклинания требуют

конверсии общепринятых единиц энергии в очки магии GURPS. По умолчанию считается, что один киловатт-час (кВт-ч) равен 10 очкам энергии; поэтому 360 киловатт (кВт) равны 1 очко/секунду, а 360 киловатт-секунд (кВт-с) или килоджоуль (кДж) равны 1 очку. Однако, в некоторых сеттингах может быть другая пропорция; заклинания энергии могут стать слишком сильными в сеттингах с реакторами на антиматерии и Мастер может захотеть ослабить их.

Искать

электроэнергию/ТУ

Seek power/TL

Информационное

Сообщает направление и примерное расстояние до ближайшего значительного источника энергии. Используйте модификаторы больших расстояний (с.14). Любые известные источники энергии можно исключить, если заклинатель напрямую их укажет перед тем, как начнёт.

Источники энергии неиспользуемые в момент поиска (например батарейка не подключённая к цепи) обнаружить сложнее; удвойте штрафы за расстояние.

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Предмет

Палочка, указывающая нужное направление и светящаяся соответственно важности цели. Энергостоймость создания: 60.

Искать топливо/ТУ

Seek Fuel/TL

Информационное

Сообщает направление и примерное расстояние до ближайшего значительного источника топлива. Используйте модификаторы больших расстояний (с.14). Любые известные источники топлива можно исключить, если заклинатель напрямую их укажет перед тем, как начнёт.

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Предмет

Тонкий градуированный металлический стержень, указывающий нужное направление и показывающий на шкале примерное количество топлива. Энергостоймость создания: 60.

Проверить топливо/ТУ

Test Fuel/TL

Информационное

Определяет, может ли вещество использоваться как топливо для определённой цели (механизма). Заклинание ничего не сообщает о составе вещества или содержащейся энергии, но сообщает о наличии примесей, осадков и инородных предметов, которые могут помешать нормальной работе; оно детектирует магию.

Стоимость: 1 на проверку одного фунта или галлона; 3 на проверку всего топлива в радиусе одного ярда.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Энергостоймость создания: 100.

Консервация топлива/ТУ

Preserve Fuel/TL

Обычное

Предотвращает порчу топлива. Дрова не гниют, бензин не испаряется, прекращается даже радиоактивный распад в ядерном топливе!

Длительность: 1 неделя.

Стоимость: 4 за каждый фунт топлива, половина на поддержку.

Требования: Проверить топливо.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Энергостоймость создания: 400. (b) Ящик или контейнер; всегда действует; содержимое контейнера консервируется на любое время. Энергостоймость создания: 40 за каждый фунт содержащегося топлива (округлять вверх).

Очистить топливо/ТУ

Purify Fuel/TL

Обычное

Удаляет из топлива все примеси и осадки, делая его вновь пригодным к использованию. Если топливо было полностью испорчено, заклинание удалит примеси... ничего не оставив!

Стоимость: 1/2 на фунт очищаемого материала (минимум 1).

Требования: Очистить воду или Разложение.

Предмет

Посох, палочка или украшение. Нужно коснуться объекта. Энергостоймость создания: 200.

Создать топливо/ТУ

Create Fuel/TL

Обычное

Превращает любую природную субстанцию в основное жидкое или твердое топлива соответствующего ТУ. На ТУ5 камень превратится в уголь, а на ТУ7 – в уран.

Другие заклинания энергии

(Вытянуть энергию или Украсть энергию) не могут извлекать энергию из магически созданного топлива или механизмов, использующих это топливо.

Длительность: бесконечная.

Стоимость: Значение ТУ на фунт, так топливо ТУ5 будет стоить 5 очков за фунт. Минимальная стоимость очко за фунт.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Искать топливо и любые два заклинания превращения.

Предмет

(а)Компьютер может быть пробуждён навсегда за стократную стоимость; используется только магами. Нужно коснуться предметом превращаемого в топливо материала. Энергостоймость создания: 400. (b) Тгель или контейнер, который будет превращать содержимое в топливо. Энергостоймость создания: 100 за фунт дневной выработки контейнера.

Истинное топливо/ТУ

Essential Fuel/TL

Обычное

Превращает обычное топливо в его магический экстракт. Истинное топливо горит в 10 раз дольше обычного и выделяет в 3 раза меньше загрязнения (дым, радиация итд.). У транспорта, едущего на Истинном топливе, в 10 раз увеличивается дальность хода; в сеттингах, где магия тайна, это может привести к появлению мифов о 200-мильных карбюраторах (едущих 200 миль на одном галлоне бензина).

Истинное топливо улучшает только топливо для механизмов; если сотворить его на сено и скоромить мулу, то ничего не произойдёт.

Другие заклинания энергии (Вытянуть энергию или Украсть энергию) не могут извлекать энергию из Истинного топлива или механизмов, использующих это топливо.

Длительность: бесконечная.

Стоимость: очко за фунт.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: любые шесть заклинаний Энергии.

Остановить энергию

Stop Power

Областное

Прекращается поток энергии в области, что вызывает остановку всех механизмов. В зависимости от конструкции это может привести или не привести к поломке. Если поломки не произошло, механизм продолжает нормально работать

после выхода из зоны действия заклинания.

Длительность: 1 минута.
Базовая стоимость: 3 сотворение. Половина поддержка.
Время сотворения: 3 секунды.
Требования: Магичность 1 и Искать Электроэнергию.

Предмет

Палочка или посох, используется только магами. *Энергостоймость создания:* 800.

Передать

электроэнергию/ТУ Lend Power/TL

Обычное

Заклинатель тратит энергию, чтобы питать механизмы. Теоретически, магов с помощью этого заклинания достаточно большой круг может питать звездолёт вместе со всем вооружением. Заклинанием нельзя напрямую заряжать батарейки и другие источники энергии, но можно питать устройства, их заряжающие.

Длительность: не определена.
Стоимость: Мастер должен перевести требующуюся устройству энергию в очки магии (с.178-179). Минимальная энергостоймость – 1 очко в час; высокий уровень умения не снижает затраты.
Требования: Магичность 2 и Искать Электроэнергию.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Используется только магами; надо коснуться объекта. *Энергостоймость создания:* 1.000 (б) Любой механизм может быть зачарован так, чтобы ему мог дать энергию любой желающий маг. Магу не надо знать это заклинание; энергию проводят сами чары. Зачарованный механизм также сможет брать энергию от Камней Силы (Powerstone) и заклинания Поддержать заклинание. *Энергостоймость создания:* очко за каждые 100 фунтов массы механизма (округлять вверх); минимальная стоимость 250.

Двигатель/ТУ Propel/TL

Обычное

Позволяет, используя магическую энергию, управлять любыми механизмами, преобразующими энергию или топливо в движение, от газонокосилки до звездолёта. Обычно, это означает транспорт; подробности – с.В462 Транспорт.

Длительность: 10 минут.
Стоимость: Умножьте МВс (в

тоннах) на желаемое Движение (вплоть до Максимальной скорости транспорта), а затем разделите на Умение заклинателя. Минимальная стоимость – одно очко; высокое умение не снижает стоимость. Столько же поддержка.

Требования: Создать топливо и Танцующий объект.

Пример: Маг с умением Двигатель/ТУ7-15 хочет переместить спорткар (с.В464) на его максимальной скорости Движение 75 (150 миль/час). Спорткар весит 1,8 тонн. Для того, чтобы перемещать спорткар с Движением 75 на время действия заклинания требуется (1,8×75)/15=9 очков.

Предмет

(а) Посох, палочка или украшение. Применяется только магами; надо прикоснуться к объекту. *Энергостоймость создания:* 1.000 (б) Любой двигатель может быть зачарован так, чтобы любой желающий маг мог контролировать его. Магу не надо знать это заклинание, двигатель контролируют сами чары. Зачарованный механизм также сможет брать энергию от Камней Силы и заклинания Поддержать заклинание. *Энергостоймость создания:* 20 очков за каждую тонну МВс (округлять вверх); минимальная стоимость 200.

Проводник энергии/ТУ (ОТ) Conduct power/TL (VH)

Особое

Превращает заклинателя в проводник энергии, для связи источника энергии и потребляемого устройства. У заклинания два «объекта»: источник энергии и получатель. Штраф за расстояние берётся исходя из суммы расстояний от источника энергии до заклинателя и от заклинателя до получателя энергии. Если заклинатель не виден источнику или получателю энергии, бросок происходит со штрафом -5; если заклинатель не видит ни одного из объектов, штраф -10!

Одновременно с источником или получателем энергии может быть соединён только один маг или круг магов; если одновременно пытаются присоединиться несколько магов, проводится быстрое состязание Умения между заклинателями, расстояние учитывается.

Максимальная энергия, которую маг может пропустить через себя (ЗД)×(Магичность в квадрате)/4, в мегаваттах. Так, маг с ЗД 10 и Магичностью 2 может без опаски пропускать 10×(2×2)/4 или 10 мегаватт. Если безопасный для мага

уровень превышен, он теряет 1 ЕУ за каждый лишний МВатт (или его часть) и бросает против ЗД. При провале маг теряет столько ЕУ, сколько ЕУ он потерял в этот ход. При критическом провале происходит Сердечный приступ (смотри Смертельные состояния с.В429) и маг падает.

Источником для этого заклинания, особенно для его варианта для низких ТУ, не обязательно должен быть источник электроэнергии; заклинание может брать механическую энергию из естественных источников. Однако, энергия должна быть в форме, пригодной для использования механизмами, например водяная мельница подходящий источник, а водопад – нет.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: Бесплатное сотворение. 1 поддержка (из-за нагрузки при протекании энергии). Стоимость поддержания не снижается при высоком умении.

Требования: Магичность 1 и Искать Электроэнергию.

Пример: Заклинание творится на термоядерную электростанцию звездолёта (источник) и на бластер в руке мага (получатель). Пока заклинание поддерживается, электростанция питает бластер. Если маг держит бластер в руке, а электростанция в трёх ярдах под мостиком, на котором стоит маг, то общее расстояние 3 ярда, что даёт штраф -3 за расстояние. Если мостик скрывает электростанцию от мага, это даёт штраф ещё -5 (помните, магу надо смотреть на электростанцию только при сотворении заклинания!!!).

Украсть энергию/ТУ (ОТ) Steal power/TL (VH)

Обычное

Заклинатель крадёт энергию из её хранилища (например, батарейки) для восстановления собственных ЕУ.

Стоимость: Заклинатель тратит на восстановление ЕУ такое же количество процентов украденной энергии, какого уровня у него умение; заклинатель с Умением 15, полностью истощив батарею, потратит на восстановление ЕУ только 15% очков, заключённых в батарее (если для полного восстановления ЕУ требуется меньше очков, то меньше). Остальная энергия теряется.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 2, Малое лечение и Проводник энергии.

Предмет

Украшение, палочка или посох.

Используется только магами. И маг и предмет должны касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Получить энергию/ТУ (OT) Draw Power/TL (VH)

Особое

То же, что и Проводник энергии, но получателем энергии является заклинание; волшебник со ЗД 10 и Магичностью 2 может, используя термоядерную электростанцию, обеспечить себя 28 очками для поддержания магии в секунду. Сначала должно твориться заклинание. Получить энергию, которое считается «включённым» при сотворении заклинания-объекта.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: Бесплатное сотворение. 1 поддержка (из-за нагрузки при протекании энергии). Стоимость поддержания не снижается при высоком умении.

Требования: Украсть энергию и как минимум по два заклинания из 10 различных школ.

Магнитное зрение Magnetic Vision

Обычное

Показывает объекту магнитные поля. Чем поля плотнее, тем они ярче, также видно как они протекают от одного полюса к другому. Если объект имеет умение Физика для ТУ не ниже 6 и на уровне не меньше 12, он сможет оценить силу

магнитного поля. Если в пределах одного ярда от объекта нет магнитного предмета сильнее магнита на холодильник, он сможет определить магнитный север. В сочетании с 1.000-кратным Микроскопическим зрением (с.В68) заклинание даёт возможность читать информацию прямо с магнитного носителя (каждый формат – отдельный язык, который должен быть известен на уровне Родной для беглого чтения).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 для сотворения. 1 для поддержания.

Требования: Обострённое зрение.

Предмет

Украшение или очки. В предмете должен быть магнит. Действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания:* 150.

Радио-слух Radio Hearing

Обычное

Объект может «настроить» слух на радио и микроволновую часть электромагнитного спектра, как при преимуществе Телекоммуникация (Радио)(Только приём, -50%) (с.В91).

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 для сотворения. 1 для поддержания.

Требования: Обострённый слух.

Предмет

Украшение (особо подходят серьги). Действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания:* 150. Некоторые зачарователи создают предметы (обычно раковины, маленькие радио или затычки для ушей), которые преобразуют радиосигналы в звуковые; пользователь настраивается концентрируясь. (выполняя в свой ход действие Концентрация)

Спектральное зрение (OT) Spectrum Vision (VH)

Обычное

Дает объекту возможность воспринимать любую часть электромагнитного спектра, как если бы он обладал преимуществом Гиперспектральное зрение с улучшениями Расширенный нижний диапазон и Расширенный верхний диапазон. Мастер может потребовать от игрока броска различных научных умений для понимания того, что он видит.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 для сотворения. Столько же для поддержания.

Требования: Инфразрение.

Предмет

Украшение или очки. Предмет должен содержать маленькую призму. Действует лишь на надевшего. *Энергостойкость создания:* 750.

ЗАКЛИНАНИЯ РАДИАЦИИ

Радиация коварна; она не невидима, бесшумна, не пахнет. Можно получить смертельную дозу облучения за несколько минут, и ждать смерти неделями – отвратительной, мучительной смерти. Подробнее эффекты облучения человека описаны на с.В435.

В некоторых обстоятельствах (в частности при заклинании Струя радиации) облучается лишь часть тела жертвы. Эффект такого облучения не совпадает с эффектом облучения той же дозой всего тела. Для оценки эффекта дозу полученную частью тела надо «растянуть» на всё тело: разделите дозу полученную головой или конечностью на 15, торсом – на 8, и на 4 полученную жизненно важными органами.

Видеть радиацию See Radiation

Обычное

Подсвечивает все радиоактив-

ные предметы в поле зрения объекта заклинания. Такие предметы светятся пропорционально своей радиоактивности. Предметы, спрятанные под одеждой, за стенами ит.д. светятся пропорционально дозе радиации, проходящей через препятствия. Также становятся видимыми такие заклинания, как Струя Радиации.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 для сотворения. 2 для поддержания.

Предмет

Посох, палочка или украшение. *Энергостойкость создания:* 400.

Искать радиацию Seek Radiation

Информационное

Сообщает примерное расстояние и направление до ближайшего значительного источника радиации. Также заклинатель может

уточнить какой тип излучения он ищет (гамма, нейтронное ит.д.). Любой известный источник излучения может быть исключен из поиска, если заклинатель укажет их до сотворения заклинания. Применяются модификаторы дальних расстояний (с.14).

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Видеть радиацию.

Предмет

Жезл или палочка, которые укажут направление, в котором расположен источник излучения; и частотой щелчков или пиканий скажут о расстоянии до источника. *Энергостойкость создания:* 60.

Облучение Irradiate

Областное

Делает область радиоактивной.

Длительность: 1 час.
Базовая стоимость: 1 за 10 рентген/час. Половина поддержания.
Требования: не меньше двух заклинаний Земли и двух заклинаний Огня.

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 300.

Ослабить радиацию (OT) Extinguish Radiation (VH)

Обычное

Избавляет объект от вредной радиоактивности.

Длительность: навсегда.
Базовая стоимость: 1 за 10 рентген/час.
Требования: Магичность 2, Погасить огонь, Землю в воздух и Облучение.

Предмет

Посох, палочка или украшение.
Энергостойкость создания: 1.000.

Соппротивление радиации Resist Radiation

Обычное

Объект (человек, создание или предмет) и все, что он держит, получают сопротивляемость радиации. Это выражается Степенью защиты (см. с.В436). Это заклинание также относится к школе Защиты и предупреждения.

Длительность: 1 минута.
Стоимость: 1 за СЗ 10, 2 за СЗ 100, 3 за СЗ 1000. Половина для поддержания (округлять вверх).
Требования: не меньше трёх заклинаний Радиации.

Предмет

(а) Любой, действует лишь на носящего. *Энергостойкость создания:* 1.000. (б) Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Исцеление радиации (OT) Cure Radiation (VH)

Обычное

Излечивает объект от радиационного заражения; это заклинание выводит радиацию из тела объекта, в том числе и «постоянные» 10% полученной дозы (однако, «постоянная» доза – последняя, которую можно вывести). Уже потерянные ЕЖ, как и другие повреждения, не восстанавливаются, они должны быть излечены другими способами. Это заклинание также относится к школе Лечения.

Длительность: радиация выводится навсегда.

Стоимость: 1 за каждые 10 выведенных из организма рад; минимальная стоимость – 5.

Время сотворения: 30 секунд.

Требования: Соппротивление радиации и Большое лечение.

Предмет

Палочка или посох. Надо коснуться объекта. Используется только магом или немагом с умением Врачебное дело 20+. *Энергостойкость создания:* 1.000.

Струя радиации Radiation Jet

Обычное

Из пальца выстреливается невидимая струя радиации. Для попадания заклинатель каждый ход бросает против ЛВ-4 или Природной атаки. От такой атаки можно уклониться или заблокировать её (но только щитом непроницаемым для радиации), но париро-

вать её нельзя. Струя заражает цель человеческих размеров десятью рад за каждое очко вложенное в заклинание. Заклинание также может засветить фотоплёнку, заглушить электронику ит.д.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3. Дальность в ярдах равна стоимости. Столько же поддержка.

Требования: Облучение и Соппротивление радиации.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. Струя испускается из кончика предмета. *Энергостойкость создания:* 600.

Облучающее дыхание (OT) Breathe Radiation (VH)

Обычное

Похоже на Струю радиации, только радиация исходит изо рта заклинателя, и заклинание нельзя поддерживать. Для попадания заклинатель бросает против ЛВ-4 или Природной атаки. Это считается действием, и заклинатель должен стоять лицом к цели. Для сотворения заклинания не требуются жесты руками; вместо этого совершаются определённые движения губами и языком. Таким образом, Облучающее дыхание может быть сотворено без рук на любом уровне умения.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 1-4. Не поддерживается.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 2 и Струя радиации.

Предмет

Украшение. Применяется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.200.

ЗАКЛИНАНИЯ МЕТАЛЛА И ПЛАСТИКА

Для этих заклинаний «металл» – любой проводящий материал. А «пластик» – любой искусственный непроводящий, неживой, полимерный материал. Если это не (а) животное, (б) камень/земля/керамика/стекло, (в) вода/простая жидкость, (г) воздух/газ, (д) растение/дерево (живое и нет) или (е) металл, то это – пластик.

Искать пластик Seek Plastic

Информационное

Сообщает примерное расстояние и направление до ближайшего значительного объёма пластика. Любой известный объём пластика может быть исключен из поиска, если заклинатель укажет их до сотворения заклинания. Применяются модификаторы дальних расстояний (с.14).

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Предмет

Палочка, посох или украшение. *Энергостойкость создания:* 60.

Определил металл Identify Metal

Информационное

Определяет тип металла. Заклинатель должен коснуться металла для определения.

*Стоимость: 1.
Требования: Искать землю.*

Определить пластик Identify Plastic

Информационное

Определяет тип пластика. Заклинатель должен коснуться пластика для определения. Полезно для сортировки вторсырья.

*Стоимость: 1.
Требования: Искать пластик.*

Формировать металл Shape Metal

Обычное

Двигает твёрдый и жидкий металл и придаёт ему форму. Если форма стабильна, она навсегда сохраняется после того. Как её придали. Нестабильная форма держится, только пока действует заклинание – никакой концентрации не требуется – а потом обрушается. Для создания стабильной формы, например навеса, может потребоваться бросок Архитектуры. Твёрдый металл движется этим заклинанием с Движением 1/2; жидкий металл движется вверх на такой же скорости, но гораздо быстрее горизонтально (Движение 4) и вниз (до Движения 10).

*Длительность: 1 минута.
Стоимость: 6 (для мягких металлов, например свинца, золота или магния 4). Половина поддержка.
Требования: Магичность 1 и либо Формировать землю, либо шесть заклинаний Технологии.*

Формировать пластик Shape Plastic

Обычное

Похоже на Формировать металл, но действует на «пластик». Материал движется этим заклинанием с Движением 1/2 или быстрее, если он вязкий или жидкий.

*Длительность: 1 минута.
Стоимость: 6 сотворение. 3 поддержка.*

Требования: Магичность 1 и либо Формировать растение, либо шесть заклинаний Технологии.

Видеть сквозь металл Metal Vision

Обычное

Видеть сквозь металл, чтобы узнать что лежит за дверью или в сундуке. Некоторые металлы (свинец) сопротивляются заклинанию или полностью непроницаемы для него. Это также заклинание Знаний.

Длительность: 30 секунд.

Стоимость: 2 за каждые 5 ярдов толщины (максимум 50 ярдов) на сотворение. Столько же поддержка.

Требования: Формировать металл.

Предмет

Любой. Действует лишь на носящего. Энергостойкость создания: 800.

Видеть сквозь пластик Plastic Vision

Обычное

Видеть сквозь пластик. Это также заклинание Знаний.

*Длительность: 30 секунд.
Стоимость: 2 за каждые 5 ярдов толщины (максимум 50 ярдов) на сотворение. Столько же поддержка.
Требования: Формировать пластик.*

Предмет

Любой. Действует лишь на носящего. Энергостойкость создания: 800.

Тело из металла (OT) Body of Metal (VH)

Обычное; Сопротивление по 3Д

Объект становится ожившей статуей из металла, временно получая мета-черту Тело из металла (с.B262). Одежда (до 6 фунтов весом) тоже становится металлической, но теряет всякие магические свойства.

*Длительность: 1 минута. Заклинание развеивается, если объект теряет сознание.
Стоимость: 12 сотворение. 6 поддержка.*



*Время сотворения: 5 секунд.
Требования: Магичность 2 и Формировать металл.*

Предмет

Посох, палочка или украшение. Действует лишь на носящего. Энергостойкость создания: 3.000.

Тело из пластика (OT) Body of Plastic (VH)

Обычное; Сопротивление по 3Д

Объект становится ожившей статуей из пластика, временно получая мета-черту Тело из пластика (см. текст в рамке). Одежда (до 6 фунтов весом) тоже становится пластиковой, но теряет всякие магические свойства.

Длительность: 1 минута. Заклинание развеивается, если объект теряет сознание.

Стоимость: 10 сотворение. 5 поддержка.

*Время сотворения: 5 секунд.
Требования: Магичность 2 и Формировать пластик.*

Предмет

Посох, палочка или украшение. Действует лишь на носящего. Энергостойкость создания: 2.000.

Новая мета-черта Тело из пластика

Тело из пластика: Ваше тело сделано из обычного пластика. Такого, из которого делают пластиковые ведра или пакеты для молока. Не дышит [20]; СП 1 [5]; Иммуитет к нарушениям метаболизма [30]; Устойчивость к ранениям (Однородный, Нет крови) [45]; Устойчивость к давлению 1 [5]; Герметичность [15]; Жизнедеятельность в вакууме [5]. 125 очков.

Глава двадцать пятая

ЗАКЛИНАНИЯ ВОДЫ

flannan

Перрек лил морскую воду из своей фуражки через пальцы в рот, жадно глотая очищенную таким способом воду. Чмокнув губами, он нахлобучил прохладную фуражку обратно на голову и посмотрел на горизонт. Где-то там была земля, согласно гаданию, которое он проделал несколько часов назад, и созданное им маленькое течение должно принести его импровизированный плот туда к закату. Он не был уверен, где он, но к этому моменту он не мог быть более чем в нескольких днях от порта.

А потом этот проныра первый помощник узнает, что в рукаве у старика ещё остался трюк-другой.

Эти заклинания работают с традиционной магической «стихией» воды. Если не указано обратное, эти заклинания не действуют на воду в теле человека или любого другого живого существа.

Вода существует во множестве форм, и Мастеру могут понадобиться детали весов и плотностей этих форм. Галлон жидкой воды весит 8,3 фунта. Галлон льда весит 7,5 фунтов. Плотность снега сильно варьируется, от утрамбованного снега, который, в сущности, лёд, до свежеснежавшего снега, который может быть пушистым настолько, что на одну часть воды приходится 100 частей воздуха. В кубическом футе примерно 8 галлонов.

Ещё одно вещество, которое входит в Школу Воды, это кислота. В природе, кислоты бывают разной силы; кислотные заклинания, тем не менее, предполагают однородную силу кислоты. «Кислота», с точки зрения магии, включает в себя едкие растворы щелочей. Обрызгивание кого-то кислотой наносит 1к-3 разъедающего вреда; погружение в кислоту наносит 1к-1 разъедающего вреда за ход. Каждый галлон кислоты может нанести 8 единиц вреда прежде, чем нейтрализуется в неопасный соляной раствор. Броня защищает от кислотных повреждений, но кислота будет разъедать 1 СП на каждые 5 единиц вреда, нанесённых в одну секунду. Предметы (включая броню!) также атакуются при контакте с кислотой. Если кислота попадает в лицо жертвы, она должна кидать 3Д, чтобы избежать слепоты. В случае провала,

она получает кислотные повреждения глаз, и если нанесено более 2 вреда, жертва ослеплена (см. *Калечащие Ранения*, стр. В420-422). Критический провал приводит к постоянной слепоте.

Заклинания воды действуют на кислоту нормально. В форме пара, кислота наносит больший из разъедающего и обжигающего вреда, а не оба сразу. Магическая кислота атакует всё, кроме стекла, большинства камня, и определённых металлов.

Искать воду

Seek Water

Информационное

Определяет направление, расстояние, и общую природу ближайшего значительного источника воды. Используйте модификаторы больших расстояний (стр. 14). Любые известные источники воды могут быть исключены, если заклинатель специально их укажет до того, как начнёт. Требуется раздвоенная палка; бросок на -3, если она не доступна.

Стоимость: 2.

Предмет

Раздвоенная палка (может быть костью или вырезана из слоновой кости). Стоимость создания: 40 энергии и на \$300 материал.

Искать берег

Seek Coastline

Информационное

Сообщает заклинателю направление и приблизительное расстояние до ближайшего берега. Используйте модификаторы больших расстояний (стр. 14). Любой известный берег, например ближайшего острова, можно исключить, если заклинатель специально его укажет при сотворении заклинания.

Стоимость: 3.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Искать воду.

Очистить воду

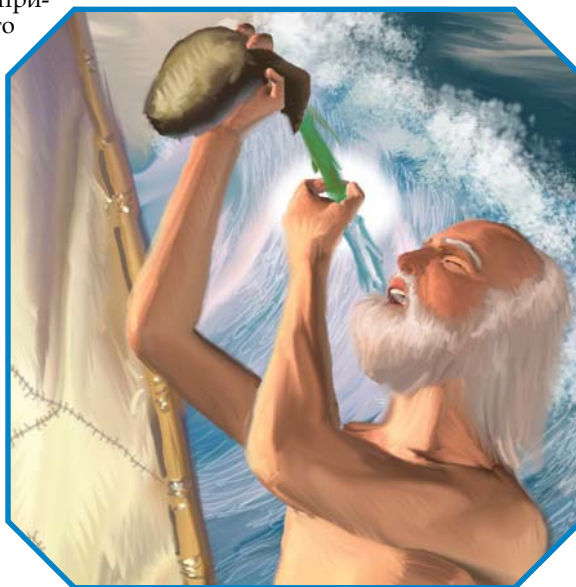
Purify Water

Особое

Позволяет изъять все примеси из воды, проливая её через любой обруч или кольцо (или, в крайнем случае, собственные пальцы) в ёмкость. Требуется только один бросок умения, пока поток продолжается.

Длительность: Пока снова не загрязнятся.

Стоимость: 1 за каждый очищенный галлон.



Время сотворения: обычно от 5 до 10 секунд на галлон, если не используются большие ёмкость и кольцо.

Требование: Искать воду

Предмет

Обруч из кости. Энергостойкость создания 50.

Создать воду

Create Water

Обычное

Создаёт чистую воду из ничего. Эта вода может появиться в любой из нескольких форм. Она может появиться в ёмкости или как сфера в воздухе (она сразу падает). Или она может появиться как густой туман из капель; в

этой форме, один галлон воды потушит все огни в радиусе одного ярда. Воду нельзя создать внутри врага, чтобы его утопить!

Длительность: Вода создаётся навсегда.

Стоимость: 2 за галлон.

Требование: Очистить воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 200.

Уничтожить воду Destroy Water

Областное

Заставляет воду (в любой форме) исчезнуть, оставив вместо себя вакуум – или, возможно, пятна сухих примесей. Если кругом есть ещё вода, она поспешит заполнить дыру. Полезна для сушки вещей, спасения утопающих, и т.д. Нельзя использовать в качестве «обезвоживающей» атаки на противника.

Длительность: Навсегда.

Базовая стоимость: 3. В любой воде, область имеет всего 2 ярда в высоту (или глубину). Столько же поддержка.

Требование: Создать воду

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 300.

Ледяное оружие Icy Weapon

Обычное

Делает любое оружие обжигающе холодным. Это не вредит держателю, но атака этим оружием нанесёт +2 вреда большинству врагов, если преодолеет СП. Умножьте эту премию на любую уязвимость ко льду или холоду. Добавляйте эту премию к окончательному вреду атаки – например, «проникающая» ледяная атака всё равно нанесёт +2 вреда, а не +4.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 3 сотворение. 1 поддержка.

Время сотворения: 3 секунды

Требование: Создать воду.

Предмет

Оружие, ледянящее, при применении. Владелец не тратит на это энергию. *Стоимость создания:* 750 энергии, на \$2.000 материала.

Формировать воду Shape Water

Обычное

Придаёт воде (включая лёд или пар) любую форму, и даже

двигает её. После того, как форма придана, вода удерживает её без дальнейшего сосредоточения, пока заклинание не закончится. Вода, которую двигают этим заклинанием, передвигается с Движением 3.

Полезная форма – стена воды, как преграда огненным атакам – 20 галлонов создают стену в 2 ярда высотой и 1 ярд шириной. Она остановит Огненный шар и обычный огонь.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1 за 20 сформированных галлонов. Столько же на поддержку.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Создать воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 400.

Иней Frost

Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 193.

Зонтик Umbrella

Обычное

Позволяет ходить, при любых лёгких осадках, не намокая. Видно, как невидимый «щит» отклоняет капли. Зонтик не работает против сильного (или магического) града, дождей из камней или лягушек, и т.д.

Также относится к школе Защиты и предупреждения.

Длительность: 10 минут.

Стоимость: 1.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Формировать воду или Щит.

Предмет

Украшение. Действует всегда. Действует только на носителя.
Энергостойкость создания: 100.

Тело из воды Body of Water

Обычное;

Сопротивление по 3Д

Временно даёт объекту метачерту «Тело из воды» (стр. B262). Одежда (вплоть до 6 фунтов) становится жидкой вместе с ним, а остальные пожитки падают на землю.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 5 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требование: Формировать воду.

Предмет

(а) Посох, жезл или украшение. Действует только на носителя. Большой недостаток в падении предмета сквозь руку пользователя после активации – таким образом он действует всего минуту. *Энергостойкость создания:* 1.200. (б) Посох, жезл или украшение. Действует только на носителя. В отличие от предыдущего предмета, оно становится водянистым вместе с носителем, позволяя ему поддерживать заклинание больше чем минуту. Пока предмет водянистый, он теряет все магические силы, которые у него обычно есть. *Энергостойкость создания:* 2.500.

Плохая вода Foul Water

Областное

Делает воду непригодной для питья. Плохая вода легко узнаётся по её неаппетитным цвету и запаху, в то время как загрязнённое пиво или вино может быть труднее обнаружить. Тот, кто достаточно глуп, чтобы выпить её, должен сделать бросок 3Д. При успехе он лишь чувствует тошноту и теряет 2 ЕЖ. При провале ему сильно сводит желудок и он теряет 1к+1 ЕЖ; у него -3 ко всем умениям, пока потерянные ЕЖ не восстановятся.

Загрязнённая вода также не утоляет жажду, и не может поддерживать рыбу или других водных обитателей (любая рыба медленно задыхается в такой воде; морское млекопитающее заболевает от того, что глотает её). В водоёме, загрязнённая вода со временем растворяется до безвредности; если заклинание, например, сотворить в горном ручье, то оно длится всего секунду или две.

Базовая стоимость: 3.

Требования: Очистить воду и Положение.

Предмет

Посох или жезл. Предмет должен коснуться воды. *Энергостойкость создания:* 100.

Заморозить Freeze

Обычное

Превращает воду в твёрдый лёд. Лёд сохраняет форму контейнера; в открытой воде, лёд замерзает в форме сферы или куба, по желанию заклинателя. Заклинание Формирования воды может быть сотворено на воду до того, как она будет заморожена, или чтобы изменить форму льда после того, как она заморожена.

Длительность: Лёд остаётся пока не растает естественным образом.

Стоимость: 2 за объект размером с кулак, 4 за размер вплоть до кубического фута, 6 за кубический ярд, ещё 3 за каждый доп. кубический ярд. Если температура выше нуля, то можно поддерживать заклинание за стоимость сотворения каждые 10 минут.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Формировать воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение. **Стоимость создания:** 200 энергии, синий драгоценный камень за \$100.

Туман Fog

Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 193.

Гололёд Ice Slick

Областное

Покрывает пол или землю четырёхугольным слоем прозрачного льда. Рискуют опора для ног. Все атаки в рукопашную, и все активные защиты получают -3 на льду. Другие физические умения, включая дальнобойные и метательные оружия, производятся с -2. Даже ходить по льду тяжело – в целом, каждый кто пытается ходить или бегать должен кидать ЛВ-2 на каждый пройденный ярд. При провале он падает на лёд. Можно с ещё одним броском ЛВ-2 попытаться встать на следующем ходу. Шипованная обувь устраняет эти штрафы.

Гололёд очень трудно увидеть. Все, кто не высматривает специально на земле лёд, должны кидать Зрение-3, чтобы заметить гололёд до того, как на него наступят.

Гололёд потушит область нормального огня, которая с ним перекрывается, и наоборот.

Длительность: Гололёд существует, пока не растает естественным образом.

Базовая стоимость: 3.

Время сотворения: 2 секунды на ярд радиуса.

Требование: Иней.

Предмет

(а) Коврик или циновка. Стоимость за 10 квадратных футов: 100 энергии, на \$250 материала. (б) Посох, жезл или украшение. **Стоимость создания:** 250 энергии, синий драгоценный камень за \$500.

Ледяная сфера Ice Sphere

Метательное

Позволяет швырнуть шар льда из руки. При ударе он наносит дробящий вред и рассыпается в водные брызги. Ледяная сфера в 1 куб также может потушить огонь в радиусе ярда, если хорошо прицелиться. Сфера имеет 1/2Д 40, Мах 80, Точ 2.

Стоимость: Любая, вплоть до уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд. Сфера наносит 1к вреда за единицу энергии.

Время сотворения: 1-3 секунд.

Требование: Формировать воду

Предмет

Посох или жезл – шар выстреливается из конца предмета. Используется только магами. **Энергостойкость создания:** 400; Посох или жезл должен иметь на конце сапфир на \$500.

Ледяные снаряды Icy Missiles

Обычное

Как Ледяное оружие, но творится на стрелковое оружие. Само оружие становится холодным на ощупь, но не вредит пользователю. Любой выпущенный им снаряд становится обжигающе холодным, нанося +2 вреда большинству противников; он разбивается после того, как попадёт в цель или спустя 10 секунд, в зависимости от того, что произойдёт раньше.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 3 секунды

Требование: Ледяное оружие.

Предмет

Оружие, стреляющее ледяными снарядами, без энергетической стоимости для пользователя. **Стоимость создания:** 1.000; в оружие должен быть вставлен сапфир на \$500.

Растопить лёд Melt Ice

Областное

Превращает лёд в воду.

Длительность: Навсегда при температуре ниже нуля; иначе 10 минут.

Базовая стоимость: 1 (минимум 2). Ниже нуля стоимость поддержки такая же.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Нагреть или Заморозить.

Предмет

Посох, жезл или украшение. **Стоимость создания:** 300 энергии, на \$100 материала.

Сопротивление воде Resist Water

Обычное

Объект (личность, существо или предмет) и всё, что он несёт, становится неуязвимым к воздействию сырости, оставаясь сухим, даже если будучи полностью погружённым в воду. Это заклинание защищает от сырости пара или льда, но не от обжигания или замерзания! Оно также защищает от подобных воде веществ; например, разлитый напиток не оставляет пятен. Его защита от кислоты ограничена – объект получает 2 СП от кислоты или погружения в неё.

Также относится к школе Защиты и предупреждения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 сотворение. 1 поддержка.

Требования: или Формировать воду и Уничтожить воду, или Зонтик.

Предмет

(а) Посох, жезл или украшение. Действует постоянно. Действует только на носителя. **Стоимость создания:** 200 энергии и изумруд на 200\$. (б) Посох, жезл или украшение. стоимость создания 400 энергии и изумруд на 200\$.

Снегоступы Snow Shoes

Обычное

Позволяет ходить по снегу или льду, как будто это обычная земля. Заклинание устраняет любые штрафы к движению, ловкости или умениям за лёд или снег. Объект всё ещё подвержен штрафам за неустойчивую поверхность, например раскачивающуюся плавающую лыдину или снежную лавину.

Длительность: 1 минута

Стоимость: 2 сотворение. 1 поддержка.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Формировать воду.

Предмет

Башмаки, сапоги или сандалии. Действует только на носителя. **Энергостойкость создания:** 350.

Ходить по воде Walk on Water

Обычное

Ходить по воде, как с преимуществом Ходьба по жидкости (стр. B97).

Длительность: 1 минута
Стоимость: 3 сотворение. 2 поддержка.
Время сотворения: 4 секунды.
Требование: Формировать воду.

Предмет

Посох, жезл, украшение или одежда. Действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 500.

Волны Waves

Особое; Областное

Описано в заклинаниях погоды, с. 194.

Струя воды Water Jet

Обычное

Позволяет выстрелить тонкой струёй воды из пальца. Каждый ход, заклинатель кидает ЛВ-4 или умение Природная атака, чтобы попасть. От этой атаки можно уклониться или блокировать, но нельзя парировать. Она отбрасывает все цели, и повреждает существа из огня; она может убить или сбить рои летающих существ. Она может погасить область обычного огня радиусом в 1 ярд. Любой, кому попали в лицо Струёй воды получает штраф в -3 к боевым умениям на следующий ход за каждую единицу энергии, вложенную в струю.

Длительность: 1 секунда.
Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1к повреждений за каждую единицу энергии, вложенную в неё. Расстояние равно количеству кубиков.

Требование: Формировать воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. Если предмет посох или жезл, струя исходит из его вершины. *Энергостойкость создания:* 600.

Видеть сквозь воду Water Vision

Информационное

Позволяет видеть сквозь воду, снег и лёд – чтобы найти затонувшие сокровища, прячущихся чудовищ и т.д.

Также относится к школе Знаний.

Длительность: 30 секунд.
Стоимость: 1 за 20 ярдов глубины на сотворение (вплоть до 200 ярдов). Столько же на поддержание.

Требование: Формировать воду.

Предмет

Любой. *Энергостойкость создания:* 200.

Водоворот Whirlpool

Областное

Создаёт круглый водоворот в водоёме (озёра, реки, моря, а также пруды и бассейны). Концентрируясь, заклинатель может двигать Водоворот на любое расстояние, вплоть до его диаметра за секунду. Заклинатель может перемещаться с половинной скоростью, пока концентрируется.

В центре водоворота есть «воронка», радиус которой (на поверхности) может быть вплоть до половины радиуса водоворота. Глубина воронки может быть до удвоенного радиуса водоворота. Воронка становится уже к низу.

Крайний ярд водоворота имеет Движение 1, внутреннее по отношению к нему кольцо Движение 2, и так далее. Любого, кто попал в водоворот, будет тянуть на дно; необходимо сделать бросок Плавания, со штрафом равным скорости текущего кольца, каждый оборот, чтобы не быть затянутым в следующее внутреннее кольцо (вдобавок к обычным последствиям провала – стр. В354). Успех на 3 или больше означает, что пловец смог выплыть на одно кольцо наружу (если он этого хочет).

Водоворот мало влияет на существа и предметы, которые весят более 90 фунтов, умноженных на его радиус в ярдах. В водовороте, все основанные на ловкости умения (кроме водных, таких как Плавание и Акваланг) получают штраф -5, сверх любых штрафов за нахождение в воде.

Длительность: 1 минута после достижения максимальной силы.

Базовая стоимость: 2 на сотворение, половина на поддержание.

Время сотворения: Водоворот появляется сразу, но заклинатель должен концентрироваться количество секунд, равное радиусу Водоворота в ярдах, чтобы довести его до полной силы. Водовороту требуется столько же времени на остановку после того, как заклинание закончится, но никакой концентрации на это не требуется.

Требование: Формировать воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Только для магов. *Энергостойкость создания:* 200 энергии и изумруд на \$500.

Прохлада Coolness

Обычное

Объекту комфортно прохладно в тёплую погоду, что исключает риск обезвоживания и теплового удара – но не солнечных ожогов! Объект получает Устойчивость к температуре 3 (стр. В93) против жары на время действия заклинания. Заклинание не даёт защиты от настоящего пламени или огненных атак.

Также относится к школе Защиты и предупреждения.

Длительность: 1 час.
Стоимость: 2 сотворение. 1 поддержка.
Время сотворения: 10 секунд.
Требование: Охладить.

Предмет

Одежда, посох или украшение. Действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 200.



Создать лёд

Create Ice

Обычное

Создаёт некоторое количество льда или снега. Он может появиться как: твёрдая глыба любой формы; в контейнере (который должен быть достаточно велик); как масса ледяных стружек (отлично подходит для охлаждения напитков); или как облако снега (которое оседает на землю). Требуется 60 галлонов ледяных стружек или снега, чтобы потушить огонь радиусом 1 ярд. Галлон снега, в зависимости от пушистости (стр. 195), покрывает область радиусом в один ярд на глубину от двух до 18 дюймов.

Длительность: навсегда, пока не растает естественным путём.

Стоимость: 2 за каждый галлон льда.

Требование: Заморозить.

Предмет

Посох, жезл или украшение. *Стоимость создания:* 200 энергии и сапфир за 100\$.

Обезвоживание

Dehydrate

Обычное;

Сопротивление по ЗД.

Убирает воду из тканей объекта, приводя к вреду или смерти. Действует на всю жертву, если творится на расстоянии; если заклинатель касается объекта, вред ограничен частью тела, к которой коснулись. Броня не защищает!

Длительность: вред остаётся, пока не будет вылечен.

Стоимость: 1 за 1к-1 вреда, вплоть до 3.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: По меньшей мере пять заклинаний Воды, включая Уничтожить воду.

Предмет

Жезл или посох. Используется только магами; Предмет должен касаться объекта. *Стоимость создания:* 700 энергии и на 1.000\$ материала.

Ледяной кинжал

Ice Dagger

Метательное

Создаёт и метает острую как бритва сосульку. При попадании наносит проникающий вред и мгновенно тает. У неё 1/2Д 30, Мах 60, Точ 3.

Стоимость: любое количество вплоть до уровня Магичности в секунду, за 3 секунды. Наносит 1к-1 проникающего вреда за единицу

вложенной энергии. Нет доп. эффекта против огненных существ.

Время сотворения: от 1 до 3 секунд.

Требование: Сфера льда или Струя воды.

Предмет

Украшение; предмет должен либо иметь форму кинжала, или быть украшенным кинжалами. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 400.

Ледяное касание

Icy Touch

Касательное

Покрывает объект льдом. Заклинатель должен коснуться объекта для появления эффекта; место прикосновения неважно. Объект обездвижен, и не может действовать, пока не вырвется из льда успешным броском СЛ, со штрафом -1 за каждые 1/4 дюйма льда. Лёд можно сколоть снаружи, со скоростью 1/4 дюйма за каждый пункт базового вреда; У него есть СП 1 за каждые 1/2 дюйма льда. Если спасатели неосторожны, то могут проломить лёд и повредить объект (см. Пробивание, стр. 408).

Будучи закованным в лёд, объект уязвим к тепловому шоку (стр. В430); он должен бросить ЗД немедленно. В случае успеха, он теряет 1 ЕУ; в случае провала, он теряет количество ЕУ, равное величине провала. Бросок ЗД необходимо повторять каждую минуту, пока цель остаётся закованной в лёд. Если ситуация становится настолько серьёзной, что объект должен делать проверки на смерть, критический успех означает, что объект впал в спячку, как под действием заклинания Приостановить жизнь.

Длительность: навсегда. Если температура выше нуля, ледяное покрытие можно поддерживать, тратя энергии как на сотворение, каждые 10 минут.

Стоимость: 2 за каждые 1/4 дюйма льда; Должно действовать на весь объект, а не на его часть! Каждые 1/4 дюйма нанесут 1к-1 вреда огненным существам.

Время сотворения: 1 секунда на 1/4 дюйма льда.

Требования: Магичность 1 и минимум четыре заклинания Воды.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. Кончик предмета должен быть белым. *Энергостоймость создания:* 800.

Проходить сквозь воду

Walk Through Water

Обычное

Позволяет проходить сквозь воду или лёд, как будто это воздух; объект может проходить сквозь ледники, по дну озёр и т.д. Как заклинание Плавание, это заклинание убирает штрафы в бою за сражение в воде. В жидкой воде, объекту нужна поверхность, чтобы ходить по ней. Это заклинание может стоить больше, если требуется сопротивление большим давлению. Заклинание не открывает проход, которым могли бы последовать остальные, ни открывает, что с другой стороны.... Если заклинатель (или объект) знает заклинание, которое позволит ему дышать, у объекта не будет сложностей с дыханием в это время, без энергостоймости. Иначе, он должен задерживать дыхание!

Если заклинание закончится до того, как объект выйдет на открытый воздух, он обнаружит, что погружён в воду. Автоматически вреда он не получает, но тонет (или задыхается, если во льду), если он не может выбраться.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 4 сотворение. 3 поддержка.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Магичность 1 и Формировать воду.

Предмет

Одежда или украшение; Действует только на носителя. *Энергостоймость создания:* 1.100.

Осушить источник

Dry Spring

Обычное

Осушает и перекрывает поток воды в источнике, уменьшая его силу.

Длительность: навсегда. Но учтите, что местная геология может со временем перемениться, восстановив силу источника до предыдущего уровня.

Стоимость: 3 умножить на уменьшение силы источника, в галлонах в час.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Уничтожить воду и Формировать землю.

Предмет

Посох. *Стоимость создания:* 450 энергии, и изумруд за 500\$.

Землю в воду

Earth to Water

Обычное

Описано в заклинаниях Земли, стр. 52.

Истинная вода

Essential Water

Обычное

Подобно заклинанию Создать воду, но созданная вода – магически истинная вода. Она тушит любой огонь в той же пропорции, что обычная вода тушит обычный огонь. Она также в три раза лучше утоляет жажду – другими словами, всего кварта Истинной воды обеспечит жидкостью человека на день физически напряжённой деятельности в горячем климате (стр. B426).

Длительность: навсегда, пока её не используют; если её использовать, чтобы потушить огонь, например, образовавшийся пар – это обычная вода.

Стоимость: 3 за галлон.

Требование: минимум 6 других заклинаний Воды.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. **Энергостойкость создания:** 800.

Обморожение

Frostbite

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Понижает температуры тканей тела объекта, вызывая повреждения или смерть. Действует на всю цель, если твориться на расстоянии; если сотворено при касании, вред ограничивается частью тела. Броня не защищает.

Длительность: Вред остаётся пока не будет вылечен.

Стоимость: 1 за 1к вреда, до 3.

Время сотворения: 3 секунды.

Требования: Иней и Заморозить.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. **Стоимость создания:** 700 энергии, \$500 материалов для заклинания, и синий драгоценный камень за 500\$.

Струя снега

Snow Jet

Обычное

Позволяет выстрелить тонкой струёй снега из пальца. Каждый ход, заклинатель кидает ЛВ-4 или умение Природная атака, чтобы попасть. От этой атаки можно уклониться или блокировать, но нельзя парировать. Она отбрасывает все цели, и повреждает существа из огня; может убить или сбить рои летающих существ. Может погасить область обычного огня радиусом в ярд. Если заклинание попадает в лицо цели, то временно ослепляет её, если она не выкинет ЗД.

Если бросок ЗД провален, каждая единица энергии, вложенная в заклинание, ослепляет цель на одну секунду. После возвращения зрения, из-за неясного зрения она получает штраф -3 ко всем боевым умениям ещё на 1к секунд. При критически провале ЗД, цель ослеплена на 1к секунд за каждую единицу энергии, вложенную в заклинание. При успешном броске ЗД, жертва закрывает глаза, и соответственно не может видеть, на одну секунду. При критическом успехе, на жертву заклинание не подействовало.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1к отбрасывания за каждую единицу энергии, вложенную в неё. Расстояние равно количеству кубиков. **Стоимость поддержания** та же.

Требования: Струя воды и Заморозить.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами. Струя исходит из вершины предмета. **Энергостойкость создания:** 600; Посох или жезл должен заканчиваться сапфиром стоимостью в 500\$.

Дышать водой

Breathe Water

Обычное

Позволяет объекту дышать водой, как будто это воздух, временно давая преимущество Не дышит (жабры) (стр. B49). Объект не теряет способность дышать обычным воздухом! На усмотрение Мастера, это заклинание может также давать эквивалент Устойчивости к давлению 1 (стр. B77), позволяя объекту забираться глубоко под воду без опасений.

Также относится к школе Воздуха.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка.

Требования: Создать воздух и Уничтожить воду.

Предмет

Одежда или украшение. **Энергостойкость создания:** 400.

Дышать воздухом

Breathe Air

Обычное

Описано в заклинаниях Воздуха, стр. 26.

Плавание

Swim

Обычное

Описано в заклинаниях Движения, стр. 147.

Тело из льда (ОС)

Body of Ice (VN)

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Временно даёт мета-черту «Тело из льда» (стр. B262). Одежда (до 6 фунтов) также становится льдом, но теряет любые магические силы, которые у неё были.

Длительность: 1 минута. Заканчивается при потере сознания.

Стоимость: 7 сотворение. 3 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Магичность 2, Тело из воды и Заморозить.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Работает только на носителя. **Энергостойкость создания:** 1.300.

Вскипятить воду

Boil Water

Обычное

Превращает воду в пар. Вода значительно расширяется, переходя из жидкости в газ; всего пинта воды создаёт много пара. Обжигающий эффект пара таков, что гекс с паром считается как гекс с огнём, только пар не может ничего поджечь.

Длительность: навсегда, хотя пар сконденсируется естественным путём (примерно спустя 10 минут).

Стоимость: 2 за объем воды размером с кулак (даёт гекс пара), 4 за куб. фут (40 куб. ярдов пара), 6 за кв. ярд воды до глубины в фут (около 400 куб. ярдов пара), 3 за каждую дополнительную треть кубического ярда.

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Формировать воду и Нагреть.

Предмет

Посох, жезл или украшение. **Стоимость создания:** 200 энергии и сердолик стоимостью 100\$.

Конденсация пара

Condense Steam

Областное

Превращает пар в воду комнатной температуры.

Длительность: навсегда, но вода может снова закипеть.

Базовая стоимость: 1 (мин. 2).

Время сотворения: 10 секунд.

Требования: Охладить или Вскипятить воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение. **Стоимость создания:** 300 энергии и изумруд стоимостью 100\$.

Создать кислоту Create Acid

Обычное

Создаёт сильный раствор кислоты из ничего. Он может появиться в нескольких формах. Он может появиться в ёмкости (которая должна быть из стекла или какого-то особого камня или металла, чтобы кислота его не разъела), как сфера в воздухе (которая немедленно упадёт), или как плотный туман капель (который наносит вред, как разбрызгивание).

Длительность: навсегда, но может быть нейтрализована по мере реакций с предметами и существами.

Стоимость: 4 за галлон.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Создать воду и Создать землю.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 300.

Создать источник Create Spring

Обычное

Увеличивает силу источника, или создаёт его там, где раньше не было.

Длительность: навсегда. Но учтите, что местная геология может со временем перемениться, уменьшив силу источника до предыдущего уровня.

Стоимость: 5 умножить на увеличение силы источника, в галлонах в час.

Время сотворения: 1 минута.

Требования: Осушить источник и Формировать воду.

Предмет

Посох. *Стоимость создания:* 675 энергии, и изумруд за 500\$.

Течение Current

Особое; Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 194.

Прилив Tide

Особое; Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 194.

Плоть в лёд (ОС) Flesh to Ice (VH)

Обычное;

Сопротивление по ЗД

Превращает живой объект (и всё его снаряжение!) в лёд. Камень в плоть может обратить эффект этого заклинания, но заклинатель

получает штраф -4, если он не знает Плоть в лёд. Снять проклятье также может разрушить чары.

Длительность: навсегда, пока не обратит другое заклинание, или произойдёт существенное растопление (или разрушение).

Стоимость: 12 сотворение; должно воздействовать на весь объект, а не на часть!

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 1, Обморожение и Тело из воды.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами; предмет должен касаться объекта. *Энергостойкость создания:* 1.200.

Создать пар Create Steam

Областное

Создаёт облако пара. Пока оно не рассеется, любой, стоящий в области действия заклинания рискует ошпариться (рассматривайте как окружение огнём, стр. 443-444, тлько пар не может ничего поджечь). Пар имеет тенденцию подниматься; скорость рассеяния зависит от местности, окружающей температуры и наличия ветра - в помещении, пар остаётся пока заклинание не закончится, но вне помещений в ветреный или холодный день может продлиться всего около 10 секунд.

Длительность: 5 минут или менее, как описано выше.

Базовая стоимость: 2 сотворение. Невозможно поддержать.

Требование: Вскипятить воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение. *Стоимость создания:* 400 энергии и сердолик стоимостью в 100\$.

Возгонка Distill

Обычное

Описано в заклинаниях Еды, стр. 79.

Сопротивление кислоте Resist Acid

Обычное

Объект (человек, существо или предмет) и всё, что он несёт, становится неподверженным воздействию кислоты.

Также относится к школе Защиты и предупреждения.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 сотворение; 6, если объект должен сопротивлять-

ся Истинной кислоте. Половина за поддержку.

Требование: Создать кислоту.

Предмет

(а) Посох, жезл или украшение; действует только на носителя. *Энергостойкость создания:* 800. (б) Посох, жезл или украшение. *Энергостойкость создания:* 1.200.

Призыв Элементаля воды, Контроль Эле- менталя воды, Созда- ние Элементаля воды. Summon Water Elemental, Control Water Elemental, Create Water Elemental

см. стр. 27-27

Дождь Rain

Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 195.

Снег Snow

Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 195.

Град Hail

Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 195.

Струя грязи Mud Jet

Обычное

Описано в заклинаниях Земли, стр. 52.

Гейзер (ОС) Geyser (VH)

Областное

Вызывает извержение гейзера обжигающей воды из земли. Он создаёт дыру заданного заклинателем радиуса. Все находящиеся внутри гейзера, получают 3к вреда. Их автоматически выталкивает из области действия, и они должны бросить ЛВ-5, чтобы остаться на ногах!

Через две секунды после появления гейзера обжигающая вода начинает падать обратно мелкими брызгами. В нормальных условиях, она воздействует на площадь вдвое большего радиуса исходного гейзера. Все попавшие под брызги получают 1к вреда в секунду.

Пример: создан гейзер радиусом 2 ярда. Все в этой области получают 3к вреда. Спустя 2 секунды, все в 4 ярдах (кроме исходных 2 ярдов) получают 1к вреда.

МАЛЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОДЫ

Это базовый элементаль воды, призываемый Вызовом элементария воды с минимальными энергозатратами (4 энергии). Большие энергозатраты помогут вызвать более могущественных элементалей. Обычно это просто означает более крупного элементалей; единица энергии равна 1 доп. очку СЛ, 5 ЕЖ или двум очкам СП. Однако, Мастер может создать и необычных элементалей, добавляя необычные черты в данный ниже шаблон, или создать свой собственный.

Малый элементаль воды

40 очков

Модификаторы атрибутов: СЛ-3 [-30]; ЛВ-2 [-40]; ИН-3 [-60]; ЗД-1 [-10].

Модификаторы вторичных характеристик: МР-1.

Преимущества: Амфибия [10]; Хамелеон 1 [5]; Не дышит [20];

Не спит [20]; Иммуниет к метаболическим угрозам [30]; Устойчивость к ранениям (рассеянный) [100]; устойчивость к давлению 3 [15]; Скользящий 5 [10].

Недостатки: Беспозвоночный [-20]; Уязвимость (Обезвоживание) [-10].



Заклинатель в области гейзера получает обычный вред, а в области брызг остаётся невредим.

Гейзер всегда должен появляться из земли; он не будет работать на крыше. Сотворённый при необычных обстоятельствах, он может создать интересные эффекты, такие как непрерывный ручей обжигающей воды, текущий под гору на врагов, но это должен контролировать Мастер.

Длительность: 1 секунда.

Базовая стоимость: 5 сотворение. 2 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требования: Шесть заклинаний школы Воды, включая Создать источник, и либо четыре заклинания школы Земли, либо четыре заклинания школы Огня.

Кислотный дождь

Rain of Acid

Областное

Капли кислоты падают с неба на область действия, нанося 1к-1 вреда кислотой в секунду всем, кто в ней находится. Персонажи и существа под дождём получают вред кислотой в свои ходы; Если менее секунды проведены под дождём, вред делится на два (округлять вниз).

Это заклинание можно сотворить только вне помещений. Броня защищает обычно. Щит с ПЗ 2 или лучше можно держать над головой, чтобы блокировать капли, но он может получить вред (стр. В484). На это требуются две руки

и манёвр Подготовки, и автоматически успешно защищает, как только щит подготовлен вверх, но это делает щит неготовым для его обычных защитных функций!

Кроме того, кислотный дождь разъедает предметы со скоростью 1 ЕЖ в 10 секунд; СП предмета полностью защищает его на 3 секунды на единицу СП. Это относится и к зданиям.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 3. Столько же поддержка.

Требования: Магичность 2, Создать воду и Создать землю.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 1.200.

Струя пара

Steam Jet

Обычное

Позволяет выстрелить тонкой струёй обжигающего пара

из пальца. Каждый ход, заклинатель кидает ЛВ-4 или умение Природная атака, чтобы попасть. От этой атаки можно уклониться или блокировать, но нельзя парировать. Она отбрасывает все цели вдобавок к обычному вреду; она наносит двойной вред существам из огня или льда. Она может погасить область обычного огня радиусом в 1 ярд. Если заклинание попадает в лицо цели, но временно ослепляет её, если она не выбросит ЗД.

Если бросок ЗД провален, каждая единица энергии, вложенная в заклинание, ослепляет цель на одну секунду. После возвращения зрения, из-за неясного зрения она получает штраф -3 ко всем боевым умениям ещё на 1к секунд. При критическом провале ЗД, цель ослеплена на 1к секунд за каждую единицу энергии, вложенную в заклинание. При успешном броске ЗД, жертва закрывает глаза, и соответственно не может видеть, на одну секунду. При критическом успехе, на жертву заклинание не действовало.

Длительность: 1 секунда

Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1к-1 ошпаривающего вреда за каждую единицу вложенной энергии. Дальность равна количеству кубиков. *Стоимость поддержания* та же.

Требования: Струя воды и Вскипятить воду.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами. Струя исходит из вершины предмета. *Энергостойкость создания:* 700; Посох или жезл должен заканчиваться сердоликом стоимостью 300\$.

Кислотный шар

Acid Ball

Метательное

Позволяет бросить шар кислоты из руки. Когда он попадает во что-то, то ломается, нанося кислотный вред. У него 1/2Д 20, Мах 40, Точ 1; используйте умение Природная атака.

Стоимость: любая вплоть до уровня Магичности в секунду, за 3 секунды. Наносит 1к вреда за единицу вложенной энергии.

Время сотворения: от 1 до 3 секунд.

Требования: Магичность 2 и Создать кислоту.

Предмет

Посох или жезл – снаряд выстреливается из вершины предмета. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 300.

Струя кислоты Acid Jet

Обычное

Позволяет выстрелить струёй кислоты из руки. Каждый ход, заклинатель кидает ЛВ-4 или умение Природная атака, чтобы попасть. От струи можно уклониться, но нельзя парировать или блокировать. Она отбрасывает как Струя снега; если струя попадает в лицо, кислота может ослепить жертву, как описано на странице В428.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 3. Наносит 1к-1 ошпаривающего вреда за единицу вложенной энергии. Дальность равна количеству кубиков. Стоимость поддержания та же. Требования: Магичность 2, Струя воды и Создать кислоту.

Предмет

Посох или жезл. Используется только магами. Струя исходит из вершины предмета. *Энергостоймость создания: 400.*

Дождь ледяных кинжалов

Rain of Ice Daggers

Областное

Ледяные кинжалы падают с неба на область действия, нанося 1к-2 пронзающего вреда в секунду всем находящимся в ней. Персонажи и существа под Дождём ледяных кинжалов получают вред в свой ход; если менее секунды было проведено в области действия, вред делится на два (округлять вниз).

Это заклинание можно сотворить только вне помещений. Броня защищает обычно. Щит с ПЗ 2 или лучше можно держать над головой, чтобы блокировать лёд, но он может получить повреждение (стр. В484). На это требуются две руки и манёвр Подготовки, и автоматически успешно защищает, как только щит подготовлен вверх, но это делает щит *неготовым* для его обычных защитных функций!

Неподвижные предметы вроде зданий защищают своим СП.

Длительность: 1 минута.

Базовая стоимость: 1 (минимум 2). За удвоенную базовую стоимость вред 1к в секунду!

Требования: Магичность 2, Град и Ледяной кинжал.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Стоимость создания: 800 энергии и сапфир стоимостью в 1.000\$.*

Шторм Storm

Областное

Описано в заклинаниях Погоды, стр. 195.

Ледяное дыхание (ОС) Icy Breath (VH)

Обычное

Заклинатель испускает смертоносный град льда и холодного воздуха изо рта. Заклинатель бросает ЛВ-4 или умение Природная атака, чтобы попасть. Это считается атакой; от неё можно уклониться или блокировать, но её нельзя парировать. Заклинатель должен стоять лицом к цели. Чтобы творить это заклинание не требуются жесты руками; вместо этого делаются определённые движения губами и языком. Таким образом, Ледяное дыхание можно творить «без рук» на любом уровне.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 4. Наносит 1к+1 вреда за единицу энергии. Невозможно поддерживать.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 1, Струя снега и Сопротивление холоду.

Предмет

Украшение. Используется только магами. *Стоимость создания: 400 энергии и сапфир стоимостью 500\$.*



Паровое дыхание (ОС) Breathe Steam (VH)

Обычное

Подобно Струе пара, за тем исключением, что пар выходит изо рта заклинателям, заклинание нельзя поддерживать, и каждая единица энергии даёт 1к вреда, а не 1к-1. Заклинатель кидает ЛВ-2 или умение Природной атаки. Это считается атакой; от неё можно уклониться или блокировать, но нельзя парировать. Заклинатель должен стоять лицом к цели. Чтобы творить это заклинание не требуются жесты руками; вместо этого делаются определённые движения губами и языком. Таким образом, Паровое дыхание можно творить «без рук» на любом уровне.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 4. Невозможно поддерживать.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 1, Струя Пары и Сопротивление огню.

Предмет

Украшение. Используется только магами. *Стоимость создания: 1.000 энергии и сердолик за 500\$.*

Плевок кислотой (ОС) Spit Acid (VH)

Обычное

Подобно Струе кислоты, только кислота выходит изо рта заклинателя, его невозможно поддерживать, и каждая единица энергии даёт 1к вреда, а не 1к-1. Заклинатель кидает ЛВ-2 или умение Природной атаки (стр. 201). Это считается атакой; от неё можно уклониться или блокировать, но её нельзя парировать. Заклинатель должен стоять лицом к цели. Чтобы творить это заклинание не требуются жесты руками; вместо этого делаются определённые движения губами и языком. Таким образом, Паровое Дыхание можно творить «без рук» на любом уровне.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: от 1 до 4. Невозможно поддерживать.

Время сотворения: 2 секунды.

Требования: Магичность 3, Струя кислоты и Сопротивление кислоте.

Предмет

Украшение. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 400.*

Истинная кислота (ОС) Essential Acid (VH)

Обычное

Превращает обычную кислоту в магическую истинную кислоту. Нет ничего устойчивого к её разложению, и она наносит в три раза больше вреда, до нейтрализации. Истинная вода или Пламя, в подобных количествах, аннулируют Истинную кислоту. При заморозке заклинанием Заморозить, она безобидна, пока не растает.

На усмотрение Мастера, так можно создавать алкахест (стр. 220).

Длительность: навсегда, пока не нейтрализуется.

Стоимость: 8 за галлон.

Требования: Магичность 3 и все шесть заклинаний Кислоты.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостоймость создания: 1.100.*

Глава двадцать шестая

ЗАКЛИНАНИЯ

ПОГОДЫ

Navaro

«Что ты сделал?!» взвизгнул Дженкинс.

«Мне нужен был дождь на севере, поэтому я и притащил пару облаков с холмов. Что с того?»

«Джонс привел их на северо-восток, чтобы опылять свои подсолнухи! Когда он протолкнет твои облака над хребтом, у Аэронсона будет потоп, будь уверен».

«Ну, это пойдет на пользу Аэронсону», пробурчал Ден Фридендер. Выпавший град на дне рождения маленькой Сюзи Аткинс, только потому, что его Дженни не была приглашена - неужели это может кому-то не понравится?

«Это рядом с местом, Ден! Я также узнал, что вдове Соьер нужен этот дождь для её помидоров, и ты немедленно отправишь его пролиться к Вику Аэронсону!»

«Ну и как я должен был узнать об этом? Не похоже, что бы Эмили Соер хотела поговорить со мной в эти дни!»

Дженкинс опустил голову на руки. «Всем нужна погода, но никто об этом не говорит».

Мастер может дать погодной магии больший потенциал, при условии, что колдующий имеет все областные заклинания погоды, используя модификаторы больших расстояний (от колдующего к краю зачарованной области).

Иней Frost

Областное

Покрывает инеем поверхности в области действия заклинаний. Иней является настоящим, и длится бесконечно долго, пока температура ниже нуля. В более теплых условиях, быстро тает, образуя росу. Если бросить сверху реальный или магический огонь, иней становится облаком пара и вызывает яркий свет со свистом на несколько секунд. На самом деле, достаточно крошечного огня – спичка или свеча – чтобы заклинание Иней перестало работать.

Если использовать заклинание на огненного элементаля или другое огненное создание, то оно наносит 1 единицу урона, но это скорее разозлит создание, чем прогонит.



Это также заклинание Воды.

Длительность: иней длится до тех пор, пока не растает.

Стоимость: 1.

Требование: Создание Воды или Охладить.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 200, \$350 голубой камень.

Туман Fog

Областное

Создает в области густой туман. Видимость в тумане составляет 1 ярд. Огненные оружие и метательные снаряды теряют свою дополнительную мощь в тумане. Огненный шар теряет 1 единицу урона за ярд тумана, который необходимо преодолеть (например, 3к Огненный шар пересекает 5 ярдов тумана и наносит 3к-5 ущерба), в то же время жертвы взрыва Огненного шара, могут рассчитывать каждый ярд тумана как 2 ярда от взрыва. Однако никакое количество тумана не может потушить огонь.

Это также заклинание Воды.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 сотворение. Половина поддержка.

Требование: Формировать Воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 300.

Предсказать погоду Predict Weather

Информационное

Прогноз погоды для данного места через заданное время. Этот прогноз не принимает во внимание магическое вмешательство или предсказания других магов!

Это также заклинание Воздуха.

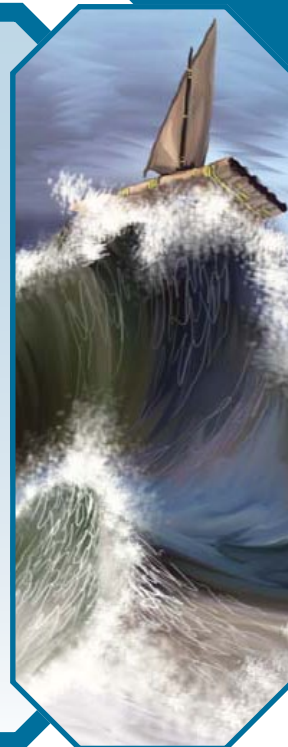
Стоимость: 2 за промежуток времени предсказания, в днях. Двойная стоимость за область вне пределов данного района (скажем, за горизонтом). 4-кратная за область на другом континенте. Это заклинание не может предсказать погоду на планете или астральном плане, отличном от того, в котором находится заклинатель.

Время сотворения: 5 секунд за день предсказания.

Требование: Как минимум четыре заклинания Воздуха.

Шкала Бофорта

Баллы Бофорта	Определение	Скорость ветра (миль/ч)	Средняя высота волны на море (футов)	Примечания
0	Штиль	–	0	
1	Тихий ветер	1-3	0	Рябь на воде, относ дыма
2	Легкий бриз	4-7	0-1	Ощущения ветра лицом
3	Слабый бриз	8-12	1-2	Маленькие «барашки»
4	Умеренный бриз	13-18	2-4	Ветер поднимает пыль
5	Свежий бриз	19-24	4-8	Качаются тонкие деревья
6	Сильный бриз	25-3	18-13	Качаются толстые ветки
7	Крепкий ветер	32-38	13-20	Качаются деревья, волны
8	Очень крепкий ветер	39-46	13-20	Ветер ломает мелкие ветки
9	Шторм	47-54	13-20	Высокие волны
10	Сильный шторм	55-63	20-30	Видимые повреждения
11	Жестокий шторм	64-72	30-45	Плохая видимость.
12	Ураган	73-82	45	
13	Ураган	83-92		
14	Ураган	93-103		
15	Ураган	104-114		
16	Ураган	115-125		
17	Ураган	126+		



Волны Waves

Специальное, областное.

Изменение состояния поверхности любого большого количества воды. Каждое наложение заклинания может увеличить или уменьшить высоту волны на один Балл шкалы Бофорта (см. выше); чтобы добиться изменения нескольких баллов, умножьте на них стоимость. Ветер не влияет. Следует отметить, что шкала Бофорта для океанских волн; волны, созданные на берегах озера, обычно, намного ниже, относительно скорости ветра (на усмотрение Мастера).

Заклинание может быть наложено на площадь, влияя на вещи пересекающие её. Также заклинание может быть наложено на объект, например корабль, который должен быть охвачен весь (обычно, 10-30 ярдов в радиусе). Область действия перемещается вместе с объектом.

Это также заклинание Воды.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1/60 (минимум 1).

Столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Формировать Воду.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 300

Облака Clouds

Областное

Создает или рассеивает обычный облачный покров, на выбор заклинателя.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 10 минут, после чего облака уходят или возвращаются, если заклинание не поддерживается.

Стоимость: 1/20 (минимум 1).

Столько же на поддержание.

Время сотворения: 10 секунд.

Требование: Как минимум два заклинания Воды и два заклинания Воздуха.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 300

Течение

Current

Специальное; Областное

Влияет на течения любого большого количества воды. Каждое наложение заклинания, может сдвинуть течение на 22,5 градуса или изменить скорость на 1 миль/ч (или узел). Для достижения комбинации изменения направления и скорости, или более мощного изменения в одном или другом, стоимость увеличивается пропорционально.

Заклинание может быть наложено на площадь, влияя на течение, протекающее на глубине до 40 ярдов. Также заклинание может быть наложено на объект, например корабль, который должен быть охвачен во всей его полноте. Область действия перемещается вместе с объектом.

Это также заклинание Воды.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1/50 (минимум 1).

Столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Как минимум шесть заклинаний Воды.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 300

Прилив Tide

Специальное; Областное

Каждое наложение этого заклинания может повысить или понизить уровень воды на один фут; для более крупных изменений, стоимость увеличивается пропорционально.

«Холм воды» созданный таким образом распространяется органично в области действия, опускаясь на один фут на каждый ярд за пределами фактической области заклинания. Заклинание может быть наложено на площадь, влияя на предметы затронутые приливом. Также заклинание может быть наложено на объект, например корабль, который должен быть охвачен весь. Область действия перемещается вместе с объектом.

Это также заклинание Воды.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1/50 (минимум 1).

Столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Как минимум восемь заклинаний Воды.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 225.

Ветер

Wind

Специальное; Областное

Изменяет текущий открытый поток ветра. Каждое наложение заклинания может сместить направление ветра на 22,5 градуса (например, с 3 на ЮЗ), или изменить скорость на один уровень по шкале Бофорта (см. вставку). Для достижения комбинации изменения направления и скорости, или более мощного изменения в одном или другом, стоимость увеличивается пропорционально.

Заклинание может быть наложено на площадь, заставляя воздушный поток двигаться от земли и на высоте около 300 футов над ней. Также заклинание может быть наложено на объект, например корабль, который должен быть охвачен во всей его полноте. Область действия перемещается вместе с объектом.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1/50 (минимум 1).

Столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Буря.

Предмет

Посох, жезл или украшение.
Энергостойкость создания: 300

Дождь

Rain

Областное

Создает (или предотвращает) 1 дюйм дождя в обычных условиях.

Это также заклинание Воздуха и Воды.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1/10 (минимум 1). Стоимость сотворения дождя может быть удвоена в пустыне или на другой территории (на усмотрение Мастера) где дождь не свойствен. Стоимость для предотвращения дождя удваивается в естественных для дождя условиях или болотной местности. Столько же на поддержание.

Время сотворения: 1 минута.

Требование: Облака.

Предмет

Посох или палочка. Используется только магами. Предмет должен храниться в воде, если не используется; он теряет свою силу, если остается сухим более чем на час. Энергостойкость создания: 600.

Снег

Snow

Областное

Создает (или предотвращает) 1 дюйм снега в обычных условиях. Для работы должны образом, это заклинание необходимо колдовать при температуре 32°F (0°C) и ниже. Если это заклинание колдуется в более теплых условиях, то оно вызывает морозящий дождь, который увлажняет землю, но не оставляет каких-либо значительных луж.

Это также заклинание Воздуха и Воды.

Длительность: 1 час.

Стоимость: 1/15 (минимум 1).

Каждые дополнительные 1/15 единиц энергии на ярд радиуса увеличивает количество снега на 1 дюйм в час. Столько же на поддержание.

Требование: Облака и Иней.

Предмет

Посох. Используется только магами. Предмет должен храниться в холоде, если не используется; он теряет свою силу, если находится под воздействием температуры 90°F (32°C) более чем два часа. Столько же на поддержание. Энергостойкость создания: 450.

Град

Hail

Областное

Создает град. Температура должна быть чуть выше нуля. Главный эффект – подвергнуть интенсивному разрушению любое живое существо, на которое обрушился град; маг должен бросать кубик Воли каждую секунду, чтобы поддерживать концентрацию. При сотворении града стоимостью 5, Мастер может позволить реально больше градины, наносящие 1к-2 дробящего урона в секунду.

Это также заклинание Воды.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 1/5 (минимум 1).

Для разрушительных градин 1. Столько же на поддержание.

Требование: Снег.

Предмет

Посох. Используется только магами. Энергостойкость создания: 500.

Потепление

Warm

Областное

Поднимает температуру окружающего воздуха в области. Это может быть использовано для рассеивания Тумана, например. Заклинание не может поднять температуру выше 100°F (38°C).

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 час.

Время сотворения: 1 минута на 1 единицу энергии в заклинании.

Стоимость: 1/10 (минимум 1). Каждое сотворение повышает температуру окружающей среды на 10 °F (12°C).

Требование: Нагреть и минимум четыре заклинания Воздуха.

Предмет

Посох. Используется только магами. Энергостойкость создания: 150.

Похолодание

Cool

Областное

Понижает температуру окружающего воздуха в области. Это может вызвать туман, если позволяют условия. Заклинание не может понизить температуру ниже -40°.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 час.

Время сотворения: 1 минута на 1 единицу энергии вложенного в заклинание.

Стоимость: 1/10 (минимум 1). Каждое сотворение понижает температуру окружающей среды на 10 °F (12°C).

Требование: Охладить и как минимум четыре заклинания Воздуха.

Предмет

Посох. Используется только магами. Энергостойкость создания: 150.

Шторм

Storm

Областное

Создает или рассеивает шторм. В зависимости от окружающей температуры и влажности, он может стать просто штормовым ветром или включать в себя дождь, снег или град – случайные молнии, также. Это особенно эффективно на море. Заклинание является непредсказуемым по своему воздействию (что позволяет Мастеру решить, что делает шторм...).

Заклинание может также использоваться для того, чтобы развеять шторм; эффективность заклинания зависит от размеров заколдованного района, в соотношении с естественной территорией шторма.

Это также заклинание Воздуха и Воды.

Длительность: 1 час.

Базовая стоимость: 1/50 (минимум 1). Столько же поддержка.

Время сотворения: 1 минута. Зарождение шторма займет около часа для набора полной силы. После

отпуска заклинания шторм может утихать разное время - даже длиться часами! Отмена Шторма также займет около часа для утихания.

Требование: Дождь и Град.

Предмет

Посох. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 1.000.

Погодный купол Weather Dome

Областное

Описано в заклинаниях *Защиты и предупреждения*, стр. 169.

Ходьба по облакам Cloud-Walking

Обычное

Описано в заклинаниях *Перемещения*, стр. 148.

Прыжки по облакам Cloud-Vaulting

Обычное

Описано в заклинаниях *Перемещения*, стр. 148.

Сопротивление молнии Resist Lightning

Обычное

Объект и все что на нем, защищено от воздействия молнии и электричества. В низко технологичных мирах, это заклинание наиболее часто используется для защиты от враждебной магии; в высоко технологичных мирах - становится ценным профессиональным инструментом.

Это также заклинание *Защиты и предупреждения* и *Воздуха*.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2 сотворение. 1 поддержка.

Требование: Любые шесть заклинаний воздуха.

Предмет

а) Любой. Влияет только на пользователя. *Энергостоймость создания:* 1000 единиц энергии и \$1000 платины. б) Посох, жезл или украшение. *Стоимость создания:* 1.500 энергии и \$1.000 платины.

Молния Lightning

Метательное

Стреляйте молнией прямо из пальцев! Такой снаряд имеет 1/2Д 50, Мах 100, Точ 3. Против этого заклинания любая металлическая броня защищает с СП 1. Если цель поражена, нужен бросок 3Д-1 за каждые потерянные 2 ЕЖ, иначе оглушение. Против электронного оборудования, считать эту атаку, как если бы она имела модификатор Импульс (с. 105).

Молния ведет себя непредсказуемо вокруг проводников. Молнию нельзя пустить сквозь металлическую решетку, между прутьями, изнутри автомобиля и т.д. - она перескочит на металл и заземлится. Однако, Мастер может позволить (для примера) магу выстрелить молнией в металлический пол. Это не убьет током тех, кто на нем находился, но может шокировать всех, прерывая концентрацию и нанося незначительные повреждения (не более 1 очка, или же вовсе ничего). Мастер может поощрять креативное использование молнии, до тех пор, пока это не начнет раздражать.

Это также заклинание *Воздуха*.

Стоимость: Не более вашего уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд. Снаряд наносит 1к-1 обжигающего урона, на 1 единицу вложенной энергии.

Время сотворения: 1-3 секунды (во время сотворения заклинания пальцы мага сверкают).

Требование: Магические способности 1 и как минимум шесть заклинаний *Воздуха*.

Предмет

Посох или жезл - молния срывается с конца предмета. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 800, украшений с камнями на \$1.200.

Разрывная молния Explosive Lightning

Метательное

Создает снаряд молнии, который затрагивает непосредственно цель и вещи поблизости. Такой снаряд имеет 1/2Д 50, Мах 100, Точ 3. Это заклинание можно бросить на стену, пол, и т.д. (с +4 на попадание) чтобы задеть врагов взрывом. Цель и все кто рядом с целью на расстоянии 1 ярда получают полный вред. Тот, кто находится дальше, уменьшает повреждения в три раза на ярд расстояния от взрыва (округляя вниз). Последствия от применения заклинания такие же, как и у заклинания *Молния*.

Это также заклинание *Воздуха*.

Стоимость: Не более вашего удвоенного уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд. Снаряд наносит 1к-1 обжигающего урона, на 2 единицы вложенной энергии.

Время сотворения: 1-3 секунды.

Требование: Молния.

Предмет

Посох или жезл - молния срывается с конца предмета. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 1.200; предмет должен содержать в себе украшений на \$500 платины.

Молниевый кнут Lightning Whip

Обычное

Создает кнут из молний в руках мага. Кнут обладает теми же свойствами, что и обычный кнут (с. 404), за исключением того, что для его подготовки необходима всего секунда, и его нельзя использовать для парирования или опутывания. Кнут наносит 1к обжигающего вреда каждый раз, когда поражает противника. Последствия от применения заклинания такие же, как и у заклинания *Молния*.

Это также заклинание *Воздуха*.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 1 на два ярда длины (максимум 8 ярдов). Столько же на поддержку.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Молния.

Предмет

Перчатка, кнут или украшение. Используется только магами. *Энергостоймость создания:* 350.

Шоковое касание Shocking Touch

Касательное

Заряжает руки мага или жезл электричеством. Колдующий должен ударить объект, чтобы это заклинание сработало; место касания значения не имеет. Объект получает 1к+1 обжигающего урона за единицу вложенной энергии. Броня не защищает. Шоковое касание имеет необычный побочный эффект на электронику и проводящие материалы, как *Молния* (см. выше).

Это также заклинание *Воздуха*.

Стоимость: 1-3

Требование: Молния.

Предмет

Посох, жезл или перчатки. Предмет должен касаться объекта. *Энергостоймость создания:* 1.500.

Искрящее облако Spark Cloud

Областное

Создает облако насыщенное электричеством на уровне земли. Оно не блокирует видимость, но наносит обжигающий вред тому, кто станет в него. Броня защищает с обычным СП (металлическая

броня обеспечивает минимальную защиту как против заклинания Молния).

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 10 секунд.

Стоимость: 1-5; облако наносит 1 единицу повреждений в секунду на каждое очко вложенной энергии.

Время сотворения: 1-5 секунд, в зависимости от стоимости. Не поддерживается.

Требование: Формировать воздух и Молния.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Стоимость создания:* 150, \$500 платины, и опал за \$500.

Искрящий шторм Spark Storm

Областное

Создает нормальный штормовой ветер, с опасным дополнением: каждый ход Молния поражает одну случайную цель, находящуюся в области эффекта. Чтобы избежать удара молнии, бросьте кубик против умения мага в заклинании, без какой-либо корректировки. Жертва получает активную защиту, как обычно.

На усмотрение Мастера, удары молний могут быть не полностью случайными: высокие цели могут быть подвержены большому риску, чем низкие, также металлическая броня более привлекательна для попадания молнии. Маги, которые используют это заклинание, знают какие на самом деле правила в их мире.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 минута после достижения полной силы.

Стоимость: 2 (для 1к-1 Молнии), 4 (для 2к-2 Молнии) или 6 (для 3к-3 Молнии). Половина на поддержку.

Время сотворения: Шторм начинается немедленно, но колдующий должен концентрироваться столько секунд, какой радиус в ярдах необходим до достижения полной силы.

Требование: Буря и Молния.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Стоимость создания:* 300, \$500 платины, и опал за \$500.

Стена молний Wall of Lightning

Областное

Создает мерцающий, потрепанный занавес молний вокруг области.



Стена четыре ярда высотой, но может быть выше, в зависимости от стоимости (двойная для 8 ярдов высоты, тройная для 12 ярдов высоты, и т.д.).

Каждый ход, пытающейся пересечь или дотронуться до стены, получает обжигающий урон. Она затрудняет видимость и слышимость сквозь неё: -1 к броскам Чувств.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 2-6 сотворение. Столько же поддержка. Каждый ход Стена наносит 1к-1 обжигающего урона на каждые две единицы энергии вложенных в заклинание.

Требование: Молния.

Предмет

а) Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Стоимость создания:* 500 энергии и опал за \$500. б) Стена молний может быть создана навсегда за 100-кратную стоимость.

Молниевый шар Ball of Lightning

Метательное

Создает шар из молний в руках мага. Молниевый шар отличается от обычных метательных заклинаний, однако, он плывет прочь в направлении заданном магом; его нельзя метнуть обычным образом. Шар бесшумно движется по прямой с максимальной скоростью,

равной умению мага деленного на 5 (округляется вниз), независимо от ветра и неметаллических препятствий – шар проплывает прямо через окна, шторы, стены, и т.д. Он сохраняет своё направление и скорость до тех пор, пока заклинатель, концентрируясь, не изменит их. Шар взрывается по мысленной команде мага или при контакте с живым существом или металлическим объектом. Если время заклинания заканчивается, шар мгновенно исчезает без взрыва.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: Не более вашего удвоенного уровня Магических способностей в секунду, на протяжении трех секунд; половина на поддержку. Шар наносит 1к-1 обжигающего урона за каждые 2 единицы вложенной энергии кому-либо в пределах 1 ярда от взрыва. Тот, кто находится дальше, уменьшает повреждения в три раза на ярд расстояния от взрыва (округляя вниз).

Время сотворения: 1-3 секунды; шар растет в руке мага пока заклинание колдуется.

Требование: Перемещение и Молния.

Предмет

Посох, жезл или украшение. Используется только магами. *Энергостойкость создания:* 600 и опал за \$500.

Молниевый взор Lightning Stare

Обычное

Маг стреляет молниями из глаз, с ЛВ-4 или, используя умение Природная Атака. Маг должен повернуться лицом к цели, чтобы использовать это заклинание. Обычный способ для этого заклинания, использование лицевых мышц, а не жестов руками; таким образом, Молниевый взор может колдовать «без рук» на любом уровне умения.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 секунда.

Стоимость: 1-4. Не поддерживает. Наносит 1к обжигающего урона на единицу вложенной энергии. Диапазон – 2 ярда на единицу энергии.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Молния, Сопротивление молнии.

Предмет

Украшение. Используется только магами.

Стоимость создания: 1.000, драгоценностей на \$500 и опал за \$500.

Тело из молний Body of Lightning

Обычное; Сопротивление по ЗД

Объект становится подвижной фигурой из молний, временно предоставляется ему мета-черта Тело из Молний (см. вставку). Одежда (до 6 фунтов) также превращается в молнии, но теряют всякие магические силы, которыми могли обладать.

На объект заклинания Остановить энергию действует как Клей, а Украсть электроэнергию действует как Украсть СЛ

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 минута. Заклинание перестает работать, если объект теряет сознание.

Стоимость: 12 сотворение. 4 поддержка.

Время сотворения: 5 секунд.

Требование: Магические способности 2 и Молния.

Предмет

а) Посох, жезл или украшение. Влияет только на пользователя. Серьезным недостатком является то, что как только предмет будет активирован, он падает сквозь руки пользователя – таким образом, заклинание длится всего минуту. *Энергостойкость создания:* 3.000. б) Посох, жезл или украшение. Влияет только на пользователя. В отличие от предыдущего предмета, этот предмет пребывает в форме молний вместе с пользователем. Пока он в этой форме, он теряет какие-либо магические силы, которые у него могли быть. *Энергостойкость создания:* 6.000.

Молниевая броня Lightning Armor

Обычное

Объект заключается в оболочку потрескивающих молний, не испытывая какого-либо дискомфорта (объект и все что он носит, получают Сопротивление молнии). Контактным атакам объекта добавляются дополнительные очки обжигающего урона.

Любое металлическое оружие, которое попадает по объекту, запускает обратную реакцию, которая наносит 1к-1 обжигающего вреда вдоль оружия. Эти атаки автоматически попадают по рукам, которые держат оружие, независимо от длины оружия. Схвативший получает 3к-3 обжигающего урона, но заклинание перестает действовать.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 7 сотворение. 4 поддержка.

Требование: Как минимум шесть заклинаний Молний, включая Сопротивление молнии.

Предмет

а) Жезл или украшение. Используется только магами. *Стоимость создания:* 1.000 энергии, на \$300 платины и опал. б) Плащ или доспех; влияет только на пользователя. Когда предмет активирован, плащ выглядит как кусок полосы молний; он защищает от атак со спины и боков, но не с фронта, если

не обладает свойствами легкого плаща (см. Плащ, с 184). *Энергостойкость создания:* 700 для плаща, 1.000 для доспеха.

Молниевое оружие Lightning Weapon

Обычное

Контактное оружие объекта заключается в оболочку из молний, которая заметно шипит и искрится, не повреждая его обладателя. Оружие должно быть, по крайней мере, частично металлическим; оружие, сделанное из дерева и/или камня, не может удерживать заклинание. Оружие наносит дополнительные 2 очка повреждений после того, как проникло сквозь броню и нанесло рассчитанный урон. При попадании по металлическим доспехам, оружие наносит как минимум 1 очко повреждений.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 1 поддержка.

Время сотворения: 2 секунды.

Требование: Магические способности 2 и Молния.

Предмет

Оружие, которое будет заключено в оболочку из молний, не стоит очков энергии. *Энергостойкость создания:* 750, и как минимум \$300 опаловых украшений.

Молниевые снаряды Lightning Missiles

Обычное

Также как и Молниевое оружие, но творится на дистанционное оружие. Оружие само по себе окружается электрическим сиянием. Любой снаряд которым стреляют из этого оружия, заряжается электричеством и наносит дополнительные 2 очка повреждений так же как и Молниевое оружие. Деревянные части снарядов, обращаются в пепел, после того как попадают в цель или же по истечении 10 секунд, что первое.

Это также заклинание Воздуха.

Длительность: 1 минута.

Стоимость: 4 сотворение. 2 поддержка. Стоимость удваивается, если выстреливаемые снаряды не металлические.

Время сотворения: 3 секунды.

Требование: Молниевое оружие.

Предмет

Дистанционное оружие, из которого будут стрелять заряженными снарядами, не стоит очков энергии. *Энергостойкость создания:* 1.000, и как минимум на \$400 опаловых украшениях.

Новая мета-черта: Тело из молний

Тело из молний: Ваше тело состоит из молний. СЛ 0 [-100]; ЗД +10 [20]; Обжигающая атака 1к (Всегда включена, - 40%; Аура, +80%; Контактные атаки, Досягаемость С, -30%) [6]; Не дышит [20]; СП 10 (Ограничение: Электричество, -40%) [30]; Иммуниет к Болезням [30]; Устойчивость к ранениям (Рассеянный) [100]; Нет манипуляторов [-50]; Особенность (Находится под влиянием заклинаний Энергии (с. 178) [0]; и Запрещенная черта (Неизменная сила) [0].) 56 очков.

ВАРИАЦИИ

Calenur

Туббс не знал, какое заклятье использовал грабитель, но независимо от того, что это было, ему совершенно не нравился вид пылающих рун, формирующихся в воздухе. Он быстро выкрикнул слова рассеивания. Ничего не произошло.

“Вы, волшебники Академии,” – глумился злоумышленник. “Вы думаете, что знаете все, что должно знать о волшебстве. Поймите: есть волшебство помимо ваших книг, и силы, которые вы не способны постигнуть.”

Непонятный ритуал был закончен, плавающие символы объединились в мерцающий шар света между руками злодея и тот швырнул его в Туббса. Туббс выставил блок, несмотря на дурное предчувствие, что он не будет иметь успеха.

Он оказался прав.



В фольклоре и фантастике магия принимает множество форм. В некоторых сеттингах логика магии может оказаться слишком сложной для стандартной системы; в других может сосуществовать несколько типов магии. Эта глава предлагает способы настройки и расширения системы *GURPS Магии* для введения разных возможностей.

Если вам интересны дальнейшие возможности, намного более необычные теории магии и их использование в *GURPS* обсуждаются в *GURPS Фэнтези*.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ МАГИИ

Возможно, простейший путь расширить возможности магии – просто изменить параметры стандартной системы, изменив способ использования или обретения заклинаний. Изменив способ изучения или обстоятельства, при которых они могут быть использованы, Мастер может придать магии новый вид, сохранив проверенный список заклинаний.

Магия КЛЕРИКОВ

Во многих мирах святые получают магические способности от сил, которым служат. Такие возможности могут быть обработаны обычной системой магии с применением лишь небольших изменений.

Заклинания клериков

Заклинания жрецов не имеют требований. Священник может получить новое заклинание в лю-

бое время, когда может потратить на нее очки, просто помолившись; учителей и процесс изучения можно пропустить (хотя Мастера могут разрешить жрецам вложить очко в новое заклинание после 200 часов размышлений). Однако, служители каждого бога имеют доступ только к сокращенному списку заклинаний, которые может дать их бог, обычно связанному с его специализацией; боги огня не дадут Истинной воды. Более того, бог-покровитель может изменить эффекты дарованной магии – или вообще отрезать доступ к магии для жреца – по одному ему известным причинам.

Жрецы часто обладают Церковным саном (с.В43) и Религиозным рангом (с.В30); в некоторых религиях такие черты являются необходимыми для изучения заклинаний. Однако часто встречаются люди, которые обладают божественными силами, вообще не входя в иерархию церкви. Клерики-заклинатели также часто бе-

рут Требования веры (с.В132) для сохранения своих сил.

Схожий вид магических практик можно найти в *Божественном зачаровании*, с.71.

Святость

Магия клериков зависит не от маны, но от игромеханически подобного свойства, называемого «святостью», которая представляет степень влияния божества на область. Уровни святости варьируются от «отсутствующего» до «очень высокого», почти как у маны; однако, они свои для каждого бога и более чувствительны к воздействию от людей. Большинство областей имеет нормальный уровень святости; надлежащим образом освященные места – высокий уровень для почитателей бога и низкий для последователей враждебного бога.

Более полные описания уровней святости и святых мест вы можете найти в *GURPS Фэнтези*.

«Святые» заклинания

Обычная система заклинаний дает еще одну альтернативу жреческой магии. Особенно чистые сердцем и праведные люди могут приобретать определенные заклинания без требований. Эти заклинания – те, что позволяют заклинателю выполнять сверхъестественные деяния, традиционно связываемые с жречеством. К ним относятся Благословить, Отменить вселение, Вечный покой, Пир монаха, Изгнать зомби, и Бдение.

Дарованная сила

Магичность не связана с жреческой магией. Ее роль выполняет преимущество Дарованная сила (с.В77). Заклинания, требующие определенного уровня Магичности, но дарованные богом, требуют того же уровня Дарованной силы.

Поскольку святость по сути эквивалентна мане, жрецы-заклинатели без Дарованной силы не могут использовать жреческие заклинания вне областей высокой святости. Обладатели Дарованной силы могут нести дела своего покровителя в большой мир обычной святости. Как маги могут обнаруживать разницу уровней маны (с.6), так и жрецы с Дарованной силой могут обнаружить разницу уровней святости броском ИН + Дарованная сила.

Ритуальная магия

В некоторых мирах магия не делится на сотни индивидуальных процедур, с помощью которых маг может вернуть мертвого к жизни, но не способен общаться с птицами. Вместо этого магия представляет одну науку, которую можно применять по-разному.

В таких сеттингах использование магии зависит от одного «базового умения», обычно Ритуальной магии (с.В218) или Тауматологии (с.В218). Каждая школа магии – это ИН/Очень трудное «умение школы» или «путь», по умолчанию зависящий от основного умения с -6. Умения школ имеют требованием основное умение и не могут его превышать.

Ритуальные маги могут колдовать заклинания по умолчанию! Каждое заклинание – Трудная техника, с уровнем по умолчанию от ассоциированного умения школы. Уровень по умолчанию обычно равен количеству требований заклинания (с.6). Чтобы поднять заклинание выше этого уровня, волшебник должен вложить хотя бы одно очко в умение школы, но он может игнорировать требования заклинаний стандартной сис-

темы. Уровни умений заклинаний не могут превысить уровень ассоциированной школы. Магичность добавляется и к основному умению, и к школам, и к заклинаниям. Если обычная и ритуальная магия сосуществуют в мире, Магичность и Ритуальная Магичность – отдельные преимущества.

Все прочие правила – те же.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

В большинстве ситуаций требования заклинаний в этой книге разумны. Однако космология некоторых сеттингов может предполагать иную структуру. Может быть, Мастер желает сделать Технологические заклинания зависящими от школы Созидания и Разрушения, либо удалить неприятную необходимость изучать Некромантию для того, чтобы получить доступ к Воскрешению.

Возможно, группа предпочитает иметь волшебников с несколькими мощными заклинаниями вместо длинных списков заклинаний различной силы и полезности.

Изменение требований заклинаний, не разбалансируя их, может быть сложной задачей; если любой человек с улицы сможет изучить Великое желание, появится толпа народа с большими амбициями и необычайными возможностями.

Однако, если Мастер затратит некоторое количество времени, требования заклинаний могут быть настроены, не погружая мир в хаос.

Таблица заклинаний (с.223-237) содержит столбец, называемый «Количество требований». Этот столбец указывает самую короткую цепочку требований, необходимых для изучения данного заклинания. Например, число 5 здесь означает, что магу нужно изучить пять других заклинаний, чтобы получить доступ к этому. Мастер может учесть и требования, не являющиеся заклинаниями (ИН, Магичность и т.д.) при расчете их количества; в этом случае добавьте единичку к количеству требований за каждые полные 10 очков персонажа в требуемых чертах. Таблица их не учитывает.

Чтобы изменить цепочку требований, соберите нужный вам набор требований, которые составят примерно то же значение. Оно не обязано быть точным; изменение количества требуемых заклинаний для Сплошной купол с 16 до 5 может принести проблемы, но если новая цепочка будет включать всего 14 заклинаний, разрушить игру будет не легче, чем раньше.

ДРУГИЕ РИТУАЛЬНЫЕ ИДИОМЫ

Основное умение ритуальной магии должно быть Очень трудным для сохранения баланса, но при поиске альтернативных кандидатов на ее место можно найти немало привлекательных возможностей. Некоторые Очень трудные умения – очевидно – возможный выбор, поскольку они уже связаны с мистикой – Алхимия и Знание трав, например. Воздействие музыкой – отличный выбор для магии бардов. Потенциальным основным умением для ритуальной магии может быть любое Очень Трудное умение. В сеттингах, где магия – вершина развития монашеской дисциплины или умения боевых искусств, такие умения, как Бой вслепую, Контроль тела, Искусство невидимости или Дзен-стрельба могут оказаться первым шагом к ритуальной магии.

В более технологически развитом сеттинге основным умением могут стать Компьютерный взлом или Странная наука. Это прекрасно подойдет для кампании по киберпанку, в сеттингах, где «мир – лишь иллюзия» или невероятные техномагические махинации.

Ритуальная магия может даже основываться на обычных науках. Ритуалисты-физики используют неизученные и странные принципы законов природы. Образцы, основанные на Биологии или Хирургии – на усмотрение читателя.

Сокращение цепочек требований

В некоторых мирах существуют меньшее количество слабых заклинаний, чем в других, и маги смогут обрести могущество без оттачивания дюжин не самых мощных заклинаний. Один из возможных способов имитировать такую ситуацию – обрезать все цепочки требований наполовину и одновременно удвоить количество очков в заклинаниях, чтобы они смогли послужить требованием. Таким образом маг, желающий изучить Струю пара, должен потратить по два очка в пять заклинаний, а не по одному очку в десять других.

Магия, основанная на преимуществах

В других мирах магия больше отражает сильные стороны персонажа, и меньше – его изученные умения. Один из способов создания такой цепочки требований – использовать в их качестве преимущества. Заставьте друидов для некоторых заклинаний приобретать Понимание растений, а магов, изучающих школу Общения и понимания – определенный уровень Харизмы. Любой

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Названия, данные в этой книге, в основном описательны и функциональны – для легкости использования. Нет причин, по которым они не могли бы иметь и другие названия, которые используют маги в игровом мире. Существует десятки способов переименовать их для подгона под особенности мира.

Перефразирование: Просто переставьте слова в названии, иногда этого достаточно: Огненный шар станет Шаром огня, Искать землю – Поиском земли и т.д.

Название по создателю: В мирах, где исследование заклинаний – длительный процесс, маги могут прославить себя созданием новых заклинаний. Зачем изобретать Погодный купол, когда вы можете создать Погодный купол Малатракса?

Техническая номенклатура: Иногда маги захотят скрыть истинные названия. Семнадцатое заклинание Воздуха звучит очень впечатляюще, даже если это просто Запах.

Цветистые названия: Создать огонь блекнет рядом с Самым Лучшим Огненным Заклятьем. В подходящих сеттингах каждое заклинание может быть улучшено использованием латыни и красочных дополнений.



Талант может оказаться неплохим требованием – Мастер для школы Созидания и разрушения, Социально активный – для школы Контроля разума и т.д.

ИМПРОВИЗИРОВАННАЯ МАГИЯ

Импровизация – сердце ролевых игры. Игроки импровизируют, сталкиваясь с неожиданной ситуацией, Мастер – для адаптации... новаторских... решений игроков. Эта свободная импровизация может стать основой и игровой магической системы.

Не каждый сеттинг описывает магов, тратящих бесконечные часы на изучение заклинаний с четко определенными эффектами. Система, представленная в этом разделе, предлагает возможность магам колдовать без учебы и запоминания; в некоторых случаях они позволяют изобретать новые заклинания по своей прихоти. Эти системы могут сосуществовать с обычной или заменить ее, как лучше для данного сеттинга.

Предупреждение: импровизирующие системы применимы только для тех групп, в которых Мастер не против выдумывать на ходу, а игрок принимают его слов без споров.

Некоторым Мастерам не нравится такое положение дел, а иг-

роки предпочитают точно знать, на что способны их персонажи. Если это о вас, пропустите эти системы.

СКРЫТЫЕ ТАЛАНТЫ

Простейший способ обрабатывать импровизирующих магов – Скрытый талант (с.В99).

Волшебные парадигмы, где Мастер на лету изобретает новые заклинания, легко имитируется определенным уровнем Скрытых талантов с ограничением Фокус

В комбинации с улучшением Заучивание Скрытый талант ста-

новится способом изучения новых заклинаний; по решению Мастера может вообще не существовать возможности изучать заклинания, тратя время на учебу. Без Заучивания уровень Скрытого таланта становится ограничителем для колдовства.

Добавив ограничение Только экстренные случаи, мы получим замечательный стимул для магов отправляться в приключения; с Заучиванием и Только в экстренных случаях волшебники смогут изучать новые заклинания, только постоянно бросая себя в опасные ситуации.

Магичность и импровизированная магия

Любая система, описанная в этом разделе, может требовать Магичности, а может и нет, в зависимости от сеттинга, в котором существует. Как и любая обычная магия, они могут требовать Магичности только для работы в областях нормальной или ослабленной маны. Могут не требовать Магичности вообще.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ МАГИЯ

Магия может считаться аналогичной универсальным умениям (с.В175) для симуляции сеттингов, где маги получают в свое распоряжение всю мощь магии, а не изучают заклинания по одному. Вместо приобретения заклинаний маг просто берет уровень Магии! С одним универсальным умением он может колдовать любые заклинания, какие захочет, со штрафом, равным количеству их требований.

Это киношный вариант. Маги, использующие Магию!, чрезвычайно гибки и могущественны. Если Магия будет для вас слишком общим заклинанием, будет мудрее посчитать каждую школу отдельным универсальным умением. Мастер также может сохранить требования к уровню Магичности для заклинаний, обычно требующих какой-то его уровень.

Импровизация слишком хороша, чтобы оставлять ее на волю случая.

- Поль Саймон

ЗАКЛИНАНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ

Еще один способ позволить магам творить заклинания, незнакомые им, это разрешить заклинаниям относиться к другим по умолчанию (с.В173). В этой системе каждое заклинание имеет уровень по умолчанию по отношению к другому той же школы. Незвестное заклинание имеет уровень по умолчанию к любому известному с -4, с обычным штрафом, равным количеству его требований. Однако, если известное заклинание находится в цепочке требований к нему, дайте премию, равную количеству требований к известному заклинанию. Маг не может использовать заклинания, которое требует преимущества (обычно Магичность), которым не обладает. При расчете уровня по умолчанию к умению, равному 20 или выше, считайте уровень того заклинания равным 20.

Заклинание, творимое по умолчанию, требует двойных затрат энергии и колдуется вдвое дольше.

Пример: Патрик желает сотворить Передать язык на своего друга Айдана, чтобы помочь ему сдать зачет по Древнему Драконьему языку, но его единственное заклинание Общения и понимания - Почувствовать врагов-15 и Почувствовать эмоции-15. Он может колдовать Передать язык с базовым штрафом -4, плюс дополнительный штраф -3 за количество требований к Передать язык. Поскольку Почувствовать эмоции - возможное требование к Передать язык, он может добавить количество требований к Почувствовать эмоции в качестве премии, равной +1.

Можно использовать уровень по умолчанию и к Почувствовать врагов, но поскольку у этого заклинания требований нет, Патрик не получает премии. Его итоговое эффективное умение Передать язык - 9, и оно обойдется ему в 6 единиц энергии на сотворение и 2 на поддержку. Айдан определенно ему обязан.

Позволить магам использовать заклинания по умолчанию, хоть и не так киношно, как универсальная магия, значительно увеличивает гибкость. Если мастер не готов дать магу любое заклинание выбранной школы, он не должен разрешать заклинания по умолчанию.

СИНТАКСИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Некоторые традиции магов даже не используют отдельных заклинаний. В них зубрежка и формулы - запретны; магия - творческое искусство, отвечающее требованиям момента. Эти маги направляют свои усилия на изучение фундаментальных принципов существования, а не отдельных частей рецептов. Эти основы в терминологии волшебников называются Словами. Для работы с магией волшебники составляют их принципы действия практически так же, как мы составляем слова в предложениях.

Каждое заклинание имеет две составляющих: что оно делает, и как оно это делает. Некоторые описываются глаголами: Создать, Двигать, Исцелять, и так далее. Другие - существительные: что создается, двигается и т.д. Каждое слово - отдельное умение ИН/Очень трудное; маги добавляют уровень Магичности к ИН, когда изучают Слово.

Существует 10 глаголов: Общаться, Исцелять, Чувствовать, Осла-

блять, Усиливать, Двигать, Защищать, Создать, Контролировать, Трансформировать.

Существует 14 существительных: Воздух, Животные, Тело, Смерть, Земля, Огонь, Пища, Изображение, Свет, Магия, Разум, Растения, Звук, Вода.

Мастер может добавлять, изменять и убирать Слова, как посчитает нужным.

ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Прежде чем творить синтаксическое заклинание, игрок описывает, чего он хочет достичь, и выбирает желаемые глагол и существительное. Возможные эффекты ограничены только воображением игрока. Мастер определяет, возможен ли эффект, применимы ли выбранные Слова, тип заклинания, как много на него потребуется энергии и размер штрафа (если он будет).

Если маг-импровизатор пытается достичь эффекта существующего в этой книге заклинания, можно спокойно назначать аналогичные характеристики. Если предполагаемое заклинание не имеет аналогов, игроки и Мастер должны использовать следующие рекомендации. То, что написано в разделе *Изобретение новых заклинаний* (с.14) тоже могут пригодиться.

Подходящие слова

Для некоторых заклинаний выбор слов очевиден, например, Полет - это просто Переместить Тело. Однако некоторые заклинания можно создать несколькими разными способами - например, защитить от возгорания можно, колдуя Ослабить Огонь, а может быть, Защитить растения. Мастер должен быть гибким, позволяя использовать сильные стороны мага, но при этом пытаться не замедлять игру, подбирая оптимальные Слова. Как правило, любое атакующее заклинание,

напрямую действующее на цель, использует Тело – заклинание, ломающее кости, потребует Ослабления тела, но заклинание, вызывающее смертельную лавину может потребовать простейшего Передвижения земли. Заклинания, действующие напрямую на мага, используют Тело или Разум.

Несколько Слов

Некоторые заклинания могут потребовать использования более чем одного существительного или глагола. Слабительное заклинание, например, на первый взгляд может выглядеть как структура из Передвигать Пищу, но поскольку оно действует напрямую на тело, то и должно включать это существительное: Передвигать Пищу через Тело. Как вариант, игрок может употребить Исцелять при помощи Передвижения Пищи.

При использовании более двух слов игрок делает бросок против низшего из умений глаголов и существительных, с дополнительным штрафом -1 за каждое дополнительное слов. Однако, он может выбирать, какой глагол и какое существительное будут определять энергозатраты и время на сотворение. Некоторые маги могут пожелать получить пользу (снизить затраты или ускорить сотворение) своей специализации, которая даже не обязана иметь место в этом заклинании. Например, маг Огня будет использовать атакующие заклинания из Ослабить Тело Огнем, получая выгоду от быстрого сотворения Слова Огня.

Класс заклинаний

Большинство синтаксических заклинаний являются Обычными или Областными, но некоторые заклинания типа Чуть можно расценить как информационные. Касательные и Метательные заклинания тоже возможны, если их разрешит Мастер. Синтаксическая магия слишком медленна для Блокирования, и слишком недолговечна для наложения чар. Для использования чар при помощи слов используется *Символьная магия* (с.205).

Энергозатраты

Каждое Слово имеет свою стоимость; затраты на синтаксическое заклинание равны сумме цены глагола и существительного. На заклинания Контроля тратится цена глагола Контроль плюс удвоенная цена существительного; на заклинания Трансформации – цена глагола Трансформация плюс цена обоих существительных.

МАСШТАБИРОВАНИЕ

Синтаксическая магия может играть разную роль в кампании, в зависимости от того, насколько могущественными могут быть ее адепты. По умолчанию в этом разделе правила примерно адаптированы под силу обычной заклинательной магии, но возможны и другие варианты.

Фокусы

Возможно, синтаксическая магия создает непоследовательные маломощные заклинания. В таком случае синтаксические заклинания будут намного слабее, примерно эквивалентными слабым вариантам Воспламенения или Искать пищу, но и стоить должны вдвое меньше, с округлением вниз. Кроме того, умения, привязанные к Словам, тоже следует сделать ИН/Трудными.

Слова Силы

Как вариант, синтаксическая магия может происходить от владения великими аспектами мира: каждое Слово – редкое, могущественное и таинственное, их нелегко использовать. Такие Слова могут – ладно, должны – иметь впечатляющие эффекты, изменяя реальность по желанию мага. Поэтому в таких ситуациях энергостоимость их умножается на 10, и каждое Слово покупается как универсальное умение (с.В175).

На усмотрение Мастера Слова Силы могут образовывать синтаксические заклинания с постоянной или истекающей длительностью (см. *Типы продолжительности*, с.10).

Получившееся значение равнозначно цене Обычного заклинания, накладываемого на цель МР 0, либо базовой цене Областного заклинания. Синтаксические заклинания не получают уменьшения цены за высокий уровень умения.

Время сотворения

Помимо стоимости каждому Слову назначено время сотворения; время на сотворение синтаксического заклинания равно сумме такового каждого входящего в него Слова. Время на сотворение заклинаний Контроля и Трансформации рассчитывается аналогично энергостоимости.

Продолжительность

Синтаксические заклинания обычно мгновенные или временные (см. *Типы продолжительности*, с.10). Временные синтаксические заклинания имеют стандартную длительность, равную одной минуте, одному часу или одному дню, в зависимости от природы заклинания. Защитные боевые заклинания редко требуют длительности более минуты, а заклинание, позволяющее не спать сутки, будет бесполезным, если не продлится всю ночь. Мастер может увеличить энергостоимость или назначить штрафы к умению для заклинаний, имеющих большую длительность, чем обычно.

Временные заклинания обычно могут быть поддержаны за

цену вдвое меньше той, что ушла на их сотворение.

Штрафы к умению

Не все синтаксические заклинания создаются одинаково. Переместить Землю может использоваться, чтобы убрать камень с дороги... или перевернуть гору, как блин, и иногда сильнее ограничены, чем энергостоимостью. Мастер может свободно назначать штрафы к умениям, когда это нужно.

ПАРАМЕТРЫ СЛОВ

Время на сотворение и Длительность даны в секундах.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда все согласились с параметрами заклинания, маг делает два броска: один для глагола, другой – для существительного. Каждый бросок делается против уровня умения используемого Слова, со штрафами, назначенными Мастерами. К синтаксическим заклинаниям применяются все обычные модификаторы за дальность, касание, концентрацию и так далее. Используются правила по Альтернативным магическим ритуалам (с.9).

Результат заклинания

Результат применения синтаксического заклинания зависит от того, какие броски были успешны, а какие провалились. Если оба броска (и глагола, и существительного) были успешны, заклинание срабатывает. Маг оплачивает его энергостоймость. Если был один критический успех, цена уменьшается вдвое; если критически успешны оба броска, энергии на заклинание не тратится.

Если было успешно только одно Слово, а второе провалилось, заклинание срабатывает, но не так, как желал маг. Мастер не должен быть злонамеренным – попытка заставить кого-либо чихать может привести к воспалению носа, например, но определенно не должна заставить его извергнуть Сотрясение из носа. Но энергия при этом тратится, как если бы заклинание было успешным.

Если оба броска провалились, ничего не случается, и заклинатель тратит одно очко энергии.

Критический провал при любом броске должен иметь, разумеется, катастрофический эффект. А критический провал обоих слов должен оказаться просто грандиозным!

Маг всегда знает, удалось или нет его заклинание. Если оно провалено, он может не знать точного его результата, но не будет ожидать нужного ему эффекта.

Сопротивление синтаксическим заклинаниям

Сопротивляемые синтаксические заклинания используют худший из бросков для определения сопротивления цели. Мастер решает, когда заклинание должно оказаться Сопротивляемым; к ним следует отнести почти все заклинания Тела или Разума, но заклинания, наносящие прямой физический вред обычно сопротивляемыми не являются.

ТРАНСФОРМАЦИЯ

Глагол Трансформировать – особый случай, сложнее других глаголов. В отличие от всех остальных синтаксических заклинаний, заклинания Трансформации требуют *трех* бросков: один на Трансформацию, один – на существительное, определяющее исходный материал, и один – на существительное, управляющее итоговым материалом. Если обоими материалами управляет одно и то же Слово, заклинание все равно требует отдельного броска для каждого из

них. Таким образом, превращение из человека в животное может быть создано как Трансформация Тела в Животное, и маг должен бросать против умений Трансформации, Тела и Животного; превращение ягоды в чертополох будет являться Трансформацией Растения в Растение, что требует одного броска против умения Трансформации, и двух – против Растения. Заклинания Трансформации не получают обычного штрафа -1 за использование третьего Слова.

Пока трансформированный объект не поврежден, он может (новым заклинанием или Снятием проклятия) восстановить свою обычную форму. Поврежденный объект при обратном превращении получает пропорциональное количество повреждения.

Работа с трансформированными объектами требует множества решений со стороны Мастера. В общем трансформированный объект во многом аналогичен по свойствам естественному, но трансформация не может использоваться для получения любого значимого увеличения знаний или интеллекта. (Слуга, сделанный из собаки, будет преданным, но не станет сильно умнее, чем был раньше).



СВЯЗЫВАНИЕ СИНТАКСИЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

Синтаксические заклинания могут быть связаны, как при использовании связующих мета-заклинаний (с.130-132). Если синтаксические и обычные заклинания манипулируют одинаковыми силами, любое из трех связующих заклинаний может быть наложено на синтаксическое. Если в вашем игровом мире существует только синтаксическая магия, связующие заклинания тоже должны быть синтаксическими. Такие связи требуют Слова Магия и одного или более Слов, связанных с активирующим событием. Чем больше Слов используется для задания условий, тем заклинание будет точнее – но и сложнее для наложения.

Глаголы

Слово	Цена	Время
Общаться	1	0
Контролировать	2	1
Создавать	2	2
Исцелять	1	2
Передвигать	0	0
Защищать	1	1
Чуять	2	0
Усиливать	1	1
Трансформировать	3	2
Ослаблять	1	1

Существительные

Слово	Цена	Время
Воздух	3	1
Животное	2	3
Тело	3	2
Земля	2	3
Огонь	4	1
Пища	1	3
Изображение	2	2
Свет	2	1
Магия	2	4
Разум	3	2
Растение	1	5
Звук	2	2
Дух	2	4
Вода	2	3

Помните, что если связующее заклинание сработало, а активируемое синтаксическое – частично провалилось, при возникновении заданных условий случится что-то странное.

МАСТЕРЕНИЕ СИНТАКСИЧЕСКОЙ МАГИИ

Синтаксической магией сложно управлять Мастеру. Ее неопределенная природа дает возможность волшебникам приносить в мир хаос; Мастеру сложно определить, на что будут способны игроки, когда получат доступ к полному спектру магических знаний.

Поэтому важно обозначить границы. Просто потому, что игроки могут придумать что-то, на что их персонажи неспособны. С другой стороны, неинтересно играть волшебником, чьи заклинания никогда не срабатывают – или хуже того, никогда не срабатывают как надо.

СИНТАКСИЧЕСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ: ВОДОСТОЙКОСТЬ

Маг Моррис и его друзья собираются переплыть реку. Моррис знает, как ему самому переплыть реку и не намочить, но на всю группу сотворить такое заклинание будет слишком утомительно. Однако они несут несколько ценных книг, намочить которые ему не хотелось бы. Поэтому он складывает эти книги в стопку и желает выдумать заклинание Водостойкости, которое защитит от воды все книги.

Мастер и игрок Морриса обсуждают это и решают, что существует несколько способов создать такое заклинание. Один из вариантов – Защита Растения, поскольку книги делаются из дерева. Еще на выбор у него есть Ослабить Воду и Контроль Воды. Моррис решает, что больше всего шансов у него с Защитой Растений. Стопка книг, размером около ярда, имеет МР -2, поэтому Моррис делает Обычное заклинание. Обычное руководство рекомендует заклинанию Защиты Растений цену в 2 единицы энергии и 6 секунд на сотворение. Мастер замечает, что это примерно двойная стоимость Зонтика, что вполне подходит.

Если сотворять Ослабить Воду, это будет быстрее, но намного дороже. Мастер также решает, что заклинание работает только на неодушевленные объекты, на случай, если в будущем Моррис захочет им защитить себя от утопления.

Умение Морриса в защите равно 14, а в

Растениях – 15. Сначала он делает бросок Защитить, против 14. Бросок сделан, и теперь делается бросок существительного – 15. Если оба броска не будут провалены, либо на одном или обоих не выпадет критический успех, он заплатит полную цену.

Если заклинание удастся, Моррис это узнает, и книги будут защищены от воды на следующую минуту, по меньшей мере. Если удастся только один из них, случится что-то еще. Моррис не узнает в точности, что случилось, но он будет знать, что что-то не так – он может рискнуть войти в воду, а может и нет.

Мастер должен решить, что случится, если один из бросков не удастся, но только в случае критического провала случится что-то плохое. Если провален второй бросок, например, заклинание может работать только против масла, а не воды (что Моррису совсем не надо), или только одну секунду, а не минуту, или защищать будет только от пыли, и т.д. При критическом провале чернила могут расплыться как только книга попадет в воду. При двойном критическом провале книги могут полностью высохнуть и рассыпаться в пыль!

Нарушение необходимого баланса обычно означает принятие желания игрока, на которое сеттингом установлены разумные ограничения. Стандартная система заклинаний может быть хорошим проверочным словарем для разрешения таких проблем. Предполагаемый эффект схож по характеристикам с тем, что может быть достигнут обычными заклинаниями? Равнозначна ли цена? Может ли волшебник, использующий заповенное заклинание, достичь

того же эффекта, потратив аналогичное количество очков персонажа в свою магию?

Почти всегда будет более приятно для игрока сказать ему «Да, но...», чем просто «Нет.» Вместо простого запрета на заклинание, попытайтесь следующее: «Конечно, ты можешь это сделать. Та-ак... около 15 минут на сотворение и 200 единиц энергии – подходящая жертва для данного результата. Ну а если ты согласен на что-то мень-

шее, чем полное уничтожение крепости, я думаю, мы сможем это обсудить»

Достижение взаимного соглашения игроков и Мастера по отношению к допустимости разных типов заклинаний может занять время – и здесь крайне важно терпение обеих сторон. Поощрять изобретательность игроков, не ломая игру, крайне важно. И не забудьте вознаградить того, кто высказал действительно умную мысль!

СИМВОЛЬНАЯ МАГИЯ

Символьная магия – одна из самых древних; во многих культурах присутствует традиция, основанная на наборе знаков, представляющих волшебные слова, звуки или идеи. У викингов есть Футарк, у кельтских друидов – Огам, Еврейская Кабала придает большое значение двадцати двум символам иврита, связывая их с мистическими идеями. Китай, санскрит, иероглифы... все используется как символьный язык магии.

Прошедший должное обучение может использовать эти системы в магии. Чаще всего она

представляется свитками или предметами, зачарованными магическими символами, но сила волшебных знаков может использоваться и для прямого создания магических эффектов. Маг-символист может свободно изучать другие виды магии, если они существуют.

СИМВОЛЫ

Для использования любого вида символьной магии волшебник должен изучить умение Рисование символов, специализируясь на конкретном символьном

«языке». Кроме того, он должен отточить умение вырисовывания каждого из символов, прежде чем использовать его. Каждый символ – отдельное умение, основанное на ИН, с Рисованием символов в качестве требования и без уровня по умолчанию. Магичность не влияет на изучение символов. Волшебник, знающий несколько версий Рисования символов, должен изучать символы отдельно для каждого символьного языка! Глубокое знание руны Тело футарка не поможет при изучении руны Тело языка атлантов.

АЛЬТЕРНАТИВЫ

Языковая символическая магия: по правилам обычной символической магии маг должен изучить Рисование символов, представляющее его общие познания в конкретном языке, и затем изучать каждый символ отдельно. Альтернативой этому может стать следующее: каждый символ считается Трудной техникой, имеющей уровень по умолчанию к Рисованию символов. Легкие символы имеют уровень умение-4, средние – умение-6, Трудные – умение-8. Это делает символическую магию более гибкой; Мастер, использующий эту версию магии, должен быть предусмотрительно сдержан с эффектами, возможными при использовании символов.

Идеограммы: не все символические языки простые и понятные. Кто-то может использовать сеттинг, где символическая магия не является импровизацией; вместо этого каждое заклинание стандартных списков имеет свой собственный символ. По сути эта система является классической, лишь отдаленное отношение имеющее к символической магии; заклинания будут дольше колдовать, но наложение чар становится простейшим делом.

ПРИМЕР СИМВОЛЬНОГО КОЛДОВСТВА

Торфинн, повелитель рун Футарка желает создать меч, уничтожающий огненных элементариев. Обсудив эту идею, он и его наставник (например, игрок и Мастер) решили, что подходящие руны – Хагалаз (Ослабить), Кеназ (Огонь) и Пертро (Магия).

Торфинн – искусный кузнец, поэтому он хочет вложить руны прямо в клинок. Некоторые повелители рун предпочитают вырисовывать руны на готовых мечах, используя Изобразительное искусство (каллиграфия), но Торфинн считает, что чародей, желающий создать волшебный предмет, обязан сделать его сам. Кроме того, каллиграф из него не очень хороший.

Его умение Кузнец – 15. Умения рун следующие: Хагалаз-14, Кеназ-15 и Пертро-16. Он должен сделать отдельный бросок каждой руны для правильного ее формулирования, а затем – Кузнеца для ее начертания.

Все действия ему удалось, и теперь у Торфинна есть рунический меч. Необходимое время на наложение чары зависит от их типа. В данном случае меч наносит +2 вреда (+2 Мощь – цена 1000) и +2 на попадание (+2 Точности – цена 1000). Последние две чары ограничены заклинанием Вапе (только огненные элементарии). Оно уменьшает их цену в три раза, но само стоит 100 единиц. Итоговые затраты энергии – 966, поэтому должно занять 966 дней. Поскольку для активации нужен бросок Рисования символов, время уменьшается вдвое, и Торфинну нужно потратить на меч около 16 месяцев. И это не считая времени на ковку самого меча!

Однако Торфинн вкладывает руны прямо во времяковки, и на ковку меча уж точно не уйдет 16 месяцев – поэтому необходимое время не увеличивается.

Когда Торфинн пожелает использовать свой Рассекатель Пламени, ему нужно сделать бросок Рисования символов. Это не требует энергии. Его умение Рисования символов равно 16, но одной из рун является Ослабить, которую он знает на уровне 14, поэтому эффективное умение для активации равно 14.

Использование меча не требует энергии, поскольку ее не требует ни одно из вложенных заклинаний. Многие магические предметы требуют энергетических затрат, которые рассчитываются как обычно. Символическая магия позволяет создание предметов, самостоятельно обеспечивающих себя энергией; в этом случае нужна руна Магия.

В большинстве символических систем наиболее частые расшифровки символов схожие со Словами синтаксической магии (см. *Синтаксическая магия*, с.202). Тем не менее, в любом конкретном написании может оказаться более подходящий перевод; например, символ глагола Ослабить может также представлять идеи как Уменьшить, Повредить, Отменить, Гниение или Поломка.

Некоторые символы сложнее других.

ИН/Легкий: Пища, Звук.

ИН/Средний: Общаться, Ослабить, Усилить, Передвигать, Защитить, Воздух, Огонь, Изображение, Свет, Растение, Вода.

ИН/Трудный: Исцелять, Чувствовать, Создать, Контролировать, Трансформировать, Животное, Тело, Земля, Магия, Разум, Дух.

В большинстве сеттингов базовое значение символов – распространное знание, и любой может свободно его изучать. Однако, Мастер может сделать некоторые символы тайными или запретными, требуя для их изучения квестов или долгого исследования. Любой обладатель умения Рисования символов может сделать бросок умения для распознавания незнакомого символа его языка, даже если никогда ранее его не видел. После этого он не получает автоматического знания этого символа, но может его изучать как обычно.

Интерпретация символического начертания для определения точного эффекта заклинания требует отдельного броска Рисования символов для каждого символа с -3. Если провален любой из этих бросков, общая цель заклинания не будет ясна, но расшифрованные символы могут дать подсказки.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Символическое заклинание обычно состоит из двух символов: глагола и существительного. Энергозатраты на заклинание зависят от используемых символов и решения Мастера, как указано для синтаксической магии. Длительность действия зависит от типа заклинания, как и в случае с синтаксической магией; но заклинания символической магии могут быть длительными. Обычно действие такого заклинания будет длиться до тех пор, пока не будут разрушены символы.

Время сотворения зависит от выбранного метода сотворения (см. ниже).

Можно создать более сложное или подробное заклинание, используя большее число символов. Это всегда дольше и сложнее, хотя бы потому, что маг использует больше умений. Если игроку необходим очень мощный эффект, Мастер тоже может потребовать использования более чем двух символов. Если игрок намеренно использует многосимвольное заклинание и преуспевает в этом, Мастер должен сделать его более эффективным.

Символы разных языков нельзя использовать вместе.

Магией символов можно пользоваться по-разному – начертав их на пергаменте, проведя в воздухе, выгравировав на объекте или используя символичные камни. Для каждого используемого символа маг делает бросок против низшего из умений Рисования символов и данного символа, чтобы определить правильность его написания. Затратив на рисование вдвое больше времени, маг получает +1 к умению. Время может быть уменьшено вдвое, со штрафом -2. Использование материалов, не являющихся традиционными для символьного алфавита, может дать штраф -1 и хуже.

Когда символы успешно созданы или нарисованы, они должны быть активированы броском Рисования символов. Активация набора символов занимает по 1 секунде за каждый символ. Эффективное умение мага для этого броска равно низшему из его умений Рисования символов и умения каждого активируемого символа. Критический провал этого броска рассчитывается по обычной таблице критических провалов. Маг-символист не может активировать начертание, содержащее незнакомый ему символ. Если же какой-то символ был нарисован с ошибкой, то при активации проявятся все ее последствия.

Сотворение с рунных свитков

Символы можно начертать на бумаге или пергаменте, создавая временный волшебный предмет. Рунный свиток делается быстрее, чем обычный (с.57), но использовать его труднее. Очень важно правильное начертание символов, поэтому бросок умения делается против низшего из умений Изобразительное искусство (Кал-

лиграфия) (если необходимо – по умолчанию) и всех используемых символов. Время на рисование каждого символа зависит от его сложности: Легкие рисуются за 1 час, Средние – за 3, а Трудные – за 6 часов.

Желаемый эффект выбирается тем, кто создает начертание. Рунный свиток можно взять с собой и использовать позднее. Любое повреждение, полученное листом, делает символы бесполезными. Для сотворения заклинания владелец разворачивает свиток и активирует символы броском Рисования символов. Затем он оплачивает энергозатраты. При использовании свиток превращается в пыль. Если символичный маг использует свиток, начертанный кем-то другим, он получает штраф -4 к броску Рисования символов

Маг-символист может нарисовать символы и на песке или земле, с -2 к умению. Время рисования аналогично вышеуказанному. Символы можно активировать сколько угодно раз, пока они не исчезнут (на усмотрение Мастера), но взять их с собой, разумеется, нельзя!

ЭКСТРЕННОЕ СИМВОЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Фергус, ирландский бард, владеет семью символическими жезлами – короткими палочками с вырезанными символами Straif (Ослабить), Ailm (Создать), Getal (Перемещать), Eadha (Разум), Onn (Животное), Fearn (Огонь), Ur (Земля) и Saille (Вода). Исследуя опустошенные постройку, он внезапно столкнулся с группой враждебных Фоморианцев (великанов). Пока его друзья сражаются, Фергус выхватывает случайные палочки из своего кармана; это занимает весь его первый ход. Мастер решает, что это палочка Перемещения.

На второй ход он выхватывает еще одну палочку. Мастер назначает каждой из оставшихся палочек номер от 1 до 6 и игрок делает бросок. Фергус выхватывает палочку Огня.

Фергус решает использовать заклинание для перемещения огня с факела его товарища в лицо главного великана. Мастер решает, что это практически идентично заклинанию Формировать огонь, и использует его характеристики. Поскольку Фергус работает с жезлами, время на сотворение – по одной секунде на символ, всего две секунды.

Фергус делает один бросок против низшего из умений Рисования символов, палочки Перемещения и палочки Огня. Бросок успешен, и огонь перескакивает с факела на лицо главаря, обжигая и пугая его. Схватившись за лицо, главарь убегает (Фергус продолжает концентрироваться) и пламя перемещается на другого великана. В этот момент Мастер делает бросок реакции для фоморианцев, и они разбегаются.

Энергозатраты Фергуса рассчитываются аналогично синтаксической магии (с.202). Заклинание обошлось в 4 единицы (битва кончилась так быстро, что барду не пришлось поддерживать заклинание) – достаточно низкая цена для решающего деяния в сражении!

Символьные начертания

Когда два и больше символов чертятся на предмете навсегда, будет создан магический предмет. Он может активироваться Рисованием символов неограниченное количество раз. Этот метод хорош для создания волшебных посохов, мечей, дверей и т.д. Для вырезания каждого символа требуется два броска. Один – против уровня умения в рисуемом символе, другой – против умения, используемого для работы с этим материалом – обычно Кузнец или какая-то специализация Изобразительного искусства.

Необходимое время зависит от желаемого эффекта. По сути это импровизированный магический предмет. Мастер определяет точный эффект чары, консультируясь с описаниями в главах 3-26. Начертание символов займет не меньше времени, чем обычное наложение аналогичной чары. Если предмет должен быть активирован броском Рисования символов, необходимое время уменьшается вдвое. Способ рисования, расположения и отделки символов определяется точным желаемым эффектом предмета.

Использование предмета с символической чарой

Для использования большинства предметов владелец активизирует символы, делая бросок против низшего из уровней умений Рисования символов и всех начертанных на предмете символов, и оплачивает указанную стоимость для желаемого эффекта. Если предмет срабатывает, то эффект будет именно таким, каким его хотел видеть создатель; владелец не может изменить его. Если владелец не знает точно, что делает предмет, ему придется рискнуть! Любой маг-символист может активировать зачарованный символами предмет, но только если они входят в знакомый ему язык. Когда используется предмет с постоянной чарой, критический провал броска активации наносит 5к вреда предмету. Это может уничтожить объект, а может и нет.

Некоторые предметы могут быть использованы кем угодно. Используются те же правила по использованию и созданию, что и для обычных зачарованных предметов.

Руны Футарка

Имя	Буква	Связанное слово	Другие значения
Fehu	F	Животное	Собственность
Uruz	U	Усиление	Ремонт, Сборка
Thurisaz	TH	Трансформация	Проход, Напряжение
Ansuz	A	Общение	Озарение
Raidho	R	Чуять	Знание, Название
Kenaz	K	Огонь	
Gebo	G	Пища	Предложение, Дар
Wunjo	W	Воздух	
Hagalaz	H	Слабость	Поломка, Конец, Вред
Nauthiz	N	Контроль	Сковывание
Isa	I	Изображение	Обман
Jera	J	Растение	
Eihwaz	EI	Земля	
Perthro	P	Магия	Тайны, Секрет
Algiz	Z	Защита	Стража
Sowilo	S	Дух	
Tiwaz	T	Разум	Правление
Berkano	B	Создать	Рост
Ehwaz	E	Движение	Путешествие, Развитие
Mannaz	M	Тело	Человек
Laguz	L	Вода	
Ingwaz	NG	Исцеление	Плодородие
Dagaz	D	Свет	
Othala	O	Звук	История
-	-	Судьба	Магия, Непознанное

Рисование пальцем

В крайнем случае маг может вывести символы прямо пальцем в воздухе. Это не сделает предмет магическим, но позволит сотворить нужное заклинание. Результаты полностью аналогичны Синтаксической магии (с.202). Необходим успешный бросок умения для каждого символа, с -3. На выведение Легкого символа уходит две секунды, Среднего – шесть, и на Трудный – двенадцать. Когда рисование завершено, маг должен активировать символы броском Рисования символов.

Символьные жетоны

Можно создать постоянную чару в виде конкретного символа. Каждый символ рисуется на небольшом предмете – обычно маленький камень или самоцвет, но может использоваться что угодно, традиционное для данной системы – раковины, осколки костей, деревянные плашки и т.д. Маг-символист может с их помощью колдовать заклинания, складывая в нужную комбинацию и активируя Рисованием символов. Это намного быстрее рисования на бумаге, надежнее выведения символов пальцем и универсальнее, чем начертание. Каждый жетон считается магическим предметом с ценой создания 100 для Легкой руны, 300 – Средней, и 600 – Трудной.

При создании жетонов использовать самоцветы и другие драгоценные материалы выгодно. Жетон с базовой ценой не менее \$1000 дает +1 к эффективному умению владельца. Если же он стоил

Руны Футарка

Помните, что руна, используемая здесь для Магии (25-я, названная «Судьбой» или «Непознанным») всегда представляется пустым местом! Однако, ее включение в начертание занимает столько же, сколько и любая другая Трудная руна.

	Общение/Разделение	
	Лечение/Рождаемость	
	Знания/Названия	
	Поломка/Ослабление/Вред	
	Укрепление/Ремонт	
	Движение/Путешествия	
	Защита/Охрана	
	Предупреждение	
	Создание	
	Контроль/Привязанность	
	Преобразование/Врата	
	Воздух	Земля
	Вода	Огонь
	Животные/Собственность	
	Тело/Мужчина/Человека	
	Свет (и Тьма)	Еда/Жертва
	Звук/Сигналы	Разум
	Растение	Некромантия/Душа
	Магия/Судьба	Иллюзия/Тайна

Источник: Книга Рун, Ральф Блум

\$5000, то премия составит +2. Недостаток в том, что объект при провале наложения чары уничтожается.

Правильно зачарованный жетон-символ будет действовать для любого, знающего Рисование символов, данный символичный язык и этот конкретный символ.

При колдовстве с символическими жетонами определите затраты энергии, как для обычного синтаксического заклинания. Если камни нужно подготовить быстро, время сотворения зависит от того, каким способом волшебник их находит. Не у всех магов есть полный набор, но чем больше жетонов в сумке, тем сложнее достать нужный. В спешке маг выхватит случайную руну. В этом случае Мастер выбирает символ по своей прихоти. В таких чрезвычайных ситуациях были рождены многие необычные и забавные заклинания.

Волшебники могут использовать и «обычные» символичные жетоны (в отличие от истинных камней). Обычные жетоны содержат символы, но не несут никаких чар помимо обычной силы символа. Время на его создание – два часа на Легкий символ, шесть – на Средний и 12 на Трудный. Если используется обычный символ, время на активацию Рисованием символов утраивается. Кроме того, маг получает к умению штраф -2 за каждый обычный символ.

Символичные жетоны также могут использоваться как способ прорицания (см. *Символизм*, с.109).

РУНЫ ФУТАРКА

Возможно, наиболее известная система магической символики – рунный алфавит футарк, используемая в том или ином виде большинством германцев северной Европы. Согласно легенде, бог Один изобрел руны, принеся себя в жертву, провисая на ветвях Мирового Древа Иггдрасиль. Он узнал, как использовать эти символы для прорицания и магии, даровав их силы своим жрецам.

Футарк – магический алфавит, но и обычные слова могут быть им записаны. Название «Футарк» было образовано первыми шестью символами алфавита.

АЛФАВИТ ОГАМ

Огам – система символов, изобретенная в Ирландии около 4-5 века, и используемая на островах Британии. 20 символов Огама образованы несколькими горизонтальными и диагональными штрихами на центральной линии. Все сохранившиеся письмены были сделаны на камне, но имеются свидетельства, что создан он был для деревянных посохов. Другие считают, что алфавит – воплощение языка жестов, где каждый символ означает количество и направление пальцев.

Использование Огама весьма туманно; на языческую ирландскую культуру не повлияло введение христианства, как это произошло с норвежской, и большинство

Алфавит Огама

Beth		B
Luis		L
Fearn		F
Saille		S
Nion		N
Uath		H
Duir		D
Tinne		T
Coll		C
Muin		M
Gort		G
Pethboc		P
Ruis		R
Ailm		A
Onn		O
Ur		U
Eadha		E
Idho		I

Алфавит Огама

Имя	Буква	Слова	Дерево
Beth	B	Изображение	Береза
Luis	L	Воздух, Свет	Рябина, вяз
Fearn	F/V	Огонь	Ольха
Saille	S	Вода	Ива
Nuin	N	Трансформация	Ясень, крапива
Uath	H	Тело	Боярышник
Duir	D	Растение	Дуб
Tinne	T	Защита	Падуб
Coll	C	Чувство	Лещина
Ceirt	Q	Общение	Яблоня [Падуб, Осина]
Muin	M	Контроль, Пища	Виноград, ежевика
Gort	G	Усилить	Плющ
Getal	NG	Движение	Тростник
Straif	STR, Z	Слабость	Терн
Ruis	R	Исцеление	Бузина
Ailm	A	Создание, Звук	Ель, сосна
Onn	O	Магия, Животные	Дрок
Ur	U, W	Земля	Вереск
Eadha	E	Разум	Осина
Idho	I	Дух	Тис

сохранившихся письмен на Огаме коротки и функциональны – пограничные отметки и погребальные памятники. По упоминаниям в древнейших текстах Огам мог использоваться помимо обычной письменности в качестве тайного кода бардов и друидов, как инструмент для прорицания и других мистических действий, и даже как система записи нот для арфы.

Независимо от истинной исторической цели Огам наполнен мистическим духом, что делает его идеальным для игр. Каждый символ Огама ассоциирован с деревом (хотя эти ассоциации в разных источниках не совпадают), и эти связи объединяют алфавит с обширными познаниями друидов.

Символичные жетоны Огама, вырезанные на дереве, ассоциированном с этим символом, дают премию +1 к активации этого символа.

Поскольку в языке Огама всего 20 символов, некоторые из них представляют более одного Слова. Даже при этом один нарисованный символ не может действовать как два Слова. Если необходимы оба значения символа, его придется нарисовать дважды.

Глава двадцать восьмая

АЛХИМИЯ

Calenur

Макс пролистал несколько страниц в своем формулярии, держа в руке флягу. Ему всегда было трудно вспомнить, следует ли добавлять языки змеи до закипания сиропа, или после.

Очевидно, это делалось позже, что было хорошо, поскольку зелье уже начало кипеть. Он потряс половину ложки язычков змеи и поместил их в другую реторту, где горстка орехальной стружки уже плавилась в сосуде с алхимической ртутью. Глыба воска иногда помогала этому процессу, поэтому он рылся на полке в



поисках сосуда с воском. Вот сурьма, толченный аликорн, соленый глаз тритона, языки змеи...

Он остановился и устался на флягу, стоящую на полке, затем медленно опустил взгляд на ту, что держал в руке. Сушеные хлопья мандрагоры.

«О, черт» - успел подумать Макс перед взрывом.

Алхимия - наука о магическом превращении и трансмутации. Это механический процесс, использующий ману, содержащуюся в определенных объектах.

Поэтому ее можно изучать и использовать даже не имея Магичности - Магичность даже не дает премий при изучении алхимии! Это просто наука, как и любая другая - просто она имеет дело с магическими субстанциями.

Основная цель усилий большинства алхимиков - создание веществ с магическими эффектами. Общее название для таких веществ - «эликсирь». В областях с нормальным высоким уровнем маны алхимия работает нормально. В зонах низкого уровня маны эликсирь создается вдвое дольше и действует только половину времени - хотя обладающие постоянным эффектом работают нормально. В областях очень высокого уровня маны эликсирь готовится вдвое быстрее, но любой провал будет критическим. В зонах отсутствия маны эликсирь не могут быть приготовлены, и не действуют.

УМЕНИЕ АЛХИМИЯ

Алхимия - умение ИН/Очень трудное, не имеющее уровня по умолчанию. Как и заклинания, без учителя алхимии учатся только с половиной скорости. Ее невозможно учить в области без маны! Большая часть умения постигается во время наблюдения и восприятия магических процессов. Студент может учиться, экспериментируя - но только там, где алхимия работает!

СОЗДАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Алхимик может создать любой эликсир со списка на стр.213-219, имея доступ к хорошим формуляриям и другим текстам. Со временем, алхимик настолько обучается делать некоторые из эликсиров, что справляться по книгам ему уже будет не нужно. В игровых терминах каждый эликсир является Трудной техникой; большинство из них по умолча-

нию имеют уровень Алхимия-1. Алхимические техники не могут превышать базового умения.

Для создания эликсира алхимик должен потратить определенную сумму денег на ингредиенты, и определенное количество времени. Эликсир варится круглосуточно, и за ним нужен присматривать не менее восьми часов в день. Контролировать процесс могут несколько алхимиков, но итоговый бросок успеха делается против низшего из умений Алхимии всех участников. Алхимик не может уделять внимание двум разным процессам одновременно, но он может готовить несколько порций одного эликсира, мно-

жая затраты на материалы на количество доз. В этом случае итоговый бросок делается с -1 за каждую дополнительную порцию.

В конце приготовления алхимик делает бросок техники создаваемого эликсира. Критических успехов при этом не бывает - либо эликсир удался, либо нет. Провал приводит к напрасным тратам компонентов и денег на их закупку. При критическом провале делается второй бросок с -1 за каждую дозу эликсира в «котле». Если этот второй бросок успешен, катастрофы удастся избежать; если алхимик проваливает его, бросьте 3к для определения происшествия:

Бросок Результат

3-5	Все в радиусе 100 ярдов получают прямой или обратный эффект эликсира - с шансом 50% на каждый из них.
6-9	Все в радиусе 10 ярдов получают прямой или обратный эффект эликсира, как выше
10-12	Взрыв уничтожает лабораторию, алхимику удалось убежать
13-15	Взрыв уничтожает лабораторию, алхимик получает 3к вреда
16-18	Взрыв уничтожает лабораторию, алхимик получает 6к вреда

УМЕНИЕ ЗНАНИЕ ТРАВ

Знание Трав, как и Алхимия, ИН/Очень трудное умение без уровня по умолчанию. Оно представляет народные знания о приготовлении волшебных веществ – травник не сможет сказать, *почему* при смешивании синей мальвы с коронкой получается хороший целебный эликсир, но он знает, что получится именно это.

Таким образом, хоть Знание трав и позволяет травникам создавать «алхимические» эликсиры, оно *не дает* возможности использовать другие способности алхимика – анализ эликсиров или волшебных предметов. Более того, травники даже не могут использовать алхимические формулярии. Книги о травах и их использовании – называемые *травники* – существуют, но им не хватает глубины и подробности хорошего формулярия. Хороший травник может давать премии к Знанию Трав или Натуралисту, но он не достаточно качественный, чтобы снять штрафы за работу без формулярия. В результате всего этого травники преимущественно изучают новые эликсиры, получая инструкции от учителя.

Преимущество работы с Знанием трав в том, что травники работают с... травами, конечно. Алхимикам нужны необычные ингредиенты, такие, как кровь дракона или измельченные жучки из других стран, которые очень дороги и редко попадают, а травник может добыть компоненты, походив пару дней по лесам и сделав несколько бросков Натуралиста. Поэтому на материалы для травяных препаратов стоят на 50% меньше (максимальная скидка - \$100). В мирах, где Знание трав и Алхимия сосуществуют, травники будут доминировать на рынке, поскольку их дешевые эликсиры делаются из местных растений. Кроме того, травы не так опасны, как алхимические реагенты; в результате критического провала Знания трав может получиться яд, но этот эликсир точно не разнесет дом травника!

Лаборатории алхимиков

Алхимики зависят от своего оборудования. Для приготовления зелья им необходим по крайней мере огонь и достаточное количество чистой посуды; в этих условиях алхимик получает штраф -1 (или хуже) к эффективному умению. Чтобы этот штраф снять, требуется большой стол и набор оборудования – реторты, пробирки и т.д. на \$1000. Профессиональная лаборатория – площадью не меньше 100 кв. футов и оборудованием на \$5000 – даст счастливому своему владельцу премию +1. Самая лучшая лаборатория, забитая лучшим оборудованием, которое только может предложить этот мир, имеет площадь не менее 200 кв. футов, ее оборудование стоит не менее \$20000, но дает +ТУ/2 премии к эффективному умению. Этот высший уровень сложности не очень ценен до ТУ4, когда распространение пороха выведет обычную химию на уровень, где она сможет помогать алхимии.

Алхимические формулы и секреты

Если алхимик поднимет умение варить конкретный эликсир до уровня, равного его умению

Алхимии, ему больше не нужна книга и другие инструкции для приготовления данного эликсира. В других случаях ему для создания эликсира необходим *формулярный* или инструктор, который владеет этой технологией. Любая попытка приготовить эликсир без присмотра мастера или справочника, делается с -6.

Доступность и цена формуляриев зависит от сеттинга. В некоторых мирах алхимия – просто еще одно ремесло, и формулярий ценится точно так же, как и любая другая книга или свиток. В других мирах алхимия может быть нетрадиционной наукой, и справочники ревностно охраняются. Большинство сеттингов занимают промежуточное положение, где держатся в тайне только некоторые из формул.

Считайте, что любой эликсир с ценой продажи более \$1000 за дозу является секретным, доступным только полноценным мастерам Гильдий (Торговое Звание 2). Формулы с ценой продажи свыше \$10000 за дозу известны только Грандмастерам (Торговое Звание 3).

Естественно, эти запреты не должны запрещать алхимикам-ИП создавать эти эликсиры, если они смогут найти копию формулярия. Однако такое нарушение правил Гильдии может иметь последствия.

Волшебники-алхимики

Волшебники и маги становятся отличными алхимиками; их возможности здорово облегчают работу. Определение обладающих магическими свойствами материалов для мага не составляет трудностей; заклинания Возгонка или Созревание ускоряет многие процессы; а такие заклинания, как Истинная Кислота или Истинная Земля дают отличные реагенты по мизерной цене. Мастер может дать знающим подобные заклинания скидку на время работы или стоимость компонентов.

Алхимики-изобретатели

Алхимик может иметь любую версию преимущества Изобретатель. Обычное изобретательство позволяет алхимику-Изобретателю исследовать эликсиры, используя правила на с.212. Штраф к умению равен модификатору Алхимии для данного эликсира, *не умножаемому* на 2. Как и в случае неиспользования Изобретательства, модификаторы ТУ не применяются.

Гениальный изобретатель позволяет алхимику создавать любой известный ему эликсир, затрачивая всего по 1 минуте за каждые два дня обычного времени. Бросок Алхимии в этом случае делается с полным штрафом по умолчанию для данного эликсира, *помимо* незнания эликсира и -1 за работу с импровизированным оборудованием. Цена компонентов не изменяется, но считайте, что послужить в этом качестве может все, что алхимик имеет под рукой или сможет быстро найти. Алхимик может улучшать свое умение быстрого приготовления эликсира как обычно, но эти быстрые техники отличаются от обычных, и должны изучаться отдельно. Штраф за импровизированное снаряжение не может быть снят никогда.

Наконец, алхимик может использовать преимущество Штуковина для своих препаратов, получая дозу любого эликсира, который ему известен в данный момент.

Прочие способности АЛХИМИКОВ

Алхимия – нечто большее, чем просто приготовление эликсиров. В многих сеттингах алхимия очень близка к физическим наукам, и алхимики могут иметь больше козырей в руках, чем то, что можно добыть из простой любознательности.

Обнаружение и анализ

Алхимик получает бросок против своего умения Алхимия, основанного на Восп, для распознавания эликсира как магического препарата, когда увидит его, либо понюхает еду или питье, содержащее его. Обостренные чувства помогают этим броскам как обычно.

Аналогично маг получает автоматический бросок (Восп+Магичности) для распознавания эликсира как магического препарата, когда он первый раз его видит. Будучи магическими по своей природе, эликсиры могут быть обнаружены любыми заклинаниями, обнаруживающими магию. Однако, заклинания, анализирующие магию, не действуют на эликсиры. Анализировать эликсир может только алхимик.

Для анализа эликсира алхимик должен сделать бросок своего умения Алхимия. Процесс занимает 4 часа; критический провал приводит к обычным эффектам со стр. 210. Алхимик может сократить процесс до 10 секунд, если рискнет эликсир попробовать – но при проваленном броске в этом случае он получает эффект, как если бы выпил всё, если эффект был негативным. С другой стороны критический провал при этом не требует броска по таблице критических провалов; трудно взорвать свою лабораторию, просто попробовав что-то.

Если анализируемый эликсир встречается в формуляриях алхимика, любой успех открывает его природу; если он незнаком, обычный успех просто дает нечеткое понимание цели действия эликсира, а критический – полностью открывает весь его эффект, но не название. Рекомендуемая цена медленного анализа - \$20, быстрого - \$200.

РАЗРАБОТКА НОВЫХ ЭЛИКСИРОВ

Когда алхимик исчерпал свои формулярии, он направляется в лабораторию. Обычно эксперименты алхимиков нацелены на воссоздание эликсиров, для которых у них нет формул, но некоторые из специалистов достаточно смелы, чтобы создавать совершенно новые.

Алхимики изобретают новые эликсиры, используя стандартные правила (см. *Новые разработки*, с.В473), с небольшими поправками. Необходимое умение – Алхимия. Эликсиры никогда не получают модификаторов за ТУ и уровень Сложности.

Для броска Идеи используется основной штраф -6 вместо стандартных модификаторов, плюс дополнительный модификатор, равный двойному штрафу по умолчанию для этого эликсира. Поэтому если алхимик пытается создать эликсир Неуязвимости, получит штраф -6 + (2 * -4), или -14. Если исследование проводится в области с низким уровнем маны, добавьте обычный штраф -5. Все другие модификаторы – обычные.

Создание первой дозы нового эликсира происходит по правилам Прототипа. Модификаторы за оборудование равны -10 за самую дешевую лабораторию, -5 за домашнюю, 0 за профессиональную, и +ТУ/2 – за совершенную. Время и цена аналогичны уровню сложности по штрафу; так, эликсир Неуязвимости получит штраф -14, аналогичный Сложному изобретению, поэтому необходимое время равно 1к человеко-месяцам, а цена \$250.000. Критический провал броска Прототипа имеет те же эффекты, что и любой другой критический провал Алхимии.

Успешный бросок Прототипа приводит к созданию одной дозы нового эликсира и получению записей, которые послужат формулярием для него. Теперь его можно производить, изучать и улучшать, как любой другой эликсир. Однако если алхимик потеряет эти записи до того, как полностью его изучит, ему придется начинать процесс заново для восстановления формулярия.

Определение магических предметов

Алхимик не может определять магию так же точно, как маг. Однако он способен узнать наличие чар на предмете, потратив час времени и \$50 на материалы и сделав бросок Алхимии -2. При критическом успехе он узнает немного о цели чар. При критическом провале предмет будет забрызган кислотой или обожжен. Будет ли это опасно – зависит от этого предмета.

Упрощенная химия

Умение Химия по умолчанию имеет уровень Алхимия-3; алхимик – это химик очень необычной специализации! Этот уровень по умолчанию может относиться только к общим знаниям; алхимик не может выполнить сложный химический анализ, но способен распознать кислоту или щелочь, провести процесс дистилляции, приготовить краски или ароматизаторы, и распознать реагенты по виду и запаху. Средневековые алхимики многие анализы делали на вкус, что сейчас считается не очень разумным...

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛХИМИЧЕСКИХ ОБЪЕКТОВ

Все эликсиры должны храниться в закрытых контейнерах. Смешанные с инородной субстанцией или находясь в контакте с воздухом, теряют силу через определенный промежуток времени. На короткое время можно открывать и закрывать емкость не боясь испортить содержимое.

Способ применения эликсира зависит от его разновидности (см. ниже). Можно использовать любое

число эликсиров одновременно, но дополнительные порции одного и того же эликсира не дают дополнительного эффекта, за исключением крупных существ, которым по решению 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 минут до этого. Исключение – Эликсир невидимости, прекращающий действие без предупреждения.

ФОРМЫ ЭЛИКСИРОВ

Существует четыре физических типа эликсиров, каждый имеет свои свойства.

Зелье: жидкая форма, применяется путем питья. 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 2к минут. Порошок годен достаточно долгое время – при контакте с воздухом в течение года существует лишь 50% шанс, что порошок потеряет силу. Смешанный с пищей или напитком теряет силу через месяц.

Таблетка: таблетка размером с ноготь, хранящаяся в закрытом сосуде. При поджигании мгновенно сгорает и заполняет дымом область диаметром 3 ярда и 8 футов в высоту. В помещении дым сохраняется около минуты, на открытом воздухе рассеивается за 10 секунд. Любой находящийся в этой области получает эффект на 2к секунд. Чтобы избежать эффекта можно задержать дыхание (см. *Задержка дыхания*, с.В351). В контакте с воздухом незажженная 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 гель. При касании впитывается в кожу и действует 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.



Устойчивость К МАГИИ

Обладающий преимуществом Устойчивость к магии получает бросок сопротивления 3Д+УМ при эликсира любого эликсира – даже полезного. При броске ровно 3Д+УМ эликсир действует лишь наполовину (детали определяет Мастер). Если результат меньше 3Д+УМ, эликсир не действует!

Стоимость и Доступность

Как и волшебные предметы, эликсиры обычно стоят около \$33 за день работы плюс стоимость материалов. (Разумеется, это зависит от сеттинга; в кампаниях с «редкой» магией стоимость времени удваивается). Некоторые самые распространенные эликсиры стоят дешевле, поскольку их делают крупными партиями.

В описании каждого эликсира будет предложена стоимость для

миров «распространенной магии» и (вторая, большая сумма) миров «редкой магии». Это рыночная стоимость, используемая при покупке персонажами. Таблетки требуют вдвое больше времени и соответственно стоят вдвое дороже. Игрок-алхимик (или просто владевший эликсиром), не всегда сможет продать эликсир за такую стоимость. Очень редкие зелья, такие как Молодости или Воскрешения, конечно же всегда можно продать, но могут привлечь нежелательное внимание тех, кто привык брать бесплатно!

Ну и, как и магические предметы, эликсиры не всегда легко достать, особенно в небольших городах. Мастер может определить типы и разновидности доступных эликсиров по своему усмотрению. Некоторые эликсиры незаконны, или разрешены только правящему классу. К ним относятся все яды и другие «вредоносные» эликсиры, и все те (особенно Эликсир Невидимости), которые могут использоваться преимущественно ворами или убийцами.

Хорошего алхимика сложно найти в большинстве миров. Гильдия алхимиков очень привередлива, преследование алхимии жестоко, и работа достаточно опасна. Во многих городах занятие алхимией запрещено в пределах 100 ярдов от общественных мест, что снижает шансы уничтожить при критическом провале рыночную площадь... или еще что похуже.

Типы эликсиров

Нижеприведенные эликсиры делятся на несколько приближенных категорий по типу эффекта.

Каждое описание начинается с универсального названия и всех альтернативных, которые могут быть распространены в некоторых районах. Затем описывается эффект эликсира. В конце указаны длительность эффекта, рыночная стоимость в мирах распространенной и редкой магии и время, цена компонентов и штраф по умолчанию, требуемые для создания эликсира.

КОНТРОЛЬ ЖИВОТНЫХ

Разговор с животными (Beast-Speech)

Другие названия: Melampus, Говорящий зверь.

Объект может разговаривать с животными, как при заклинании Звериная речь.

Длительность: 2к минут

Форма: Любая, кроме таблетки.

Цена: \$850/\$1.350.

Рецепт: \$300; 3 недели; по умолчанию Алхимия-1.

Контроль птиц (Bird Control)

Другие названия: Ibusus.

Объект может контролировать птиц, как при соответствующем варианте Контроля животных (с.30), бесплатно и без бросков умений.

Длительность: 3к×5 минут.

Форма: любая, кроме таблеток.

Цена: \$550/\$900.

Рецепт: \$200; 2 недели; по умолчанию Алхимия-1.

Убийца драконов (Dragonslaying)

Другие названия: Бальзам св. Георгия, Cadmus, Fafnir.

Дым этого эликсира наносит 5к вреда любой рептилии. Он может действовать и на драконов, но только если будет подожжен их огненным дыханием.

Длительность: См. Таблетки, выше.

Форма: Таблетка.

Цена: \$1.300/\$2.000.

Рецепт: \$100, плюс одна капля крови из сердца дракона, которая стоит не меньше \$500, если вообще доступна; 4 недели; по умолчанию Алхимия-1.

Всадник (Horsemanship)

Другие названия: Bronco Buster, Castor.

Дает объекту +4 ко всем броскам Обращения с животными по отношению к лошадям и их родичам (мулам и ослам). Кроме того, дает +4 на броски Верховой езды, Кучера или Погрузки в небоевых ситуациях.

Длительность: 2к часов.

Форма: Мазь.

Цена: \$250/\$500.

Рецепт: \$50; 2 недели; по умолчанию Алхимия-1.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Битва (Battle)

Другие названия: Ares, Мед битвы.

Увеличивает ЛВ на 1к. Объект также становится храбрым, как при заклинании Храбрость (с.134) на все время действия.

Длительность: 1 час.

Форма: Любая, кроме таблетки.

Цена: \$350/\$700.

Рецепт: \$150; 2 недели; по умолчанию Алхимия-2.

Выносливость (Endurance)

Другие названия: Antaeus.

Объект не чувствует усталости, пока действует эликсир, за исключением усталости от колдовства. Когда действие эликсира заканчивается, ЕУ уменьшается до 0 и объект падает без сознания.

Длительность: 1к часов.

Форма: любая.

Цена: \$1.400/\$2.400.

Рецепт: \$300; 6 недель; По умолчанию Алхимия-1.

Грузчик (Fetching and Carrying)

Другие названия: Orion.

Уровни нагрузки объекта умножаются на 4 – так, если его сверх-тяжелая нагрузка была 200, теперь она равна 800! Эффекты нагрузки относительно закли-

ний (например, Телепортации) не изменяются. Действует и на животных.

Длительность: 1к+1 часов.

Форма: Любая.

Цена: \$300/\$400.

Рецепт: \$200; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Лидерство (Leadership)

Другие названия: Зелье королей, Theseus.

Увеличивает умение Лидерство на 4, а Стратегию и Тактику – на 2.

Длительность: 1к часов.

Форма: Любая

Цена: \$1.650/\$2.850.

Рецепт: \$400; 7 недель; По умолчанию Алхимия-1.

Неуязвимость (Invulnerability)

Другие названия: Achilles, Настой непроницаемой кожи, Железная кожа.

Упрочняет кожу до уровня СП 3. Эта защита складывается со всеми другими формами защиты. Не защищает глаза. Не забудьте, что этот эликсир запрещен в гладиаторских боях, дуэлях и т.д.!

Длительность: 1к+1 часов.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$2.100/\$3.100.

Рецепт: \$1.000; 6 недель; По умолчанию Алхимия-4.

Скорость (Speed)

Другие названия: Atalanta.

Увеличивает Базовую скорость и Движение на 1. Можно принять до трех доз сразу, но время действия каждой дозы бросается отдельно.

Длительность: 3к×4 минут.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$550/\$850.

Рецепт: \$200; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Скрытность (Stealth)

Другие названия: Вареву убийц, Hermes.

Умения Скрытность и Лазание увеличиваются на 1к единиц (бросьте отдельно). Незаконно во многих городах!

Длительность: 1 час.

Форма: Любая.

Цена: \$500/\$2.000.

Рецепт: \$300; 3 недели; По умолчанию Алхимия-2.



Сила (Strength)

Другие названия: Heracles, Porthos.

Увеличивает СЛ на 1к. Это влияет на уровни нагрузки, повреждений от оружия, и т.д., но не дает дополнительных ЕЖ.

Длительность: 1 час.
Форма: Любая, кроме таблеток.
Цена: \$250/\$500.
Рецепт: \$100; 2 недели; По умолчанию Алхимия-2

ВРЕДОНОСНЫЕ ЭЛИКСИРЫ

Старение (Aging)

Другие названия: Ледяной палец смерти, Tithonus.

Объект старится на год. Не медленно надо сделать нужные броски старения. Чтобы противодействие подействовало, его надо дать не позднее, чем через 6 часов!

Длительность: Постоянно.
Форма: Любая.
Цена: \$825/\$1.350.
Рецепт: \$300; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Смерть (Death)

Другие названия: Отвар смерти, Thanatos.

Яд, наносящий 4к вреда; успешный бросок ЗД уменьшает его до 2к. Симптомы – онемение и паралич. Вторая доза не будет эффективна, если дана в пределах часа после первой. Незаконен почти везде!

Длительность: Момент.
Форма: Любая.
Цена: \$500/\$800.
Рецепт: \$100; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Страх (Fear)

Другие названия: Phobos.

Объект подвержен действию, аналогичному заклинанию Страх (с.139), включая бросок сопротивления против умения алхимика.

Длительность: как и Страх.
Форма: любая; объект сопротивляется с -4 любой форме, кроме таблеток.
Цена: \$225/\$400.
Рецепт: \$50; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Глупость (Foolishness)

Другие названия: Помрачения, Tantalus.

Каждая принятая доза (до 4) уменьшает ИН на 3.

Длительность: 1к часов.
Форма: Любая, но таблетка действует всего 1к минут.
Цена: \$500/\$850.
Рецепт: \$150; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Разочарование (Frustration)

Другие названия: Murphy, Sisyphus.

Объект получает -2 на все броски кубиков. Одновременно может действовать любое количество порций!

Длительность: 1 день.
Форма: Любая.
Цена: \$650/\$1.150.
Рецепт: \$100; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Ненависть (Hatred)

Другие названия: Антипатии, Nemesis.

Объект ненавидит все то, что обычно любил.

Длительность: 1 час.
Форма: любая.
Цена: \$300/\$500.
Рецепт: \$125; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Зависть (Jealousy)

Другие названия: Зеленоглазый монстр, Juno.

Объект начинает жутко завидовать и ревновать любого кто умнее, богаче, красивее и т.д. (или хотя бы равен ему по возможностям) – во всем, что считает ценным качеством.

Длительность: 1к часов
Форма: Любая.
Цена: \$400/\$750.
Рецепт: \$50; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Развратность (Lecherousness)

Другие названия: Priapus.

Объект страдает от недостатка Развратность (с.В142).

Длительность: 1к часов.
Форма: Любая.
Цена: \$500/\$700.
Рецепт: \$200; 10 дней; По умолчанию Алхимия-1.

Безумие (Madness)

Другие названия: Eris.

Объект страдает от эффекта заклинания Безумие (с.136). Создатель может задать тип сумасшествия.

вия, но для этого он должен выполнить бросок алхимии минимум на 2 лучше уровня умения, если бросок успешен, но меньше чем на 2 – тип выбирается случайно.

Длительность: 1к часов.
Форма: Любая.
Цена: \$200/\$400.
Рецепт: \$100; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Гнусность (Odium)

Другие названия: Bellerophon.

Объект производит впечатление ненадежного и непривлекательного; вся реакция на него получает штраф -4.

Длительность: 1к+2 часов.
Форма: Любая.
Цена: \$1.000/\$1.700.
Рецепт: \$300; 4 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Самовлюбленность (Self-Love)

Другие названия: Narcissus.

Объект будет заботиться только о себе. Он будет очень счастлив и самодостаточен в течении этого времени. Основное легальное применение данного эликсира – лечение депрессии!

Длительность: 1к+1 часов.
Форма: Любая.
Цена: \$750/\$1.450.
Рецепт: \$20; 4 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Невезение (Unluckiness)

Другие названия: Hecate.

Объект страдает от недостатка Невезение (с.В160), который реализуется в течение 24 часов и заканчивает действие.

Длительность: 1 день (см. выше).
Форма: Любая, кроме таблеток
Цена: \$1.600/\$3.000.
Рецепт: \$400; 6 недель; По умолчанию Алхимия-1.

Слабость (Weakness)

Другие названия: Бессилие, Philoctetes.

Каждая принятая доза (до 4) уменьшает СЛ на 3.

Длительность: 1к часов.
Форма: Любая, но таблетка действует всего 1к минут.
Цена: \$400/\$700.
Рецепт: \$50; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

МАГИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Привлекательность (Attractiveness)

Другие названия: Aphrodite.

Дает один уровень Внешности (с.В21). Внешность объекта улучшается на одну ступень – от Средней до Привлекательной, от Красивой до Очень красивой, либо с Отвратительной до Некрасивой, например. Уже имеющие Исключительную внешность, получают Ужас (с.В93) – иногда можно и перебрать с хорошим.

Длительность: 2к+1 часов.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$600/\$1.000.

Рецепт: \$100; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Устойчивость к огню (Fire Resistance)

Другие названия: Agni, Мазь саламандры.

Объект устойчив к огню аналогично самому слабому уровню заклинания Сопротивление огню (с.74).

Длительность: 1к часов.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$500/\$700.

Рецепт: \$300; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Полет (Flight)

Другие названия: Daedalus.

Дает возможность летать, как при заклинании Полет (с.145).

Длительность: 1 час.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$3.000/\$4.700.

Рецепт: \$500; 10 недель; По умолчанию Алхимия-3.

Игрок (Gambling)

Другие названия: Новая обувь, Кошоп.

Дает +3 на все броски Азартных игр. Использование этого эликсира считается жульничеством, и доступен он только на черном рынке. Штраф при поимке может варьироваться от весьма крупной суммы до ножа в спину – в зависимости от соперников. Эликсир действует только на игры случая – он не даст +3 на победу на скачках или боях просто потому, что вы на что-то там поставили!

Длительность: 1 час.

Форма: Зелье или порошок.

Цена: \$900+ (в зависимости от рынка)

Рецепт: \$200; 4 недели; По умолчанию Алхимия-2.

Невидимость (Invisibility)

Другие названия: Odysseus.

Делает объекта невидимым. Действие этого эликсира заканчивается внезапно. Незаконен в большинстве мест!

Длительность: 1к*10 минут.

Форма: Зелье или мазь

Цена: \$3.000/\$6.000.

Рецепт: \$1.000; 16 недель; По умолчанию Алхимия-4.

Удача (Luck)

Другие названия: Tyche.

Объект получает преимущество Удача (с.В66).

Длительность: 2к игровых часов.

Форма: Любая.

Цена: \$1.300/\$2.300.

Рецепт: \$200; 6 недель; По умолчанию Алхимия-3.

Устойчивость к магии (Magic Resistance)

Другие названия: Moly.

Дает объекту пять уровней Устойчивости к магии (с.В67). Если будет принято магом, он получает -5 на все броски своих заклинаний!

Длительность: 1 час.

Форма: Любая

Цена: \$1.600/\$3.200.

Рецепт: \$500; 5 недель; По умолчанию Алхимия-3.

Устойчивость к боли (Pain Resistance)

Другие названия: Hector.

Дает преимущество Высокий болевой порог (с.В59).

Длительность: 1 час.

Форма: Любая, кроме таблеток

Цена: \$600/\$1.000.

Рецепт: \$200; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Трансформация (Transformation)

Другие названия: Circe.

Объект превращается в любое животное, как будто под дей-

ствием заклинания Превращение. Помните, что существует опасность остаться в этой форме навсегда; если таковое произошло, восстановить нормальную форму можно только с помощью заклинания Снять проклятие или алхимическим противоядием. Если объект принимает эликсир сознательно, он может превратиться в любое животное в пределах от своего двукратного веса до 1/10 своего веса. Если объект принимает его несознательно, он превращается в существо более всего подходящее его личности (на усмотрение Мастера).

Длительность: 2к часов.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$3.000/\$5.000.

Рецепт: \$800; 12 недель; По умолчанию Алхимия-1.

Истинное зрение (True Sight)

Другие названия: Delphi, Мазь фейри.

Дает возможность видеть ауры, как при заклинании Аура (с.101).

Длительность: 1к минут.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$550/\$1.300.

Рецепт: \$200; 4 недели; По умолчанию Алхимия-2.

Подводное Дыхание (Water Breathing)

Другие названия: Poseidon.

Дает возможность дышать под водой.

Длительность: 1к часов.

Форма: Только зелье.

Цена: \$600/\$1.100.

Рецепт: \$50; 5 недель; По умолчанию Алхимия-2.

Хожение по воде (Water-Walking)

Другие названия: Ephialtes.

Дает возможность ходить по воде, как по сухой земле. Если объект падает, то он не намокнет. Объект под действием этого эликсира не может нырнуть или плавать – по крайней мере, не более успешно, чем по земле!

Длительность: 3к*4 минут.

Форма: Любая, кроме таблеток

Цена: \$700/\$1.200.

Рецепт: \$150; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

МЕДИЦИНСКИЕ ЭЛИКСИРЫ

Алхимическое противоядие (Alchemical Antidote)

Другие названия: Janus.

Противодействует эффекту любого другого продукта алхимии. Доза антидота мгновенно отменяет эффекты всех других эликсиров, за исключением лечебных. Также дает «иммунитет» другим эликсирам любого типа на 1к минут после принятия антидота!

Длительность: момент.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$400/\$1.000.

Рецепт: \$250; 2 недели; По умолчанию Алхимия-3.

Пробуждение (Awakening)

Другие названия: Aurora, Бдительность.

Действует на объекта как заклинание Пробудить (с.90).

Длительность: момент.

Форма: Любая.

Цена: \$500/\$900.

Рецепт: \$150; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Вечный покой (Eternal Rest)

Другие названия: Нет.

Это бледно-зеленое вещество мягко пахнет сосной и цветками вишни. Его очень уважают королевские бальзаматоры, которые работают над тем, чтобы правители покоились с миром. Если его ввести в мертвое тело (чаще всего – влить в рот трупа, ввести в полость или втереть в кожу), этот эликсир предотвращает поднятие его в виде нежити, как заклинание Вечный покой (с.89). Более того, кровь и плоть становятся ядовитыми для упырей и трупоедов. Запах заметен для этих существ и они избегают обработанных таким образом тел. Оно не мешает призывать дух упокоенного или воскресить его.

Этот эликсир – контактный яд для материальной нежити, наносящий 2к очков вреда и уменьшающий ЛВ нежити на 4 на четыре дня.

Длительность: Постоянно.

Форма: Зелье или мазь.

Цена: \$4.100/\$6.200.

Рецепт: \$2.000; 4 недели; По умолчанию Алхимия-2.

Плодородие (Fertility)

Другие названия: Ceres.

В течении часа объект будет плодovit и обладать потенцией. В этот период объект (если не Бесплодный) сможет зачать потомство естественным путем. Неестественные сношения (допустим эльфийка и гном) не обязательно принесут потомство, даже в этот период, но возможность имеется.

Длительность: 1 час.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$6.000/\$11.000.

Рецепт: \$1.500; 20 недель; По умолчанию Алхимия-5.

Исцеление (Healing)

Другие названия: Chiron.

Исцеляет 1к единиц вреда – или, если ЕЖ в норме, восстанавливает 1к ЕУ. Повторные дозы действуют в полную силу.

Длительность: Момент.

Форма: Любая, кроме таблеток.

Цена: \$120/\$250.

Рецепт: \$50; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Здоровье (Health)

Другие названия: Aesculapius.

Вылечивает объекта от всех болезней, которыми он сейчас болеет, и восстанавливает 2 ЕЖ. Будет эффективна только одна доза в день.

Длительность: Момент.

Форма: Только зелье.

Цена: \$750/\$1.200.

Рецепт: \$200; 4 недели; По умолчанию Алхимия-2.

Гибридизация (Hybridization)

Другие названия: Нет.

Позволяет двум живым существам разных биологических видов произвести потомство, являющееся экзотическим или монструозным гибридом. Необходимо делать сразу две дозы – по одной для каждого родителя. Если родители имеют разный размер, размер потомства будет зависеть от матери. Разумные существа могут сделать бросок Воли для сопротивления позыву неестественного спаривания.

Длительность: 1 спаривание

Форма: Порошок или зелье.

Цена: \$2.250/\$4.000.

Рецепт: \$500; 10 недель; По умолчанию Алхимия-4.

Оличение (Lichdom)

Превращает объекта, находящегося под воздействием заклинания Лич в лича. Подробности описаны на сс.159-160.

Долгий сон (Long Slumber)

Другие названия: Epimenides, Ван Винкль.

Объект засыпает глубоким сном... на неопределенное время. Каждый год делается бросок 3Д; при критическом успехе объект просыпается. Иначе только алхимический антидот может разбудить его. Жертве не требуется пища, она не старится и не болеет, хотя физические атаки наносят нормальный урон. Раны не исцеляются и не ухудшают состояния, но кровотечение необходимо остановить, иначе оно может закончиться смертью. По сути это «приостановленная жизнедеятельность».

Длительность: Неопределенная.

Форма: Любая.

Цена: \$9.000/\$14.000.

Рецепт: \$4.500; 25 недель; По умолчанию Алхимия-1.

Реанимация (Reanimation)

Другие названия: Мазь эксперта, Pluto.

Когда этот эликсир нанесут на губы трупа, он ответит на следующий заданный ему вопрос, в пределах его прижизненных знаний. Мозг должен быть целым, если смерть произошла более двух дней назад, делается бросок против (16 – количество дней с момента смерти). Замороженный или иначе сохраненный от порчи труп может сохраниться и дольше.

Если эта мазь коснется живого существа, оно немедленно испытает эффект Видений смерти (с.149), а эликсир будет испорчен.

Длительность: один вопрос.

Форма: Только мазь.

Цена: \$4.100/\$6.200.

Рецепт: \$2.000; 12 недель; По умолчанию Алхимия-3.

Популярные эликсиры

Некоторые эликсиры так и просятся стать оберегами. Самые популярные для амулетов эликсиры включают эликсиры Здоровья, Устойчивости к магии, Спокойствия, Каменного сердца, и Антидоты. Самые популярные эликсиры для талисманов – Привлекательности, Обаяния, Плодородия, Игрока, Лидерства, Удачи и Мудрости.

Регенерация (Regeneration)

Другие названия: Hydra, Отраживание.

Объект должен втереть эликсир в собственную кожу в месте ранения. Восстановит одну руку или ногу (полностью, одну кисть, палец, стопу и т.д., или одно ухо или глаз.

Длительность: Постоянно.

Форма: Только мазь.

Цена: \$5.000/\$11.000.

Рецепт: \$300; 20 недель; По умолчанию Алхимия-4.

Воскрешение (Resurrection)

Другие названия: Persephone.

Если будет влито в объекта, погибшего не далее как час назад, вернет ему жизнь и восстановит 2к ЕЖ; дальнейшее лечение идет нормально. Когда объект достигнет положительных ЕЖ, то сможет действовать нормально. Объект вернется к жизни с 0 ЕУ.

Не может воскресить обезглавленное тело или получившее достаточно повреждений, чтобы уничтожить его.

Длительность: Постоянно.

Форма: только зелье.

Цена: \$25.000/\$40.000.

Рецепт: \$12.000; 50 недель; По умолчанию Алхимия-6.

Сон (Sleep)

Другие названия: Morpheus.

Объект должен сделать бросок 3Д-4 или мгновенно заснет. Он проспит 16-3Д часов и не может быть разбужен без использования магии в это время. После этого он будет спать обычным сном еще восемь часов и может быть разбужен нормально.

Длительность: Как указано выше.

Форма: Любая.

Цена: \$120/\$250.

Рецепт: \$50; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Спокойствие (Tranquility)

Другие названия: Athena.

Избавляет от любых сильных эмоций и дает возможность рационально мыслить. В частности, этот эликсир дает +3 на сопротивление любым заклинаниям и умениям, действующим на эмоции. Кроме того, эликсир способен успокоить любого истерика или разъяренного человека, и дает +3 к броскам ИН для сопротивления недостаткам Berserk или Вспыльчивость. Однако он не действует на другие недостатки.

Длительность: 2к часов.

Форма: Любая.

Цена: \$500/\$900.

Рецепт: \$100; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Универсальное противоядие (Universal Antidote)

Другие названия: Нет.

Этот эликсир противодействует эффектам любых неалхимических ядов. Принятый заранее, он дает +8 к 3Д для сопротивления любому яду; эта премия уменьшается на 1 с каждым часом. Если принять после употребления возможного яда, он дает немедленный бросок 3Д с +8 для избавления от его эффектов, но не вылечит уже нанесенного вреда.

Длительность: 8 часов (см. выше).

Форма: Зелье или порошок.

Цена: \$750/\$1.150.

Рецепт: \$350; 2 недели; По умолчанию Алхимия-2.

Молодость (Youth)

Другие названия: Hebe.

Объект становится на год моложе.

Длительность: Постоянно.

Форма: только зелье.

Цена: \$25.000/\$60.000+.

Рецепт: \$6.000; 50 недель; По умолчанию Алхимия-9.

МЕНТАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Обаяние (Charisma)

Другие названия: Orpheus.

Объект становится очень обаятельным. На каждый бросок реакции добавляется еще один кубик.

Длительность: 1к часов.

Форма: Любая, кроме таблетки.

Цена: \$350/\$550.

Рецепт: \$100; 3 недели; По умолчанию Алхимия-2.

Предвидение (Foresight)

Другие названия: Prometheus.

Объект получает видение о следующем важном событии или поворотной точке своей жизни. Однако это полностью остается на усмотрение Мастера; если впереди существует опасность или важный выбор, который предстоит сделать, будет разумно, если видение немного помочь.

Длительность: Момент.

Форма: Любая.

Цена: \$2.000/\$3.700.

Рецепт: \$200; 10 недель; По умолчанию Алхимия-1.

Каменное сердце (Hardheartedness)

Другие названия: Artemis.

Защищает и отменяет действие эликсира Влюбленности. Этот эликсир также дает объекту +5 на броски сопротивления Сексапильности и отменит любое действующее страстное увлечение.

Длительность защиты – 2к часов; эффекты эликсира Влюбленности, принятого в это время или раньше будут отменены навсегда. Естественное увлечение рассеивается на 2к часов; и не возникнут до тех пор, пока объект вновь не увидит объект своей влюбленности.

Длительность: см. выше.

Форма: только зелье.

Цена: \$500/\$1.000.

Рецепт: \$100; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Память (Memory)

Другие названия: Epimetheus.

Объект получает Идеальную память (с.B51).

Длительность: 1 час.

Форма: Любая.

Цена: \$1.500/\$2.500.

Рецепт: \$400; 6 недель; По умолчанию Алхимия-1.

Мудрость (Wisdom)

Другие названия: Apollo.

Добавляет 1 к ИН. Увеличенный ИН влияет на умения, но не на колдовство.

Длительность: 1 час.

Форма: Зелье или порошок.

Цена: \$1.500/\$2.400.

Рецепт: \$600; 5 недель; По умолчанию Алхимия-2.

МЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

Опьянение (Drunkenness)

Другие названия: Bacchus, Pan.

Объект становится пьяным, как под действием заклинания Опьянение (с.136); -3 к ИН и ЛВ. Он счастлив и привлекателен (другие реагируют на него с +1); действие проходит без похмелья.

Длительность: 1к часов.

Форма: Порошок, должен быть подсыпан в вино.

Цена: \$130/\$300.

Рецепт: \$100; 3 дня; По умолчанию Алхимия-1.

Дружелюбие (Friendship)

Другие названия: Philemon.

Объект реагирует на всех с +3.

Длительность: 1к часов.

Форма: Любая, но действие таблеток длится всего 3к минут.

Цена: \$550/\$1.000.

Рецепт: \$300; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Забывчивость (Forgetfulness)

Другие названия: Pirithous.

Создает эффект амнезии. ИН в отношении размышлений нор-

мален, но объект не может вспомнить ни своего имени, ни действий во время действия эликсира. Все цели и задачи будут забыты. Объект не вспомнит о своих умениях, хотя если его убедить, то он будет делать броски с -2. Колдовство под действием эликсира невозможно.

Длительность: 1 час.

Форма: Только зелье.

Цена: \$700/\$1.200.

Рецепт: \$100; 3 недели; По умолчанию Алхимия-4.

Доверчивость (Gullibility)

Другие названия: Зелье доверия, Polyphemus.

Объект получает недостаток Доверчивость (с.B137).

Длительность: 1к часов.

Форма: Любая, кроме таблеток

Цена: \$500/\$900.

Рецепт: \$150; 2 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Влюбленность (Love)

Другие названия: Eros, Love Potion.

Объект влюбляется в первого встречного подходящего пола. Эффект постоянен, пока не будет аннулирован дозой алхимического антидота, еще одной дозой эликсира влюбленности (что вызовет влюбленность в кого-то другого) или заклинанием Снять проклятие.

Длительность: Постоянно.

Форма: Любая.

Цена: \$900/\$2.000.

Рецепт: \$600; 3 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Правда (Truth)

Другие названия: Phoebus.

Объект не в состоянии лгать, как под действием заклинания Сыворотка правды (с.47).

Длительность: 1 час.

Форма: Любая

Цена: \$1.100/\$2.000.

Рецепт: \$200; 4 недели; По умолчанию Алхимия-1.

УМЕНИЯ И ФИЗИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Ремесленник (Craftsmanship)

Другие названия: Vulcan.

Дает объекту 1к+1 уровней талантов Мастер и Гениальный творец (с.B90).

Длительность: 1к часов.

Форма: Любая.

Цена: \$1.100/\$1.800.

Рецепт: \$400; 4 недели; По умолчанию Алхимия-1.

Слух (Hearing)

Другие названия: Syrinx.

Дает +6 на броски Слуха.

Длительность: 3к*5 минут.

Форма: Только мазь, наносится на уши.

Цена: \$300/\$500.

Рецепт: \$125; 1 неделя; По умолчанию Алхимия-1.

Острое зрение (Keen Sight)

Другие названия: Argus.

Дает +6 на броски Зрения. Если используются две дозы сразу, зрение объекта не становится лучше, но он сможет видеть невидимых существ, как при заклинании Видеть невидимое (с.113).

Длительность: 3к*5 минут.

Форма: Только мазь, наносится на веки.

Цена: \$400/\$700.

Рецепт: \$250; 10 дней; По умолчанию Алхимия-1.

Музыкант (Music)

Другие названия: Marsyas.

Объект получает 4 уровня Музыкальных способностей (с.B91). Большинство бардов считают его использование нечестным!

Длительность: 1к часов

Форма: Любая, но эффект таблетки длится только 2к минут.

Цена: \$300/\$400.

Рецепт: \$150; 4 дня; По умолчанию Алхимия-1.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ОБЕРЕГИ

В некоторых сеттингах алхимики могут создавать алхимические обереги – небольшие магические предметы, которые дают эффект эликсира на длительное время. Большинство из них каким-то образом защищают владельца или усиливают его. В игровых целях предмет с защитными свойствами зовется амулетом, а усиливающий – талисманом (не путайте с мета-заклинаниями Амулет или Талисман).

Алхимические обереги подходят не для любой кампании. Если мастер не желает лишать хлеба чародеев, или алхимики становятся чересчур сильными, он не должен позволять алхимикам создавать обереги. Однако обереги могут придать новый вкус и интерес к алхимии, и принести большую глубину в кампанию.

Время и стоимость создания

Стоимость компонентов для создания оберега – та же, что и для эликсира с тем же эффектом. Время на создание увеличивается в 10 раз, что делает создание оберега непростым занятием, требующей долгих часов работы и точных расчетов положения звезд для вложения нужной энергии.

Мастер может изменить цену или время создания, делая обереги более или менее распространенными в его мире. По окончании времени на создание алхимик делает бросок умения, применяя все штрафы за создание эликсира. Критический провал приводит к обычному взрыву,

а обычный провал – к напрасной трате сил и ингредиентов.

Изучение процедуры создания оберега – очень непростое: каждый оберег – отдельная Трудная техника, имеющая собственную формулу, которая по умолчанию относится к соответствующему эликсиру с -2.

Во многих сеттингах секреты создания оберегов могут быть доступны только Мастерам или Грандмастерам Гильдий алхимиков. Мастер может также использовать любой или все рекомендуемые методы ограничений для обычных чар (с.17).

ОБНАРУЖЕНИЕ И АНАЛИЗ

Алхимический оберег обнаруживается точно так же, как и обычный эликсир – см.с.212. Как правило, если алхимик знает формулу данного эликсира, он может распознать его после пяти минут изучения и успешного броска Алхимии. Если же оберег обладает силами, с которыми алхимик не знаком, Мастер может назначить штраф к броску Алхимии от -1 до -10. Как обычно, бросок делается Мастером, который солжет при любом критическом провале.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЕРЕГОВ

Амулеты действуют постоянно. У них нет «времени на сотворение», и они не тратят энергию

владельца. Они защищают носителя постоянно, знает он об этом или нет.

Алхимические талисманы – усиливающие объекты – действуют ограниченное время. Когда талисман используется, его эффект будет длиться столько же, сколько бы длилось действие эликсира. Затем талисман деактивируется и должен «перезарядиться» столько дней, сколько недель ушло бы на приготовление аналогичного эликсира. Так, талисман Харизмы действует 1к часов и перезарядается три дня, прежде чем его можно будет использовать снова. Талисман удачи действует 2к часов и требует шести дней на перезарядку. Талисманы перезаряжаются только пока одеты; те, что валяются в сундуке или сумке пролежат неактивными сколько угодно времени.

Талисман не имеет «затрат на сотворение» – на активацию не тратится энергии. Носитель просто желает нужного эффекта – просто «Сделай что-нибудь!» не сработает.

В областях нормального уровня маны большинство талисманов срабатывает автоматически по желанию. В областях, бедных маной, владелец должен сделать бросок против уровня умения алхимика, создавшего амулет. Если требуется бросок, применяются все штрафы, которые алхимик получал на создание амулета, но не штраф -5 за нахождение в области разрезанной маны.

ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ВЕЩЕСТВА

Самые непревзойденные алхимики, достигшие пределов мастерства, создают странные, невероятные вещи. Все эти вещества крайне редки – их формул никто не видел, а зачастую сами они считаются мифами.

АЛКАХЕСТ

«универсальный растворитель», достижение средневековой алхимии, может разьесть всё: лабораторную посуду, чистое золото и магические вещества наподобие адаманта. К счастью, он может растворить твердого вещества

только в 3× больше собственного объема. Одна доза весит 0,5 фунта и занимает 1/120 кубического фута.

Разьесть механизм замка или другого устройства порция растворителя может за 1к минут. При попадании в живое существо она наносит 1к вреда при расплескивании на кожу, или 2к-1 при проглатывании. Проглотить алкахест практически невозможно. Если же алхимик умудрится заставить жертву проглотить две составных части растворителя, они нанесут 9к вреда со скоростью 1 ЕЖ за 5 минут, пока будут смешиваться

внутри. Алхимик может попытаться оказать помощь, сделав бросок Алхимии-5; обычный врач не поможет. На нейтрализацию уйдет некоторое количество алхимических компонентов на \$50.

Если растворитель будет выплеснут на лицо, необходим бросок 3Д, чтобы избежать повреждения глаз. При проваленном броске, если враг специально целился в глаза, или лицо будет погружено в алкахест, сделайте бросок калечащего повреждения глазам (с.В420-422). Слепота, вызванная алкахестом, автоматически становится постоянной.

Универсальный растворитель по очевидным причинам невозможно хранить. Две последних составных части растворителя держатся в двух флаконах; сделать их можно, бросив Алхимию-5. Последний шаг не требует броска умения, но может быть сделан только алхимиком. При смешивании ингредиенты очень быстро становятся активными. Сделайте бросок ЛВ, чтобы метнуть контейнер в цель. При провале он растворяется и разбрызгивает содержимое в случайном направлении. При критическом провале алкахест попадает на самого алхимика.

Материалы для растворителя стоят \$250 за дозу, производство занимает четыре недели; рецепт по умолчанию имеет значение Алхимия-5. Если алкахест доступен, он стоит \$1650 в сеттинге с распространенной магией, и \$3000 при редкой магии.

Использование алкахеста в бою может быть более эффективным при использовании распылителя. Контейнер имеет два отделения для двух последних ингредиентов, и два насоса, позволяющие одновременное распыление. Распылитель имеет Точ 0, Макс, равное СЛ-6, и Сс 3~. Он содержит четыре заряда стоимостью материала которых \$1.000. 12 фунтов, \$300. Из этого \$50 уходит на сопло, которое портится с каждым выстрелом и должно заменяться через 12 выстрелов. Создание распылителя или сопла требует броска Алхимии без штрафов.

Гомункулус

Гомункулус – одно из редчайших алхимических достижений: двойник алхимика или другого человека, формирующееся при помощи жидкостей тела в алхимическом сосуде. Результат – второе существо, имеющее ту же сущность, способное служить целям создателя. Большинство гомункулусов крохотные, хотя это необязательно; но большие будут стоить дороже.

Гомункулус – Союзник с улучшением Слуга. Лист персонажа для него основан на листе персонажа-оригинала, но не имеет социальных черт. Вместо этого там указывается Социальная дискриминация (Ценная собственность), и возможно, Нищий. Если за гомункулусом правильно ухаживать, он станет совершенной копией оригинала. (Если оригинал



потеряет часть тела при ранении, у гомункулуса она останется.) Гомункулы имеют недостаток Перепрограммируемый своим создателем, но не имеют Рабского менталитета (если его нет у оригинала!). Они также имеют особую версию Пробужденный, которая дает возможность позже приобрести все умения оригинала. Создатель выбирает, какие скрытые умения активны при создании. Другие умения будут проявляться, когда будет увеличиваться стоимость Союзника.

Гомункулус имеет любой МР, на который хватит создателя. Создание гомункулуса занимает 12 месяцев, плюс-минус МР, вплоть до минимума в 3 месяца. Начальная цена – \$1000. Также необходимо постоянное питание, расходы на которое увеличиваются с ростом – \$1 в первый месяц, \$2 – во второй, и так далее – \$5, \$10, \$20, \$50, \$100 и так далее. СЛ будет соответствовать размеру тела.

Через две недели гомункулус «вспомнит», как говорить. Затем активация латентных умений идет со скоростью одно очко умений в неделю. По сути это интенсивные тренировки (с.В293), но не требует реального обучения.

Процесс создания гомункулуса требует броска Алхимии-10. Это не техника, и поэтому штраф не может быть выкуплен. При обычном успехе получается обычное создание. Обычный провал приводит к напрасной трате усилий и материалов. При критическом успехе гомункулус получает Пассивную Расовую память (только оригинал, -60%). При критическом провале происходит искажение во время создания, что приводит к физической деформации, метаболическим недостаткам или порокам персонажа. Исход в любом случае влияет на очковую стоимость существа.

Несмотря на внешнее подобие, этот алхимический процесс не имеет ничего общего с заклинанием Гомункулус (с.70), и их функции совершенно различны.

Философский КАМЕНЬ

По легенде философский камень (*lapis philosopharum*) имеет множество замечательных свойств. Он превращает металл в золото, дарует бессмертие и творит другие чудеса. Однако он не обязательно будет действовать для любого; для получения пользы от него могут потребоваться особые умения. Иногда это реальный материальный объект. В других историях – это символ духовной трансформации алхимика при совершенствовании его умений.

В *GURPS Магия философский камень* – реальный камень, действующий как катализатор алхимии. Он дает +6 к любым броскам Алхимии, где используется. Контакт с ним не приносит много пользы неумелым лицам. Персонаж, который носит его в виде амулета или украшения, получает +2 ЗД для сопротивления ядам и болезням, и преимущество Долгожитель. Находясь в контакте с другим металлическим объектом в течение 1к дней, он превращает поверхностный его слой на глубину в 1/16" в золото. Это и привело к поверью, что алхимики просто предметы покрывают позолотой, обманывая людей.

Материалы для создания философского камня стоят \$9000, процесс идет 52 недели; рецепт по умолчанию имеет уровень Алхимия-8. В тех редких случаях, когда камень оказывается в продаже, он будет стоить не менее \$15000.

МАГИЧЕСКИ ЗАРЯЖЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Алхимия в качестве ингредиентов использует предметы, изначально несущие тайные силы. Виды объектов, наделенных магической энергией, различаются в разных мирах. В некоторых сеттингах мистическими силами обладают травы; в других – органы маны из редких тварей; третьи наделяют тайной энергией различные минералы

В большинстве миров магический потенциал предмета напрямую зависит от символической связи с желаемым эффектом. Например: огонь красный, и рубины тоже красные; значит рубины имеют магическую связь с огнем.

Более мощные эликсиры мо-

гут создаваться из более редких и необычных форм ингредиентов. Простой эликсир исцеления может быть сварен из обычных яблок и женьшеня, но эликсир Воскрешения может потребовать Яблоко Гесперид.

Магически заряженные объекты используются не только в алхимии; но иногда как ингредиенты для заклинаний или составные части зачарованных предметов.

По этой причине алхимики и волшебники часто конкурируют за ценные источники этих компонентов.

Как правило, магически полезные материалы попадают в одну из трех категорий.

Расходные материалы – травы

и т.п., которые тратятся во время применения любого вида – магического или алхимического.

Материалы для повторного использования – металлы и самоцветы, обычно не исчезают при использовании их в заклинаниях, но расходуются на производство алхимических препаратов.

Объекты – рукотворные предметы, чьи магические силы больше зависят от их предполагаемого использования, чем от материала. Чаще они используются в заклинаниях или чародействе, чем в алхимии, и обычно не расходуются при использовании.

Некоторые ингредиенты и их возможное использование приведено в таблице ниже. Цели указаны для большинства школ и некоторых распространенных «глагольных» действий – как поиск, контроль или трансформация. Магические и алхимические процессы могут требовать нескольких типов ингредиентов, в зависимости от природы процесса.

Простой эликсир исцеления может быть сварен из обычных яблок и женьшеня, но эликсир Воскрешения может потребовать Яблоко Гесперид.

Цель	Расходные материалы	Повторно используются	Объекты
Воздух	Ветви осины, перья орла, белые орхидеи	Халцедон, оникс, парусина	Веер, рог
Животные	Кровь, мускус	Гелиотроп, шкуры	Ошейники
Контроль тела	Кровь, кость	Вяз, слоновая кость	Куклы, Одежда
Общение и понимание	Лавровый лист, вербена	Слоновая кость, коралл	Нет
Контроль/Формир.	Нет	Опал, платина, золото, серебро	Узлы, петли
Разруш./Соппротивление	Нет	Изумруд, оникс	Нет
Земля	Грязь, дуб	Гранит, кварц, серебро	Наковальня
Чары	Роза, грецкий орех	Опал	Нет
Огонь	Перец чили, горчица, сера	Сердолик, золото, рубины	Нет
Пища	Хлеб, соль, виноград	Нет	Котел, бочки
Врата	Уголь, можжевельник, табак	Александрит, янтарь	Ключи, зеркала
Лечение	Яблоки, чеснок, женьшень, лаванда	Яшма	Повязки, шины
Иллюзии и Создание	Бриония, яйца, семя граната	Пириты, циркон	Маски
Знание	Фенхель, мед, рожь	Агат, бриллиант	Книги, лампы
Свет и тьма	Корица, бархатцы, перья совы (тьма)	Золото, гелиотроп, кошачий глаз	
Починка и поломка	глина, порошок, шалфей	Кремень	Молоток
Мета-заклинания	Ячмень, мандрагора	Лунный камень, опал	Пирамидки
Контроль разума	Полынь, мак	Аметист, гранат	Шляпы
Движение	Окопник, белена, перья ибиса	Фульгурит, тополь	Стрелы, обувь
Некромантия	Акация, кипарис, тис	Кость, слоновая кость, оникс	Нож
Растения	Кедр, падуб	Медь, зеленый нефрит	Нет
Защита и предупрежд.	Асафетида, перья ворона, тигровая лилия	Аликорн (рог единорога), бронза, волчья шкура	Цепи, щиты
Поиск/Чувство	Омела	Железняк	Раздвоенные палочки
Звук	Нет	Ракушки, оникс	Муз. инструменты
Технология	Пластик	Латунь, сталь	Снаряжение
Трансформация	Летучие мыши, коконы, юкка	Сурьма, ртуть	Нет
Вода	Рыба, лотос, виски	Изумруд, жемчуг, сапфир (лед)	Сосуды
Погода	Фукус, красное дерево, шафран	Платина (молния)	Флаги, громоотводы

Приложение

Список заклинаний

mililit

Удобно распечатать и использовать данный список как справочник, особенно при создании персонажа. Бланк Гримуара на стр.240 также можно печатать, особенно это удобно делать на оборот листа персонажа-мага.

Примечания:

Звездочка (*) после заклипания означает что оно ИН/Очень трудное. Остальные ИН/Трудные.

Прочерк «-» означает что колонка не используется.

В графе *Класс*, буква С означает сопротивляемое заклинание.

После тире указано чем оно сопротивляется.

В графе *Энергия*, если числа разделены косой чертой, то первое это стоимость сотворения, а второе поддержки. «/П» означает половину стоимости сотворения за поддержку. «/О» означает одинаковую стоимость сотворения и поддержки.

В графе *Время сотворения*, «Мгновенно» означает появление эффекта заклипания сразу после окончания сотворения, и оно тут считается выполненным. «Неопр.» означает зависимость эффекта от условий в описании заклипания.

В графе *Требования*, М1 означает Магичность 1, М3 - Магичность 2 и т.д.

Плюс (+) в колонке *Количество требований* означает, что количество может быть различным.

«Особое» в любой колонке означает что описание слишком сложное для помещения в таблицу — см. соответствующую страницу (также указана в таблице).

Знак # означает исключения или особые случаи для указанной информации — см. соответствующую страницу для полного описания.

Стр.	Заклиание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
40	Агония	Agonize	Обыч/С-ЗД	Тело	1 мин.	8/6	1 сек.	М2, Чувствительность	5
58	Амулет	Amulet	Чары	Чары	Навсегда	50/пункт Маг. Уст.	-	Талисман для соотв. Заклипания	+
102	Анализ магии	Analyze Magic	Информ/С-закл.	Знание	Мгнов.	8	1 час	Определить заклиание	3
150	Анимация*	Animation*	Обыч	Некро	1 мин.	Разл.	5 сек.	Вызов духа	2
177	Анимировать механизм/ТУ	Animate Machine/TL	Обыч/С-Воля	Технология	1 мин.	Разл.	Разл.	Контроль механизма, Анимация или Анимировать объект	15
117	Анимировать объект*	Animate Object*	Обыч/С-Особое	Созд.-разр.	1 мин.	Разл.	3 сек.	М2, 3 закл. Формировать	6
164	Анимировать растение	Animate Plant	Обыч	Растение	1 мин.	Разл.	5 сек.	7 закл. Растений	7
154	Анимировать тень	Animate Shadow	Обыч/С-ЗД	Некро	10 сек.	4/4	2 сек.	Дух черепа, Формировать тьму	9
105	Астральное зрение*	Astral Vision*	Обыч	Знание/Некро	1 мин.	4/2	1 сек.	Почувствовать дух, Видеть невидимое	6
169	Атмосферный купол	Atmosphere Dome	Област	Защита/Воздух	6 часов	4/П	1 сек.	Очистить воздух, Погодный купол	9
101	Аура	Aura	Информ	Знание	Мгнов.	3	1 сек.	Обнаружить магию	1
138	Бдение*	Vigil*	Обыч	Разум	1 ночь	8	1 сек.	М2, Сон, Передать энергию	4
133	Бдительность*	Alertness*	Обыч	Разум	10 мин.	2 до 10/П	1 сек.	Любые два закл. Обостренные чувства	2
136	Безумие	Madness	Обыч/С-Воля-2	Разум	1 мин.	4/2	2 сек.	Забывчивость или Опыянение	2
134	Берсерк	Berserker	Обыч/С-Воля	Разум	10 мин.#	3/2	4 сек.	Храбрость	2
129	Благословить	Bless	Обыч	Метамагия	Особое	Разл.	мин. = cost	М2, по 2 заклипания 10 школ#	20
161	Благословить растения	Bless Plants	Област	Растение	1 сезон/сессия	1	5 мин.	Исцеление растений	3
166	Блок	Block	Блок	Защита	Мгнов.	1/ПЗ+#	1 сек.	М1	0
60	Блокатор ассоциаций	Impression Blocker	Чары	Чары	Навсегда	20/фунт	-	Наложение чар, Искатель, Стена защиты от наблюдения	12
159	Блокирование астрала	Astral Block	Област	Некро	10 мин.	4/2#	2 сек.	Вызов духа, Оттапливание духов	16
138	Болезнь	Sickness	Обыч/С-ЗД	Разум/Тело	1 мин.	3/3	4 сек.	Опыянение или Чума	5
36	Боль	Pain	Обыч/С-ЗД	Тело	1 сек.	2	2 сек.	Спазм	2
91	Большое лечение*	Major Healing*	Обыч	Лечение	Навсегда	1 до 4	1 сек.	М1, Малое лечение	3
167	Броня	Armor	Обыч	Защита	1 мин.	Разл.	1 сек.	Щит	1
100	Будильник	Alarm	Обыч	Знание	1 неделя	1	1 сек.	Узнать время	1
25	Буря	Windstorm	Област	Воздух	1 мин.#	2/П	Мгнов.#	Формировать воздух	3
65	Быстрое прицеливание	Quick-Aim	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Изящество	14
82	Быстрое путешествие*	Rapid Journey*	Особое	Врата/Движение	1 мин.	Разл.	5 сек.	М3, Телепортация или Хронопортация	5
144	Быстрый марш	Quick March	Обыч	Движение	1 переход	4#	1 мин.	М1, Ускорение	1
73	Быстрый огонь	Fast Fire	Обыч	Огонь	1 мин.	Разл.	1 сек.	Замедлить горение	3
115	Вдохновенное созидание*	Inspired Creation*	Обыч	Созд.-разр.	Навсегда	5/день	Разл.	-	0
141	Великие галлюцинации*	Great Hallucination*	Обыч/С-Воля	Разум	1 мин.	6/3	4 сек.	М2, Галлюцинации	8
173	Великий голос	Great Voice	Обыч	Звук	1 мин.	3/1	2 сек.	Голоса, Гром	3
141	Великий зарок*	Great Geas*	Обыч/С-Воля	Разум	Навсегда	30	1 мин.	М3, 15 закл. Контр.разума вкл. Малый зарок	15
122	Великий отвод заклипания	Great Ward	Блок./С-закл.	Метамагия	Мгнов.	1 за объект#	нет	М2, Отвод заклипания	1
62	Великое желание*	Great Wish*	Чары	Чары	Особое	2	-	М3, Желание, (ЛВ + ИН):30+	18
91	Великое лечение*	Great Healing*	Обыч	Лечение	Навсегда	20	1 мин.	М3, Большое лечение	4
34	Великое превращение*	Great Shapeshift*	Особое	Животные	1 мин.	20/П#	5 сек.	М3, Изменить тело, 4 Превращение, 10 других закл.	15

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
146	Великое ускорение*	Great Haste*	Обыч	Движение	10 сек.	5#	3 сек.	M1, Ускорение, ИН 12+	1
136	Верность	Loyalty	Обыч/С-Воля	Разум	1 час	2/2#	2 сек.	Храбрость, 2 других закл. Контр. разума	3
63	Верный меч	Loyal Sword	Чары	Чары	Навсегда	750/фунт#	-	Наложение чар, Перемещение	11
195	Ветер	Wind	Особое; Област	Погода/Воздух	1 час	1/50/О	1 мин.	Буря	4
118	Ветхость	Ruin	Обыч	Созд.-разр.	1 мин.#	2 за фунт/О	5 сек./фунт	M1, Ослабить, Разложение	8
89	Вечный покой	Final Rest	Обыч	Лечение/Некро	Навсегда	20	10 мин.#	M1 или Понимание духов	0
143	Взлом	Locksmith	Обыч	Движение	1 мин.	2/2	1 сек.	Перемещение	1
118	Взрыв*	Explode*	Обыч	Созд.-разр.	Мгнов.	2 до 6	1 сек.	M2, Расколоть, Перемещение	8
149	Видение смерти	Death Vision	Обыч	Некро	1 сек.	2	3 сек.	M1	0
113	Видеть невидимое	See Invisible	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	4/2	1 сек.	Невидимость, или Зрение в темноте и Инфразрение	3
181	Видеть радиацию	See Radiation	Обыч	Технология	1 мин.	3/2	1 сек.	-	0
187	Видеть сквозь воду	Water Vision	Информ	Вода	30 сек.	1/1#	1 сек.	Формировать воду	4
51	Видеть сквозь землю	Earth Vision	Обыч	Земля/Знание	30 сек.	2/10 ярдов#	1 сек.	Формировать землю	2
183	Видеть сквозь металл	Metal Vision	Обыч	Технология/Знание	30 сек.	2/5 ярдов/О	1 сек.	Формировать металл	3
183	Видеть сквозь пластик	Plastic Vision	Обыч	Технология/Знание	30 сек.	2/5 ярдов/О	1 сек.	Формировать пластик	4
162	Видеть сквозь растения	Plant Vision	Обыч	Растение/Знание	30 сек.	1/10 ярдов	1 сек.	Формировать растение	3
107	Видеть скрытое	See Secrets	Обыч	Знание	1 мин.	5/2	5 сек.	Искатель, Аура	4
140	Внушение	Suggestion	Обыч/С-Воля	Разум	10 мин.	4/3	10 сек.	Контроль эмоций, Забывчивость	5
187	Водоворот	Whirlpool	Област	Вода	1 мин.#	2/П	Разл.	Формировать воду	4
79	Воду в вино	Water to Wine	Обыч	Пища	Навсегда	4 за галлон#	10 сек.	Очистить воду, Созревание	5
46	Возгонка	Distill	Обыч	Пища/Вода	Навсегда	1/кварта	10 сек.	Созревание, Уничтожить воду	7
151	Воздействие на духов	Affect Spirits	Обыч	Некро	1 мин.	4/2	2 сек.	Уплотнить	4
24	Воздушное зрение	Air Vision	Обыч	Воздух/Знание	1 мин.	1 за милю/П	1 сек.	Формировать воздух	3
26	Воздушный вихрь	Air Vortex	Област/С-ЗД или ЛВ	Воздух/Движение	10 сек.	8/3	2 сек.	M2, Тело из воздуха, Буря	5
194	Волны	Waves	Особое; Област	Погода/Вода	1 час	1/60	1 мин.	Формировать воду	4
172	Волшебная бесшумность	Mage-Stealth	Обыч	Звук	1 мин.	3/2	3 сек.	Молчание	3
104	Волшебная рука	Wizard Hand	Обыч	Знание/Движение	1 мин.	Разл.	3 сек.	Манипулировать, Удаленное осязание	4
102	Волшебное зрение	Mage Sight	Обыч	Знание	1 мин.	3/2	1 сек.	Обнаружить магию	1
174	Волшебное ухо	Wizard Ear	Обыч	Звук	1 мин.	4/3	2 сек.	Перемещение, Удалённый слух, Звуковое зрение	6
104	Волшебный глаз	Wizard Eye	Обыч	Знание	1 мин.	4/2	2 сек.	Перемещение, Вариант Обостренных чувств	2
166	Волшебный замок	Magelock	Обыч	Защита	6 часов	3/2	4 сек.	M1	0
104	Волшебный нос	Wizard Nose	Обыч	Знание/Пища	1 мин.	3/2	2 сек.	Перемещение, Удаленная дегустация	3
104	Волшебный рот	Wizard Mouth	Обыч	Знание/Пища/Звук	1 мин.	4/2	2 сек.	Перемещение, Удаленная дегустация, Великий голос	6
113	Волшебный свет	Mage Light	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	Разл.	1 сек.	Волшебное зрение, Свет	3
119	Вооружиться*	Weapon Self*	Обыч/С-ЗД#	Созд.-разр.	1 мин.	8/4	5 сек.	M2, Перемещение, 6 закл. Созд.-Разр. вкл. Формирование	12
94	Воскрешение*	Resurrection*	Обыч	Лечение/Некро	Навсегда	300	2 часов	Мгновенная регенерация, Вызов духа	9
72	Воспламенение	Ignite Fire	Обыч	Огонь	1 сек.	1 до 4/О	1 сек.	нет	0
163	Восприятие растений	Plant Sense	Обыч/С-Скрыть следы	Растение	1 мин.	3/2	1 сек.	Лесное предупреждение, Скрыть следы	5
116	Восстановить	Restore	Обыч	Созд.-разр.	10 мин.	2/1	3 сек.	Найти слабинку или Простая иллюзия	1
106	Восстановить заклинание	Reconstruct Spell	Информ	Знание	Мгнов.	3#	10 сек.	M2, История, Определить заклинание	7
92	Восстановить зрение	Restore Sight	Обыч	Лечение	1 час	Разл.	5 сек.	Малое лечение, Вариант Обостренных чувств или Поражение слепотой	4
127	Восстановить ману*	Restore Mana*	Област	Метамагия	Навсегда	10	1 час	Рассеять магию, Подавить ману	14
92	Восстановить память	Restore Memory	Обыч	Лечение	Навсегда	3	10 сек.	Пробудить, ИН 11+	3
93	Восстановить речь	Restore Speech	Обыч	Лечение	1 час	5/3	5 сек.	Малое лечение, Великий голос или Поражение немотой	6
92	Восстановить слух	Restore Hearing	Обыч	Лечение	1 час	Разл.	5 сек.	Малое лечение, Обостренный слух или Поражение глухотой	4
89	Восстановление энергии	Recover Energy	Особое	Лечение	Особое	нет	Особое	M1, Передать энергию	1
93	Восстановление*	Restoration*	Обыч	Лечение	Навсегда	15	1 мин.#	Большое лечение или 2 из Облегчить паралич либо закл. Восстановить	4
56	Временные чары	Temporary Enchantment	Чары	Чары	Неопр.#	Разл.	-	Наложение чар	11
36	Вросшие ноги	Rooted Feet	Обыч/С-СП	Тело	1 мин.#	3	1 сек.	Помеха	2
32	Вселение в зверя	Beast Possession	Обыч/С-Воля	Животные	1 мин.	6/2	5 сек.	Ментальный наездник или Вселение	4
178	Вселение в механизм/ТУ	Machine Possession/TL	Обыч/С-Воля	Технология	1 мин.	6/2	30 сек.	Контроль механизма, Ментальный наездник или Ментальный пассажир	16
49	Вселение*	Possession*	Обыч/С-Воля	Общение	1 мин.	10/4	1 мин.	M1, и Контроль персоны или Вселение в зверя	5
189	Вскипятить воду	Boil Water	Обыч	Вода	Навсегда	Разл.	10 сек.	Формировать воду, Нагреть	8
106	Вспомнить	Recall	Обыч	Знание/Разум	1 день#	4	10 сек.	M2, Запомнить, Мудрость	8

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
112	Вспышка	Flash	Обыч	Свет-Тьма	Мгнов.	4	2 сек.	Постоянный свет	2
54	Вулкан	Volcano	Обыч	Земля	1 день	15/10	1 час#	Землетрясение, 6 закл. Огня	13
155	Вызов демона	Summon Demon	Особое	Некро	1 час#	20#	5 мин.	М1, по 1 заклинанию 10 школ	10
150	Вызов духа	Summon Spirit	Информ/С-Воля	Некро	1 мин.	20/10#	5 мин.	Видение смерти, М2	1
102	Вызов Тени*	Summon Shade*	Информ/С-Воля	Знание	1 мин.	50/20	10 мин.	Вызов духа или Прорицание	2
63	Выскакивание	Quick-Draw	Чары	Чары	Навсегда	300/фунт#	-	Наложение чар, Перемещение	11
87	Выход из времени*	Time Out*	Област	Врата	Мгнов.#	5	5 мин.	М3, Ускорить время	21
140	Галлюцинации	Hallucination	Обыч/С-Воля	Разум	1 мин.	4/2	3 сек.	Безумие, Внушение	7
190	Гейзер	Geyser*	Област	Вода	1 сек.	5/2	5 сек.	6 закл. Воды вкл. Создать источник и 4 закл. Земли либо 4 закл. Огня	9
141	Гибкий язык	Glib Tongue	Обыч/С-Воля	Разум	5 мин.	2/1	1 сек.	Внушение	6
134	Глупость	Foolishness	Обыч/С-Воля	Разум	1 мин.	1 за ИН-П	1 сек.	ИН 12+	0
154	Гниющая смерть*	Rotting Death*	Обыч/С-ЗД	Некро	1 сек.	3/2	3 сек.	М2, Болезнь, Чума	9
59	Голем*	Golem*	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	Разл.	Наложение чар, Формировать землю, Анимация#	14
38	Голод	Hunger	Обыч/С-ЗД	Тело/Пища	Мгнов.	2	5 сек.	М1, Слабость, Разложение	3
186	Гололёд	Ice Slick	Област	Вода	Навсегда	3	Разл.	Иней	4
172	Голоса	Voices	Обыч	Звук	1 мин.	3/2	1 сек.	Звук	1
70	Гомункулус	Homunculus	Чары	Чары	Навсегда	800	-	Наложение чар, Отправка мыслей	15
195	Град	Hail	Област	Погода/Вода	1 мин.	1/5/О#	1 сек.	Снег	7
171	Гром	Thunderclap	Обыч	Звук	Мгнов.	2	1 сек.	Звук	1
144	Дальний удар	Distant Blow	Обыч	Движение	5 сек.	3/3	3 сек.	М2, Перемещение	1
46	Дар письма*	Gift of Letters*	Обыч	Общение	1 мин.	Разл.	1 сек.	Займствовать язык, 3 языка с акцентом	5
46	Дар языков*	Gift of Tongues*	Обыч	Общение	1 мин.	Разл.	1 сек.	Займствовать язык, 3 языка с акцентом	5
180	Двигатель/ТУ	Propel/TL	Обыч	Технология	10 мин.	Разл.	1 сек.	Создать топливо, Танцующий объект	8
120	Дезинтеграция*	Disintegrate*	Обыч	Созд.-разр.	Навсегда	1 до 4	1 сек.	М2, Расколоть, Ветхость#	10
90	Дезинфицировать	Remove Contagion	Област	Лечение	Мгнов.	3	2 сек.	Разложение, Уборка, или Исцеление болезней	2
135	Дезориентация	Disorient	Област/С-Воля	Разум	Неопр.#	1	10 сек.	Глупость	1
195	Дождь	Rain	Област	Погода/Воздух/Вода	1 час	1/10/О#	1 мин.	Облака	5
53	Дождь камней	Rain of Stones	Област	Земля	1 мин.	1/О#	1 сек.	М2, Создать землю	4
192	Дождь ледяных кинжалов	Rain of Ice Daggers	Област	Вода	1 мин.	2/2#	1 сек.	М2, Град, Ледяной кинжал	12
165	Дождь орехов	Rain of Nuts	Област	Растение	1 мин.	1/10/О	1 сек.	М1, 6 закл. Растений вкл. Формировать растение	6
143	Долгий поход	Long March	Обыч/С-СП	Движение	1 переход	3	1 мин.	М1, Неуклюжесть или Слабость	1
62	Доппельгангер*	Doppelgänger*	Чары	Чары	Навсегда#	1	-	М3, Голем, История, Поработить	29
68	Допуск	Limit	Чары	Чары	Навсегда	200	-	Наложение чар	11
43	Дородность*	Corpulence*	Обыч/С-ЗД	Тело	10 мин.	6/6	3 сек.	М2, Создать землю, Создать воду, 4 закл. Тела вкл. Изменить тело	16
106	Древнейшая история	Prehistory	Информ	Знание	Мгнов.	Разл.	час.=cost	Древняя история	6
106	Древняя история	Ancient History	Информ	Знание	Мгнов.	Разл.	мин.=cost	История	5
98	Дубликат*	Duplicate*	Обыч	Иллюзия	Неопр.#	3/5 фунтов	сек.=cost	Создать объект, Копия текста	15
64	Дух оружия*	Weapon Spirit*	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Вызов духа	12
151	Дух черепа	Skull-Spirit	Обыч	Некро	24 часа	20	1 сек.	4 других закл. Некромантии	4
160	Дух*	Wraith*	Чары/С-ЗД	Некро/Чары	Навсегда	250 или 500#	Разл.	М3, ИН 13+, Наложение чар, Прекратить старение, Сосуд души	24
35	Духи	Perfume	Обыч/С-ЗД	Тело	10 мин.	2/1	1 сек.	Запах	3
73	Дым	Smoke	Област	Огонь	5 мин.#	1/П	1 сек.	Формировать огонь, Погасить огонь	3
117	Дыра*	Rive*	Обыч	Созд.-разр.	Мгнов.	1 за кубик	1 сек.	М2, Расколоть	7
189	Дышать водой	Breathe Water	Обыч	Вода/Воздух	1 мин.	4/2	1 сек.	Создать воздух, Уничтожить воду	6
26	Дышать воздухом	Breathe Air	Обыч	Воздух/Вода	1 мин.	4/2	1 сек.	Создать воду, Уничтожить воздух	6
38	Жажда	Thirst	Обыч/С-ЗД	Тело/Пища	Мгнов.	5	10 сек.	М1, Слабость, Уничтожить воду	5
61	Желание*	Wish*	Чары	Чары	Особое	250	-	Малое желание, по 1 закл. 15 школ	17
169	Железная рука	Iron Arm	Блок	Защита	Мгнов.	1	1 сек.	Соппротивление боли, ЛВ 11+	4
117	Жесткость	Stiffen	Обыч/С-Особое	Созд.-разр.	10 мин.	1 за фунт/П#	2 сек./фунт	Сборка	9
135	Забывчивость	Forgetfulness	Обыч/С-Воля или умение	Разум	1 час	3/3	10 сек.	М1, Глупость	1
135	Заворожить	Fascinate	Обыч или Блок/С-ИН	Разум	Неопр.#	4	1 сек.	Оцепенение	2
39	Задержать дыхание	Hold Breath	Обыч	Тело	1 мин.	4/2	1 сек.	М1, Здравие	3
134	Заднее зрение	Rear Vision	Обыч	Разум	1 мин.	3/1	1 сек.	Бдительность	3
47	Займствовать умение	Borrow Skill	Обыч	Общение	1 мин.	4/3	3 сек.	Передать умение	6
46	Займствовать язык	Borrow Language	Обыч	Общение	1 мин.	3/1	3 сек.	Передать язык	4
60	Заклятье*	Ensoircel*	Чары/С-Особое	Чары	Навсегда#	200×стоим. закл.	-	Проклятая кукла	12
145	Замедлить	Slow	Обыч/С-ЗД	Движение	10 сек.	5/4	3 сек.	М1, Ускорение, Помеха	2
86	Замедлить время*	Slow Time*	Област/С-Особое	Врата	1 мин.	Разл.	2 сек.	М2, ИН 13+, по 2 заклинания 10 школ	20

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
73	Замедлить горение	Slow Fire	Обыч	Огонь	1 мин.	Разл.	1 сек.	Погасить огонь	2
153	Замедлить лечение	Slow Healing	Обыч/С-ЗД	Некро	1 день	1 до 5/О	10 сек.	М1, Хрупкость, Украсть здоровье	6
144	Замедлить падение	Slow Fall	Обыч	Движение	1 мин.	1 за 50 фн./П	1 сек.	Перемещение	1
185	Заморозить	Freeze	Обыч	Вода	Навсегда	Разл.	10 сек.	Формировать воду	4
165	Замуровать в дерево	Arboreal Immurement	Обыч/С-ЗД	Растение	Неопр.#	8#	3 сек.	М2, Проходить сквозь дерево	7
118	Заострить	Sharpen	Обыч	Созд.-разр.	1 мин.	Разл.	4 сек.	Починить	10
24	Запах	Odor	Област	Воздух	1 час	1	1 сек.	Убрать запах	2
107	Запахи прошлого	Scents of the Past	Обыч	Знание/Пища	1 мин.	1/1#	10 сек.	М2, История, Запах	8
105	Запомнить	Memorize	Обыч	Знание/Разум	1 день#	3	2 сек.	Мудрость или 6 закл. Знаний	6
107	Запомнить путь	Remember Path	Обыч	Знание	1 час	3/1	10 сек.	Узнать направление, Запомнить	8
162	Заросли	Tangle Growth	Област	Растение	1 мин.	1 или 2#/П	2 сек.	Рост растений	4
126	Зарядить энергокамень*	Charge Powerstone*	Обыч	Метамагия	Навсегда	3/пункт	10 мин.	М3, Энергокамень, Передать энергию	12
53	Захоронение	Entombment	Обыч/С-ЗД	Земля	Навсегда	10#	3 сек.	М2, 5 закл. Земли	5
135	Зашифровать	Encrypt	Обыч/С-Особое	Разум	1 неделя	Разл.	1 сек.	Оцепенение	2
32	Защита животных	Protect Animal	Област	Животные/Защита	1 мин.	1/О	1 мин.	Броня, Сторожевой пёс, 3 закл. Животных	7
127	Защита заклинания*	Spellguard*	Обыч/С-Особое	Метамагия	10 часов	1 до 3/О#	Разл.	Рассеять магию	14
116	Защита от грязи	Soilproof	Обыч	Созд.-разр.	10 мин.	2/1	2 сек.	Уборка	3
124	Защита от заклинаний, стена	Spell Wall	Обыч/С-закл.	Метамагия	1 мин.	2/2#	1 сек.	Щит от заклинаний	9
121	Защита от наблюдения	Scryguard	Обыч	Метамагия	10 часов	3/1	5 сек.	М1	0
64	Защищающее оружие	Defending Weapon	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Танцующий объект	12
67	Защищающий щит	Defending Shield	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Изящество	14
31	Звериная речь	Beast Speech	Обыч	Животные	1 мин.	4/2	1 сек.	Призыв зверей	2
171	Звук	Sound	Обыч	Звук	Разл.	Разл.	1 сек.	-	0
171	Звуковое зрение	Sound Vision	Обыч	Звук	1 мин.	5/2	1 сек.	закл. Обостренный слух или прим. Обостренный слух	0
37	Здравие	Vigor	Обыч	Тело	1 мин.	2 за 3Д+/О#	1 сек.	Передать здоровье или Хрупкость	2
54	Землетрясение	Earthquake	Област	Земля	1 мин.	2/О	30 сек.	М2, 6 закл. Земли вкл. Видеть сквозь землю	6
52	Землю в воду	Earth to Water	Обыч	Земля/Вода	Навсегда	1/25 куб. фут#	1 сек.	М1, Создать воду, Формировать землю	5
25	Землю в воздух	Earth to Air	Обыч	Воздух/Земля	Навсегда	5/25 куб. фут#	2 сек.	Создать воздух, Формировать землю	4
51	Землю в камень	Earth to Stone	Обыч	Земля	Навсегда	3/25 куб. фут#	1 сек.	М1, Формировать землю	2
112	Зеркало	Mirror	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	2/2	1 сек.	Цвета	2
24	Зловоние	Stench	Област	Воздух	5 мин.	1	1 сек.	Очистить воздух	1
151	Зомби	Zombie	Обыч	Некро	Навсегда	8	1 мин.	Вызов духа, Передать здоровье	4
185	Зонтик	Umbrella	Обыч	Вода	10 мин.	1/1	2 сек.	Формировать воду или Щит	1
111	Зрение в темноте	Dark Vision	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	5/2	1 сек.	Ночное зрение или Инфразрение	2
35	Зуд	Itch	Обыч/С-ЗД	Тело	Почесать#	2	1 сек.	-	0
140	Избегание	Avoid	Област	Разум	1 час	3/3	1 мин.	Скрыть, Страх, Забывчивость	4
156	Изгнать	Banish	Особое/С-Воля	Некро	Мгнов.	Разл.	5 сек.	М1, по 1 заклинанию 10 школ	10
151	Изгнать духа	Turn Spirit	Обыч/С-Воля	Некро	10 сек.	4/2#	1 сек.	Страх, Почуять духов	3
152	Изгнать зомби	Turn Zombie	Област	Некро	1 день	2	4 сек.	Зомби#	5
41	Изменить голос	Alter Voice	Обыч/С-ЗД	Тело/Звук	1 час	2/2	1 мин.	4 закл. Тела, 4 закл. Звука	8
41	Изменить лицо	Alter Visage	Обыч/С-ЗД	Тело	1 час	4/3	1 мин.	Превращение или Совершенная иллюзия, и 8 закл. Тела	9
55	Изменить местность*	Alter Terrain*	Област	Земля	2к дней	1#	10 сек.	М3, все четыре элементарных закл. Формировать	11
41	Изменить тело	Alter Body	Обыч/С-ЗД	Тело	1 час	8/6	2 мин.	Изменить лицо	10
58	Изменяемая одежда	Adjustable Clothing	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Формирование	14
100	Измерить	Measurement	Област/Информ	Знание	Мгнов.	1	1 сек.	-	0
43	Измождение*	Gauntntess*	Обыч/С-ЗД	Тело	10 мин.	6/6	3 сек.	М2, Землю в воздух, Уничтожить воду, 4 закл. Тела вкл. Голод	15
37	Изящество	Grace	Обыч	Тело	1 мин.	4 за ЛВ+/О	1 сек.	Неуклюжесть	3
63	Изящное оружие	Graceful Weapon	Чары	Чары	Навсегда	150/фунт	-	Наложение чар, Перемещение	11
96	Иллюзорная маскировка	Illusion Disguise	Обыч	Иллюзия	Разл.	3	1 сек.	Простая иллюзия	1
96	Иллюзорная оболочка	Illusion Shell	Обыч	Иллюзия	1 мин.	1 или 2/П	1 сек.	Простая иллюзия	1
172	Имитация голоса	Imitate Voice	Обыч/С-ЗД	Звук	1 мин.	3/1	1 сек.	Голоса	2
68	Имя	Name	Чары	Чары	Навсегда	200 или 400#	-	Наложение чар	11
193	Иней	Frost	Област	Погода/Вода	Неопр.	1	1 сек.	Создать воду или Охладить	3
97	Инициатива	Initiative	Област	Иллюзия	Неопр.#	Разл.	10 сек.	Независимость, Мудрость	9
111	Инфразрение	Infravision	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	3/1	1 сек.	Вариант Обостренных чувств или 5 закл. Света	1
172	Искажение	Garble	Обыч/С-Воля	Звук	1 мин.	4/2	1 сек.	Голоса	2
105	Искатель	Seeker	Информ	Знание	Мгнов.	3	1 сек.	М1, ИН 12+, 2 закл. Поиск	2
184	Искать берег	Seek Coastline	Информ	Вода	Мгнов.	3	10 сек.	Искать воду	1
184	Искать воду	Seek Water	Информ	Вода	Мгнов.	2	1 сек.	-	0
23	Искать воздух	Seek Air	Информ	Воздух	Мгнов.	1	1 сек.	-	0

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
85	Искать врата	Seek Gate	Информ	Врата	Мгнов.	3	10 сек.	M2, Искать магию, по 1 заклинанию 10 школ	10
32	Искать зверей	Beast Seeker	Информ	Животные	Мгнов.	3#	1 сек.	Искатель или Призыв зверей и 2 закл. Поиск	3
50	Искать землю	Seek Earth	Информ	Земля	Мгнов.	3	10 сек.	-	0
102	Искать магию	Seek Magic	Информ	Знание/Мета-магия	Мгнов.	6	10 сек.	Обнаружить магию	1
175	Искать механизм/TU	Seek Machine/TL	Информ	Технология	Мгнов.	3	10 сек.	-	0
72	Искать огонь	Seek Fire	Информ	Огонь	Мгнов.	1	1 сек.	-	0
51	Искать перевал	Seek Pass	Информ	Земля	Мгнов.	3	10 сек.	Искать землю	1
77	Искать пищу	Seek Food	Информ	Пища	Мгнов.	2	1 сек.	-	0
182	Искать пластик	Seek Plastic	Информ	Технология	Мгнов.	3	10 сек.	-	0
181	Искать радиацию	Seek Radiation	Обыч	Технология	Мгнов.	3	10 сек.	Видеть радиацию	1
161	Искать растения	Seek Plant	Информ	Растение	Мгнов.	2	1 сек.	-	0
179	Искать топливо/TU	Seek Fuel/TL	Информ	Технология	Мгнов.	3	10 сек.	-	0
179	Искать электроэнергию/TU	Seek Power/TL	Информ	Технология	Мгнов.	3	10 сек.	-	0
196	Искрящее облако	Spark Cloud	Област	Погода/Воздух	10 сек.	1 до 5/О	1 до 5 сек.	Формировать воздух, Молния	7
197	Искрящий шторм	Spark Storm	Област	Погода/Воздух	1 мин.#	2, 4, или 6/П	Мгнов.#	Буря, Молния	7
137	Искушение	Lure	Област/С-Воля	Разум	1 час	1/О	10 сек.	Контроль эмоций	4
40	Иссушение конечности	Wither Limb	Касат/С-ЗД	Тело	Навсегда	5	1 сек.	M2, Паралич конечности	6
163	Иссушение растений	Wither Plant	Област/С-ЗД	Растение	Навсегда	2	10 сек.	Увядание	5
189	Истинная вода	Essential Water	Обыч	Вода	Навсегда	3/галлон	1 сек.	6 закл. Воды	6
53	Истинная земля	Essential Earth	Обыч	Земля	Навсегда	8	30 сек.	6 закл. Земли	6
192	Истинная кислота*	Essential Acid*	Обыч	Вода	Навсегда	8/галлон	1 сек.	6 закл. Кислоты	13
79	Истинная пища*	Essential Food*	Обыч	Пища	Навсегда	3/порция#	30 сек.	6 закл. Еды вкл. Создать пищу	8
164	Истинное дерево	Essential Wood	Обыч	Растение	Навсегда	8	30 сек.	6 закл. Растений	6
179	Истинное топливо/TU	Essential Fuel/TL	Обыч	Технология	Навсегда	8/галлон	1 сек.	6 закл. Энергии	6
26	Истинный воздух	Essential Air	Област	Воздух	Навсегда	2	3 сек.	6 закл. Воздуха	6
75	Истинный огонь	Essential Flame	Област	Огонь	1 мин.	3/2#	3 сек.	6 закл. Огня	6
106	История	History	Информ	Знание	Мгнов.	Разл.	сек.=cost	Слежка	4
130	Истощить магичность*	Drain Magery*	Обыч/С-Воля+М	Метамагия	Навсегда	30	10 мин.	M3, Подавить магичность	21
127	Истощить ману*	Drain Mana*	Област	Метамагия	Навсегда	10	1 час	Рассеять магию, Подавить ману	14
91	Исцеление болезней	Cure Disease	Обыч	Лечение	Мгнов.	4	10 мин.	Большое лечение, Облегчить болезнь	5
182	Исцеление радиации*	Cure Radiation*	Обыч	Технология/Лечение	Навсегда	1/10 рад#	30 сек.	Сопrotивление радиации, Большое лечение	12
161	Исцеление растений	Heal Plant	Област	Растение	Навсегда	3	1 мин.	Определить растение	2
52	Каменный снаряд	Stone Missile	Метат	Земля	Мгнов.	1 до Магич.	1 до 3 сек.	Создать землю	4
51	Камень в землю	Stone to Earth	Обыч	Земля	Навсегда	6/25 куб. фут	1 сек.	Землю в камень или любые 4 закл. Земли	3
53	Камень в плоть	Stone to Flesh	Обыч	Земля	Мгнов.	10	5 сек.	M2, Камень в землю, Плоть в камень	5
71	Камень души*	Soul Stone*	Чары	Чары	Навсегда	500	-	M3, Наложение чар, Сосуд души	19
60	Камень заклинаний	Spell Stone	Чары	Чары	Разл.	20xстоим. закл.	-	Наложение чар, Отсрочка	16
70	Камень маны*	Manastone*	Чары	Чары	Неопр.	5	-	Наложение чар	11
107	Картины прошлого	Images of the Past	Обыч	Знание/Свет-Тьма	1 мин.	3/3#	10 сек.	M2, История, Простая иллюзия	6
118	Картограф	Mapmaker	Особое	Созд.-разр.	1 час	4/2	10 сек.	Надпись, Измерить	9
35	Касание	Touch	Обыч	Тело	Мгнов.	1	1 сек.	-	0
41	Касание смерти	Deathtouch	Касат	Тело	Мгнов.	1 до 3	1 сек.	Иссушение конечности	7
191	Кислотный дождь	Rain of Acid	Област	Вода	1 мин.	3/3	1 сек.	M2, Создать воду, Создать землю	7
191	Кислотный шар	Acid Ball	Метат	Вода	Мгнов.	1 до Магич.#	1 до 3 сек.	M2, Создать кислоту	8
142	Клей	Glue	Област	Движение	10 мин.	3/О	1 сек.	Ускорение	1
138	Клятва	Oath	Обыч/С-Особое	Разум	Навсегда	4	1 мин.	M1, Контроль эмоций	4
136	Команда	Command	Блок/С-Воля	Разум	Мгнов.	2	1 сек.	M2, Забывчивость	2
189	Конденсация пара	Condense Steam	Област	Вода	Навсегда	2#	10 сек.	Охладить или Вскипятить воду	5
79	Консервация пищи	Preserve Food	Обыч	Пища	1 неделя	Особое	1 сек.	Разложение	2
179	Консервация топлива/TU	Preserve Fuel/TL	Обыч	Технология	1 неделя	4/фунт/П	1 сек.	Проверить топливо	1
121	Контрзаклинание	Counterspell	Обыч/С-закл.	Метамагия	Мгнов.	Разл.	5 сек.	M1	0
85	Контроль врат	Control Gate	Обыч/С-Врата	Врата	1 мин.	6/3	10 сек.	M3, Искать врата	11
30	Контроль гибридов*	Hybrid Control*	Обыч/С-Воля	Животные	1 мин.	6/3	1 сек.	2 закл. Контроля#	3
30	Контроль животных	Animal Control	Обыч/С-Воля	Животные	1 мин.	Разл.	1 сек.	Успокоить зверя	1
152	Контроль зомби	Control Zombie	Обыч/С-закл.	Некро	Навсегда	3	1 сек.	Зомби	5
97	Контроль иллюзии	Control Illusion	Обыч/С-закл.	Иллюзия	Навсегда	1	2 сек.	Совершенная иллюзия	4
40	Контроль конечности	Control Limb	Обыч/С-Воля	Тело	5 сек.	3/3#	1 сек.	M1, 5 закл. Тела вкл. Спазм	5
176	Контроль механизма/TU	Machine Control/TL	Обыч	Технология	1 мин.	6/3	1 сек.	Определить функцию, Взлом, Молния	11
49	Контроль персоны	Control Person	Обыч/С-Воля	Общение	1 мин.	6/3	10 сек.	Ментальный пассажир или Телепатия	5
164	Контроль растений	Plant Control	Обыч/С-Воля	Растение	1 мин.	3/П	1 сек.	Восприятие растений	6
99	Контроль создания	Control Creation	Обыч/С-закл.	Иллюзия	Мгнов.	1	2 сек.	Создать животное или Создать слугу	10
28	Контроль элементаля	Control Elemental	Особое	4 Разл.	1 мин.	Особое	2 сек.	Призыв элементаля#	9
137	Контроль эмоций	Emotion Control	Област/С-Воля	Разум	1 час	2	1 сек.	Верность или Ментальное оглушение	3

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
116	Копия текста	Copy	Обыч	Созд.-разр.	Навсегда	2 + 1/ копия	5 сек.	Окраска, 1 язык с акцентом	5
140	Кошмар	Nightmare	Обыч/С-Воля	Разум	1 час	6	1 мин.	М2, Видение смерти, Страх, Сон	5
145	Крылатый кинжал	Winged Knife	Метат	Движение	Мгнов.	1 за фунт#	1 сек.	Полтергейст	2
35	Лазание	Climbing	Обыч	Тело	1 мин.	1 до 3/О	1 сек.	-	0
143	Левитация	Levitation	Обыч/С-СП или Воля	Движение	1 мин.	1 за 80 фн./П#	2 сек.	Перемещение	1
145	Легкий шаг	Light Tread	Обыч	Движение	10 мин.	4/1#	1 сек.	Перемещение, Формировать землю	3
186	Ледяная сфера	Ice Sphere	Метат	Вода	Мгнов.	1 до Магич.#	1 до 3 сек.	Формировать воду	4
192	Ледяное дыхание*	Icy Breath*	Обыч	Вода	1 сек.	1 до 4	2 сек.	М1, Струя снега, Сопротивление холоду	12
188	Ледяное касание	Icy Touch	Касат	Вода	Навсегда	2#	1 сек.#	М1, 4 закл. Воды	4
185	Ледяное оружие	Icy Weapon	Обыч	Вода	1 мин.	3/1	3 сек.	Создать воду	3
188	Ледяной кинжал	Ice Dagger	Метат	Вода	Мгнов.	1 до Магич.#	1 до 3 сек.	Ледяная сфера или Струя воды	5
186	Ледяные снаряды	Icy Missiles	Обыч	Вода	1 мин.	4/2	3 сек.	Ледяное оружие	4
162	Лесное предупреждение	Forest Warning	Област	Растение	10 часов	2#/О	1 сек.	4 закл. Растений	4
146	Летучий ковер*	Flying Carpet*	Обыч	Движение	10 мин.	1/кв. фут/П	5 сек.	Полет, или М2 и Ходить по воздуху	3
137	Лжец	Compel Lie	Обыч/С-Воля	Разум/Общени	5 мин.	4/2	1 сек.	Контроль эмоций	4
159	Лич*	Lich*	Чары	Некро/Чары	Навсегда	Разл.	Разл.	М3, ИН 13+, Наложение чар, Сосуд души, Зомби	19
122	Ложная аура	False Aura	Обыч/Област/ С-ИН#	Метамагия	10 часов	4/П	10 сек.	Скрыть магию, Аура	3
139	Ложная память	False Memory	Обыч/С-Воля	Разум	Разл.	Разл.	5 сек.	Забывчивость, 6 других закл. Контр.разума	7
163	Ложные следы	False Tracks	Обыч/С-Воля	Растение	1 мин.	2/1	1 сек.	Формировать растение, Формировать землю	5
181	Магнитное зрение	Magnetic Vision	Обыч	Технология	1 мин.	2/1	1 сек.	Вариант Обостренных чувств	1
58	Малое желание*	Lesser Wish*	Чары	Чары	Особое	180	-	Наложение чар	11
91	Малое лечение	Minor Healing	Обыч	Лечение	Навсегда	1 до 3	1 сек.	Передать здоровье	2
140	Малый зарок*	Lesser Geas*	Обыч/С-Воля	Разум	Навсегда	12	30 сек.	М2, 10 закл. Контр.разума	10
145	Манипулировать	Manipulate	Обыч	Движение	1 мин.	4/3#	3 сек.	Взлом	2
141	Массовое внушение	Mass Suggestion	Област/С-Воля	Разум	10 мин.	4/2#	сек.=cost	Внушение	6
137	Массовое оцепенение	Mass Daze	Област/С-ЗД	Разум	Мгнов.	2/1#	сек.=cost	Оцепенение, ИН 13+	2
153	Массовое поднятие зомби*	Mass Zombie*	Област	Некро	Навсегда	7	Разл.#	Зомби, Харизма 2+	5
137	Массовый сон	Mass Sleep	Област/С-ЗД	Разум	Мгнов.	3#	сек.=cost	Сон, ИН 13+	3
150	Материализовать	Materialize	Особое	Некро	1 мин.	5/5	1 сек.	Вызов духа	2
83	Маяк	Beacon	Област	Врата/Движение	24 часа	10/П	30 сек.	Телепортация, Хронопортация, или Планарное смещение	5
92	Мгновенная нейтрализация яда	Instant Neutralize Poison	Обыч	Лечение	Мгнов.	8	1 сек.	М2, Нейтрализовать яд	2
93	Мгновенная регенерация*	Instant Regeneration*	Обыч	Лечение	Навсегда	80	Особое	М3, Регенерация	6
93	Мгновенное восстановление*	Instant Restoration*	Обыч	Лечение	Навсегда	50	Особое	М2, Восстановление	5
135	Ментальное оглушение	Mental Stun	Обыч/С-Воля	Разум	Мгнов.	2	1 сек.	Оцепенение или Оглушение	2
31	Ментальный наездник	Rider Within	Обыч	Животные	1 мин.	4/1	3 сек.	2 закл. Контроля#	3
49	Ментальный пассажир	Soul Rider	Обыч/С-Воля	Общение	1 мин.	5/2	3 сек.	Чтение мыслей	4
25	Мёртвый воздух	Devitalize Air	Област	Воздух	Разл.	2	1 сек.	Уничтожить воздух	3
148	Мерцание	Blink	Блок	Движение/ Врата	Мгнов.	2	1 сек.	Телепортация	5
148	Мерцание другого*	Blink Other*	Блок	Движение/ Врата	Мгнов.	2	1 сек.	Мерцание	6
128	Метнуть заклинание*	Throw Spell*	Метат/Особое	Метамагия	Неопр.#	3	1 сек.	Отсрочка, Поймать заклинание	16
111	Микрозрение	Small Vision	Обыч	Свет-Тьма/ Знание	1 мин.	4/2#	2 сек.	Вариант Обостренных чувств или 5 закл. Света; нет Слепоты или Слабое зрение	1
138	Мирный сон	Peaceful Sleep	Обыч/С-Особое	Разум	8 часов	4	30 сек.	Сон, Тишина	5
198	Молниевая броня	Lightning Armor	Обыч	Погода/Воздух	1 мин.	7/4	1 сек.	6 Молнии закл. вкл. Сопротивление молнии	12
198	Молниевое оружие	Lightning Weapon	Обыч	Погода/Воздух	1 мин.	4/1	2 сек.	М2, Молния	7
198	Молниевые снаряды	Lightning Missiles	Обыч	Погода/Воздух	1 мин.	4/2#	3 сек.	Молниевое оружие	8
198	Молниевый взор*	Lightning Stare*	Обыч	Погода/Воздух	1 сек.	1 до 4	2 сек.	Молния, Сопротивление молнии	8
196	Молниевый кнут	Lightning Whip	Обыч	Погода/Воздух	10 сек.	1 за 2 ярда#	2 сек.	Молния	7
197	Молниевый шар	Ball of Lightning	Обыч	Погода/Воздух	1 мин.	2 до 6/П	1 до 3 сек.	Перемещение, Молния	8
196	Молния	Lightning	Метат	Погода/Воздух	Мгнов.	1 до Магич.#	1 до 3 сек.	М1, 6 закл. Воздуха	6
94	Молодость*	Youth*	Обыч	Лечение	Особое	100	1 сек.	М3, Прекратить старение	9
172	Молчание	Hush	Обыч/С-Воля	Звук	10 сек.#	2/1	2 сек.	Тишина	2
65	Мощность	Puissance	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, 5 закл. Земли	15
37	Мощь	Might	Обыч	Тело	1 мин.	2 за СП+/О	1 сек.	Передать энергию	1
112	Мрак	Gloom	Област	Свет-Тьма	Разл.	Разл.	Разл.	Постоянный свет	2
135	Мудрость	Wisdom	Обыч	Разум	1 мин.	4 за ИН+/О	1 сек.	6 других закл. Контр.разума	6
85	Наблюдение через врата	Scry Gate	Обыч	Врата	1 мин.	4/4	10 сек.	Искать врата	11

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
105	Навигатор	Pathfinder	Информ	Знание	Мгнов.	4	10 сек.	M1, ИН 12+, 2 закл. Поиск	2
74	Нагреть	Heat	Обыч	Огонь	1 мин.	Разл.	1 мин.	Создать огонь, Формировать огонь	3
97	Надпись	Inscribe	Област/С-Воля	Иллюзия/Созд.-разр.	1 мин.	2/О	1 сек.	Простая иллюзия, Копия текста	7
31	Наездник	Rider	Обыч	Животные	5 мин.	2/1	1 сек.	1 закл. Контроль#	2
116	Найти слабину	Find Weakness	Информ	Созд.-разр.	Мгнов.	1#	2 сек.	1 закл. каждого элемента	4
56	Наложение чар*	Enchant*	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	Разл.	M2, по 1 заклинанию 10 школ	10
174	Невидимое волшебное ухо	Invisible Wizard Ear	Обыч	Звук	1 мин.	5/3	4 сек.	Волшебное ухо, Невидимость	12
114	Невидимость	Invisibility	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	5/3	3 сек.	6 закл. Света вкл. Размыть	6
104	Невидимый волшебный глаз	Invisible Wizard Eye	Обыч	Знание	1 мин.	5/3	4 сек.	Волшебный глаз, Невидимость	8
96	Независимость	Independence	Област	Иллюзия	Разл.	2	Разл.	Простая иллюзия	1
48	Незначительность	Insignificance	Обыч/С-Особое	Общение	1 час	4/4	10 сек.	Убеждение, Избегание	8
92	Нейтрализовать яд	Neutralize Poison	Обыч	Лечение	Навсегда	5	30 сек.	Исцеление болезней или М3 и Проверить пищу	1
57	Неснимаемость	Hex	Чары	Чары	Навсегда	200	-	Наложение чар	11
36	Неуклюжесть	Clumsiness	Обыч/С-ЗД	Тело	1 мин.	1 до 5/П	1 сек.	Спазм	2
174	Нотный писарь	Musical Scribe	Обыч	Звук	1 мин.	3/1#	1 сек.	Писарь	5
111	Ночное зрение	Night Vision	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	3/1	1 сек.	Вариант Обостренных чувств или 5 закл. Света	1
188	Обезвоживание	Dehydrate	Обыч/С-ЗД	Вода	Навсегда	1 до 3	2 сек.	5 закл. Воды вкл. Уничтожить воду	5
42	Обезглавить*	Decapitation*	Обыч/С-ЗД+2	Тело	Неопр.	4	2 сек.	M2, Изменить тело	11
194	Облака	Clouds	Област	Погода/Воздух	10 мин.	1/20/О	10 сек.	2 закл. Воды, 2 закл. Воздуха	4
162	Облако пыльцы	Pollen Cloud	Област/С-ЗД	Растение	5 мин.#	1	1 сек.	Формировать растение	3
67	Облегчение	Lighten	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар	11
143	Облегчение ноши	Lighten Burden	Обыч	Движение	10 мин.	3 или 5/П#	3 сек.	Перемещение	1
92	Облегчить безумие	Relieve Madness	Обыч/С-закл.	Лечение/Разум	10 мин.	2	10 сек.	Передать здоровье, Мудрость	9
90	Облегчить болезнь	Relieve Sickness	Обыч/С-закл.	Лечение	10 мин.	2	10 сек.	Передать здоровье	2
93	Облегчить паралич	Relieve Paralysis	Обыч	Лечение	1 мин.	Разл.	10 сек.	Остановить паралич	5
92	Облегчить привыкание	Relieve Addiction	Обыч	Лечение	1 день	6	10 сек.	Нейтрализовать яд	2
182	Облучающее дыхание*	Breathe Radiation*	Обыч	Технология	1 сек.	1 до 4	2 сек.	M2, Струя радиации	9
181	Облучение	Irradiate	Област	Технология	1 час	1/10 рад/час./П	1 сек.	2 закл. Земли, 2 закл. Огня	4
123	Обман наблюдения	Scryfool	Обыч/С-Особое	Метамагия	10 часов	4/2	10 сек.	M2, Почувствовать наблюдение, Простая иллюзия	3
49	Обмен телами*	Exchange Bodies*	Обыч/С-Воля	Общение	Навсегда	120	1 час	Постоянное вселение, Сосуд души	17
189	Обморожение	Frostbite	Обыч/С-ЗД	Вода	Навсегда	1 до 3	3 сек.	Иней, Заморозить	5
101	Обнаружить магию	Detect Magic	Обыч	Знание	Мгнов.	2	5 сек.	M1	0
166	Обнаружить яд	Detect Poison	Област/Информ	Защита/Лечение	Мгнов.	2	2 сек.	Почувствовать опасность или Проверить пищу	1
133	Обостренное чувство	Keen Sense	Обыч	Разум	30 мин.	1 за +/П#	1 сек.	-	0
39	Ободурность	Ambidexterity	Обыч	Тело	1 мин.	3/2	1 сек.	Изящество	4
78	Обработка дичи	Prepare Game	Обыч	Пища	Навсегда	2	10 сек.	Очистить пищу	3
168	Обратить снаряд	Return Missile	Блок	Защита	Мгнов.	2	1 сек.	Поймать снаряд	3
168	Обратить снаряды	Reverse Missiles	Обыч	Защита	1 мин.	7/3	1 сек.	Щит от снарядов или Силовой купол	2
48	Общение*	Communication*	Обыч	Общение	1 мин.	4/4	4 сек.	Волшебный глаз, Удаленный слух, Голоса, Простая иллюзия	9
37	Оглушение	Stun	Обыч/С-ЗД	Тело	Мгнов.	2	1 сек.	Боль	3
76	Огненное дыхание*	Breathe Fire*	Обыч	Огонь	1 сек.	1 до 4	2 сек.	M1, Струя огня, Соппротивление огню	7
75	Огненное облако	Fire Cloud	Област	Огонь	10 сек.	1 до 5/О	1 до 5 сек.	Формировать воздух, Огненный шар	7
74	Огненный дождь	Rain of Fire	Област	Огонь	1 мин.	1/О#	1 сек.	M2, Создать огонь	2
74	Огненный шар	Fireball	Метат	Огонь	Мгнов.	1 до Магич.#	1 до 3 сек.	M1, Создать огонь, Формировать огонь	3
73	Огнеупорность	Fireproof	Област	Огонь	1 день	3#	5 мин.	Погасить огонь	2
163	Окраска	Dye	Обыч	Созд.-разр.	2к дней	Разл.	3 сек.	Восстановить, Цвета	4
166	Омолодить растение	Rejuvenate Plant	Обыч	Растение	Навсегда	3	1 сек.	M1, Рост растений	4
40	Онемение	Strike Numb	Обыч/С-ЗД	Тело	10 сек.	3/1	1 сек.	Соппротивление боли	4
102	Определить заклинание	Identify Spell	Информ	Знание	Мгнов.	2	1 сек.	Обнаружить магию	1
182	Определить металл	Identify Metal	Информ	Технология	Мгнов.	1	1 сек.	Искать землю	0
182	Определить пластик	Identify Plastic	Информ	Технология	Мгнов.	1	1 сек.	Искать пластик	0
161	Определить растение	Identify Plant	Информ	Растение	Мгнов.	2	1 сек.	Искать растения	1
176	Определить функцию/ТУ	Reveal Function/TL	Информ/С-закл.	Технология	Мгнов.	8	10 мин.	Искать механизм	1
136	Опьянение	Drunkenness	Обыч/С-Воля	Разум	1 мин.	Разл.	2 сек.	Глупость, Неуклюжесть	4
116	Ослабить	Weaken	Обыч	Созд.-разр.	Навсегда	2 до 6	5 сек.	Найти слабину	5
181	Ослабить радиацию*	Extinguish Radiation*	Обыч	Технология	Навсегда	1/10 рад/час.	1 сек.	M2, Погасить огонь, Землю в воздух, Облучение	7
86	Остановить время*	Suspend Time*	Област/С-Особое	Врата	1 день	5/5	5 мин.	M3, Замедлить время	21
91	Остановить кровотечение	Stop Bleeding	Обыч	Лечение	Навсегда	1 или 10	1 сек.	Передать здоровье	2
153	Остановить лечение	Stop Healing	Обыч	Некро	Неопр.#	10	10 сек.	Замедлить лечение	7
93	Остановить паралич	Stop Paralysis	Обыч	Лечение	Навсегда	1 или 2	1 сек.	Большое лечение, или Малое лечение и Паралич конечности	4
179	Остановить энергию	Stop Power	Област	Технология	1 мин.	3/П	3 сек.	M1, Искать электроэнергию	1
188	Осушить источник	Dry Spring	Обыч	Вода	Навсегда	Разл.#	1 мин.	Уничтожить воду, Формировать землю	6

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
71	Отвлечение магии*	Effigy*	Чары	Чары	Навсегда	1	-	Наложение чар, Обман наблюдения, Отвод заклинания	13
122	Отвод заклинания	Ward	Блок./С-закл.	Метамагия	Мгнов.	2 или 3#	нет	М1	0
168	Отворот клинков	Bladeturning	Обыч/С-Особое	Защита	1 мин.	2/2	1 сек.	Щит или Повернуть клинок	1
177	Отказ/ТУ	Malfunction/TL	Касат/С-ЗД	Технология	1 мин.	5	1 сек.	М2, Сбой	13
143	Отклонить снаряд	Deflect Missile	Блок	Движение/Защита	Мгнов.	1	1 сек.	Перемещение	1
84	Отклонить телепортацию*	Divert Teleport*	Блок/С-закл.	Врата/Движение	Мгнов.	Разл.	1 сек.	М3, Служка Телепортация	6
73	Отклонить энергию	Deflect Energy	Блок	Огонь	Мгнов.	1	1 сек.	М1, Формировать огонь	2
128	Отложенное заклинание*	Hang Spell*	Особое	Метамагия	1 час	Разл.	10 сек.	Отсрочка	16
173	Отложенное сообщение	Delayed Message	Област	Звук	Неопр.#	3#	4 сек.	М1, Голоса, Почувать жизнь	3
49	Отменить вселение	Dispel Possession	Обыч/С-закл.	Общение	Мгнов.	10	10 сек.	Ментальный пассажир или Вселение#	5
99	Отменить создание	Dispel Creation	Обыч/С-закл.	Иллюзия	Мгнов.	1 или 3#	1 сек.	Контроль создания	11
47	Отправка мыслей	Mind-Sending	Обыч	Общение	1 мин.	4/4	4 сек.	Чтение мыслей	4
45	Отправка снов	Dream Sending	Обыч/С-Воля	Общение/Разум	1 час	3	1 мин.	Просмотр снов или Сон	3
78	Отравить пищу	Poison Food	Обыч	Пища	Навсегда	3 за порция	1 сек.	Очистить пищу, Разложение	3
67	Отражение	Deflect	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар	11
168	Отразить взгляд*	Reflect Gaze*	Блок/С-Особое	Защита	Мгнов.	2	1 сек.	Зеркало	3
122	Отразить магию	Reflect	Блок./С-закл.	Метамагия	Мгнов.	4 или 6#	нет	Отвод заклинания	1
84	Отследить телепорт	Trace Teleport	Информ/С-закл.	Врата/Движение	Мгнов.	3	1 сек.	Телепортация, Хронопортация, или Планарное смещение	5
130	Отсрочка	Delay	Обыч	Метамагия	2 часов	3/3	10 сек.	М3, 15 закл.	15
31	Отталкивание гибридов*	Repel Hybrids*	Област/С-ЗД	Животные	1 час	6/3	10 сек.	Контроль гибридов	4
158	Отталкивание духов	Repel Spirits	Област/С-Воля	Некро	1 час	4/П	10 сек.	Изгнать, Изгнать духа	14
31	Отталкивание животных	Repel Animal	Област/С-ЗД	Животные	1 час	Разл.	10 сек.	1 закл. Контроля#	2
147	Отталкивать	Repel	Обыч	Движение	1 мин.	1/2 СЛ/О	5 сек.	М2, 4 закл. Движения вкл. Левитация	4
74	Охладить	Cold	Обыч	Огонь	1 мин.	Разл.	1 мин.	Нагреть	4
134	Оцепенение	Daze	Обыч/С-ЗД	Разум	1 мин.	3/2	2 сек.	Глупость	1
139	Очаровать	Charm	Обыч/С-Воля	Разум	1 мин.	6/3	3 сек.	М1, Верность, 7 других закл. Контр.разума	8
184	Очистить воду	Purify Water	Особое	Вода	Навсегда	1/галлон	5-10 сек./галлон#	Искать воду	1
23	Очистить воздух	Purify Air	Област	Воздух	Мгнов.	1	1 сек.	-	0
54	Очистить землю	Purify Earth	Област	Земля/Растение	Навсегда	2#	30 сек.	Создать землю, Рост растений	8
78	Очистить пищу	Purify Food	Обыч	Пища	Навсегда	1 за фунт	1 сек.	Разложение	2
179	Очистить топливо/ТУ	Purify Fuel/TL	Обыч	Технология	Мгнов.	1#	1 сек.	Очистить воду или Разложение	2
94	Очищение	Cleansing	Обыч/С-Особое	Лечение	Навсегда	Разл.	3 сек.	Малое лечение, Очистить землю	12
134	Паника	Panic	Област/С-Воля	Разум	1 мин.	4/2	1 сек.	Страх	1
40	Паралич конечности	Paralyze Limb	Касат/С-ЗД	Тело	1 мин.	3	1 сек.	М1, 5 закл. Тела вкл. Неуклюжесть	5
192	Паровое дыхание*	Breathe Steam*	Обыч	Вода	1 сек.	1 до 4	2 сек.	М1, Струя пара, Сопротивление огню	14
68	Пароль	Password	Чары	Чары	Навсегда	400#	-	Наложение чар	11
32	Паучий шёлк	Spider Silk	Метат	Животные	1 мин.	1/5 ярдов#	1 сек.	М1, 2 закл. Животных	2
124	Пентаграмма	Pentagram	Особое	Метамагия	Навсегда	1/кв. фут#	1/кв. Фут#	Щит от заклинаний	9
126	Передать заклинание	Lend Spell	Обыч	Метамагия	Навсегда	Разл.	3 сек.	М1, Передать умение, по 1 закл. 6 школ	11
89	Передать здоровье	Lend Vitality	Обыч	Лечение	1 час	1 за ЕЖ	1 сек.	Передать энергию	1
47	Передать умение	Lend Skill	Обыч	Общение	1 мин.	3/2	3 сек.	Отправка мыслей, ИН 11+	5
180	Передать электроэнергию/ТУ	Lend Power/TL	Обыч	Технология	Неопр.	Разл.	1 сек.	М2, Искать электроэнергию	1
89	Передать энергию	Lend Energy	Обыч	Лечение	Навсегда	Разл.	1 сек.	М1 или Эмпатия	0
46	Передать язык	Lend Language	Обыч	Общение	1 мин.	3/1	3 сек.	3 Общение закл., или Звериная речь	3
55	Переместить местность*	Move Terrain*	Област/С-Особое	Земля	1 час	10/8	1 мин.	Изменить местность, Скрыть объект	29
142	Перемещение	Apportation	Обыч/С-Воля	Движение	1 мин.	Разл.	1 сек.	М1	0
27	Песчаная буря	Sandstorm	Област	Воздух/Земля	1 минута#	3/П	Мгнов.#	Буря, Создать землю	8
79	Пир дураков	Fool's Banquet	Обыч	Пища	1 день	2 за порция	1 сек.	М1, Приготовить, Глупость	5
79	Пир монаха	Monk's Banquet	Обыч	Пища	24 часа	6	1 сек.	Пир дураков, Сопротивление боли	10
174	Писарь	Scribe	Обыч	Звук	1 мин.	3/1	1 сек.	Голоса, Танцующий объект, 1 язык с акцентом	4
147	Плавание	Swim	Обыч	Вода/Движение	1 мин.	6/3	3 сек.	Формировать воду, Левитация	6
83	Планарное смещение другого*	Plane Shift Other*	Обыч/С-Воля+1	Врата	Мгнов.	20	5 сек.	М3, Планарное смещение	12
83	Планарное смещение*	Plane Shift*	Особое	Врата	Мгнов.	20	5 сек.	Планарный вызов	11
82	Планарный визит*	Planar Visit*	Особое	Врата	1 мин.	4/2	30 сек.	М2, Проекция или Планарный вызов	7
82	Планарный вызов	Planar Summons	Особое	Врата	1 час	20#	5 мин.	М1, по 1 заклинанию 10 школ	10
192	Плевков кислотой*	Spit Acid*	Обыч	Вода	1 сек.	1 до 4	2 сек.	М3, Струя кислоты, Сопротивление кислоте	12
31	Плоть в камень	Flesh to Stone	Обыч/С-ЗД	Земля	Мгнов.	10#	2 сек.	Землю в камень	3

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
190	Плоть в лёд*	Flesh to Ice*	Обыч/С-ЗД	Вода	Навсегда	12	2 сек.	М1, Обморожение, Тело из воды	8
185	Плохая вода	Foul Water	Област	Вода/Пища	Навсегда	3	1 сек.	Очистить воду, Разложение	4
144	Повелитель замков	Lockmaster	Обыч/С-Волшебный замок	Движение	Навсегда	3	10 сек.	Взлом или Перемещение и М2	1
167	Повернуть клинок	Turn Blade	Блок/С-ЛВ	Защита	Мгнов.	1	1 сек.	Перемещение или Спазм	1
72	Погасить огонь	Extinguish Fire	Обыч	Огонь	Навсегда	3	1 сек.	Воспламенение	1
62	Погибель	Bane	Чары	Чары	Навсегда	100	-	Наложение чар	11
169	Погодный купол	Weather Dome	Област	Защита/Погода	6 часов	3/2	1 сек.	2 закл. каждого из 4 элементов	8
121	Подавить заклинание	Suspend Spell	Обыч/С-закл.	Метамагия	1 мин.	Разл.	1 сек.	М1	0
130	Подавить магичность*	Suspend Magery*	Обыч/С-Воля+М	Метамагия	1 час	12/12#	10 сек.	М2, по 2 заклинания 10 школ#	20
123	Подавить магию	Suspend Magic	Област/С-закл.	Метамагия	1 мин.	3/2	сек.=cost	Подавить заклинание, 8 других закл.	9
125	Подавить ману*	Suspend Mana*	Област	Метамагия	Разл.	5	10 мин.	Подавить магию, по 1 заклинанию 10 школ	11
125	Подавить проклятие	Suspend Curse	Обыч/С-закл.	Метамагия	10 мин.	10/10	1 мин.	М1, по 1 закл. 12 школ	12
58	Подавить чары	Suspend Enchantment	Чары	Чары	1 час	25#	1 сек.	Наложение чар	11
128	Поддержать заклинание*	Maintain Spell*	Особое	Метамагия	Неопр.#	Разл.	2 сек.#	Связь	17
90	Подделиться жизнью	Share Vitality	Обыч	Лечение	Навсегда	0#	1 сек./ЕЖ	Передать здоровье	2
89	Подделиться энергией	Share Energy	Обыч	Лечение	Особое	Разл.	1 сек.	Передать энергию	1
46	Поиск в памяти*	Mind-Search*	Обыч/С-Воля	Общение	1 мин.	6/3	1 мин.	Чтение мыслей	4
157	Поймать духа	Entrap Spirit	Особое	Некро	5 мин.	Разл.	1 сек.	М1, Сосуд души, Изгнать духа	11
123	Поймать заклинание*	Catch Spell*	Блок	Метамагия	Мгнов.	3	1 сек.	М2, ЛВ 12+, Обратить снаряд	4
168	Поймать снаряд	Catch Missile	Блок	Защита	Мгнов.	2	1 сек.	Отклонить снаряд	2
146	Полет сокола*	Hawk Flight*	Обыч	Движение	1 мин.	8/4	3 сек.	Полет	3
145	Полет*	Flight*	Обыч	Движение	1 мин.	5/3	2 сек.	М2, Левитация	2
40	Полный паралич	Total Paralysis	Касат/С-ЗД	Тело	1 мин.	5	1 сек.	Паралич конечности	6
144	Полтергейст	Poltergeist	Метал/С-ЗД	Движение	Мгнов.	1 или 2#	1 сек.	Перемещение	1
180	Получить электроэнергию/ТУ*	Draw Power/TL*	Особое	Технология	1 мин.	0/1#	1 сек.	Украсть электроэнергию, по 2 заклинания 10 школ	22
36	Помеха	Hinder	Обыч	Тело/Движение	1 мин.	1 до 4/О	1 сек.	Ускорение или Неуклюжесть	1
141	Поработить*	Enslave*	Обыч/С-Воля	Разум	Навсегда	30	1 сек.	Очаровать, Теленатия	14
41	Поражение бесплодием	Strike Barren	Обыч/С-ЗД	Тело/Некро	Навсегда	5	30 сек.	М1, Украсть здоровье, Разложение	7
38	Поражение глухотой	Strike Deaf	Обыч/С-ЗД	Тело	10 сек.	3/1	1 сек.	2 закл. Звука, Спазм	4
38	Поражение немотой	Strike Dumb	Обыч/С-ЗД	Тело	10 сек.	3/1	1 сек.	Спазм	2
38	Поражение слепотой	Strike Blind	Обыч/С-ЗД	Тело	10 сек.	4/2	1 сек.	2 закл. Света, Спазм	4
70	Посох	Staff	Чары	Чары	Навсегда	30	-	Наложение чар	11
138	Постоянная забывчивость*	Permanent Forgetfulness*	Обыч/С-Воля или умение	Разум	Навсегда	15	1 час	М2, Забывчивость, ИН 13+	2
139	Постоянное безумие*	Permanent Madness*	Обыч/С-Воля-2	Разум	Навсегда	20	10 мин.	М2, Безумие, ИН 13+	3
32	Постоянное вселение в зверя*	Permanent Beast Possession*	Обыч/С-Воля	Животные	Неопр.	20	1 мин.	М2, Вселение в зверя	7
178	Постоянное вселение в механизм/ТУ	Permanent Machine Possession/TL	Обыч/С-Воля	Технология	Неопр.#	30	5 мин.	М3, Вселение в механизм	17
49	Постоянное вселение*	Permanent Possession*	Обыч/С-Воля	Общение	Неопр.	30	5 мин.	М3, Вселение	6
33	Постоянное превращение*	Permanent Shapeshifting*	Обыч	Животные	Неопр.	Разл.	1 мин.	М3, Превращение	7
113	Постоянный волшебный свет	Continual Mage Light	Обыч	Свет-Тьма	Разл.	Разл.	1 сек.	Волшебный свет, Постоянный свет	5
110	Постоянный свет	Continual Light	Обыч	Свет-Тьма	Разл.	Разл.	1 сек.	Свет	1
114	Постоянный солнечный свет	Continual Sunlight	Област	Свет-Тьма	Разл.	3	1 сек.	Солнечный свет	5
195	Потепление	Warm	Област	Погода/Воздух	1 час	1/10/О	1 мин.#	Нагреть, 4 закл. Воздуха	8
154	Потрошение*	Evisceration*	Обыч/С-ЗД или ИН	Некро	Мгнов.	10	5 сек.	М3, Перемещение, Украсть здоровье	6
195	Похолодание	Cool	Област	Погода/Воздух	1 час	1/10/О	1 мин.#	Охладить, 4 закл. Воздуха	9
118	Починить	Repair	Обыч	Созд.-разр.	Навсегда	2/5 фунтов#	1 сек./фунт	М2, Сборка	9
44	Почуять врагов	Sense Foes	Информ/Област	Общение	Мгнов.	2#	1 сек.	-	0
149	Почуять духов	Sense Spirit	Информ/Област	Некро	Мгнов.	1#	1 сек.	Видение смерти, или Почуять жизнь и М1	1
45	Почуять жизнь	Sense Life	Информ/Област	Общение	Мгнов.	1#	1 сек.	-	0
101	Почуять ману	Sense Mana	Информ	Знание	Мгнов.	3	5 сек.	Обнаружить магию	1
167	Почуять наблюдение	Sense Observation	Област	Защита	1 час	1/П#	5 сек.	Почуять опасность или Защита от наблюдения	1
166	Почуять опасность	Sense Danger	Информ	Защита	Мгнов.	3	1 сек.	Почуять врагов или Чувство опасности	0
45	Почуять эмоции	Sense Emotion	Обыч	Общение	Мгнов.	2	1 сек.	Почуять врагов	1
45	Правдолюб	Truthsayer	Информ/С-Воля	Общение	Мгнов.	2	1 сек.	Почуять эмоции	2
43	Превратить в предмет	Transmogrification	Обыч/С-Воля	Тело	1 час	20/20	2 мин.	М3, Трансформировать другого, Трансформировать объект, Плоть в камень	30
33	Превращение другого*	Shapeshift Others*	Особое/С-Воля	Животные	1 час	Разл.	30 сек.	М2, Превращение в данную форму	7
32	Превращение*	Shapeshifting*	Особое	Животные	1 час	Разл.	3 сек.	М1, 6 других закл.	6
138	Преграда воли	Will Lock	Област/С-(СЛ+Воля)/2	Разум	1 день	3	Разл.	Контроль эмоций	4

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
51	Предсказать движение земли	Predict Earth Movement	Информ	Земля	Мгнов.	2 за день#	Разл.	4 закл. Земли	4
193	Предсказать погоду	Predict Weather	Информ	Погода/Воздух	Мгнов.	Разл.	5 сек.#	4 закл. Воздуха	4
35	Прекратить спазм	Stop Spasm	Обыч	Тело/Лечение	Мгнов.	1	1 сек.	Спазм или Передать здоровье	2
94	Прекратить старение*	Halt Aging*	Обыч	Лечение	1 месяц	20	1 сек.	M2, 8 закл. Лечения	8
118	Привязать	Fasten	Обыч/С-ЛВ	Созд.-разр.	Навсегда	3#	1 сек.	Узел	11
78	Приготовить	Cook	Обыч	Пища	Мгнов.	1 за порцию	5 сек.	Проверить пищу, Создать огонь	3
54	Призрак стали	Steelwraith	Обыч/С-ЗД	Земля	1 мин.	7/4	2 сек.	M2, Проходить сквозь землю	5
65	Призрачное оружие	Ghost Weapon	Чары	Чары	Навсегда	250/фунт#	-	Наложение чар, Уплотнить	14
73	Призрачное пламя	Phantom Flame	Област	Огонь/Иллюзия	1 мин.	1/О	1 сек.	Формировать огонь или Простая иллюзия	1
30	Призыв зверей	Beast Summoning	Обыч	Животные	1 мин.	3/2#	1 сек.	Успокоить зверя	1
153	Призыв зомби	Zombie Summoning	Особое	Некро	1 мин.	5/2#	4 сек.	Зомби	5
176	Призыв механизма/ТУ	Machine Summoning/TL	Обыч	Технология	1 мин.	4/2	4 сек.	Контроль механизма	12
27	Призыв элементаля	Summon Elemental	Особое	4 Разл.	1 час	4#	30 сек.	M1, #	8
194	Прилив	Tide	Особое; Област	Погода/Вода	1 час	1/30	1 мин.	8 закл. Воды	8
94	Приостановить жизнь	Suspended Animation	Обыч/С-ЗД	Лечение	Неопр.#	6	30 сек.	Сон, 4 закл. Лечения	7
77	Приправа	Season	Обыч	Пища	Навсегда	2/порция	10 сек.	Проверить пищу	1
48	Присутствие	Presence	Обыч/С-Особое	Общение	1 час	4/4	10 сек.	Убеждение, Искушение	8
133	Притупление (чувства)	Dull Sense	Обыч/С-ЗД	Разум	30 мин.	1 до 3/П	1 сек.	-	0
134	Притупление чувств*	Dullness*	Обыч/С-ЗД	Разум	10 мин.	2 до 10/П	1 сек.	Любые два закл. Притупление	2
90	Пробудить	Awaken	Област	Лечение	Мгнов.	1	1 сек.	Передать здоровье	2
115	Пробудить духа изделия	Awaken Craft Spirit	Обыч	Созд.-разр./Некро	1 мин.	3/1	5 сек.	Вдохновенное созидание, Почувствовать духов	3
178	Пробудить компьютер/ТУ	Awaken Computer/TL	Обыч	Технология	1 час	Разл.	10 сек.	Анимация, Мудрость	10
38	Провал	Fumble	Блок/С-ЛВ	Тело	Мгнов.	3	нет	Неуклюжесть	3
101	Проверить на нагрузку	Test Load	Област/Информ	Знание	Мгнов.	2#	1 сек.	Измерить	1
77	Проверить пищу	Test Food	Информ	Пища	Мгнов.	1 до 3#	1 сек.	-	0
179	Проверить топливо/ТУ	Test Fuel/TL	Информ	Технология	Мгнов.	Разл.	1 сек.	-	0
180	Проводник электроэнергии/ТУ*	Conduct Power/TL*	Особое	Технология	1 мин.	0/1#	1 сек.	M1, Искать электроэнергию	1
105	Проекция	Projection	Обыч	Знание	1 мин.	4/2	3 сек.	Почувствовать духов, 4 закл. Знаний	6
46	Проекция снов	Dream Projection	Обыч	Общение/Разум	1 мин.	3/3	1 мин.	Отправка снов	4
119	Прозрачность	Transparency	Обыч	Созд.-разр.	1 мин.	4/2	10 сек.	Окраска, Камень в землю	9
60	Проклятая кукла*	Malefice*	Чары	Чары	Неопр.#	250	-	Наложение чар, Искатель	11
129	Проклятие	Curse	Обыч	Метамагия	Особое	Разл.	Разл.	M2, по 2 заклинания 10 школ#	20
123	Проникающее заклинание	Penetrating Spell	Обыч	Метамагия	Разл.	Разл.	3 сек.	Отсрочка, Найти слабинку	16
63	Проникающее оружие	Penetrating Weapon	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Найти слабинку	11
108	Прорицание	Divination	Информ	Знание	Мгнов.	10	1 час#	История, других закл.#	+
45	Просмотр снов	Dream Viewing	Обыч/С-Воля	Общение	1 час	2/1	10 сек.	Правдолюб или Сон	3
95	Простая иллюзия	Simple Illusion	Област	Иллюзия	1 мин.	1/П	1 сек.	не слепой, ИН 11+	0
187	Прохлада	Coolness	Обыч	Вода/Защита	1 час	2/1	10 сек.	Охладить	5
188	Проходить сквозь воду	Walk Through Water	Обыч	Вода	1 сек.	4/3	3 сек.	M1, Формировать воду	4
164	Проходить сквозь дерево	Walk Through Wood	Обыч	Растение	1 сек.	3/2	1 сек.	Проходить сквозь растения	6
52	Проходить сквозь землю	Walk Through Earth	Обыч	Земля	10 сек.	3/3#	1 сек.	4 закл. Земли	4
163	Проходить сквозь растения	Walk Through Plants	Обыч	Растение	1 мин.	3/1	1 сек.	Скрыть следы, Формировать растение	5
119	Прочность	Toughen	Обыч	Созд.-разр.	1 час	Разл.	5 сек.	Ударопрочность	11
148	Прыжки по облакам*	Cloud-Vaulting*	Обыч	Движение/Погода	1 сек./100 миль#	7	1 сек.	M2, Прыжок, Ходьба по облакам	12
143	Прыжок	Jump	Обыч	Движение	1 мин.	1 до 3	1 сек.	Перемещение	1
66	Пустая стрела заклинания*	Blank Spell Arrow*	Чары	Чары	Навсегда	30×вместимость#	-	Стрела заклинания	18
75	Пылающая броня	Flaming Armor	Обыч	Огонь	1 мин.	6/3	1 сек.	M1, Сопротивление огню, Струя огня	7
76	Пылающая смерть*	Burning Death*	Обыч/С-ЗД	Огонь/Некро	1 сек.	3/2	3 сек.	M2, Нагреть, Болезнь	10
79	Пылающее касание	Burning Touch	Касат	Огонь	Мгнов.	1 до 3	1 сек.	M2, 6 закл. Огня вкл. Нагреть	6
75	Пылающее оружие	Flaming Weapon	Обыч	Огонь	1 мин.	4/1	2 сек.	M2, Нагреть	4
75	Пылающие стрелы	Flaming Missiles	Обыч	Огонь	1 мин.	4/2#	3 сек.	Пылающее оружие	5
39	Равновесие	Balance	Обыч	Тело	1 мин.	5/3	1 сек.	Изыщество	4
181	Радио-слух	Radio Hearing	Обыч	Технология	1 мин.	2/1	1 сек.	Обостренный слух	1
36	Развернуть	Roundabout	Обыч/С-ЗД	Тело	Мгнов.	3	1 сек.	Спутать ноги	4
145	Развязать	Undo	Обыч/С-Особое	Движение	Мгнов.	3 или 6#	1 сек.	Взлом	2
173	Разговор	Converse	Обыч/С-закл.	Звук	Неопр.#	2	1 сек.	M1, Искажение, Тишина	4
176	Разговор с механизмом/ТУ	Machine Speech/TL	Обыч	Технология/Общение	1 мин.	5/3	1 сек.	Призыв механизма	13
164	Разговор с растениями	Plant Speech	Обыч	Растение	1 мин.	3/2	1 сек.	M1, Восприятие растений	6
45	Раздражение	Vexation	Обыч/С-Воля	Общение	1 мин.	2×штраф#	1 сек.	Почувствовать эмоции	2
30	Раздразнить зверя	Beast-Rouser	Обыч	Животные	1 час#	1 до 3	1 сек.	Раздражение или Понимание животных	0
77	Разложение	Decay	Обыч	Пища	Навсегда	1/порция	1 сек.	Проверить пищу	1

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
113	Размыть	Blur	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	1 до 5/О	2 сек.	Темнота или Мрак	3
196	Разрывная молния	Explosive Lightning	Метат	Погода/Воздух	Мгнов.	2 до 2×Магич.#	1 до 3 сек.	Молния	7
75	Разрывной огненный шар	Explosive Fireball	Метат	Огонь	Мгнов.	2 до 2×Магич.#	1 до 3 сек.	Огненный шар	4
116	Расколоть*	Shatter*	Обыч	Созд.-разр.	Мгнов.	1 до 3	1 сек.	М1, Ослабить	6
97	Распознать иллюзию	Know Illusion	Информ	Иллюзия	Мгнов.	2	1 сек.	Простая иллюзия	1
106	Распознать истинную форму	Know True Shape	Информ	Знание	Мгнов.	2	1 сек.	М1, любое закл. превращения, Аура или Распознать иллюзию	9
97	Рассеять иллюзию	Dispel Illusion	Обыч/С-закл.	Иллюзия	Мгнов.	1	1 сек.	Контроль иллюзии	5
126	Рассеять магию	Dispel Magic	Област/С-закл.	Метамагия	Навсегда	3		Контрзаклинание и 12 других закл.	13
164	Растительная форма	Plant Form	Особое	Растение	1 час	5/2	1 сек.	М1, 6 закл. Растений	6
165	Растительная форма другому	Plant Form Other	Особое/С-Воля	Растение	1 час	5/2	30 сек.	М2, Растительная форма	7
186	Растопить лед	Melt Ice	Област	Вода	Навсегда#	2#	10 сек.	Нагреть или Заморозить	4
120	Расширить объект*	Extend Object*	Обыч	Созд.-разр.	1 час	Разл.	3 сек.	М3, Трансформировать объект	16
38	Рвота	Retch	Обыч/С-ЗД	Тело	Мгнов.	3	4 сек.	Тошнота, Спазм	7
93	Регенерация*	Regeneration*	Обыч	Лечение	Навсегда	20	Особое#	М2, Восстановление	5
47	Ретресс	Retrogression	Обыч/С-Воля	Общение	1 сек.	5	10 сек.	Поиск в памяти, Отправка мыслей	6
177	Реконструкция/ТУ	Rebuild/TL	Обыч	Технология/Созд.-разр.	Навсегда	Разл.	Разл.	М3, Починить, Создать объект, 3 закл. каждого элемента#	22
132	Рефлекс	Reflex	Особое	Метамагия	1 час	Разл.	10 сек.	Отсрочка, Отвод заклинания	16
39	Рефлексы	Reflexes	Обыч	Тело	1 мин.	5/3	1 сек.	Изящество, Ускорение	5
39	Ритм	Cadence	Обыч	Тело	1 час	5/3	10 сек.	Ускорение, Изящество	5
64	Рог изобилия	Cornucopia	Чары	Чары	Навсегда	50×\$ цены#	-	Наложение чар, 2 чары оружия	13
39	Рост волос	Hair Growth	Обыч/С-ЗД	Тело	5 сек.	1/1	1 сек.	5 закл. Тела	5
162	Рост растений	Plant Growth	Област	Растение	1 мин.	3/2	10 сек.	Исцеление растений	3
176	Сбой/ТУ	Glitch/TL	Обыч/С-ЗД	Технология	Мгнов.	3	1 сек.	Контроль механизма	12
116	Сборка	Rejoin	Обыч	Созд.-разр.	10 мин.	1 за 10 фн./П	4 сек./10 фунтов	Ослабить, Восстановить	8
110	Свет	Light	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	1/1	1 сек.	-	0
111	Светозащитные очки	Bright Vision	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	Вариант Обостренных чувств или 5 закл. Света; нет Слепоты	1
112	Свечение	Glow	Област	Свет-Тьма	Разл.	Разл.	Разл.	Постоянный свет	2
57	Свиток	Scroll	Чары	Чары	Разл.	Особое	дн.=cost	М1, 1 язык с акцентом	0
148	Свобода	Freedom	Обыч	Движение/Защита	1 мин.	2/ пункт/О	1 сек.	3 закл. Тела, 3 закл. Движения, 3 закл. Защиты	9
158	Связать духа*	Bind Spirit*	Обыч/С-Воля	Некро	Навсегда	Разл.	5 мин.	Управление духом, Сосуд души	12
131	Связь	Link	Област	Метамагия	Неопр.#	8	4 часов	Отсрочка	16
30	Связь со зверем	Beast Link	Обыч	Животные	Особое	3	5 сек.	Призыв зверей	2
86	Святылище*	Sanctuary*	Особое	Врата	1 час	5/О	10 сек.	Скрыть объект	21
174	Серебряный язык	Silver Tongue	Обыч	Звук	1 мин.	3/2	1 сек.	Голоса, Контроль эмоций	6
120	Сжать объект*	Contract Object*	Обыч	Созд.-разр.	1 час	Разл.	3 сек.	М3, Трансформировать объект	14
170	Силовая стена	Force Wall	Обыч	Защита	10 мин.	2/ярд/О	1 сек.	Силовой купол	11
170	Силовой купол	Force Dome	Област	Защита	10 мин.	3/2	1 сек.	Погодный купол, Перемещение	10
136	Сильная воля	Strengthen Will	Обыч	Разум	1 мин.	1/ пункт/П	1 сек.	М1, 6 закл. Разума	6
61	Симулякрум*	Simulacrum*	Чары	Чары	Навсегда#	2×голем	-	М3, Голем, Совершенная иллюзия, Иллюзорная маскировка	18
145	Скольжение	Slide	Обыч/С-Воля	Движение	1 мин.	2/2	1 сек.	Перемещение, Смазка	3
57	Скорость	Speed	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Ускорение	11
61	Скрытое пространство	Hideaway	Чары	Чары	Навсегда	50#	-	Наложение чар, Создать объект, Облегчение	15
113	Скрыть	Hide	Обыч	Свет-Тьма	1 час	1 до 5/О	5 сек.	Размыть или Забывчивость	2
162	Скрыть в зарослях	Conceal	Област	Растение	1 мин.	Разл.#	4 сек.	Рост растений	4
122	Скрыть магию	Conceal Magic	Обыч	Метамагия	10 часов	1 до 5/О#	3 сек.	Обнаружить магию	1
46	Скрыть мысли	Hide Thoughts	Обыч	Общение	10 мин.	3/1	1 сек.	Правдолюб или Скрыть эмоции	3
86	Скрыть объект	Hide Object	Обыч	Врата	1 час	1/фунт/О	10 сек.	Скрытое пространство, Телепортация	20
162	Скрыть следы	Hide Path	Обыч	Растение	1 мин.	2/1	1 сек.	Исцеление растений	3
45	Скрыть эмоции	Hide Emotion	Обыч	Общение	1 час	2/2	1 сек.	Почувствовать эмоции	2
136	Слабая воля	Weaken Will	Обыч/С-Воля	Разум	1 мин.	2/ пункт/П	1 сек.	М1, Глупость	1
40	Слабая кровь	Weaken Blood	Обыч/С-ЗД	Тело/Некро	1 день	9/5	1 сек.	Болезнь или Украсть здоровье	5
36	Слабость	Debility	Обыч/С-ЗД	Тело	1 мин.	1 за СЛ-/П	1 сек.	-	0
106	Слежка	Trace	Обыч	Знание	1 час	3/1	1 мин.	Искатель	3
96	Сложная иллюзия	Complex Illusion	Област	Иллюзия	1 мин.	2/П	1 сек.	Звук, Простая иллюзия	2
142	Смазка	Grease	Област	Движение	10 мин.	3/О	1 сек.	Ускорение	1
124	Сместить заклинание	Displace Spell	Обыч/С-закл.	Метамагия	Разл.	Разл.	5 сек.	Подавить магию	10
195	Снег	Snow	Област	Погода/Воздух/Вода	1 час	1/15#	1 сек.	Облака, Иней	6
186	Снегоступы	Snow Shoes	Обыч	Вода	1 мин.	2/1	2 сек.	Формировать воду	4
126	Снять проклятье	Remove Curse	Обыч/С-закл.	Метамагия	Мгнов.	20	1 час	М2, Подавить проклятие или по 1 закл. 15 школ	13
58	Снять чары	Remove Enchantment	Чары	Чары	Навсегда	100#	Разл.	Наложение чар	11
96	Совершенная иллюзия	Perfect Illusion	Област	Иллюзия	1 мин.	3/П#	1 сек.	М1, Сложная иллюзия	3
184	Создать воду	Create Water	Обыч	Вода	Навсегда	2/галлон	1 сек.	Очистить воду	2

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
23	Создать воздух	Create Air	Област	Воздух	5 сек.#	1	1 сек.	Очистить воздух или Искать воздух	1
98	Создать воина	Create Warrior	Обыч	Иллюзия	1 мин.	Разл.	4 сек.	Создать слугу	10
85	Создать врата*	Create Gate*	Обыч	Врата	1 мин.	Разл.	Разл.	Контроль врат и Телепортация, Хронопортация, или Планарное смещение	16
98	Создать животное	Create Animal	Обыч	Иллюзия	1 мин.	Разл.	сек.=cost	Создать воду, Создать объект, ИН 12+	12
51	Создать землю	Create Earth	Обыч	Земля	Навсегда	2/25 куб. фут	1 сек.	Землю в камень	3
190	Создать источник	Create Spring	Обыч	Вода	Навсегда	Разл.	1 мин.	Осушить источник, Формировать воду	8
190	Создать кислоту	Create Acid	Обыч	Вода	Навсегда	4/галлон	2 сек.	Создать воду, Создать землю	7
188	Создать лёд	Create Ice	Обыч	Вода	Навсегда	2/галлон	1 сек.	Заморозить	5
98	Создать объект*	Create Object*	Обыч	Иллюзия	Неопр.#	2/5 фунтов	сек.=cost	M2, Создать землю, Совершенная иллюзия	8
72	Создать огонь	Create Fire	Област	Огонь	1 мин.	2/П	1 сек.	Воспламенение или Искать огонь	1
190	Создать пар	Create Steam	Област	Вода	5 мин.#	2	1 сек.	Вскипятить воду	9
79	Создать пищу	Create Food	Обыч	Пища	Навсегда	Разл.	30 сек.	Приготовить, Искать пищу	5
84	Создать проход	Create Door	Обыч	Врата	10 сек.	2/10 кв. фут#	5 сек.	Телепортация, любое из закл. Проходить сквозь	10
163	Создать растение	Create Plant	Област	Растение	Навсегда	Разл.	сек.=cost	M1, Рост растений	4
99	Создать скакуна	Create Mount	Обыч	Иллюзия	1 час	Разл.	3 сек.	M3, Создать животное	13
98	Создать слугу	Create Servant	Обыч	Иллюзия	1 мин.	Разл.	3 сек.	M3, ИН 12+, Создать объект	9
179	Создать топливо/TU	Create Fuel/TL	Обыч	Технология	Навсегда	1/фунт	30 сек.	Искать топливо, 2 закл. трансмутации	5
28	Создать элементали	Create Elemental	Особое	4 Разл.	Навсегда	Особое	Особое	M2, Контроль элементали#	10
78	Созревание	Mature	Обыч	Пища	Навсегда	1 за фунт	10 сек.	Разложение или Приправа	2
111	Соколиный глаз	Hawk Vision	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	2/уровень/П#	2 сек.	Вариант Обостренных чувств или 5 закл. Света; нет Слепоты или Слабое зрение	1
114	Солнечный свет	Sunlight	Област	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	M1, Свечение, Цвета	4
114	Солнечный снаряд	Sunbolt	Метат	Свет-Тьма	Мгнов.	1 до Магич.#	1 до 3 сек.	6 закл. Света вкл. Солнечный свет	6
137	Соловей	Nightingale	Област	Защита	10 часов	2/2	1 сек.	Почувствовать опасность	1
135	Сон	Sleep	Обыч/С-ЗД	Разум	Мгнов.	4	3 сек.	Оцепенение	2
174	Сообщение	Message	Обыч/С-закл.	Звук/Общение	Разл.	1/15 сек.	Разл.	Великий голос, Искатель	7
90	Сопrotивление болезни	Resist Disease	Обыч	Лечение/Защита	1 час	4/3	10 сек.	Дезинфицировать или Здоровье	3
38	Сопrotивление боли	Resist Pain	Обыч	Тело	1 мин.	4/2	1 сек.	M2, Боль	3
186	Сопrotивление воде	Resist Water	Обыч	Вода/Защита	1 мин.	2/1	1 сек.	Зонтик, или Формировать воду и Уничтожить воду	2
169	Сопrotивление давлению	Resist Pressure	Обыч	Защита	1 мин.	Разл.	1 сек.	Погодный купол	9
173	Сопrotивление звуку	Resist Sound	Обыч	Звук/Защита	1 мин.	2/1	1 сек.	4 закл. Звука	4
190	Сопrotивление кислоте	Resist Acid	Обыч	Вода/Защита	1 мин.	2/П#	1 сек.	Создать кислоту	8
196	Сопrotивление молнии	Resist Lightning	Обыч	Погода/Воздух/Защита	1 мин.	2/1	1 сек.	6 закл. Воздуха	6
74	Сопrotивление огню	Resist Fire	Обыч	Огонь	1 мин.	2/1#	1 сек.	Огнеупорность	3
182	Сопrotивление радиации	Resist Radiation	Обыч	Технология/Защита	1 мин.	Разл.#	1 сек.	3 закл. Радиации	7
74	Сопrotивление холоду	Resist Cold	Обыч	Огонь	1 мин.	2/1	1 сек.	Нагреть	4
58	Сопrotивление чарам	Resist Enchantment	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	любая ограничивающая чара	12
91	Сопrotивление ядам	Resist Poison	Обыч	Лечение/Защита	1 час	4/3	10 сек.	Здоровье	3
154	Сосуд души*	Soul Jar*	Обыч	Некро	Навсегда	8	1 мин.	M1, 6 закл. Некромантии вкл. Украсть здоровье	9
26	Сотрясение	Concussion	Метат	Воздух/Звук	Мгнов.	2 до 2×Магич.#	1 до 3 сек.	Формировать воздух, Гром	5
35	Спазм	Spasm	Обыч/С-ЗД	Тело	Мгнов.	2	1 сек.	Зуд	1
181	Спектральное зрение*	Spectrum Vision*	Обыч	Технология	1 мин.	4/4	1 сек.	Инфразрение	2
69	Специализация	Attune	Чары	Чары	Навсегда	100	-	Погибель	12
170	Сплошная стена	Utter Wall	Обыч	Защита	1 мин.	4/ярд/О	1 сек.	Сплошной купол, Защита от заклинаний, стена	16
170	Сплошной купол	Utter Dome	Област	Защита	1 мин.	6/4	1 сек.	M2, Силовой купол, Щит от заклинаний	14
36	Спутать ноги	Tanglefoot	Обыч/С-ЛВ	Тело	Мгнов.	2	1 сек.	Неуклюжесть	3
154	Старение*	Age*	Обыч/С-ЗД	Некро	Навсегда	10 до 50	1 мин.	Молодость или 6 закл. Некромантии	6
103	Стеклянная стена	Glass Wall	Обыч	Знание	1 мин.	4/2	1 сек.	5 закл. Знаний или Видеть сквозь землю	3
25	Стена ветра	Wall of Wind	Област	Воздух	1 мин.	2/П	Мгнов.#	Формировать воздух	3
122	Стена защиты от наблюдения	Scrywall	Област	Метамагия	10 часов	3/2	сек.=cost	Защита от наблюдения	1
197	Стена молний	Wall of Lightning	Обыч	Погода/Воздух	1 мин.	2 до 6/О	1 сек.	Молния	7
113	Стена света	Wall of Light	Област	Свет-Тьма	1 мин.	1 до 3/О	1 сек.	Постоянный свет	2
172	Стена тишины	Wall of Silence	Област	Звук	1 мин.	2/1	1 сек.	Тишина	2
167	Сторожевой пёс	Watchdog	Област	Защита	10 часов	1/1	10 сек.	Почувствовать опасность	1
139	Страх	Fear	Област/С-Воля	Разум	10 мин.	1	1 сек.	Почувствовать эмоции или Эмпатия	0
65	Стрела заклинания	Spell Arrow	Чары	Чары	Навсегда	30×стоим. закл.	-	Камень заклинаний	17
39	Стрижка	Haircut	Обыч/С-ЗД	Тело	Мгнов.	2	2 сек.	Ослабить, 2 закл. Тела	8
187	Струя воды	Water Jet	Обыч	Вода	1 сек.	1 до 3	1 сек.	Формировать воду	4
24	Струя воздуха	Air Jet	Обыч	Воздух	1 сек.	1 до 3/О	1 сек.	Формировать воздух	3

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
52	Струя грязи	Mud Jet	Обыч	Земля/Вода	1 сек.	1 до 3	1 сек.	Струя песка, Создать воду	8
173	Струя звука	Sound Jet	Обыч	Звук	1 сек.	1 до 4/О	1 сек.	Великий голос	4
192	Струя кислоты	Acid Jet	Обыч	Вода	1 сек.	1 до 3	1 сек.	М2, Струя воды, Создать кислоту	10
73	Струя огня	Flame Jet	Обыч	Огонь	1 сек.	1 до 3/О	1 сек.	Создать огонь, Формировать огонь	3
191	Струя пара	Steam Jet	Обыч	Вода	1 сек.	1 до 3	1 сек.	Струя воды, Вскипятить воду	10
52	Струя песка	Sand Jet	Обыч	Земля	1 сек.	1 до 3/О	1 сек.	Создать землю	4
182	Струя радиации	Radiation Jet	Обыч	Технология	1 сек.	1 до 3/О	1 сек.	Облучение, Сопротивление радиации	8
112	Струя света	Light Jet	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	Постоянный свет или Формировать свет	2
189	Струя снега	Snow Jet	Обыч	Вода	1 сек.	1 до 3	1 сек.	Струя воды, Заморозить	6
177	Схема	Schematic/TL	Информ	Технология/Знание	1 мин.	5/П#	5 сек.	Определить функцию, История	7
47	Сыворотка правды	Compel Truth	Информ/С-Воля	Общение	5 мин.	4/2	1 сек.	М2, Правдолюб	3
168	Таинственный туман	Mystic Mist	Област	Защита	10 часов	1/О	5 мин.	М1 и Сторожевой пёс или Щит	1
119	Тайная метка	Mystic Mark	Обыч/С-Особое	Созд.-разр.	Неопр.#	3	10 сек.	Окраска, Слежка	9
58	Талисман	Talisman	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, закл.-протогонист	+
63	Танцующее оружие	Dancing Weapon	Чары	Чары	Навсегда	1,000/фунт#	-	Наложение чар, Танцующий объект	12
144	Танцующий объект	Dancing Object	Обыч	Движение	1 час	4/2	10 сек.	М2, Перемещение	1
67	Танцующий щит	Dancing Shield	Чары	Чары	Навсегда	250/фунт#	-	Наложение чар, Танцующий объект	12
167	Твердость	Hardiness	Блок	Защита	Мгнов.	1/СП+#	1 сек.	Блок	1
47	Телепатия*	Telepathy*	Обыч	Общение	1 мин.	4/4#	4 сек.	Отправка мыслей	5
147	Телепортация другого*	Teleport Other*	Обыч/С-Воля+1	Движение/Врата	Мгнов.	Разл.	1 сек.	М3, Телепортация	5
147	Телепортация*	Teleport*	Особое	Движение/Врата	Мгнов.	Разл.	1 сек.	Полет сокола или ИН 13+ и по 1 заклинанию 10 школ	4
27	Тело из ветра	Body of Wind	Обыч/С-ЗД	Воздух	1 мин.	8/4	2 сек.	М3, Тело из воздуха, Буря, по 1 заклинанию 5 школ#	10
185	Тело из воды	Body of Water	Обыч/С-ЗД	Вода	1 мин.	5/2	5 сек.	Формировать воду	4
24	Тело из воздуха	Body of Air	Обыч/С-ЗД	Воздух	1 мин.	4/1	5 сек.	Формировать воздух	3
165	Тело из дерева	Body of Wood	Обыч/С-ЗД	Растение	1 мин.	7/3	5 сек.	М2, Растительная форма	7
54	Тело из камня*	Body of Stone*	Обыч/С-ЗД	Земля	1 мин.	10/5	5 сек.	Камень в плоть	6
183	Тело из металла*	Body of Metal*	Обыч/С-ЗД	Технология	1 мин.	12/6	5 сек.	М2, Формировать металл	3
198	Тело из молний*	Body of Lightning*	Обыч/С-ЗД	Погода/Воздух	1 мин.	12/4	5 сек.	М2, Молния	7
76	Тело из огня*	Body of Flames*	Обыч/С-ЗД	Огонь	1 мин.	12/4	5 сек.	Огненное дыхание	8
183	Тело из пластика	Body of Plastic	Обыч/С-ЗД	Технология	1 мин.	10/5	5 сек.	М2, Формировать пластик	4
165	Тело из слизи	Body of Slime	Обыч/С-ЗД	Растение	1 мин.	6/2	5 сек.	М2, Растительная форма, Формировать воду	11
114	Тело из теней	Body of Shadow	Обыч/С-ЗД	Свет-Тьма	1 мин.	6/3	5 сек.	М2, Формировать тьму	4
189	Тело из льда*	Body of Ice*	Обыч/С-ЗД	Вода	1 мин.	7/3	5 сек.	М2, Тело из воды, Заморозить	6
111	Темнота	Darkness	Област	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	Постоянный свет	2
169	Тень	Shade	Обыч	Защита	1 час	1/П	10 сек.	Постоянный свет или Щит	1
74	Теплота	Warmth	Обыч	Огонь/Защита	1 час	2/1	10 сек.	Нагреть	4
194	Течение	Current	Особое; Област	Погода/Вода	1 час	1/50	1 мин.	6 закл. Воды	6
61	Течь	Leak	Чары	Чары	Навсегда	100	-	Скрытое пространство	16
171	Тишина	Silence	Област	Звук	1 мин.	2/1	1 сек.	Звук	1
65	Точность	Accuracy	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар и 5 закл. Воздуха	15
38	Тошнота	Nauseate	Обыч/С-ЗД	Тело	10 сек.	2/О	1 сек.	2 закл. Тела вкл. Духи	5
43	Трансформировать другого	Transform Other	Особое/С-Воля	Тело	1 час	Разл.	2 мин.	Превращение другого, Трансформировать тело#	15
120	Трансформировать объект*	Transform Object*	Обыч/С-Особое	Созд.-разр.	1 час	Разл.	Разл.	М2, Формирование, 4 закл. Создания	13
43	Трансформировать тело	Transform Body	Особое	Тело	1 час	Разл.	1 мин.	3 формы Превращения, Изменить тело	13
193	Туман	Fog	Област	Погода/Вода	1 мин.	2/П	1 сек.	Формировать воду	4
112	Тьма	Blackout	Област	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	Темнота	3
146	Тянуть	Pull	Обыч	Движение	1 мин.	1/2 СЛ/О	5 сек.	М2, 4 закл. Движения вкл. Левитация	4
45	Убеждение	Persuasion	Обыч/С-Воля	Общение	1 мин.	2хпремия#	1 сек.	Почувствовать эмоции	2
116	Уборка	Clean	Област	Созд.-разр.	Навсегда	2	1 сек.	Восстановить	2
127	Убрать ауру	Remove Aura	Обыч/С-Воля#	Метамагия	Навсегда	5	10 сек.	Рассеять магию, Аура	14
24	Убрать запах	No-Smell	Обыч	Воздух	1 час	2/2	1 сек.	Очистить воздух	1
113	Убрать отражение	Remove Reflection	Обыч/С-Воля	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	Убрать тень	2
110	Убрать тень	Remove Shadow	Обыч/С-Воля	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	Свет	1
37	Увеличить атрибут	Boost Attribute	Обыч или Блок	Тело/Разум	Мгнов.	1 до 5	нет	Разл.	+
43	Увеличить другого*	Enlarge Other*	Обыч/С-ЗД	Тело	1 час	2/+1 МР/О	10 сек.	М3, Увеличиться	12
143	Увеличить ношу	Increase Burden	Обыч/С-Особое	Движение	10 мин.	1/25 фунтов#	3 сек.	Перемещение	1
120	Увеличить объект*	Enlarge Object*	Обыч	Созд.-разр.	1 час	Разл.	3 сек.	Расширить объект	17
42	Увеличиться*	Enlarge*	Обыч	Тело	1 час	2/+1 МР/О	5 сек.	М2, Изменить тело	11
139	Увлечь	Enthrall	Особое/С-Воля	Разум	1 час	3/3	1 сек.	Забывчивость, Оцепенение, Замедлить	6
162	Увядание	Blight	Област	Растение	1 сезон/сессия	1	5 мин.	Рост растений	4
77	Удаленная дегустация	Far-Tasting	Обыч	Пища/Знание	1 мин.	3/1	3 сек.	М1, есть обоняние. Искать пищу или Искать воздух	1
100	Удаленное осязание	Far-Feeling	Обыч	Знание	1 мин.	3/1	3 сек.	М1	0

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сотв.	Требования (и их количество)	
128	Удаленное сотворение*	Telecast*	Особое	Метамагия	1 мин.	Разл.	1 мин.	М3, Телепортация, Волшебный глаз, по 1 заклинанию 10 школ	14
173	Удалённый слух	Far-Hearing	Информ	Звук/Знание	1 мин.	4/2	3 сек.	М1, 4 закл. Звука, нет Глухоты или Тугоухости	4
118	Ударопрочность	Shatterproof	Обыч	Созд.-разр.	1 час	3/3	1 сек.	Починить, Расколоть	10
41	Удлинить конечность	Lengthen Limb	Обыч	Тело	1 мин.	2/2	5 сек.	М3, Превращение	7
40	Удушье	Choke	Обыч/С-ЗД	Тело	30 сек.	4	1 сек.	М1, 5 закл. Тела вкл. Спазм	5
134	Ужас	Terror	Област/С-Воля	Разум	Мгнов.	4	1 сек.	Страх	1
117	Узел	Knot	Обыч	Созд.-разр.	Неопр.#	2	3 сек.	Жесткость	10
100	Узнать время	Tell Time	Информ	Знание	Мгнов.	1	1 сек.	-	0
103	Узнать местонахождение	Know Location	Информ	Знание	Мгнов.	2	10 сек.	М1, Узнать расположение	2
101	Узнать направление	Find Direction	Информ	Знание	Мгнов.	2	1 сек.	М1	0
101	Узнать расположение	Tell Position	Информ	Знание	Мгнов.	1	1 сек.	Измерить	1
78	Узнать рецепт	Know Recipe	Информ/С-Особое	Пища/Знание	1 день#	3	15 сек.	Удаленная дегустация, Приправа	4
158	Украсть (атрибут)*	Steal Attribute*	Обыч/С-Особое	Некро	1 день	Разл.	1 мин.	Разл.	+
127	Украсть заклинание*	Steal Spell*	Обыч/С-Особое	Метамагия	Навсегда	Разл.	5 сек.	Передать заклинание, Великий отвод заклинания	13
150	Украсть здоровье	Steal Vitality	Обыч	Некро	Навсегда	нет#	1 мин./3 ЕЖ-#	Украсть энергию	4
159	Украсть красоту*	Steal Beauty*	Обыч	Некро	24 часа	Разл.	30 сек.	М3, Изменить лицо, Украсть здоровье	15
158	Украсть молодость*	Steal Youth*	Обыч/С-ЗД	Некро	Навсегда	10 до 30	1 час	Молодость, Старение, Украсть здоровье	13
158	Украсть умение*	Steal Skill*	Обыч/С-Воля	Некро	24 часа	Разл.	1 мин.	М3, Заимствовать умение, Оценепение	9
180	Украсть электроэнергию/ТУ*	Steal Power/TL*	Обыч	Технология	1 мин.	0#	1 сек.	М2, Малое лечение, Проводник электроэнергии	5
150	Украсть энергию	Steal Energy	Обыч	Некро	Навсегда	нет#	1 мин./3 ЕУ-#	Малое лечение	3
66	Укрепить	Fortify	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар	11
137	Умалить ние*	Mindlessness*	Обыч/С-Воля	Разум	1 мин.	8/4	5 сек.	М2, Забывчивость	2
42	Уменьшить другого*	Shrink Other*	Обыч/С-ЗД	Тело	1 час	2/-1 МР/О	10 сек.	М3, Уменьшиться	12
120	Уменьшить объект*	Shrink Object*	Обыч	Созд.-разр.	1 час	Разл.	3 сек.	Сжать объект	15
42	Уменьшиться*	Shrink*	Обыч	Тело	1 час	2/-1 МР/О	5 сек.	М2, Изменить тело	11
185	Уничтожить воду	Destroy Water	Област	Вода	Навсегда	3/0	1 сек.	Создать воду	3
24	Уничтожить воздух	Destroy Air	Област	Воздух	Мгнов.	2	1 сек.	Создать воздух	2
151	Уплотнить	Solidify	Особое	Некро	1 мин.	50/10	1 сек.	Материализовать	3
153	Управление духом	Command Spirit	Обыч/С-Воля	Некро	1 мин.	Разл.	2 сек.	Вызов духа, Изгнать духа	5
142	Ускорение	Haste	Обыч	Движение	1 мин.	2/пункт./П	2 сек.	-	0
66	Ускоренная стрела заклинания	Speed Spell Arrow	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Скорость, Стрела заклинания	18
86	Ускорить время*	Accelerate Time*	Област/С-Особое	Врата	1 мин.	Разл.	2 сек.	М2, ИН 13+, по 2 заклинания 10 школ	20
29	Успокоить зверя	Beast-Soother	Обыч	Животные	Навсегда#	1 до 3	1 сек.	Убеждение или преимущество Понимание животных	0
123	Устойчивость к магии	Magic Resistance	Обыч/С-Воля+М	Метамагия	1 мин.	1 до 5/О#	3 сек.	М1, по 1 заклинанию 7 школ	7
143	Устоять	Hold Fast	Блок	Движение	Мгнов.	1/ярд#	1 сек.	Перемещение	1
83	Фазировать другого*	Phase Other*	Блок	Врата	Мгнов.	3	1 сек.	Фазироваться	5
83	Фазироваться	Phase	Блок	Врата	Мгнов.	3	1 сек.	М3, Планарное смещение или Эфирное тело	5
97	Фантом*	Phantom*	Област	Иллюзия	1 мин.	5/П#	1 сек.	М2, Совершенная иллюзия, Помеха, Перемещение	7
117	Формирование	Reshape	Обыч	Созд.-разр.	1 мин.	6/3	10 сек.	М1, Ослабить, Формировать землю или Формировать растение	8
185	Формировать воду	Shape Water	Обыч	Вода	1 мин.	1/1#	2 сек.	Создать воду	3
24	Формировать воздух	Shape Air	Обыч	Воздух	1 мин.	1 до 10#	1 сек.	Создать воздух	2
50	Формировать землю	Shape Earth	Обыч	Земля	1 мин.	1/25 куб. фут/П	1 сек.	Искать землю	1
182	Формировать металл	Shape Metal	Обыч	Технология	1 мин.	6/П#	1 сек.	М1, Формировать землю или 6 закл. Технологий	2
72	Формировать огонь	Shape Fire	Област	Огонь	1 мин.	2/П	1 сек.	Воспламенение	1
183	Формировать пластик	Shape Plastic	Обыч	Технология	1 мин.	6/3	1 сек.	М1, Формировать растение или 6 закл. Технологий	3
161	Формировать растение	Shape Plant	Обыч	Растение	1 мин.	3/1#	10 сек.	Определить растение	2
111	Формировать свет	Shape Light	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	2/2	1 сек.	Свет	1
113	Формировать тьму	Shape Darkness	Област	Свет-Тьма	1 мин.	2/О#	1 сек.	Темнота	3
186	Ходить по воде	Walk on Water	Обыч	Вода	1 мин.	3/2	4 сек.	Формировать воду	4
25	Ходить по воздуху	Walk on Air	Обыч	Воздух	1 мин.	3/2	1 сек.	Формировать воздух	3
144	Ходить по стенам	Wallwalker	Обыч	Движение	1 мин.	1 за 50фн./П#	1 сек.	Перемещение	1
148	Ходьба по облакам	Cloud-Walking	Обыч	Движение/Погода	1 час	3/2	1 сек.	Ходить по воздуху, Ходить по воде	9
30	Хозяин	Master	Обыч/Блок/С-ИН	Животные	Неопр.	2	1 сек.	Успокоить зверя	1
134	Храбрость	Bravery	Област/С-Воля-1	Разум	1 час	2	1 сек.	Страх	1
81	Хронопортация другого*	Timeport Other*	Обыч/С-Воля+1	Врата	Мгнов.	Разл.	1 сек.	Хронопортация	6
81	Хронопортация*	Timeport*	Особое	Врата	Мгнов.	Разл.	1 сек.	М3, Телепортация	5
81	Хронодвиг	Timeslip	Блок	Врата	Мгнов.	1/сек.#	1 сек.	Хронопортация	6
81	Хронодвиг другого*	Timeslip Other*	Блок	Врата	Мгнов.	1/сек.#	1 сек.	Хронодвиг	7
37	Хрупкость	Frailty	Обыч/С-ЗД	Тело	1 мин.	2 за ЗД-О#	1 сек.	Передать энергию	1

Стр.	Заклинание	Spell Name	Класс	Школа	Длит.	Энергия	Время сопв.	Требования (и их количество)	
71	Хрустальный шар	Crystal Ball	Чары	Чары	Навсегда	1	-	Наложение чар, Прорицание (шар)	13
110	Цвета	Colors	Обыч	Свет-Тьма	1 мин.	2/1	1 сек.	Свет	1
162	Цветение	Blossom	Област	Растение	1 час	2	5 мин.	Рост растений	4
94	Целительный сон	Healing Slumber	Обыч/С-#	Лечение	8 часов#	6 или 10	30 сек.	М2, Сон, Малое лечение	6
52	Частичное окаменение*	Partial Petrification*	Обыч/С-ЗД	Земля	Навсегда	12	3 сек.	М2, Плоть в камень	4
34	Частичное превращение*	Partial Shapeshifting*	Обыч/С-Воля	Животные	1 час	Разл.	10 сек.	М3, Превращение другого, Изменить тело	12
46	Чтение мыслей	Mind-Reading	Обыч/С-Воля	Общение	1 мин.	4/2	10 сек.	Правдолюб или Заимствовать язык	3
88	Чтение тела	Body-Reading	Информ/С-Воля	Лечение	Мгнов.	2	30 сек.	Почувать жизнь или Пробудить	1
39	Чувствительность	Sensitize	Обыч/С-ЗД	Тело	1 мин.	3/2	1 сек.	М1, Оглушение	4
102	Чувство магии	Mage Sense	Информ	Знание	1 мин.	3/2	1 сек.	Обнаружить магию	1
154	Чума	Pestilence	Обыч	Некро	Навсегда	6	30 сек.	М1, Украсть здоровье, Разложение	7
196	Шоковое касание	Shocking Touch	Касат	Погода/Воздух	Мгнов.	1 до 3	1 сек.	Молния	7
195	Шторм	Storm	Област	Погода/Воздух/Вода	1 час	1/50/О	1 мин.	Дождь, Град	10
173	Шум	Noise	Област	Звук	5 сек.	4/2	1 сек.	Стена тишины	3
36	Щекотка	Tickle	Обыч/С-Воля	Тело	1 мин.	5/5	1 сек.	Спазм	2
167	Щит	Shield	Обыч	Защита	1 мин.	Разл.	1 сек.	М2	0
124	Щит от заклинаний	Spell Shield	Област	Метамагия	1 мин.	3/2	1 сек.	М2, Защита от наблюдения, Устойчивость к магии	8
168	Щит от снарядов	Missile Shield	Обыч	Защита	1 мин.	5/2	1 сек.	Перемещение или Щит	1
170	Щит телепортации	Teleport Shield	Област	Защита/Врата	1 час	1/О#	10 сек.	Сторожевой пёс, либо Щит от заклинаний либо Телепортация	7
139	Экстаз*	Ecstasy*	Обыч/С-Воля	Разум	10 сек.	6	3 сек.	М2, Контроль эмоций	4
57	Энергия	Power	Чары	Чары	Навсегда	Разл.	-	Наложение чар, Восстановление энергии	12
69	Энергокамень	Powerstone	Чары	Чары	Навсегда	20	-	Наложение чар	11
70	Энергокамень одной школы	One-College Powerstone	Чары	Чары	Неопр.	12	-	Наложение чар	11
146	Эфирное тело*	Ethereal Body*	Обыч	Движение	10 сек.	8/4	30 сек.	6 закл. Движения или М3 и Тело из воздуха	4
107	Эхо прошлого	Echoes of the Past	Обыч	Знание/	1 мин.	2/2#	10 сек.	М2, История, Голоса Звук	7

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

- «Действующие постоянно» предметы, 19.
«Святые» заклинания, 200.
Алкахест, 220.
Алфавит Огам, 209.
Алхимики, 18.
Алхимические обереги, 220; предметы, 210; использование предметов, 212; лаборатории, 211; талисманы, 220.
Алхимическое противоядие, эликсир, 217.
Алхимия, 210.
Алхимия, умение, 210.
Альтернативные магические ритуалы, 9.
Альтернативные требования, 200.
Альтернативные системы магии, 199.
Анализ алхимических оберегов, 220.
Анализ эликсиров, 212.
Бдение, заклинание, 200.
Безумие, эликсир, 215.
Благословить, заклинание, 200.
Блокирующие заклинания, 8, 12.
Боевой эликсир, 214.
Божественное зачарование, заклинания, 199.
Бросок успешности зачарования, 17.
Быстрое и ненадежное зачарование, 17, 20, 22.
Вариации, 199.
Вечный покой, заклинание, 200.
Вечный покой, эликсир, 217.
Возгонка, заклинание, 211.
Волшебники-алхимики, 211.
Воскрешение, эликсир, 218.
Восприятие, 212.
Вредоносные эликсиры, 214.
Временные заклинания, 10.
Время и стоимость создания алхимических оберегов, 220.
Время сотворения заклинаний, 7; синтаксических, 203.
Всадник, эликсир, 214.
Выносливость, эликсир, 214.
Высокий уровень умения и стоимость поддержания, 10.
Гибридизация, эликсир, 217.
Глаголы, 202, 206.
Глоссарий, 5.
Глупость, эликсир, 215.
Гнусность, эликсир, 215.
Гомункулус, 221.
Гримуар, 6.
Грузчик, эликсир, 214.
Дарованная сила, преимущество, 200.
Дельцы, 21.
Длительность заклинаний, 9; синтаксических, 203.
Длительные заклинания, 10.
Доверчивость, эликсир, 219.
Долгий сон, эликсир, 217.
Доступность эликсиров, 213.
Другие ритуальные идиомы, 200.
Дружелюбие, эликсир, 219.
Духовное Звание, преимущество, 199.
Жреческая магия, 199.
Забычивость, эликсир, 219.
Зависть, эликсир, 215.
Заклинания Воды, 184.
Заклинания воздуха, 23.
Заклинания Врат, 80.
Заклинания движения, 142.
Заклинания Животных, 29.
Заклинания зачарования, 10, 14, 56.
Заклинания Защиты и предупреждения, 166.
Заклинания Звука, 171.
Заклинания Земли, 50.
Заклинания Знаний, 100.
Заклинания Иллюзий и создания, 95.
Заклинания Контроля разума, 133.
Заклинания Контроля тела, 35.
Заклинания Лечения, 88.
Заклинания Молнии, 12.
Заклинания Некромантии, 149.
Заклинания Общения и понимания, 44.
Заклинания огня, 72.
Заклинания пищи, 77.
Заклинания Погоды, 193.
Заклинания Починки и поломки, 115.
Заклинания Растений, 161.
Заклинания Света и Тьмы, 110.
Заклинания Технологии, 175.
Заклинания, 5; областные, 11; блокирующие, 8, 12; отмена, 10; сотворение, 7; жреческие, 199; рассеивание, 14; длительность, 9; зачарование, 10, 14; информационные, 13; мгновенные, 10; разработка, 14; длительные, 10; поддержка, 9; контактные, 11; метательные, 12; одна попытка, 10; постоянные, 10; созданные игроками, 15; стандартные, 11; сопротивляемые, 13; тайны, 9; временные, 10.
Заклинания, одной попытки, 10.
Заклинания, созданные игроками, 15.
Заклинатель, 7.
Заучивание чар, 201.
Зачарование, 16; броски успеха, 17.
Зачарование, и экономика, 21; быстрое и ненадежное, 17, 22; медленное и надежное, 18, 22; без предметов, 18; без заклинаний, 18; поддержание, 21.
Зачарователи, 21.
Здоровье, эликсир, 217.
Зелье, 213.
Знание трав, умение, 211.
Игрок, эликсир, 216.
Идентификация магических предметов, 19, 212.
Идеограммы-символы, 206.
Изгнать зомби, заклинание, 200.
Изобразительное искусство (Каллиграфия), умение, 207.
Изобретатели-алхимики, 211.
Изобретатель, преимущество, 211.
Изучение магии, 6.
Импровизированная магия, 201.
Ингредиенты, магические, 8.
Информационные заклинания, 13.
Использование алхимических оберегов, 220.
Использование алхимических предметов, 212.
Использование магических предметов, 19.
Использование символьных чар на предмете, 208.
Истинная земля, заклинание, 211.
Истинная кислота, заклинание, 211.
Истинное зрение, эликсир, 216.
Исцеление, эликсир, 217.
Каменное сердце, эликсир, 218.
Классы заклинаний, 11.
Количество требований, 200.
Контактные заклинания, 11.
Контроль животных, эликсир, 213.
Контроль магических предметов, 19.
Контроль над наложением чар ИП, 17.
Контроль птиц, эликсир, 213.
Концентрация и поддержка, 10.
Критический провал, 7.
Лаборатории, алхимические, 211.
Лидерство, эликсир, 214.
Любовь, эликсир, 219.
Магически заряженные материалы, 222.
Магические ингредиенты, 8.
Магические посохи, 13.
Магические предметы, 16; покупка, 20; идентификация, 19, 212; продажа, 21; использование, 19.
Магические ритуалы, 8.

- Магические способности, эликсир, 216.
- Магичность, 5.
- Магия, основанная на преимуществах, 201.
- Магия, основанная на преимуществах, 201; церемониальная, 12, 16; жреческая, 199; школы, 11; импровизированная, 201; изучение, 6; принципы, 5; ритуальная, 200; символическая, 205; синтаксическая, 202; универсальная, 202.
- Мазь, 213.
- Мана, 5, 6.
- Мастера-зачарователи, 21.
- Мастерение синтаксической магии, 204.
- Материалы, магически заряженные, 222.
- Мгновенные заклинания, 10.
- Медицинские эликсиры, 217.
- Медленное и надежное зачарование, 18, 20, 22.
- Мета-заклинания, 121.
- Метательные заклинания, 12.
- Многочисленные слова, 203.
- Модификаторы дальних дистанций, 14.
- Молодость, эликсир, 218.
- Мудрость, эликсир, 219.
- Музыка, эликсир, 219.
- Невидимость, эликсир, 216.
- Ненависть, эликсир, 215.
- Неоднократное зачарование, 18.
- Неудачливость, эликсир, 215.
- Неуязвимость, эликсир, 214.
- Обаяние, эликсир, 218.
- Обереги, 220.
- Обереги, алхимические, 220.
- Областные заклинания, 11; на боевой карте, 13.
- Обнаружение алхимических оберегов, 220.
- Обнаружение эликсиров, 212.
- Огненный шар, заклинание, 12.
- Ограничение эффекта, 9.
- Оличение, эликсир, 217.
- Описания заклинаний, 22.
- Опьянение, эликсир, 219.
- Острое зрение, эликсир, 219.
- Отвлечение, 7.
- Отмена заклинаний, 10.
- Память, эликсир, 219.
- Переименование заклинаний, 201.
- Персонажи-волшебники, 15.
- Пир монаха, заклинание, 200.
- Плодородие, эликсир, 217.
- Погибель, заклинание, 18.
- Подводное дыхание, эликсир, 216.
- Поддержка заклинаний, 9.
- Поддержанные чары, 21.
- Поиск учителя, 6.
- Покупка магических предметов, 20.
- Полет, эликсир, 216.
- Порошок, 213.
- Посохи, магические, 13.
- Постоянные заклинания, 10.
- Правда, эликсир, 219.
- Предвидение, эликсир, 218.
- Предметы, алхимические, 210; магические, 16; многократно зачарованные, 18.
- Прерывание, 18.
- Привлекательность, эликсир, 216.
- Принципы магии, 5.
- Природная атака, умение, 12.
- Пробуждение, эликсир, 217.
- Провал, 7.
- Продажа магических предметов, 21.
- Развратность, эликсир, 215.
- Разговор с животными, эликсир, 213.
- Разочарование, эликсир, 215.
- Разработка новых заклинаний, 14, 202.
- Разработка новых эликсиров, 212.
- Ранение, 7.
- Рассеивание заклинаний, 14.
- Рассеять одержимость, заклинание, 200.
- Растворитель, универсальный, 220.
- Реанимация, эликсир, 217.
- Регенерация, эликсир, 218.
- Результаты синтаксических заклинаний, 204.
- Ремесленник, эликсир, 219.
- Рисование пальцем, 208.
- Рисование символов, умение, 205, 208.
- Ритуалы, магические, 8.
- Ритуальная магия, 200.
- Ритуальные идиомы, 200.
- Руны Футарка, 208, 209.
- Самовлюбленность, эликсир, 215.
- Свитки, 207.
- Связь синтаксических заклинаний, 204.
- Святость, 199, 200.
- Секреты, алхимические, 211.
- Сила магического предмета, 17.
- Сила, эликсир, 214.
- Символическая магия, 205.
- Символьные жезлы, 208.
- Символьные начертания, 207.
- Синтаксическая магия, 202; Мастерение, 204; связь, 204.
- Скорость, эликсир, 214.
- Скрытность, эликсир, 214.
- Скрытые таланты, 201.
- Слабость, эликсир, 215.
- Слова силы, 203.
- Слова, 202.
- Слух, эликсир, 219.
- Смена поддерживаемых заклинаний, 10.
- Смерть, эликсир, 215.
- Создание алхимических предметов, 210.
- Создание персонажа-волшебника, 15.
- Созревание, заклинание, 211.
- Сон, эликсир, 218.
- Сопrotivляемые заклинания, 13; синтаксической магии, 204.
- Сотворение заклинаний, 7; символической магии, 206; синтаксических заклинаний, 203.
- Сотворение с начертанных символов, 207.
- Спокойствие, эликсир, 218.
- Стандартные заклинания, 11.
- Старение, эликсир, 215.
- Стоимость эликсиров, 213.
- Стоимость энергокаменей, 20.
- Странствующие зачарователи, 21.
- Страх, эликсир, 215.
- Существительные, 202, 206.
- Таблетка, 213.
- Таблица заклинаний, 223.
- Таблица критических провалов заклинаний, 7.
- Тайные заклинания, 9.
- Тауматология, умение, 15, 200.
- Типы длительности, 10.
- Только в чрезвычайных ситуациях, ограничение, 201.
- Трансформация, 204.
- Трансформация, эликсир, 216.
- Требования веры, недостаток, 199.
- Требования, 6.
- Убийца драконов, эликсир, 213.
- Удача, эликсир, 216.
- Укорочение цепочек требований, 201.
- Универсальная магия, 202.
- Универсальное противоядие, эликсир, 218.
- Универсальный растворитель, 220.
- Уровни по умолчанию, заклинаний, 202.
- Успех, 7.
- Устойчивость к боли, эликсир, 216.
- Устойчивость к магии, к эликсирам, 213.
- Устойчивость к магии, эликсир, 216.
- Устойчивость к огню, эликсир, 216.
- Учитель, 6.
- Философский камень, 221.
- Фокусы, 203.
- Формулы, алхимические, 211.
- Формулярный, 211.
- Химия, 212.
- Ходьба по воде, эликсир, 216.
- Цель, 7.
- Цепочки требований, укорочение, 201.
- Церемониальная магия, 12, 16.
- Церковный сан, преимущество, 199.
- Чувство маны, 6.
- Школы магии, 11.
- Штуковины, преимущество, 211.
- Экзотические вещества, 220.
- Экономика и зачарование, 21.
- Эликсиры боевых способностей, 214.
- Эликсиры ментального контроля, 219.
- Эликсиры ментальных способностей, 218.
- Эликсиры умений и физических способностей, 219.
- Эликсиры, 212.
- Энергостойкость, 8; синтаксических заклинаний, 203.
- Языковая символическая магия, 206.

[illegible]

MAGIC IS EVERYWHERE



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com

