

## Белая магия

Как написано в главе об охотниках, персонажи игроков могут изучать заклинания, если найдут учителя или текстовый источник, например, древний свиток, и обращаться с ними как с новыми талантами. Ниже приведен список типичных заклинаний белой магии, которые охотники могут встретить во время приключений.

**Взгляд внутрь (ВСП, белая магия):** Заклинание из области ясновидения: при помощи Взгляда внутрь можно смотреть сквозь предмет, которого персонаж касается. За каждый успех при проверке ВСП + УТ (Взгляд внутрь, 1 ЕД за успех) можно посмотреть сквозь ~20 см твердого материала типа камня, металла или дерева. Для двери нужен 1 успех, для стены дома – 2 успеха, для городской стены – 5 и более успехов.

**Экзорцизм (ВОЛ, белая магия):** Экзорцизм изгоняет демона из тела живого существа. Обычно при этом читаются пассажи из библии, но основную роль играет воля экзорциста, противостоящая воли демона. Процесс может длиться много часов, в течение которых демон мобилизует свои силы, чтобы защитить себя. Часто он призывает своих слуг, чтобы они досаждали экзорцисту и его соратникам.

Обычно Экзорцизм выполняется как кумулятивная проверка каждые 10 минут. Экзорцист тратит 2 ЕД за бросок, кидает ВОЛ + УТ (Экзорцизм) и записывает успехи как Очки Экзорцизма. Общее количество необходимых успехов равно уровню НПС демона  $\times 4$ . Чтобы изгнать демона уровня 5, нужно 20 кумулятивных успехов. Сеанс экзорцизма могут проводить несколько человек и складывать свои успехи, но они все не должны участвовать в бою или других активностях. Также охотники могут сменять друг друга, продолжая работу предшественника, если процесс не был прерван. Демон будет сопротивляться после каждого раунда, совершая собственные атаки или призывая своих слуг.

Персонаж, который знает настоящее имя демона, удваивает полученные успехи.

**Снятие проклятья (ВОЛ, белая магия):** Это заклинание используется для рассеивания сильных проклятий или даже Заклятий, а в слабой форме также страха. Определи цель, находящуюся под действием проклятья, Заклятья или страха, и брось ВОЛ + УТ (Снятие проклятья). За каждый успех цель теряет 1 уровень страха или проклятья. Стоимость в ЕД зависит от силы эффекта. Простые проклятья стоят 2 ЕД за успех, страх – 3 ЕД, Заклятья – 10 ЕД за успех.

При помощи этого заклинания можно избежать эффектов проклятых или злобещих артефактов. Каждый успех стоит 2 ЕД и позволяет заглушать эффект на 10 минут.

**Духовное наставление (ВОЛ, белая магия):** Заклинатель концентрируется и не может выполнять в эту фазу других действий, кроме сотворения заклинания. Если он будет атакован или получит повреждения, это не нарушит концентрации, но если он будет двигаться, уклоняться, парировать или выполнять Действия, заклинание закончится. В битве заклинание активируется за 2 ОД и 2 ЕД. В фазе ИНИ О заклинатель может распределить оставшиеся у него ОД между своими союзниками, причем каждый может получить максимум 1 ОД. Получатели должны находиться поблизости и в поле видимости (в пределах 100 метров).

**Божье возмездие (ВОЛ, белая магия):** Это мощное заклинание, лишаящее Существ Ночи ЕД. Существа с магическими силами особенно уязвимы перед этим оружием. Заклинатель тратит 5 ОД и 4 ЕД за уровень НПС, причем он может сам «выгореть» при использовании заклинания. Если у него недостаточно ЕД, он теряет сначала ЕМ, а потом ЕЗ. Существо теряет 1Д6 ЕД за уровень НПС. Так, существо уровня 4 теряет 4Д6 ЕД (в среднем 14).

**Ясновидение (ИНТ, белая магия):** Ясновидение показывает вещи, которые происходили несколько дней назад в месте нахождения заклинателя. Сделай бросок ИНТ + УТ (Ясновидение) за 1 ЕД за успех. За каждый успех ты можешь

заглянуть на один день в прошлое и увидеть наиболее релевантные или важные события, произошедшие в это время. Ведущий решает, какие события увидит персонаж. Передаются только зрительные образы: можно увидеть, как черный маг встречается с герцогом и ведет с ним разговор, но сами слова останутся за кулисами. Ясновидение работает, как правило, максимум 10 минут. Во время применения заклинания колдующий не может двигаться.

**Сила воспоминаний (ИНТ, белая магия):** Заклинатель погружается в глубокий транс и вспоминает пережитое, чтобы в деталях восстановить то, что он возможно забыл. При помощи Силы воспоминаний можно ясно и детально пережить события прошедших дней. Транс может длиться несколько часов, часто всю ночь. Колдующий бросает ИНТ + УТ (Сила воспоминаний). За каждый успех (1 ЕД) он может заглянуть на один день назад. Временной промежуток, соответствующий двойному количеству успехов, предстает расплывчатым, а дальше сплошной туман. После взгляда в прошлое некоторые события, фразы или зрительные образы могут предстать в другом свете. Может быть вчера в трактире он услышал что-то, что не считал важным, а сегодня это приобрело ключевое значение.

**Пища богов (ИНТ, белая магия):** Заклинание родом из античности, напоминающее о древнегреческих богах. При приготовлении трапезы с помощью таланта Повар ты можешь прибавить к проверке УТ (Пища богов). При этом нужно потратить 2 ЕД за члена группы вместо 1 и пропитать пищу особой силой. Это восстанавливает не только ЕМ, но и ЕД в том же количестве. Пищу богов можно применить только раз в день.

**Жертва мученика (ВОЛ, белая магия):** Это заклинание как обоюдоострый меч. Заклинатель наносит себе раны, чтобы исцелить товарища. Нужно потратить 2 ОД и сделать проверку ВОЛ + УТ (Жертва мученика). Каждый успех стоит 1 ЕД и отнимает у колдующего 3 ЕЗ до максимума -11. Союзник, находящийся в поле зрения, восстанавливает столько же ЕЗ.

**Сон праведника (ВОЛ, белая магия):** Касаясь лба и висков соратника, заклинатель отправляет его в глубокий блаженный сон. Этот сон можно комбинировать с естественным. Заклинатель тратит 2 ЕД за персонажа и бросает ВОЛ + УТ (Сон праведника). После пробуждения охотник чувствует себя отдохнувшим и окрепшим. Он получает 1 ЕМ и 1 ЕД за каждый успех (вплоть до максимума). Персонаж не может применить это заклинание на себя. Заклинание стоит использовать только в мирной и спокойной обстановке, потому что спящие могут пробудиться только спустя как минимум 6 часов.

**Защита от льда и огня (ИНТ, белая магия):** Это заклинание дает колдующему и его союзникам защиту от всех видов элементарных повреждений, прежде всего холода, огня и молний. Заклинание применяется за 3 ОД в бою или в фазе подготовки. Сделай бросок ИНТ + УТ (Защита от льда и огня) и раздели успехи как Очки Защиты между собой и товарищами. Каждое Очко поглощает 5 пунктов огненных, ледяных, электрических или магических повреждений. Каждый охотник может иметь до 5-ти Очков Защиты. Они исчезают с наступлением ночи.

**Изгнание (ВОЛ, белая магия):** Это заклинание способно запереть призрака или бестелесного демона в сосуде или в определенном месте. Возможно, что сначала придется вытащить демона из живого тела при помощи экзорцизма, прежде чем его можно будет изгнать. Кроме того, необходимо специально подготовленное место или сосуд. Обычно изготовление такого места/сосуда довольно трудоемко, в ход идут сплавы из железа, электрума и других редких металлов, на которые наносятся защитные формулы на латыни. Необходимые материалы стоят 1500 гульденов. Если сосуд изготавливается при помощи ремесленного мастерства (СНР + УТ (Ремесло) для сосудов и СНР + УТ (Конструирование) для мест), сырье стоит только 750 гульденов, а сам процесс требует 20 успехов (6-тичасовой ритм).  
Важно: чтобы заточить демона, нужно выгравировать его настоящее имя на сосуде/месте. Для фантомов и призраков это не нужно. Чтобы изгнать существо, оно должно находиться рядом с сосудом либо нужно заманить его в

подготовленное место. Далее выполняется кумулятивная сравнительная проверка Воли. Нужно набрать число успехов, равное уровню НПС. Каждая проверка стоит 3 ЕД. Существо будет сопротивляться, в том числе призывать помощников, но не применять физические атаки, так как оно бестелесно.

**Возрождение (ИНТ, белая магия):** Лишь немногие маги способны избавлять павших товарищей от ран и боли и возвращать их в битву несмотря на тяжелые повреждения. Этим заклинанием можно вылечить персонажа, выведенного из сражения и не неизлечимого обычными средствами, т.е. когда его ЕЗ упали до -11. Заклинатель тратит 2 ОД и делает проверку ИНТ + УТ (Возрождение), потратив 1 ЕД на каждый успех. Союзник восстанавливает 2 ЕЗ за успех, но его ЕМ падают до нуля. Каждый охотник может быть вылечен Возрождением только раз за битву.

**Прерывание заклинания (ВОЛ, белая магия):** Это заклинание прерывает другое активное заклинание, например, Защитную ауру. Прерывание заклинания основывается на пассажах из Библии и обычно применяется духовными лицами. Необходима сравнительная проверка ВОЛ + УТ (Прерывание заклинания) против ВОЛ цели, в бою это стоит 2 ОД и 2 ЕД за попытку. Если заклинатель получил как минимум на 1 успех больше, чем цель, действие одного видимого заклинания прекращается. Живые объекты, иллюзии и т.п. также могут быть расколдованы (в зависимости от ситуации, могут потребоваться дополнительные проверки, например, ВСП + УТ (Обнаружение) против иллюзий). Если речь идет о заклинании, связанным с определенным местом (например, магические двери или запечатанные проходы), то сравнительная проверка не нужна, достаточно обычной. Как правило, одного успеха достаточно, но магическая аура не рассеивается, а приостанавливает свое действие на 10 минут за успех. Прерывание заклинаний не действует против сил, которые не используют ЕД для активации.