

ЗАГОВОРЫ

БЛАГОСЛОВЕНИЕ (Wis)

Легким прикосновением и словом надежды, это заклятие позволяет чародею помочь союзнику с определенной задачей, давая +2 к единственному броску. Когда заклинатель творит магию, он должен назвать задачу, к выполнению которой будет приложен бонус (например «Выпад против врага!» или «Выкуй этот #@%\$ский меч!»).

Заклинатель может дать еще больший бонус, добавляя +1 за каждый -5 штраф к своему броску.

Десница Друида (Wis)

Прикосновением десницы друид может заставить усохшее и несозревшее зацвести. Неважно, насколько у него маленький сад, урожай обеспечен. Обычное использование этой магии на одно растение вызывает мгновенное созревание, и в двойном темпе, примененное на сад.

Это заклятие может излечить больное или засохшее растение, но со штрафом -3 к броску. Когда ветер правильный, чародей может заставить деревья поведать свои тайны, а со штрафом -6 вести с ними диалог, хотя они часто беседуют чуждым человеку способом.

Звериный Язык (Wis)

Этим заклятием чародей может говорить на языке животных или воззвать к ним, как волк воем созывает стаю. Возможно говорить с любым неволшебным зверем. Произнесение этого заклятия также вызывает расположение тех животных, которые, в ином случае, скрылись бы или напали.

Заклинатель может попытаться говорить с разными видами зверей, но получая штраф -3 к броску за каждый новый вид. В случае попытки убедить животных поступать непривычным своей природе образом, заклинатель также терпит штраф -3. Звери не склонны подвергать себя опасности, хотя бросок со штрафом -6 способен заставить пересмотреть свои убеждения.

Колдовской Звук (Int)

Чародей, владеющей этим заклятием - творец обмана слуха и может производить звуки взмахом руки. Шумы наподобие шагов, грохота и криков в полном его распоряжении. Обычно это заклятие производит тихие, неясные звуки.

Заклинатель может сделать бросок со штрафом, чтобы сделать воспроизведение громче или четче. Например, слабо различимая музыка обойдется в -3, в то время как конкретная песня непосредственно позади цели в -6.

МОРОК (Int)

Посредством этого заклятия можно творить беззвучные изображения. Эти иллюзии - простые видения без глубины или веса. Обычное применение создает изображение маленького неподвижного объекта, невпеча-

ляющего дизайна.

Волшебник может сотворить большее или более подробные изображения со штрафом -2 к броску. Создание движущихся иллюзий куда как сложнее, и требуют штрафа в -4.

СВЕТ (Int)

Этим заклятием вызывается крохотный волшебный огонек. Этот огонек может зажечься на физическом объекте, таком как амулет или навершие посоха, или просто как парящий светящийся шарик. Заклятие производит достаточно, чтобы осветить область в 30 ярдов. Он тускл, но его хватает, чтобы читать.

Сглаз (Wis)

Заклинатель выбирает цель и шепчет проклятие. Чародею нужно определить конкретное действие, наподобие «удар мечом», «взбирание на дерево» или «разговор с дворянином». Жертва получает штраф -1 к следующему броску на заявленное действие.

Заклинатель может усилить проклятие до штрафа в -2, но при том терпит -3 к собственному броску заклятия. Можно пробросить со штрафом -6, чтобы распространить время действия проклятия до ближайшего заката или рассвета солнца.

Ясновидение (Int)

Чародей, произнесший это заклятие, может видеть различные виды духов: призраков мёртвых, фей и демонов. Заклятие позволяет только видеть, для общения нужно знать язык духа.

С этим заклятием заклинатель может попытаться подчинить духа, если знает его Истинное Имя.

ЗАКЛИНАНИЯ

ВДОХНОВЕНИЕ

Дальность: Рядом

Продолжительность: 3 раунда/уровень

Спасбросок: Нет

Заклинатель призывает мистическую силу, чтобы помочь себе и союзникам, увеличивая их мастерство, храбрость и все такое. В пределах действия волшебник и его спутники получают бонус +1 к атаке и всем своим спасброскам.

ВЕРНЫЙ УДАР

Дальность: На себя

Продолжительность: 1 раунд

Спасбросок: Нет

Чародей касается кромки оружия, предоставляя магии направить его руку. Если он атакует на следующий раунд после произнесения, то получает бонус +10 к попаданию и может поразить бестелесных или неуязвимых о обычному оружию существ. Кроме того, он наносит 2/уровень дополнительных пункта урона. Волшебник должен совершить атаку сразу на следующем раунде после произнесения, иначе магия рассеивается.

Взгляд Медузы

Дальность: Рядом

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Да

Цель замирает под взглядом заклинателя. На время действия заклинания, в случае провала спасброска, цель полностью неподвижна, однако должна оставаться невредимой. Если атаковать, она поражается автоматически, но магия рассеивается.

Волшебная Стрела

Дальность: Рядом

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Когда волшебник произносит это быстрое и смертоносное заклинание, снаряд чародейской энергии безошибочно поражает цель в пределах видимости. Снаряд наносит $d6+1$ урона. Волшебник может призывать дополнительный снаряд раз в три уровня, то есть два снаряда на третьем уровне, три на шестом, etc. Метая больше чем один снаряд, волшебник может направить их как в одну, так и в разные цели.

Вспышка Блеска

Дальность: Рядом

Продолжительность: мгновенно

Спасбросок: Да

Чародей складывает пальцы обеих рук в древний жест света, затем хлопает ими с резким щелчком, сотворяя вспышку ослепительного света. Все в области действия, кроме самого волшебника, должны сделать спасбросок, или быть ослепленными на $2d6$ раундов.

Запутанность

Дальность: Рядом

Продолжительность: 10 раундов

Спасбросок: Да

По велению чародея, все окрестные растительные побеги вытягиваются и изгибаются, чтобы схватить и удерживать любого, кроме заклинателя, в области действия. Удачный спасбросок позволяет медленное и осторожное движение, со скоростью не более 10 футов за раунд.

Зов Роя

Дальность: Рядом

Продолжительность: Концентрация

Спасбросок: Нет

Заклинатель шепчет резким повелительным тоном и его зов стелется по земле. Рой мелких животных, таких как летучие мыши, крысы или насекомые собираются в области и перемещаются примерно следуя указаниям. Существа в рою определяются местной фауной. Оказавшиеся в рое получают 1 урон/ход. Рой стабилен, пока заклинатель концентрирует волю, он должен сосредоточиться на удержании заклинания и не может делать ничего иного, иначе магия рассеивается.

Изгнание Мертвецов

Дальность: Рядом

Продолжительность: 10 минут/уровень

Спасбросок: Да

Это заклинание вызывает иррациональный у всех видов нежити. Когда заклинатель творит эту магию, каждый поднятый мертвец рядом должен сделать спасбросок от магии или бежать в ужасе, пока действует заклинание. По прекращении магии, цели действуют свободно.

Ложный Друг

Дальность: Рядом

Продолжительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Да

Магия очаровывает. Если цель подведет её Спасбросок, то примет заклинателя за доброго приятеля или союзника, которому доверяет. И хотя цель не пойдет на самоубийство, но приложит все силы, чтобы угодить заклинателю на дружеских основаниях. Если цель агрессивна чародею и его союзникам, то получает +5 к спасброску. Произнесенное в бою, это заклинание теряет силу, противостоя инстинкту самосохранения цели.

Мистический Барьер

Дальность: На себя

Продолжительность: 5 раундов/уровень

Спасбросок: Нет

Волшебник концентрирует чародейские энергии в плотный щит перед собой, получая +6 АС против атак во время действия магии.

Нет Пути

Дальность: Прикосновение

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

С прикосновением и словом власти чародей запирает обычную дверь или ворота так, что никто не может их преодолеть. Решительный противник может разбить дверную коробку и петли, но дверь просто не сдвинется с места.

Определение Натуры

Дальность: Рядом

Продолжительность: Моментально

Спасбросок: Да

Волшебник проницателен и мудр, и вовремя произнесенное заклинание способно принести много знаний о собеседнике. С помощью этого простого, но мощного заклинания заклинатель определяет мировоззрение видимой ему цели. Кроме того, он может ощутить сверхъестественную натуру цели, например, если она одержима демоном, закрытая вуалью гламура фея, дракон в человеческом обличье или другой чародей. Если цель делает успешный спасбросок, заклинатель ничего не узнает.

ОТРЕЧЕНИЕ

Дальность: Рядом

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Да

Чародей творит знак изгнания и пытается отправить одного неупокоенного духа в родную сферу. Цель должна сделать спасбросок или немедленно вернуться на родной план. Это заклинание действует только на существ других планов существования, но не на духов Природы.

ПАДЕНИЕ ПЕРОМ

Дальность: Прикосновение

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Нет

Резким взмахом руки и шепотом чародея цель падает не быстра пушинки, сводя на нет повреждения при приземлении. Конечно, когда цель все еще в воздухе, а заклинание потеряло свою силу, головокружительное падение обеспечено.

ПУГАЮЩИЕ ПРИСУТСТВИЕ

Дальность: Рядом

Продолжительность: 2 раунда/уровень

Спасбросок: Да

Под действием магии заклинатель двигается и говорит жутким, пугающим образом, так что противник испытывает неконтролируемый ужас. Чародей может обратить магию на новую цель каждый раунд, вызывая желание бежать, прятаться или свернуться комком на время действия магии. Успешный спасбросок позволяет игнорировать заклинание.

ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ

Дальность: Рядом

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Да

Чародей протягивает руки, его глаза загораются диким огнем, а из кончиков пальцев брызжет пламя широкой дугой на 5 футов, нанося d3 плюс 2/уровень урона всем на его пути. Цели с успешным спасброском получают половину урона.

СЛОВО ХРАБРОСТИ

Дальность: Рядом

Продолжительность: 3 раунда/уровень

Спасбросок: Нет

Волшебник вызывает к силе собственного духа и, перекрикивая шум, делится ею со своими друзьями и союзниками. Пока магия действует, все члены партии заклинателя перестают убегать в ужасе и игнорируют любые эффекты страха. Если они должны были совершать некие спасброски от этих эффектов, то теперь они автоматически успешны.

СЛОВО-ПРИКАЗ

Дальность: Рядом

Продолжительность: 1 раунд

Спасбросок: Да

Чистой силой воли чародей может заставить цель повиноваться команде из одного единственного слова. Цель не станет причинять себе непосредственный вред, но в остальном немедленно выполнит приказ. Успешный спасбросок позволяет цели проигнорировать заклинание.

ТИШИНА

Дальность: Рядом

Продолжительность: 2 раунда/уровень

Спасбросок: Нет

Заклинатель воздевает руки в тайном жесте и одеяло плотной тишины покрывает область вокруг него. На время действия магии никакой звук, будь то речь или шум сражения, не будет слышен.

УБЕЖИЩЕ

Дальность: На себя

Продолжительность: 3 раунда/уровень

Спасбросок: Да

Заклинатель создает безопасную обитель вокруг себя. Любой, пожелавший атаковать его, должен сделать спасбросок, или находит себя неспособным на это. Магия рассеивается, если заклинатель предпринимает некое агрессивное действие.

ЦЕЛИТЕЛЬНАЯ ДЛАНЬ

Дальность: Прикосновение

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Возможно, самая востребованная магия. Целительная длань позволяет заклинателю спасти даже тех, кто серьезно ранен. Чародей касается раны и наполняет её силой жизни. Цель восстанавливает d8 очков жизни.

ШАГ БЕЗ СЛЕДА

Дальность: Прикосновение

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Прикосновение волшебника дарует благословение земли и цель может пройти по любой поверхности, такой как грязь, снег или подлесок, не оставляя следов

Возможно, самая востребованная магия. Целительная длань позволяет заклинателю спасти даже тех, кто серьезно ранен. Чародей касается раны и наполняет её силой жизни. Цель восстанавливает d8 очков жизни.

ШЕПОТ ВЕТРА

Дальность: Далеко

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Чародей говорит с ветром на его воздушном языке, а тот доносит это послание до человека, известного чародею. Такое сообщение может пролететь довольно далеко, примерно с миль/уровень, достигая даже отдаленных персон.

РИТУАЛЫ I-го уровня

ВЕДЬМИН СТРАЖ (INT)

Дальность: Рядом

Продолжительность: 10 часов

Спасбросок: Нет

Обходя защитным кругом место привала, чародей защищает себя и союзников от внезапного нападения. После окончания ритуала круг будет сопровождать резким пронзительным, как вой баньши, звуком пересечение очерченной области, которая немногим больше 20 футов в диаметре.

Для ритуала требуется достаточно песка, чтобы обозначить границу защищенного круга, который нужно просыпать тонкой стружкой, двигаясь по кругу и читая заклинания по сторонам света. Также в центре должен быть расположен медный колокольчик, который будет уничтожен, если круг пересекут злоумышленники. В противном случае, колокольчик можно использовать снова.

ВОЛШЕБНАЯ БРОНЯ (INT)

Дальность: На себя

Продолжительность: 1 месяц

Спасбросок: Нет

Чародей выводит черепашьей кровью руны на теле, заклиная его на прочность. Он получает +4 АС. При каждом его ранении магия слабеет. Когда накопится 8 пунктов урона, эффект ритуала исчезнет. Сумма урона, которая отменит эффект увеличивается на один каждый уровень, например заклинатель 3-го уровня должен накопить 11 урона, прежде чем потеряет бонус к АС.

Кроме руновязи, волшебник должен расплавить пять серебряных монет и вылить расплав на тыльную сторону усеянной рунами левой руки. Металл не обожжет, но с шипением испарится, руны исчезнут, а эффект вступит в силу.

ДОБРАЯ ЯГОДА (WIS)

Дальность: Прикосновение

Продолжительность: Постоянная

Спасбросок: Нет

С благословения незримого мира, затронутая этим ритуалом ягода становится источником целительной силы. Ритуал благословляет 2d4 ягоды, и поедание одной из них восстанавливает 1 пункт здоровья.

Лучшее сырье - это плоды, выращенные самим заклинателем, но подойдут любые целые и свежие ягоды. Заклинатель должен вымыть плоды в чистой ключевой воде и хранить никогда ранее не используемом кисете, шитом самостоятельно.

ЗАЩИТНЫЙ КРУГ (INT)

Дальность: Рядом

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Да

Чародей рисует сложную систему кругов и защитных пентаклей, формируя барьер против созданий Хаоса. Любое существо с хаотическим мировоззрением не может войти в круг без удачного спасброска. Даже если он преодолеет границу круга, внутри его ожидает штраф -2 на атаку, в то время как союзники внутри получают +2 к спасброскам против него.

Другие версии этого ритуала могут защищать от разных категорий существ. Есть рецепты от Порядка, Фей или Драконов.

Чтобы нарисовать круг, заклинателю нужен кусок мела и порошок серебра (стоимостью примерно в 20 монет).

МОГУЧИЙ ПОСОХ (WIS)

Дальность: Прикосновение

Продолжительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Нет

Заклинатель наполняет свою дубину, трость или посох волшебной силой разить врагов. Оружие получает бонус +1 к атаке и урону, а также может повредить противнику, иммунного к обычному оружию. Этот ритуал эффективен только простым оружием из дерева.

В ходе ритуала чародей толчет рог пестом в ступке, после чего развеивает полученный порошок вдоль посоха или иного подходящего оружия, шепча слова силы. Ступка с пестом остаются в порядке, но рог тратится на процесс.

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА (INT)

Дальность: Рядом

Продолжительность: 1 день/уровень

Спасбросок: Нет

Также известный как «друг волшебника», невидимый слуга - дух из иного мира, вызванный чарами и волей заклинателя. Дух невидим и бестелесен, но может поднимать и нести небольшие предметы, отворять двери, наводить порядок. Он повинует бездумно и тихо, не покидая далеко заклинателя. Он не сражается за хозяина и не очень силен, но способен нести около 40 фунтов веса.

Этот ритуал требует от чародея успеть изготовить маленькую, часто уродливую фигурку за час; некоторые вырезают её из дерева, другие обходятся ветками и соломой. Обработывая эту фигурку, волшебник вырезает ножом на ней руны, затем окунает в чистую ключевую воду. После чего идол предаётся огню, а заклинатель громко взывает к духу из-за Завесы.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ АРКАНЫ (INT)

Дальность: Рядом

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Этим ритуалом заклинатель выявляет свойства волшебных предметов. Определяется только магия, связанная с вещью, но не специфика использования. Например, чародей может определить кольцо обращения в змею как нечто с силой преобразования, но не узнать, в кого.

Ритуал представляет из себя около часа интенсивного исследования предмета, включающее в себя мелкие заклинания прорицания и различные эксперименты. Чтобы это сделать, нужны основные алхимические компоненты, такие как соли, травы и различные жидкости разной редкости, а также тишина и покой.

Провал броска ритуала обычно означает ложные предположения о силах предмета. Этот ритуал не может дать понимание могущественных артефактов, хотя и может определить основные свойства подобных вещей.

ПЕЧАТЬ МАГА (INT)

Дальность: Прикосновение

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

У каждого заклинателя есть своя отметка, тщательно продуманная и уникальная руна. Этот ритуал позволяет оставлять свою метку на любом неволшебном материале, вроде камня или металла. Руна навсегда остаётся на поверхности, исчезая только если предмет разрушен. Чародей может сделать метку видимой всем, или только для понимающих (других магов или волшебных существ).

Чтобы отметить предмет, заклинатель должен зажечь новую свечу и накапав воска, закрепить её там, где хочет разместить метку. Затем, уколов палец серебряным стилусом, им и кровью выводит знак не менее семи раз. На седьмом знаке кровь исчезнет, свеча рассыпется, стилус треснет, но метка останется.

СОБИРАТЕЛЬ ТУМАНОВ (INT)

Дальность: Рядом

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Нет

Этот ритуал позволяет чародею вызывать плотную завесу тумана в ближайшей области. Туман сильно ухудшает видимость, оказавшиеся в нем едва видят собственные ноги. Погода не сказывается на колдовском тумане, хотя штормовой ветер может его развеять.

Заклинатель, пожелавший вызвать туман должен петь на языке ветра и выполнять тщательно продуманные жесты не менее час, воскуривая фимиам. Как кульминацию, с последними словами он должен проглотить перо из хвоста хищной птицы.

ФАМИЛЬЯР (INT)

Дальность: Далеко

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Адепты тайных искусств часто избегают простых людей, которые не понимают их занятий, но некоторые находят себе утешение в заведении фамильяра - маленького, умного и волшебного зверька. Этот ритуал позволяет заклинателю определить местоположение подходящего животного и привязать его к себе. Фамильяр считается за союзника.

Чародей должен найти тихое спокойное место и сжечь на серебряном блюде помёт искомого вида животных вместе с редкими травами, фимиамом и любимой едой животного. Если подходящий зверёк в десятимильном радиусе, он почует зов и явится через час после утомительного ритуала. Животное ещё не ваш фамильяр, однако вы должны осторожно приручать его в течении сезона, держа при себе. Только тогда оно сможет называться вашим фамильяром.

Фамильяры более умны, чем обычные животные, соревнуясь интеллектом со средним человеком. Они могут общаться с хозяином через странную комбинацию животных звуков, человеческой речи, языка тела и эмпатии. Концентрацией воли чародей может видеть глазами своего животного. Хозяин и питомец не могут быть разделены надолго, находясь далеко друг от друга, они становятся раздражительными и подавленными, и будут пытаться встретиться любым способом. Вид животного-фамильяра - личный выбор волшебника. Обычно это маленькие зверьки вроде кроликов, птиц или лягушек. Обыкновенная кошка также неплохой выбор. Большинство фамильяров имеет те же параметры, что и соответствующие звери из главы Бестиарий (которую я не перевёл). У летучих мышей и собак свои параметры, и они тоже прекрасный выбор.

Персонаж, начавший игру с знанием этого ритуала, могут предложить, что уже сотворили его и играть с уже прирученным фамильяром.

ЧАРОДЕЙСКИЙ СКАКУН (INT)

Дальность: Рядом

Продолжительность: 11 часов

Спасбросок: Нет

Волшебники и чародеи старины путешествовали на черных конях с горящими глазами. Этот ритуал вызывает подобного коня на службу заклинателю. Животное не возит иных всадников и после одиннадцати часов скачки обращается в туман. Оно быстрее обычных лошадей, а его копыта не издают привычного цоканья.

Для призыва скакуна заклинатель должен в течении часа сидеть неподвижно, произнеся одно неразборчивое слово в кульминации ритуала: имя темного жеребца. После он должен навьючить появившегося коня уздечкой и седлом из черной кожи, никогда ранее не используемыми. Они исчезнут после вместе с животным, когда он покинет наш мир.