



Магия Инвентаря

Аноним

Книга, которую вы держите в руках - справочник по заклинаниям, каждое из которых в разной степени манипулирует содержимым инвентаря. Собственно, все магические слова, напечатанные в этой книге, давно известны магическому сообществу и признаны в высшей степени полезными и практичными.

-Utiliz=-

Заклинание утилизации. Эффект - мгновенное и полное очищение инвентаря мага. Целей не использует. Стоимость - 160 е.э.

Внимание! При использовании всех последующих заклинаний необходимо держать предмет в руке!

-Nov=-

Заклинание починки. Восстанавливает поврежденные предметы до состояния новых, сохраняя любые наложенные зачарования. Целей не использует. Стоимость - 400 е.э.

-Char=-

Заклинание зачарования. Накладывает на предмет указанное зачарование. Уровень зачарования определяется мощностью заклинания. Наименование зачарования указывается до слова, список всех возможных типов зачарований можно найти в "КМН". Стоимость любого зачарования = 900*мощность. Неверно указанный уровень, тип зачарования или предмет, не поддающийся зачарованию - факторы, прерывающие исполнение слова.

При наложении нового зачарования на уже зачарованный ранее предмет старое зачарование сохраняется. Как и в случае с *mixtur*, это лишь переливание энергии из одной формы в другую, что не ведет к ее сжиганию и повышению вашей емкости.

-=Dechar=-

Заклинание рассеивания зачарований. Позволяет снять с предмета зачарование, указанное словом до "*dechar*", и оставить все остальные. Стоимость - 20 е.э.

-=Charabsorb=-

Заклинание поглощения зачарований. Снимает все зачарования с предмета, вне зависимости от их количества, и переводит их в состояние чистой энергии, добавляя к энергии мага. Целей не использует.

Стоимость начала поглощения - 200 е.э. Полученную энергию можно рассчитать по формуле $(480 * \text{сумма уровней зачарований} / 100 * \text{процент оставшегося износа предмета})$. Другие источники энергии - звезда визера (даст 0-1200 е.э.) или зачарованная книга (200-600 е.э.).

-=Titolo=-

Заклинание изменения названия. Позволяет дать предмету выбранное имя. Стоимость - 800 е.э. Новое название указывается после слова и может состоять из нескольких слов. Единственный предмет, не поддающийся заклинанию - лист бумаги, поскольку именно бумага используется для создания свитков.

-=Armus=-

Заклинание одевания. Позволяет надеть любой предмет на выбранную часть тела существа-цели, если эта часть тела еще не одета. Стоимость - 160 е.э. + стоимость предмета (если он создается).

Часть тела указывается после слова и может быть "*caskus*", "*kirasus*", "*pantalonus*", "*botus*", "*shiltus*", "*rapirus*" для головы, торса, ног, ступней, второстепенной руки и основной руки соответственно. Тип создаваемого предмета можно указать до слова или не указывать, чтобы предмет взялся из вашей руки.

-=Protektus=-

Заклинание защиты вещей от потери. Даже после смерти они останутся с вами. Заклинание воздействует на предмет в руке мага. Стоимость - 160 е.э. Защита действует один раз.

-=Indestro=-

Заклинание сверхтвердости. Возьмите предмет в руку, произнесите это заклинание, и вещь станет в 30 раз прочнее. Грубо говоря, это означает, что шанс уменьшения прочности с каждым ударом/использованием - один из тридцати. Стоимость - 3200 е.э.

Издание 14.05.18

