При создании персонажа добавить атрибут 4->5=50

В описание навыков указать магические действия и заклинания, к которым они имеют доступ.

Чары – добавить что дают успехи.

Заклинания – добавить описания эффекта.

Урон

Drain→ Поглощение

Дезинтеграция – Разъедание

Повреждение запаса сил. Чтобы урон наносился в Запас сил, а не Здоровью.

Формулировки сравнить с книгой, стр 216.

Чары

За доп успехи что

Призыв

где двуручный призыв — добавить призвать сразу и оружие и броню

При успехе персонаж призывает существо или предмет.

Каждый неотменённый Успех …

Каждые два неотменённых Преимущества позволяют:

* Оружию добавить свойства Высококритичное, Превосходное, Проникающее, Точное.
* Броне добавить свойства Отражающее, Оборонительное.
* Существам можно увеличить урон на 1, увеличить любой атрибут на 1.

Вспомогательная магия в повествовании

Вспомогательная магия позволяет делать те мелкие вещи, которые мы ожидаем от заклинателей, такие как левитирование книги, превращение камня в бабочку, обнаружение магии рядом с собой, призыв призрачного источника света, чтобы видеть в темноте, или добавление в чей-то голос раскатов грома. Другими словами, это замечательные способности с незначительными преимуществами, которые ближе к фокусам, чем к опасной и мощной магии. Но это не значит, что игрок не может искать способ, как его персонажу использовать вспомогательную магию с максимальной выгодой – половина веселья в игре заклинателем заключается именно в этом!  
У вспомогательной магии нет эквивалента в структурированных сценах, поскольку её эффекты по своей  
сути носят повествовательный характер. Сложность проверки для накладывания вспомогательного заклинания всегда должна быть лёгкой (♦). Если эта проверка кажется вам слишком простой для того, что вы пытаетесь совершить, то, скорее всего, ваше заклинание выходит за рамки вспомогательной магии!

-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Лечение

Концентрация: нет

Базовый навык: Восстановление

Знатоки магии Восстановление славятся своими лечащими способностями и могут исцелять раны, недуги и критические травмы. При совершении проверки персонаж выбирает одну цель, с которой он находится вплотную и которая не выведена из строя. Сложность этой проверки по умолчанию лёrкая (♦). При успехе персонаж вылечивает 1 здоровья за каждый неотменённый Успех и 1 запаса сил за каждый неотменённое Преимущество.

Перед совершением проверки Восстановления выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в следующей таблице. Эти эффекты добавляются к проверке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько  раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить Преимущество, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя Преимущество) | --- | +1 |
| Исцеление. Выберите один длительный эффект состояния или Простую Болезнь, действующую на цель. Этот эффект немедленно оканчивается. | Восстановление | +1 |
| Лечение критических травм. Выберите одну критическую травму, от которой страдает цель. Если заклинание успешно, критическая травма излечивается. | Восстановление | +2 |
| Оживление выведенных из строя. Персонаж может выбрать цели, выведенные из строя. | Восстановление | +2 |
| Сопротивление. Цель получает такой Бонус при проверках Стойкости, чтобы сопротивляться ядам или болезням, сколько у персонажа рангов навыка Восстановление | Восстановление | +1 |
| Великое исцеление. Выберите одну Серьезную Болезнь, действующую на цель. Она немедленно оканчивается. | Восстановление | +2 |

Примечание: Вы можете заметить отсутствие заклинания или эффекта Воскрешение. В мире Древних Свитков не так просто воскрешать умерших. Обычно это требует заключения договора с Даэдра, милости Божеств или сложнейших некромантских ритуалов.

Щит

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Заклинатели школы Изменение могут создавать барьеры из магической энергии, защищающие

их самих и их союзников. Персонаж выбирает одну цель, с которой он находится вплотную (это может

быть он сам), а потом совершает проверку магического навыка. Сложность этой проверки по умолчанию

**лёгкая** (♦). Если проверка успешна, то до конца следующего хода вашего персонажа урон от всех попаданий по цели уменьшается на 1 и уменьшается ещё на 1 за каждые Два неотменённых Успеха, кроме первых.

Перед совершением проверки Щита выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в **следующей таблице**. Эти эффекты добавляются к проверке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько  раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить Преимущество, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя Преимущество) | --- | +1 |
| Огненный / Морозный / Электрический щит. Противники, которые начинают свой ход Вплотную от цели заклинания, должны пройти Трудную (3) проверку Акробатики. При провале получат урон, равный рангу навыка Разрушение заклинателя. Эффект длится, пока длится заклинание Щит. | Разрушение | +1 |
| Поглощение магии. Когда цель заклинания Щит станет целью для вражеского заклинания, можно потратить Помеху из результата проверки противника, чтобы получить Бонус к своему следующему действию. Количество используемых Помех не должно превышать ранги навыка Мистицизм | Мистицизм | +1 |
| Святилище. Заклинание дает целям ближнюю и дальнюю защиту, равную рангу навыка Мистицизм вашего персонажа. | Мистицизм | +2 |
| Усиленный. Щит уменьшает получаемый урон на количество неотмененных Успехов, вместо обычного успеха | Изменение | +2 |
| Отражающий. Если противник совершает магическую атаку по цели, находящейся под действием этого щита, и при проверке получают Три Помехи или Крах, то после проверки он получает попадание, наносящее урон, равный итоговому урону от этой атаки. | Изменение | +2 |

Повышение

Концентрация: Да

Базовый навык: Восстановление

Это использование магии для усиления существ. Персонаж выбирает одну цель, с которой он находится вплотную (это может быть и он сам), а потом совершает простую (1) проверку навыка Восстановление.

Если проверка успешна, то до конца следующего хода вашего персонажа цель увеличивает на 1 максимальное Здоровье, а также еще 1 за каждые два неотмененных Успеха.

Перед совершением проверки Повышения выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в **следующей таблице**. Эти эффекты добавляются к проверке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить Преимущество, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя Преимущество) | --- | +2 |
| Навык. Цель повысит ранг одного навыка (по усмотрению заклинателя) на 1. | Восстановление | +1 |
| Здоровье. Цель получит дополнительное увеличение максимального Здоровья, равное рангу навыка Восстановление. | Восстановление | +1 |
| Запас сил. Цель получит дополнительное увеличение максимального Запаса сил, равное рангу навыка Восстановление. | Восстановление | +1 |
| Скорость. Цели, находящиеся под действием этого заклинания, могут всегда совершать второй маневр в ход, не тратя запас сил (они по прежнему могут совершить только два маневра в ход) | Восстановление | +1 |
| Атрибут. Цель повысит ранг одного атрибута (по усмотрению заклинателя) на 1. | Восстановление | +2 |

Понижение

Концентрация: Да

Базовый навык: Разрушение

Это использование магии для усиления существ. Персонаж выбирает одну цель, с которой он находится вплотную, а потом совершает простую (1) проверку навыка Разрушение. Если проверка успешна, то до конца следующего хода вашего персонажа у цели снижается на 1 максимальное Здоровье, а также еще 1 за каждые два неотмененных Успеха.

Перед совершением проверки Разрушение выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в **следующей таблице**. Эти эффекты добавляются к проверке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить Преимущество, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя Преимущество) | --- | +2 |
| Навык. Цель понизит ранг одного навыка (по усмотрению заклинателя) на 1. | Разрушение | +1 |
| Здоровье. Цель снизит максимальное Здоровье дополнительно на количество, равное рангу навыка Разрушение. | Разрушение | +1 |
| Запас сил. Цель снизит максимальный Запас сил дополнительно на количество, равное рангу навыка Разрушение. | Разрушение | +1 |
| Уязвимость. Последующий магический урон огнем, льдом, молнией или ядом будет каждый раз увеличен на количество, равное рангу навыка Разрушение. | Разрушение | +1 |
| Атрибут. Цель понизит ранг одного атрибута (по усмотрению заклинателя) на 1. | Разрушение | +2 |

Чары

Концентрация: Да

Базовый навык: Иллюзия

Чары позволяют заклинателю создавать простые всполохи света, звуки и гипнотические узоры Вплотную. Проверка навыка Иллюзии Элементарная (--), но при добавлении различных эффектов, Чары могут воздействовать на разум цели самыми различными способами.

За каждый неотмененный Успех…

Так или иначе, для определения иллюзорности объекта, требуется проходить проверку Бдительности со сложностью, соответствующей рангу навыка Иллюзия заклинателя.

Перед совершением проверки Иллюзия выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в **следующей таблице**. Эти эффекты добавляются к проверке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить Преимущество, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя Преимущество) | --- | +2 |
| Успокоение. При встречных проверках Угрозы или Обаяния, чтобы остановить бой, противник совершает свои проверки Выдержки с Помехой, равной рангу навыка Иллюзия заклинателя. | Иллюзия | +1 |
| Очарование. Все проверки Обаяния против цели заклинания получают Бонус, равный рангу навыка Иллюзия заклинателя. | Иллюзия | +1 |
| Деморализация. Цель должна немедленно пройти проверку Страха со сложностью, равной рангу навыка Иллюзия заклинателя. При провале следуют обычные последствия провала проверки Страха. | Иллюзия | +2 |
| Ободрение. Цель получает Бонус, равный рангу навыка Иллюзия заклинателя, к проверкам Выдержки или Хладнокровия при сопротивлении эффектам Страха. Если цель в данный момент уже страдает от эффекта Страха, то она может немедленно совершить проверку, чтобы сопротивляться этому эффекту, добавляя вышеуказанные Бонусы. | Иллюзия | +2 |
| Бешенство. Цель теряет над собой контроль и атакует ближайшее к ней существо. Если таких несколько, агрессия проявляется к случайной из них. | Иллюзия | +3 |
| Приказ. В течении действия заклинания, цель считает заклинателя своим союзником и старается защищать его по мере возможностей. | Иллюзия | +2 |
| Слепота. Цель ослеплена в течении действия заклинания и получает Штраф, равный рангу навыка Иллюзия заклинателя, ко всем проверкам, основанным на зрении. | Иллюзия | +2 |
| Безмолвие. Цель не может издавать никакие звуки, пока длится заклинание. | Иллюзия | +2 |
| Запутанность. Цель получает Штраф, равный рангу навыка Иллюзия заклинателя, ко всем проверкам Бдительности, чтобы распознать эффекты Иллюзии. | Иллюзия | +1 |
| Паралич. Цель парализована (в замешательстве и обездвижена) в течении действия заклинания, то есть не может предпринимать действий и маневров в свой ход. В конце своего хода цель может предпринимать проверку Бдительности со сложностью, равной рангу навыка Иллюзия заклинателя, чтобы остановить действие этого эффекта. | Иллюзия | +3 |

Заклинания

Заклинания – эта те магические действия, которые имеют уникальные эффекты и зачастую служат для небоевого взаимодействия с миром.

Заклинания зачастую не имеют какого-либо эффекта при получении нескольких Успехов, поэтому предлагается увеличивать длительность действия заклинания на 1 раунд за каждый неотмененный Успех.

У Заклинаний нет специфических модификаций, и поэтому перед совершением проверки магического навыка выберите дополнительные эффекты, перечисленные в **следующей таблице**, общей для всех Заклинаний. Эти эффекты добавляются к проверке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить Преимущество, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя Преимущество) | --- | +1 |

Хамелеон

Концентрация: Да

Базовый навык: Иллюзия

Заклинание Хамелеон делает цель менее заметной и позволяет ей сливаться с окружающей средой на некоторое время. В отличии от Невидимости, эффект не спадает, если цель выполнит какое -либо действие, вроде атаки или произнесения заклинания.

Совершите Среднюю **(**) проверку навыка Иллюзия, чтобы наложить заклинание Хамелеон на цель в Короткой дистанции. Пока действует заклинание, любое существо получает Штраф ■, равный рангу навыка Иллюзия заклинателя к проверкам Поиска, чтобы увидеть цель заклинания.

## Обнаружение

Концентрация: Нет

Базовый навык: Мистицизм

Заклинание Обнаружение на некоторое время показывает ауры предметов, живых существ, нежити и персонажей, находящихся на определённом расстоянии. Светящийся силуэт любого существа будет виден в полной темноте, сквозь стены и другие препятствия. Эффект также показывает ауры существ, которые накладывают на себя эффекты Хамелеона и Невидимости, благодаря чему их легче обнаружить.

Совершите Среднюю () проверку навыка Мистицизм и выберите: Жизнь или Магия. В случае успеха, заклинатель в течении нескольких секунд (или одного раунда) видит ауры и ему становится известна следующая информация про объекты, существа или эффекты выбранного типа в Короткой дистанции: количество существ/эффектов, их тип, направление и расстояние до них, а в случае Магии – школа магии эффекта. Изменение Дальности влияет на радиус действия заклинания, а не на дальность возникновения эффекта.

## Рассеивание магии

Концентрация: Нет

Базовый навык: Мистицизм

Способность рассеивать магию – странное и необычное искусство, доступное только заклинателям, работающим с древними законами мироздания. Персонаж выбирает одну цель в пределах короткой дистанции, находящуюся под эффектом любого заклинания, а потом совершает проверку Сложную **(**) навыка Мистицизм. Если проверка успешна, все эффекты на цели тут же оканчивают действие (если рассеиваемое заклинание действовало на несколько целей, остальные цели остаются под его действием).

Кроме того, если целью Рассеивания магии был зачарованный предмет, то вместо этого эффект Зачарования этого предмета перестает действовать на 1 раунд за каждый неотмененный Успех.

## Перышко

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Заклинание Перышко уменьшает текущий вес вещей, переносимых целью, позволяя носить больше вещей. Совершите Среднюю **(**) проверку навыка Изменение, чтобы наложить заклинание Перышко на цель в Короткой дистанции. Пока действует заклинание, текущая Нагрузка цели снижается на количество, равное рангу навыка Изменение.

## Невидимость

Концентрация: Да

Базовый навык: Иллюзия

Это заклинание делает цель невидимой на некоторое время. Однако эффект снимается, если цель начала атаковать, читать заклинание или взаимодействовать с другими персонажами или объектами. Даже выпивание зелья снимает этот эффект. Необходимо также отметить, что невидимое существо не считается неслышимым!

Совершите Среднюю **(**) проверку навыка Иллюзия, чтобы наложить заклинание Невидимость на цель в Короткой дистанции. Пока действует заклинание, любое существо, которое пытается визуально определить местоположение цели

Make an **Hard (****) Illusion** check to cast Invisibility on a target within **Short** range. For one round per success, that target gains the **invisible** effect. While invisible, any creature that attempts to perceive the target visually, does so while suffering the effects of being Blinded. This effect lasts for a number of rounds equal to Success generated in the creation of the potion, or until the target performs a physical action.

## Jump

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Alteration** check to cast Jump on a target within **Short** range. While concentration is maintained, target doubles their jump height and distance. Additionally, target gains a Boost to Acrobatics checks equal to caster's ranks in the Alteration skill.

## Levitation

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make a **Hard (****) Alteration** check to cast Levitate on a target within Short range. While concentration is maintained, target can **Fly** at their walking movement speed, using their Maneuver each turn to travel vertically, in additional to horizontally.

## Lock

Concentration: No

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Alteration** check to cast Lock on a door or container within **Short** range. This object is considered Locked, with difficulty equal to the caster’s Alteration skill. It has no duration, and remains locked.

## Mark & Recall

This is tricky. Thinking the Mark will be Average, but the Recall is harder.

## Night Eye

Concentration: Yes

*Base Skill: Illusion*

Make an **Easy (****) Illusion** check to cast Night Eye on a target within **Short** range. While concentration is maintained, target ignores ■ due to darkness.

## Open

Concentration: No

*Base Skill: Alteration*

Open allows a caster to use their **Alteration** skill to bypass physical locks, in lieu of Security. Difficulties, setback, and upgrades remain as normal.

## Project

Concentration: Yes

*Base Skill: Mysticism*

Make a **Hard (****) Mysticism** check to cast Project, creating a duplicate of the caster’s likeness at one location within Medium range. Projection will mimic the caster, producing sound and copying actions as intangible illusions. Lasts as long as concentration is maintained.

## Scry

Concentration: Yes

*Base Skill: Mysticism*

Make a **Hard (****) Mysticism** check to cast Scry. Choose a location within Medium range. The caster can now see and hear as though standing in that location, but cannot interact with surroundings. Lasts as long as concentration is maintained.

## Slowfall

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Alteration** check to cast Slowfall on a target within Short range. Target becomes immune to the damaging effects of falling, instead falling at their normal movement speed, for as long as concentration is maintained.

## Soul Trap

Concentration: Yes

*Base Skill: Mysticism*

Make an **Easy (****) Mysticism** check to cast Soul Trap on a target within Short range, lasting as long as concentration can be maintained. Upon death, the target’s soul is captured into the closest Soul Gem that can accommodate its size, based on the character’s enemy type:

**Petty Soul Gem** - Minion

**Common Soul Gem** - Rival

**Grand Soul Gem** - Nemesis

As an optional rule, GMs may choose to enforce the restriction that the souls of sentient mortals - men, mer and such - can only be captured in Black Soul Gems. Black Soul Gems are difficult to obtain, and are considered illegal in almost all Provinces. As compensation for the difficulty of obtaining these Soul Gems, Black Soul Gems are more potent even than Grand Soul Gems.

Creating a Black Soul Gems requires performing the Black Soul Gem ritual. Doing so requires performing a **Hard (****) Mysticism** or **Necromancy** check at **night** during the *Shade of the Revenant* - an astrological event that occurs on specific dates: The 27th of Last Seed, The 4th, 12th, 20th, and 28th of Heartfire, the 6th, 14th, 22nd and 30th of Frostfall, or the 7th, 15th and 23rd of Sun’s Dusk. During this time, any number of empty **Grand Soul Gems** into empty **Black Soul Gems.**

This ritual is considered dark magic, and considered evil. Spectators will object, and it will attract attention.

## Swiftswim

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Alteration** check to cast Swiftswim on a target within Short range. Target can now ignore one setback due to swimming, and move at full speed underwater.

## Telekinesis

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Alteration** check to cast Telekinesis, enabling the caster to manipulate one Silhouette 0 object within Short range as though handling it by hand. Can utilise this to make Ranged attacks with the objects as an Improvised Attacks. Use Mysticism skill to make the attack. In the case of this spell, the **Additional Target** Effect applies to the number of objects that can be manipulated at once.

## Telepathy

Concentration: Yes

*Base Skill: Mysticism*

Make a **Hard (****) Mysticism** check to form a mental link with a target within Short range. Once this link is formed, caster can read surface thoughts of the target and project their own thoughts into that target’s mind. When When utilising the **Additional Target** effect, caster adds additional targets within range to this mental network.

## Teleportation

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Mysticism** check to cast Teleportation, which teleports target to a known location within Short range. When utilising the **Additional Target** effect, caster can choose to extend this action to subsequent turns, removing the additional difficulty from the **Additional Target** effect once per additional turn spent casting, up to the number of additional targets.

## Water Breathing

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Alteration** check to cast Water Breathing on a target within Short range. Target no longer needs to breathe while underwater. This does NOT include spaces of vacuum or without air.

## Water Walking

Concentration: Yes

*Base Skill: Alteration*

Make an **Average (****) Alteration** check to cast Water Walking on a target within Short range. Target can choose to walk atop walker while active, as though it were a solid surface.