

Волки на побережье

Книга 2 — Магия

Люк Гириг

27 мая 2023 г.

Эффекты, выходящие за рамки обыденного, достигаются через вызов свойств объектов или заключение договоров со сверхъестественными силами.

Содержание

Заклинания	5
Благословение	5
Ведьмин глаз	5
Волшебный кувшин	5
Галлюцинаторная местность	5
Замедление	5
Защита	6
Защита от снарядов	6
Зловещий полиморф	6
Из камня в плоть	6
Изменить себя	6
Истинное видение	6
Контроль воды	7
Контроль погоды	7
Круг защиты	7
Круг невидимости	7
Левитация	7
Лечение критических ран	7
Лечение лёгких ран	8
Лечение серьёзных ран	8
Невидимость	8
Нейтрализовать яд	8
Непрерывный свет	8
Обессилить мёртвых	8
Облачный убийца	9
Обнаружить магию	9
Обнаружить невидимость	9
Обращение нежити	9
Огненный шар	9
Оживить мёртвых	9
Очарование монстра	9
Очарование персоны	10
Подводное дыхание	10
Поиск объекта	10
Полёт	10
Полиморф	10
Понимать языки	11
Превращение камня в грязь	11
Проецирование изображения	11
Проклятие	11
Пространственная дверь	11
Противомагический щит	11
Проход в стене	12
Путаница	12
Разговор с животными	12

Разговор с мёртвыми	12
Разговор с растениями	12
Рассеять магию	12
Расщепление	13
Рост животных	13
Рост растений	13
Свет	13
Сдвинуть землю	13
Сеть	14
Сон	14
Спешка	14
Стена льда	14
Стена огня	14
Стена тумана	15
Страх	15
Стук	15
Телепортация	15
Тьма	15
Убивающее заклинание	15
Удар молнии	16
Удержание монстра	16
Удержание персоны	16
Удержание прохода	16
Фантазм	16
Цветные брызги	17
Чума насекомых	17
Шестое чувство	17
Ясновидение	17
Амулеты	18
Боярышник	18
Буковица	18
Вербена	19
Вереск	19
Вороний глаз	19
Глазные талисманы	19
Горгульи	19
Девясил	20
Дракункулюс	20
Дуб	20
Карманные фигурки	20
Коровяк	20
Кровь	21
Лесной орех	21
Лица	22
Лошади	22
Морозник	22

Остролист	22
Отвержение	22
Первоцвет	23
Песнь	23
Письмена	23
Плющ	23
Подковы	23
Розмарин	24
Рута	24
Рябина	24
Сера	24
Собаки	24
Тис	25
Тысячелистник	25
Холодные камни	25
Члены	25
Приложение 1: Обращение нежити	26

Заклинания

Благословение

Одно применение: протрубите в рог, вырванный из черепа сатира или нарвала. *1/день:* трубите в рог, дарованный единорогом.

Союзники заклинателя получают бонус +1 к попаданию и к боевому духу на 6 ходов.

Ведьмин глаз

Одно применение: глаз ведьмы, надутый как воздушный шарик.

Действует как отдельный третий глаз, которым заклинатель может видеть на любом расстоянии. Он невидим и движется по воздуху со скоростью идущего человека. Он существует 6 ходов.

Волшебный кувшин

Одно применение: готовится сосуд для души, требующий огромных вложений в исследования, кровь и сокровища. Ритуал переноса занимает целый месяц, в течение которого тело должно поддерживаться помощниками — любой провал в концентрации приводит к провалу. Это один из путей, по которому человек может пройти, чтобы оставить смерть позади.

Душа заклинателя перемещается в сосуд души. Дух может выйти и попытаться оживить бездушные тела или соперничать с другими душами за контроль над их собственными телами. В этом случае оба делают спасбросок отражения. Если один проходит, а другой терпит неудачу, он получает/сохраняет контроль над телом. Если оба потерпят неудачу, тело умирает, оставив только заклинателя. Если оба преуспеют, они оба будут сожигать в этом теле.

Галлюцинаторная местность

Одно применение: создаётся карта на пергаменте с чернилами, пропитанными алмазной пылью, описывающая иллюзорную местность. Затем её сжигают.

Создаёт иллюзорное наложение, которое может скрыть, преувеличить или полностью изменить под собой местность. На расстоянии выглядит безупречно.

Замедление

Одно применение: выбрасывается грязь, собранная из океанской впадины. *1/день:* стадо из ста одной хромой лошади должно быть сохранено в живых заклинателем или его помещьем.

Одна цель совершает спасбросок отражения. В случае неудачи она замедляется и действует через раунд. Длится 3 хода.

Защита

Одно применение: заклинатель смазывает цель благословенной водой. Происхождение благословения определяет, против кого эффективна защита.

Те, против кого действует защита, получают штраф -2 на попадание против тех, на кого действует защита. Длится 6 Ходов.

Защита от снарядов

Одно применение: связка стрел, каждая из которых убивала кого-либо, переламывается. *1/день:* надевается амулет из золотых наконечников стрел, каждый из которых убивал человека.

Все обычные стрелы скользят вокруг цели благословения, не нанося ей вреда. Длится 12 Ходов.

Зловещий полиморф

Одно применение: фрагмент неопознанного Хаоса, брошенный как копье и наполненный злобой.

Жертва трансформируется, как того желает заклинатель.

Из камня в плоть

Одно применение: воды, текущие из глаз окаменевших богов и демонов, наполнены желанием вернуться во плоть.

Камень становится плотью.

Изменить себя

Одно применение: употребите симулякр цели, созданный из её волос и крови, смешанных со 100 куколками/коконами. *1/день:* богохульное посвящение в культ Двойника. Невыразимые обряды и жертвоприношения детей.

Заклинатель способен изменить себя по образу и подобию другого гуманоида. Длится 36 ходов.

Истинное видение

Одно применение: глаза чёрной кошки — самой маленькой и хилой из помёта. *1/день:* очки, вырезанные из черепа отшельника.

В течение 18 ходов все иллюзии и магические визуальные изменения не влияют на заклинателя. Все скрытые объекты раскрываются сами собой. Истинная природа любого магически изменённого предмета или существа очевидна.

Контроль воды

Одно применение: необходимо воззвать к истинному имени водоёма. В одну воду нельзя войти дважды, так что имя будет меняться каждый раз.

Можно приказать воде пропустить идущих через неё или подняться и затопить область.

Контроль погоды

Одно применение: соберите первого птенца, вылупившегося в этой области. Соберите первенца млекопитающего, родившегося в этой области. Соберите первую появившуюся на свет амфибию в этой области. Смешайте их кровь и их плоть под небом и предъявите свое требование.

Заклинатель определяет, какая погода будет постоянно влиять на область.

Круг защиты

Одно применение: заклинитель покрывает свой рот благословенными маслами и без особых усилий выполняет глоссоластию. Происхождение благословения определяет, против кого эффективна защита. *1/день:* потенциальный заклинитель татуируется увещеваниями и изгнаниями, используя чернила гигантского кальмара или желчь, собранную с многовекового дерева.

Все, кто находится в пределах этой области, подлежат защите.

Круг невидимости

Одно применение: порошок, полученный из глаз медузы-горгоны, разбросан в этой области.

Все в пределах этой области подвержены невидимости.

Левитация

Одно применение: на тело намазывают кусочек гусиного жира, ягоды болиголова и белладонны. Перо из серебра раздавливают.

Заклинатель левитирует на высоте до 6 дюймов над землей. Длится 6 ходов.

Лечение критических ран

Одно применение: мазь, сваренная из крови тролля и горьких корней. Каждый труп тролля даёт достаточно материала для одной дозы после выпаривания.

3к6 + 2 ОЗ восстановлено.

Лечение лёгких ран

Одно применение: соберите травы и грибы с могилы не сгоревшей ведьмы. Отварите их. Нанесите на раны. *1/день:* примите хитрого духа под свою защиту. Его трудно найти, и он предъявляет к вам требования. Идёт в счёт наёмника.

к6 + 1 ОЗ восстановлено.

Лечение серьёзных ран

Одно применение: плоть за плоть — ванна крови.

Каждый 1 КЗ крови существа исцеляет 1 оз. Может использоваться несколькими людьми.

Невидимость

Одно применение: серебряная пудра на сумму 500 см подбрасывается в воздух. До тех пор, пока заклинатель не потревожит частицы своим дыханием, эффект сохраняется. *1/день:* глаза трёх членов королевской семьи должны быть сформированы в ожерелье. *Навсегда:* инфекция от Невидимого. Распространяется через укус.

До тех пор, пока заклинатель не предпримет враждебных действий, его нельзя будет увидеть.

Нейтрализовать яд

Одно применение: ядовитую змею с вырванными клыками поливают бронзой. Получившейся в результате волшебной палочкой взмахивают на отравленный объект. *1/день:* ядовитую железу живой змеи, которую носят на поясе, доят каждое утро, она может выводить яд из объектов. Этот фетиш бесполезен, если змея-донор умирает.

Заражённый объект или существо очищается, становится безвредным.

Непрерывный свет

Одно применение: сердце мёртвой кузницы бросается к цели. *1/день:* какой-то фрагмент Солнца должен быть проглочен.

Область постоянно освещается солнечным светом, исходящим от источника, выбранного заклинателем.

Обессилить мёртвых

Одно применение: благословенный дым лилий выпускается из контейнера. Дым ищет беспокойных мертвецов.

4к6 нежити застывает на месте на 12 ходов.

Облачный убийца

Одно применение: лёгкие определённых драконов, сформированные в мехи.

Вызывается густой ядовитый туман, тяжелее воздуха. Те, кто будет застигнут им, должны пройти спасбросок стойкости или умереть ужасной смертью.

Обнаружить магию

Одно применение: капля крови чисто-белой или чисто-чёрной собаки в каждый глаз. *1/день:* замена глаза куском кварца.

Вся магия в пределах видимости проявляется в течение 3 ходов.

Обнаружить невидимость

Одно применение: по три капли в каждый глаз той жидкости, что оставил призрак. *1/день:* замена глаза огромной жемчужиной.

Заклинатель может видеть невидимых существ.

Обращение нежити

Каждая практика погребения имеет свои собственные ритуалы, чтобы загнать мертвых обратно в могилы. Вера трупа в жизнь — это всё, что имеет значение.

Огненный шар

Одно применение: бросьте усохшее сердце саламандры, хранящееся в растительном масле. *1/день:* побывайте в месте огня и принесите конечность в жертву существам внутри.

Огненный шар взрывается, нанося 5кб урона всем в радиусе 50'. Жертвы могут сделать спасбросок уворота, чтобы уменьшить полученный урон вдвое.

Оживить мёртвых

Одно применение: зубы Гидры разбросаны по всей области.

Из земли поднимаются 5кб скелетов, подчиняющиеся воле заклинателя.

Очарование монстра

Одно применение: создайте маску существа, которого вы хотите очаровать, используя его кожу, кровь, волосы и рога. Для каждого КЗ необходимо обработать 1 труп. *1/день:* станьте монстром сами. Это один из путей, по которому человек может пройти, чтобы оставить смерть позади.

3кб КЗ существ связаны волей заклинателя. Приказы против их природы, позволят им вырваться на свободу, если им удастся сделать спасбросок отражения.

Очарование персоны

Одно применение: толстая перламутровая пуля, собранная в доме дриады и выплунутая в цель. *1/день:* поднимитесь на гору потрясающей красоты с двенадцатью спутниками, все с одинаковым стремлением и знаниями. Лишь один может спуститься с горы живым, проклятый этой силой.

Один человек или пост-человек должен совершить спасбросок отражения — в случае неудачи он подчиняется воле заклинателя. Приказы против его природы, позволяющие его вырваться на свободу, если ему удастся сделать спасбросок отражения.

Подводное дыхание

Одно применение: нюхают сухой порошок из лягушачьей матери и плавучих морских водорослей. Сушка порошка занимает недели. *1/день:* Жабры татуированы кровью гигантского угря.

В течение 12 ходов заклинатель и десять его спутников могут дышать под водой.

Поиск объекта

Одно применение: череп ищейки (или аналогичной гончей) заполнен черепами девяти различных видов грызунов. Затем эту погремушку встряхивают, звук служит индикатором направления.

Заклинатель получает интуитивное представление о том, где находится известный или тщательно описанный объект и безошибочно ориентируется в направлении него в течение 3 дней. В случае если целью обнаружения будет выбран объекта общего класса, направление будет подсказано к его ближайшему экземпляру.

Полёт

Одно применение: тело намазывают кусочком гусяного жира, ягодами болиголова и белладонны. Перо из золота раздавливают. *1/день:* станьте супругом грифона или кого-то подобного. *Навсегда:* станьте сфинксом или гарпией.

Летите, двигаясь по воздуху с тройной скоростью. Длится 1к6 ходов.

Полиморф

Одно применение: заклинатель превращает себя в новую форму в течение нескольких недель визуализации, воли и лишений. Эта новая форма скрыта в пределах разума и вызывается через определённые жесты и формы. Конечно, оглядываясь назад, они вообще никогда не меняли форму.

Заклинатель трансформируется в новую форму.

Понимать языки

Одно применение: местная ядовитая змея должна быть проглочена живьём. Длится 1к4 дня. *1/день:* древняя грамматика должна быть восстановлена и съедена. *Навсегда:* язык заклинателя рассекают золотым серпом под луной, спрятавшейся за упавшей Вавилонской башней.

Все языки могут быть поняты, на них можно говорить, читать и писать.

Превращение камня в грязь

Одно применение: сердце дремлющего вулкана, увенчанное медным шипом, вбитым в скалу.

Площадь камня 30' на 30' превращается в грязь, разрушая туннели и насмерть раздавливая тех, кто находится внутри.

Проецирование изображения

1/день: заклинатель убивает себя в другом измерении или пространстве, обретая способность вызывать это другое “я”.

Иллюзия “самого себя” проецируется перед заклинателем и действует как двойник, хотя и находящийся под контролем. Физические атаки проходят через него без вреда — магические атаки перенаправляются заклинателю. Длится 6 ходов.

Проклятие

Одно применение: сыграйте погребальную песнь на роге, вырванном из черепа демона с 6 КЗ или менее. *1/день:* сыграйте погребальную песнь на роге, вырванном из черепа демона с 7 КЗ или более.

Враги заклинателя получают штраф -1 на попадание и боевой дух на 6 ходов.

Пространственная дверь

Одно применение: кинжал в крови паука реалма, используется для начертания двери

Заклинатель телепортируется в любое место в пределах прямой видимости, пройдя через дверь, которую он нарисовал.

Противомагический щит

Одно применение: круг, описанный “мелом”, сделанным из алмазной пыли и драконьей кости.

Никакая магия не может пройти через этот барьер, под ним или над ним — те, кто внутри, совершенно невосприимчивы к магии.

Проход в стене

Одно применение: фрагмент зубила из затерянного Урука используется для обозначения прохода. Закройте глаза и подождите 1 минуту.

Создаёт туннель диаметром до 5' и глубиной до 15'. Туннель становится постоянным.

Путаница

Одно применение: череп отшельника, наполненный маковыми зёрнами, встряхивают, как погремушку, накладывая заклинание на тех, кто его слышит.

До 3к6 КЗ существ приходят в замешательство — они справляются с ним с шансом 2 из 6, иначе отключаются от этого мира и начинают смотреть на всё ничего не понимающими глазами.

Разговор с животными

Одно применение: язык свиньи и мозг совы оставляют гноиться в погребённом кувшине в течение шести месяцев. Полученная жидкость выпивается. *1/день:* можно изготовить серию платиновых ножен для языка, соответствующих различным видам животных.

В течение 6 ходов заклинатель может разговаривать с животными.

Разговор с мёртвыми

Одно применение: с помощью методов предсказания можно интерпретировать расплывчатые и неопределённые ответы.

Заклинатель может задать 1к6 вопросов труп. Труп может не отвечать, хотя многие жаждали общения во время своего долгого покоя.

Разговор с растениями

Одно применение: сок, текущий по венам, позволяет разговаривать с растениями — и когда-нибудь обязательно приведёт к смерти.

В течение 6 ходов заклинатель способен понимать растения и быть понятым ими.

Рассеять магию

Одно применение: соль из мёртвого океана, брошенная на заколдованный предмет. *1/день:* оставьте конечность в банке с солью, позволяя всей влаге впитаться и оставляя только иссохшую конечность.

Удаляет магию, не связанную с предметом.

Расщепление

Одно применение: фрагмент внешней тьмы, выпущенный из контейнера, змеится наружу.

Одна цель уничтожена. Она может сделать спасбросок уворота с штрафом -4.

Рост животных

Одно применение: кровь беременного животного смешивают с тушёной сиренью, оставляют настояться в течение года. Стряхнуть на цель.

1к6 животных становятся гигантскими (см. Том 2: Монстры &) на 12 ходов.

Рост растений

Одно применение: заклинатель выпивает варево из богатого суглинка и пяти ягнят. Затем он режет себя и проливает свою кровь на какую-либо область.

Растительность в этой области быстро растёт, превращаясь в непроходимые заросли за считанные минуты.

Свет

Одно применение: древесный уголь, оставшийся после поджога, измельчают и размачивают до состояния пасты. Эта паста зачарована. *1/день:* просверлите отверстие в верхней части черепа, чтобы впустить свет, а затем вылейте его изо рта.

Свет, как будто отбрасываемый факелом, исходит от объекта, определённого заклинателем. Длится 12 часов.

Сдвинуть землю

Одно применение: ненавистный, паразитический цветок Пика Короны посажен в землю, куда человек хочет, чтобы земля переместилась. Земля движется, чтобы уничтожить цветок, холмы сходятся, будто стая волков.

1к6 холмов или их эквивалент яростно перемещаются к месту, разрушая сооружения и громя армии.

Сеть

Одно применение: огромная золотая паутина из тонких нитей загибается обратно в маленький самородок. Когда его выбрасывают, он закипает, раскрывая паутину, которую он представляет. *1/день:* Заражение крови пауками — вводят в яйцеобразной форме и насыщают жертвоприношением.

Клубок паутины взрывается наружу — всё в зоне 30' зоне должно совершить спасбросок уворота. Те, кто терпит неудачу, быстро застревают в магически восстанавливающейся паутине, которая стремится к тому, чтобы они оставались неподвижными. Эта паутина легко воспламеняется. Гиганты и подобные им достаточно сильны, чтобы игнорировать паутину. Это длится в течение 3 ходов.

Сон

Одно применение: медвежья фекальная пробка прикуривается и вдыхается. *1/день:* в течении одного сна заклинатель путешествует куда-либо и возвращается обратно.

2кб+2 существа усыпляются на 24 хода, если их не беспокоить.

Спешка

Одно применение: употребите мясо птицы или зайца, убитого молнией. *1/день:* выжить после удара молнии.

Ускоренные существа всегда проявляют инициативу первыми и выполняют второй набор действий после того, как все остальные действия будут отыграны. Длится 3 хода.

Стена льда

Одно применение: остатки, оставленные *стеной огня*, можно прокипятить и использовать повторно.

Стена льда толщиной 5', длиной 15' и высотой 20' образуется мгновенно. Для её уничтожения требуется один удар, наносящий более 10 урона. Неповреждённая, она тает за 6 ходов.

Стена огня

Одно применение: кровь звезды или другого существа из пламени используется для проведения линии.

Пока заклинатель концентрируется, бушует стена огня толщиной 5', длиной 15' и высотой 20'. Те, кто пытается пройти через неё, получают 3кб урона и загораются.

Стена тумана

Одно применение: заклинатель проглатывает восемь лягушек целиком, чтобы зарядить заклинание и извергает туман по желанию. *1/день:* добудьте свободу туманному умертвию.

Накатывает туман толщиной 20'. Он неподвижен и непрозрачен.

Страх

Одно применение: надевается маска и накидка из волчьей шкуры. *1/день:* убейте первородную волка-мать и повторите рождение первых волков.

Все противники заклинателя делают спасбросок отражения. ПВ, которые провалят его, должны убегать в течение шести ходов. Персонажи, которые провалят бросок, не могут вступать в бой с заклинателем в течение шести ходов.

Стук

Одно применение: ценный ключ неизвестного происхождения и использования сломан. *1/день:* небольшой пакт с Открывателем пути о ловле и заключении в тюрьму по крайней мере одного человека каждый месяц.

Один проход становится открытым.

Телепортация

Одно применение: метеоритная железная пыль и амбра, брошенные на землю.

Заклинатель или жертва мгновенно переносится в место, знакомое заклинателю.

Тьма

Одно применение: лопните глаз матери-лисы или летучей мыши. Бросьте мякоть. *1/день:* создайте дом для темноты в своей грудной полости — глазурованную глиняную сферу, вставленную хирургическим путём. В качестве альтернативы, найдите какую-нибудь говорящую тьму и заключите с ней сделку.

Кромешная тьма заполняет область, на расстоянии, которое мог бы осветить факел. Никакой свет не может пронзить такую волшебную тьму. Длится 24 часа.

Убивающее заклинание

Одно применение: природного крысиного короля убивают молотком.

10к6 КЗ существ умирают, начиная с ближайшего к заклинателю. Те, у кого более 6КЗ, могут пройти спасбросок отражения, чтобы сопротивляться.

Удар молнии

Одно применение: сожгите безымянный палец облачного гиганта и бросьте пепел в цель. *1/день:* скормите свою правую руку призраку, живущему под расколотым дубом.

Бросается молния, которая наносит жертве 4кб урона. Она проходит непосредственно через жертву, потенциально причиняя вред другим. Она может (с шансом 4-из-6) отскочить от любой твёрдой поверхности, пройдя тем же маршрутом. Все жертвы могут сделать спасбросок уворота, чтобы уменьшить полученный урон вдвое.

Удержание монстра

Одно применение: сломать ножки статуэтки, найденной в железном шлаке и завёрнутой в цветы инвазивного вида.

1кб монстров становятся неподвижными, если не пройдут спасбросок отражения.

Удержание персоны

Одно применение: сломать ножки деревянной фигурки, не отёсанной клинком, и похороненной на два месяца.

1кб людей становятся неподвижными, если не пройдут спасбросок отражения.

Удержание прохода

Одно применение: заклинатель заполняет рот гравием и держит фрагмент прохода в зубах. *1/день:* преданность Открывателю пути — через убийство тех, кто обязан ловить и заключать людей в тюрьму — по крайней мере, один раз каждые два месяца.

Одно отверстие или проход магически заблокированы, их невозможно открыть без разрушения окружающей среды или разрешения заклинателя.

Фантазм

Одно применение: лист золотой фольги складывается в бумажную модель вызываемого фантома. *1/день:* заклинатель должен разрушить барьер между собственным воображением и восприятием с помощью массового использования галлюциногенов и нескольких мистических откровений.

Иллюзорное существо оживает и ему даруется жизнь — всё это выглядит достаточно убедительно, чтобы нанести реальный урон. Те, кто будет внимательно присматриваться, могут сделать спасбросок отражения, чтобы не поверить в фантазм, тем самым изгнав его.

Цветные брызги

Одно применение: обезглавить пещерного угря, пьющего свет. *1/день:* глазная линза выброшенного на берег кита держится перед источником света.

Яркий свет чужеродных цветов оглушает тех, кто не может пройти спасбросок отражения, делая их неспособными действовать в течение 1к6 раундов.

Чума насекомых

Одно применение: неисчислимо зло должно быть возложено на заклинателя, который готов отдать свою плоть в качестве камеры для вывода неминуемого роя. В процессе она полностью разрушается.

Толстый слой насекомых расстилается по всей земле. Весь органический материал поглощается. Солнца не видно. За этим следует голод. Насекомые умирают в каннибальском безумии, пожирая друг друга, пока всё остальное скрывается под крыльями и конечностями.

Шестое чувство

Одно применение: высушенная голова акулы, пронзённая двумя серебряными стержнями, используется в качестве “волшебной лозы”. *1/день:* несколько тонких медных, серебряных и золотых стержней вставляется в позвонки потенциального заклинателя.

Заклинатель способен слышать поверхностные мысли всех существ в пределах 60' и определять расстояние и направление до каждого “услышанного” существа. Длится 12 Ходов.

Ясновидение

Одно применение: хрупкое лезвие из обсидиана должно быть использовано, чтобы открыть лоб заклинателя, позволяя их сущности выскользнуть наружу. *1/день:* заклинателя подвергают трепанации с помощью сверла из звёздчатого металла, которое затем выбрасывают в незапятнанный рыбой бассейн.

Сознание заклинателя освобождается от тела и может перемещаться на расстояние до полумили от своего тела в течение 36 ходов. Оно не может проходить через свинец или 20' камня.

Амулеты

Базовый спасбросок отражения представляет собой врождённую защиту от злой магии. Его можно дополнить с помощью защитных амулетов.

Если иное не указано, персонажу может помогать только один такой амулет в течение дня, хотя он может носить несколько. Использование амулетов после применения заклинания не подпадает под это ограничение. *(Например: персонаж может быть вымазан кровью медведя и повторно пройти спасбросок, используя мазь из буковицы. Одновременное ношение на себе крови медведя и гирлянды из буковицы не принесло бы ему дополнительной пользы.)*

Для каждого амулета указано, где его можно найти, а затем следует число от 1 до 6: это шанс x из 6 обнаружить растение за полдня, потраченных на поиски. 2к6 “доз” указаны там, где это уместно, в противном случае это единичный экземпляр. Такие амулеты нужно искать специально — вероятность наткнуться на такие вещи случайно крайне мала.

Растения эффективны только в течение 2 недель после сбора, если специально не сделать из них порошок или мазь в соответствии с описанием.

Боярышник

Известен своим резким запахом, его вонь проникает во все реальности. Это злое растение расплетает и уничтожает магию мёртвых. Уничтожение боярышника — это проклятое деяние. +5 к спасброску отражения против духов и нежити. -6 к спасброскам отражения на 2 года.

Райслип (2), Форту (2), Чёрная лощина (3), Эргинг (2), Хвичче (2), Мёрхеб Вельд (3), Карк (1), Абхаус (1), Аргаднель (1), Ортак (1), Кнарту (2), Рус (2), Фарер (2), Нус (1), Книвийское королевство (2), Франкия (2), Бречелиант и Аморики (3), Пограничье (3).

Буковица

Пурпурноцветущее растение. Носимое в виде гирлянды, оно защищает от духов умерших. Разжеванное и съеденное в сумерках, оно защищает съевшего от колдовства до следующего восхода солнца. Оно также может разрушить парализующую магию, если его нанести на жертву в виде мази. +4 к спасброску отражения против призраков. +6 к спасброску отражения против заклинаний ночью. Против парализующей магии можно сделать повторный спасбросок с бонусом +4.

Райслип (2), Форту (1), Чёрная лощина (2), Эргинг (3), Хвичче (3), Мёрхеб Вельд (4), Карк (1), Абхаус (1), Аргаднель (2), Ортак (3), Кнарту (3), Рус (3), Фарер (1), Нус (2), Книвийское королевство (1), Франкия (3), Бречелиант и Аморики (4), Пограничье (3).

Вербена

Пурпурные цветы вербены, которые носят в кармане, отвлекают злые силы. +3 к спасброску отражения. После одного успешного спасброска цветок увядает и становится бесполезным.

Повсеместно (2).

Вереск

Высокогорья Форту покрыты пурпурным и белым вереском. Говорят, что эль, сделанный из пурпурного вереска, в равной мере дарит удачу и мужество. Говорят, что белый вереск растёт только там, где не проливалась кровь и является оберегом от насилия, если его носить. +1 к спасброску отражения или +2 к спасброску отражения против эффектов страха. Один автоматический успех при спасброске против магического эффекта, наносящего урон, — но веточка разрушается.

Райслип (1), Форту (5), Чёрная лощина (2), Эргинг (1), Хвичче (1), Мёрхеб Вельд (1), Карк (3), Абхаус (2), Аргаднель (1), Ортак (1), Кнарту (1).

Вороний глаз

Покрытое листьями растение, дающее всего одну ягоду. Раздавленный и намазанный на лоб, он предотвращает околдовывание ума. Съеденный целиком, он ядовит. +4 к спасброску отражения против эффектов, изменяющих сознание. Спасбросок Стойкости или мучительная смерть.

Книвийское королевство (2), Франкия (2), Бречелиант и Аморики (1), Пограничье (1).

Глазные талисманы

Синие, белые и чёрные круги переплетаются друг с другом и образуют зеркало для злых взглядов. +2 к спасброску отражения против магии, основанной на взгляде. Успешный спасбросок приводит к тому, что источник взгляда также должен пройти спасбросок.

Горгульи

Злобные фигуры, изображающие зло большее, чем ужасы, которые бродят по земле, во всяком случае на это надеются. Сверхъестественные существа делают проверку Боевого Духа. В случае провала носитель получает бонус +3 к спасброску отражения против них.

Девясил

Ярко-жёлтые цветы, открытые миру и впитывающие его в себя. Жители Олбанна знают их как признак эльфов и не обращают на них внимания. Другие же знают, что, если их съесть, можно усилить целебную магию и защитить лёгкие. Отражение автоматически проваливается против эльфов. +1 к броскам исцеления из магических источников. +4 к спасброску отражения против эффектов вдыхания.

Книвийское королевство (4), Франкия (4), Бречелиант и Аморики (2), Пограничье (3).

Дракункулюс

Цветок из южных краёв, который воняет, как гниющее мясо. Масло, выжатое из мясистых лепестков, защищает от змей и морских чудовищ. Приготовленные листья являются абортивным средством. +5 к спасброску отражения против змеевидных или морских чудовищ. Если лепесток находится на борту корабля, перебросьте первую встречу с речным/морским чудовищем за путешествие.

Дуб

Древесина с надёжной репутацией и большой прочностью. Дубовый щит останавливает магию так же, как и клинки. Карман с желудями защищает от всех пришельцев, а лист на шее разрушает иллюзии. Дубовый щит может быть принесён в жертву, чтобы добавить +6 к неудачному спасброску отражения. +1 к спасброску отражения. +4 к спасброску отражения против иллюзий.

Повсеместно (3).

Карманные фигурки

Резные фигуры святых, богов и героев широко распространены и разнообразны. У каждого из них есть своя история, и говорят, что они защищают от того, что они преодолели. Герои и Святые дают +2 к спасброску отражения против того, что они преодолели в своих историях. Боги даруют +1 к спасброску отражения против вещей, находящихся в пределах их владений, и от всего, чему они противостояли.

Коровяк

Свеча, сделанная из этих листьев, даёт слабое, колеблющееся пламя. Те, кто находится в пределах скудного света такой свечи, защищены от козней и чар ведьм. +6 к спасброску отражения против смертных магов.

Горы (3).

Кровь

Жизненный материал, заряженный энергией.

Волк — Обильное питьё волчьей крови с компаньонами создаёт связь, защищающую от чар. +1 к спасброску отражения за каждого компаньона, пьющего волчью кровь вместе с вами, до максимум +5. Повсеместно (3).

Кит — Кровь глубины, богатая злом и пороком, пьётся до тех пор, пока желудок не отвергнет её и не вырвет обратно в виде розовой пены. +4 к спасброску отражения. Океан (4).

Кошка — Взятая у чёрной кошки без единого белого пятнышка и намазанная в подмышечные впадины, в паху и на шее — работает как контрзаклинание. +2 к спасброску отражения. Поселения (5), Дикая местность (3).

Лошадь — Ванна с лошадиной кровью свидетельствует о том, что воин готов умереть от оружия, а не от колдовства. +3 к спасброску отражения против смертных магов. Поселения (5), Дикая местность (2).

Медведь — Кровь медведя, которую носят как вторую кожу, избавляет от страха и доминирования. +4 к спасброску отражения против заклинаний, изменяющих сознание. Фарер (1), Франя (1).

Птица — Кровь птицы, размазанная по лицу, гарантирует свободу от магических цепей и оков. +6 к спасброску отражения против эффектов, снижающих мобильность. Повсеместно (6).

Ребёнок — Экстремальный обряд, хранимый друидами. Жизнь одного ради защиты другого. +6 к спасброску отражения. Поселения (6).

Рыба — Чужеродная рыбья кровь, втираемая в кожу головы, сбивает с толку и отталкивает духов земли. +2 к спасброску отражения против духов, привязанных к суше. Вода (5).

Собака — Обмакни руки и губы в кровь гончей и познай свою форму и свободу. +3 к спасброску отражения против заклинаний, воздействующих на тело. Поселения (6), Дикая местность (3).

Лесной орех

Орешник даёт защиту тем, кто укрывается под его ветвями. Немного этой защиты остается и в орехах, которые он рассыпает по земле, и которые защищают от всего, что ползает по земле. +4 к спасброску отражения для тех, кто находится под ветвями — это преимущество может сочетаться с другими амулетами. +1 к спасброску отражения против всех и дополнительно +3 к спасброску отражения против безногих тварей.

Райслип (2), Фортун (2), Чёрная лощина (3), Эргинг (2), Хвичче (2), Мёрхеб Вельд (3), Карк (1), Абхаус (1), Аргаднел (1), Ортак (1), Кнарту (2), Рус (2), Фарер (2), Нус (1), Книвийское королевство (2), Франкия (2), Бречелиант и Аморики (3), Пограничье (3).

Лица

Если увидеть лицо монстра, убить его и воссоздать лицо краской на щите, вы получите бонус +3 к спасброскам отражения против любого, кто не видел такого существа. Это преимущество может сочетаться с другими амулетами.

Лошади

Работа животного не заканчивается смертью. Череп лошади с именем создаёт громоздкий защитный амулет. Если голова все ещё покрыта плотью, то она является страшным проклятием. +3 к спасброску отражения. С шансом 1 из 6 расколется после успешного спасброска.

Поселения (5), Дикая местность (2).

Морозник

Цветы самых разных цветов, ни с одним, из которых нельзя шутить. Чёрный взрывоопасно очищает разум и тело. Белый заглушает боль и отдаляет человека от реальности. Говорят, что зелёный — лекарство от грусти, хотя это всего лишь жестокая шутка. Перебросьте спасбросок отражения против эффектов, изменяющих сознание, с бонусом +6 — независимо от успеха, вы будете прикованы к постели с сильной диареей. Никакого эффекта. Спасбросок Стойкости или мучительная смерть.

Книвийское королевство (4), Восточная Франкия (2), Бречелиант и Аморики (1).

Остролист

Колючие насыщенно-зелёные листья остролиста в самую глубокую зиму укрывают сочные красные ягоды. Ношение листьев в волосах защищает от колдовства. Ягоды, собранные в гроздь, отталкивают молнии. +2 к спасброску отражения. +6 к спасброску отражения против молниевых эффектов.

Райслип (2), Форту (2), Чёрная лощина (3), Эргинг (2), Хвичче (2), Мёрхеб Вельд (3), Карк (1), Абхаус (1), Аргаднель (1), Ортак (1), Кнарту (2), Рус (2), Фарер (2), Нус (1), Книвийское королевство (2), Франкия (2), Бречелиант и Аморики (3), Пограничье (3).

Отвержение

Отказ от оружия, обуви и людей — это заговоры, предотвращающие связанные с ними несчастья. Раскалывание черепа мага даёт +3 к спасброску отражения на время путешествия.

Первоцвет

Жёлтые цветы и стебель, как говорят, предсказывают смену времен года. Чай, приготовленный из лепестков, защищает от недугов естественных и потусторонних. +2 к спасброску отражения против магии болезней/ядов.

Райслип (3), Чёрная лощина (1), Эргинг (3), Хвичче (3), Мёрхеб Вельд (1), Карк (4), Абхаус (1), Аргаднель (1), Ортак (1), Кнарту (3), Рус (2), Фарер (2), Нус (3), Книвийское королевство (1), Франкия (5), Бречелиант и Аморики (2), Пограничье (2).

Песнь

Даже воспевание имён святых, титулов единого бога или названий пантеона даёт крошечную защиту. Для достижения эффекта необходимо петь 3 раунда подряд, что даст +1 к спасброску отражения. Можно продолжать петь в течение 6 раундов +1 за очко Телосложения выше 10.

Письмена

Написанное слово, будь то латинский шрифт или древние руны, обладает собственной магией и может защитить от других форм. Надпись на обычных материалах даёт +1 к спасброску отражения именно от того, что они описывают. Отметки чернилами морского зверя и кровью монстра взятые у существа с КЗ 5+ даруют +2 к спасброску отражения против определённой категории угрозы. Руны из измельчённого алмаза, смешанные с королевской кровью, могут даровать +3 к спасброску отражения навсегда, сила концентрируется в одной фразе или надписи. Чернила морского зверя и кровь монстра могут быть использованы для создания татуировок, которые постоянно дают +1 к спасброску отражения. Это преимущество может сочетаться с другими амулетами. Можно носить до двух таких татуировок, но вторая должна быть сделана из существа с более высоким КЗ, чем первая.

Плющ

Ползучие лианы крепко обвивают здания и проникают в мельчайшие щели. Те, кто находится внутри, защищены от магии, направляемой на здание. +3 к спасброску отражения для всех внутри. Это преимущество может сочетаться с другими амулетами.

Повсеместно (5).

Подковы

Вечный талисман удачи. +1 к спасброску отражения. Если они приобретены для этой цели, никакого эффекта не будет — они должны быть найдены или украдены.

Поселения (2), Дикая местность (1).

Розмарин

Голубые цветы и зелёная хвоя произрастают из этого легендарного растения. Надетая гирлянда из цветов или веточка, которую носят с собой, защищает от невидимых предметов. +4 к спасброску отражения против духов и бестелесных существ.

Монастыри и церкви (4).

Рута

Сине-зелёные листья также известны как ведьмина отравка, и на то есть веская причина. Пучок листьев можно сжечь, и те, кто вдыхает дым, защищены от магии. +3 к спасброску отражения против смертных магов. Те, кто дышит этим дымом, не могут творить заклинания. Длится 4 часа.

Книвийское королевство (2), Римские руины (1).

Рябина

Оранжево-красные ягоды рябины помечены пятиконечной звездой — показателем их полезности. Измельчённые в пасту и намазанные на щит, они защищают владельца. +4 к спасброску отражения, пока паста полностью не высохнет (~2 часа).

Райслип (1), Форту (3), Чёрная лощина (3), Эргинг (1), Хвичче (1), Мёрхеб Вельд (2), Карк (3), Абхаус (2), Фарер (3).

Сера

Минерал жаждет сгореть и испускает ужасную вонь, всех, кто вдыхает едкий дым, начинает тошнить, но они очищаются от скверных чар. Перебросьте спасбросок отражения с бонусом +6. Сделайте спасбросок Стойкости, чтобы не пропустить к6 раундов из-за рвоты.

Собаки

Чего только не было сказано о верных спутниках, чьи чувства простираются за пределы человеческого зрения, человеческого слуха и человеческой чувствительности? Призрачно-белая гончая защищает сердце, рыжая собака — разум, а собака, воспитанная в церкви, — душу. +1 к спасброску отражения против эффектов страха. +2 к спасброску отражения против эффектов, изменяющих сознание. +1 к спасброску отражения. Эти преимущества могут сочетаться с другими амулетами, хотя одновременно может быть полезна лишь одна собака.

Поселения (6), Дикая местность (3). Собак определенного окраса следует искать у специализированных заводчиков, и цены на них довольно высокие.

Тис

Еще одно легендарное дерево, ягоды которого использовались, чтобы избежать поимки — съевшие их сбегали навстречу смерти. Оно имеет власть над мёртвыми и требует, чтобы они оставались спящими. Щиты из тиса несут в себе этот заговор. +4 к спасброску отражения против эффектов от нежити под тисовым деревом. +3 к спасброску отражения для носителя тисового щита.

Райслип (1), Форту (1), Чёрная лощина (1), Эргинг (2), Хвичче (2), Мёрхеб Вельд (3), Рус (2), Фарер (1), Книвийское королевство (1), Франкия (2), Бречелиант и Аморица (2).

Тысячелистник

Считается, что белые и сиреневые цветы, растёртые в виде припарки и нанесённые на спину, придают храбрости, достаточной для того, чтобы противостоять всему, что не от мира сего. +6 к спасброску отражения против эффекта страха.

Райслип (2), Форту (2), Чёрная лощина (1), Эргинг (2), Хвичче (2), Мёрхеб Вельд (1), Карк (1), Абхаус (1), Аргаднелль (1), Ортак (1), Кнарту (2), Рус (2), Фарер (2), Нус (3), Книвийское королевство (2), Франкия (2), Бречелиант и Аморица (1), Пограничье (2).

Холодные камни

Плоские тяжёлые камешки, расписанные геометрической магией пиктских друидов. Если провести ими по лбу человека, страдающего магическими недугами, они, как говорят, облегчают симптомы. Если носить их в кармане, они приносят небольшую удачу. Перебросьте спасбросок от магии болезней/ядов с бонусом +6. +1 к спасброску отражения.

Члены

Захватчики с юга носили амулеты в виде крылатых пенисов — говорили, что смех, который они вызывали, отвлекал злые силы. +1 к спасброску отражения. +2 к спасброску отражения, если во время использования амулета была произнесена непристойная шутка.

Приложение 1: Обращение нежити

Несчастные мертвецы, которых вынудили вновь ходить по земле, могут быть изгнаны разными ритуалами, но в зависимости от их веры при жизни. Учения таким обрядам часто доступно лишь высшим эшелонам конфессий или их поповедникам. Обращённая нежить сбегает, ни на кого не нападая.

Мёртвые христиане и мусульмане сопротивляются обращению. Их подняли совсем недавно, их заветы были нарушены. Всё, чего они желают, — это отомстить жестокому миру. Священный символ из серебра может отбросить их назад, впрочем, они будут сопротивляться, делая спасброски отражения. Каждый кидаёт спасбросок индивидуально, и те, кто проходит его, невосприимчивы к дальнейшим попыткам.

Друидических мертвецов можно обратить, бросив в них землю, собранную с корней дуба. Каждый раунд можно отбросить 2к6 КЗ нежити.

Мертвецов варяг можно обратить посредством перечисления ваших деяний — за каждое успешное хвастовство, рассказанное вслух, обращается 1к6 нежити.

Мертвецы Нуса обращаются с помощью морской воды, становясь спокойными и неподвижными, стоит плеснуть на них хотя бы чашку воды.

Мертвецы Пограничья не нападают на тех, кто произносит имена и родовые бельгийских предков. Во многих вплетены кодовые фразы, бывшие частью процесса их поднятия.