Магия в Тамриэле.

Тамриэль полон магии, тайн и чудес. Магия существовала в мире Нирн с самого момента его сотворения, и пребудет в нем до самого конца света. Принято условно разделять магические эффекты на несколько разных школ магии.

**Восстановление (Сила воли)**

Школа Восстановления самая распространенная из всех, и описывает использование магии для лечения ран, помощи союзникам и усиления способностей. Как можно понять из названия, Восстановление сфокусировано на всем исцеляющем и возвращающем прежнее состояние — от лечения травм до исцеления болезней и ядов. Часто практикующие Восстановление имеют хорошее представление и в базовой медицине и функциях живых существ.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите исцелять раны своих союзников и восстанавливать их запас сил.
* Вы хотите усилять атрибуты и навыки своих союзников.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите создавать лекарства, мази и зелья.
* Вы хотите предоставлять новые способности союзникам.

**Магические действия:** Урон (Свет), Лечение, Повышение

**Заклинания:**

**Изменение (Интеллект)**

Школа магии Изменение широко используется, чтобы менять (иногда довольно значительно) окружающий мир, позволяя практикующим ее изменять как базовую структуру, материал, так и поведение физического мира. Также это школа включает в себя и способы манипуляции самой магией, чтобы создавать барьеры. Хотите защищать своих союзников? Дышать под водой? Превращать свинец в золото? Тогда вам понравится магия Изменения.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите создавать защиту для себя и своих союзников
* Вы хотите вносить небольшие изменения в мире вокруг вас, такие как изменить цвет предмета, или превратить кружку в тарелку. Будьте креативны!
* Вы хотите усилить своих союзников, позволяя им прыгать выше, нырять глубже, летать или даже ходить по воде.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать магию, чтобы атаковать противника.
* Вы хотите делать магические фокусы, включающие иллюзии.
* Вы хотите создавать новые предметы при помощи магии.

**Магические действия:** Щит

**Заклинания:** Перышко, Прыжок, Левитация, Замедление падения, Запереть, Открыть, Хождение по воде, Быстрое плавание, Водное дыхание

**Иллюзия (Обаяние)**

Школу Иллюзий зачастую принимают неоднозначно, со смесью подозрения и восхищения, ибо Иллюзия может как создавать неосязаемые образы и звуки, обозримые всеми, так играть с разумом иных существ. Искусство Иллюзии — мощный инструмент воздействия на поведение других существ, как для их пользы, так и совершенно напротив.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите создавать свет, образы и звуки
* Вы хотите воздействовать на чей-то разум, вызывая страх, паралич, слепоту и даже безумие.
* Вы хотите вдохновить своих союзников успокоить их или же приглушить их шаги.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать магию, чтобы напрямую атаковать противника.
* Вы хотите создавать настоящие предметы или изменять окружающий мир.

**Магические действия:** Чары

**Заклинания:** Хамелеон, Невидимость, Ночной глаз

**Колдовство (Интеллект)**

Школа Колдовства — это искусство призывать существа и предметы напрямую из миров Забвения. Именно поэтому тех, кому позволено изучать школу Колдовства тщательно отбирают и контролируют. Часто заклинания школы Колдовства практикуют и вне образовательных учреждений, например, дикие ведьмы и чернокнижники, в глубинке, а также в высоких башнях Волшебников Тельванни в Морровинде. Используя различные ритуалы, заклинания и жертвоприношения, Колдовство позволяет открывать прямые врата в Забвение, которые могут выпустить невиданные сущности за гранью понимания.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите призвать Даэдра, чтобы они помогли вам.
* Вы хотите призывать удобное магическое оружие и броню на короткое время.
* Вы хотите создавать порталы для путешествий или даже для вхождения в Забвение.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать магию, чтобы напрямую атаковать противника.
* Вы хотите накладывать заклинания, напрямую влияющие на существа.

**Магические действия:** Призыв

**Заклинания:**

**Мистицизм (Сила воля)**

Школа Мистицизма вызывает много вопросов и споров. Ее считают самой сложной школой магии, так как в ней самые запутанные правила и ее сложней всего объяснять новичкам. Таким образом, школу Мистицизма в некоторых провинциях совсем не изучают. Чаще всего Мистицизм описывают, как древнее и архаичное искусство, сфокусированное на понимании и манипуляцией самих законов мироздания. Это довольно редкая школа, несмотря на то что Мистицизм включает в себя сотни различных заклинаний и дает множество возможностей, от заключения душ в камни до чтения разума и развеивания магии.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать магию, чтобы обнаруживать и развеивать магию.
* Вы хотите понимать и определять источники магии и заклинания.
* Вы хотите захватывать души в камни и использовать их.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать магию, чтобы напрямую атаковать противника.
* Вы хотите изменять физический мир вокруг вас.

**Магические действия:** Щит (Поглощение магии, Светоч)

**Заклинания:** Обнаружение, Развеять, Пометка, Возврат, Телепатия, Телепортация, Телекинез

**Некромантия (Интеллект)**

Обычно Некромантию не считают полноценной «школой» магии, а скорей считают подшколой Колдовства, в основном потому, что ее не изучают в учебных заведениях магических практик. Некромантия нелегальна практически в каждой провинции потому, что это темное искусство манипуляции изначальной жизненной силой, зачастую с целью поднятия мертвых. Некромантию также связывают с сотворением магических ядов и болезней.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать магию, чтобы поднимать мертвых слуг.
* Вы хотите направлять на своих врагов болезни и яды.
* Вы хотите высасывать из противников жизненную силу.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите использовать магию, чтобы воскрешать погибших товарищей.
* Вы хотите исцелять или усилять своих союзников.

**Магические действия:** Призыв, Урон (Яд, Поглощение)

**Заклинания:**

**Разрушение (Сила воли)**

Школа Разрушения — это могущественное искусство превращения чистой магии в опасное оружие и элементальные эффекты. От метания огненных шаров до покрытия себя щитом, испускающим молнии, Разрушение — это любимая школа боевых магов и элементалистов по всему Тамриэлю. Кроме наносящих различные повреждения атак, Разрушение может и ослаблять вражескую защиту, волю и оружие.

Ваш персонаж может использовать этот навык, если:

* Вы хотите метать огненные стрелы и поджаривать противников разрядами молний.
* Вы хотите снижать атрибуты и навыки противников на короткое время.
* Вы хотите создавать слабое пламя, искры молний или куски льда для различных небольших трюков.

Ваш персонаж не должен использовать этот навык, если:

* Вы хотите изменять мир вокруг вас (кроме прямого уничтожения).
* Вы хотите заряжать оружие силами элементов.

**Магические действия:** Урон, Щит (Огненный/Морозный/Электрический), Понижение

**Заклинания:**

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Нирн пронизан магией, и магическими способностями в той или иной степени наделены практически все разумные существа. Но магия — опасное и сложное искусство, которое недоступно недостаточно усердным.

Заклинатель — это персонаж с как минимум одним рангом в любом магическом навыке. Даже если заклинатель не обладает рангами в определенном магическом навыке, он все равно может попытаться применить эту магию, при этом сложность проверки магического навыка усиливается **дважды** (например, для персонажа, который не обладает навыком Восстановление, проверка Лечения без дополнительных эффектов будет иметь сложность  ).

При этом вспомогательная и повествовательная магия, а также магические маневры недоступны тем, кто не обладает соответствующими магическими знаниями.

Если ваш персонаж накладывает заклинание, которое требует проверки, он (вне зависимости от результата проверки) тратит 2 запаса сил после совершения этой проверки. Если проверка не требовалась вовсе – запас сил не тратится. Кроме того, зачастую заклинания требуют совершения определенных жестов, произнесения определенных слов или потратить несколько драгоценных моментов, сосредотачиваясь на заклинании. Если персонаж не может сделать этого, то накладывать заклинание станет труднее. В таблице ниже приведены примеры обстоятельств, осложняющих накладывание заклинаний.

Штрафы при накладывании заклинаний

|  |  |
| --- | --- |
| Условие | Штраф |
| У персонажа нет хотя бы одной свободной руки. | + ◼ |
| У персонажа кляп во рту, он онемел или не может говорить по другой причине. | +◼◼ |
| Персонаж носит тяжёлую броню, мешающую жестикулировать (броня с поглощением как минимум +2), или несёт щит. То же самое может  касаться и другой ограничивающей одежды на ваш выбор. | + ◼ |
| Персонаж находится в ситуации, мешающей ему концентрироваться, например когда он накладывает заклинание во время плавания или раскачиваясь на верёвке, во время песчаной бури или при накладывании заклинания, нацеленного не на того, с кем он сражается  в рукопашной схватке. | Усильте сложность один раз (или больше, на усмотрение ведущего). |

**Использование магии в повествовательных сценах**

Проверки магии совершаются так же и в таких же обстоятельствах, как другие проверки навыков. Как и в случае с другими навыками, обычно проверка совершается, только если возможен неожиданный результат или значимые последствия при провале. Например, персонаж, который владеет школой Разрушения, не обязан совершать проверки, чтобы с помощью магии зажечь факел или костёр. Точно так же жрец, хорошо проявивший себя в магии Восстановления, не обязан совершать проверку, чтобы облегчить боль умирающего персонажа ведущего. Однако надо учесть, что зачастую с помощью магии достичь цели сложнее, чем при помощи специализированного навыка. Магия может быть универсальным навыком, но она не является способом решения ВСЕХ проблем.

Зачастую, эффекты повествовательной магии длятся до конца сцены.

Обратите внимание, что заклинатели тратят запас сил, только когда совершают проверку для накладывания заклинания, так что малые и повествовательные эффекты не вызывают этих трат.

**Вспомогательная магия**

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!

МАГИЯ В СТРУКТУРИРОВАННЫХ СЦЕНАХ

Магия может атаковать противников, защищать союзников, призывать предметы и оружие и делать другие впечатляющие и удивительные вещи. В основе этих действий находится та же система проверки навыков, составляющая ядро GENESYS. Разница лишь в том, что магия более гибкая. С помощью магии можно делать простые мелочи, но чем большего вы хотите достичь, тем сложнее становится проверка.

Трактование результатов проверки подчиняется общим правилам GENESYS, особенно что касается использования и . Но для отражения опасности с заигрыванием с магическими силами, рекомендуется использовать следующую таблицу для траты и , получившихся в результате проверки магического навыка.

Трата и при проверках магических навыков

|  |  |
| --- | --- |
| Стоимость | Варианты результата |
| или | Магическая энергия истощает персонажа, и он теряет 2 запаса сил или 1 здоровья (на выбор контролирующего игрока).  Этот персонаж и все союзные заклинатели, участвующие в сцене, до конца следующего хода контролирующего игрока добавляют ◼ ко всем попыткам творить заклинания. |
| или | Заклинание вступает в силу в начале следующего раунда или через минуту при повествовательном стиле игры.  Если персонаж использовал магический предмет, этот предмет получает одну степень повреждения.  До конца сцены вражеские заклинатели добавляют  когда накладывают заклинания, целясь в этого персонажа. |
| или | Заклинание оказывается немного мощнее, чем ожидалось. Один дополнительный персонаж на выбор ведущего становится целью этого заклинания или как-то иначе подвергается магическому воздействию.  Все остальные существа, находящиеся в пределах одного дня пути и чувствительные к магическим энергиям, узнают о присутствии этого персонажа (и в зависимости от своего отношения к нему могут захотеть его найти и навредить ему). |
|  | Персонаж переусердствовал или потерял связь с магическими потоками и до конца сцены не может накладывать заклинания.  Цель заклинания выбирает ведущий. Если заклинателем был ПВ, то цель выбирает контролирующий игрок. |
|  | Персонаж полностью теряет контроль над магической энергией или навлекает на себя гнев божества, так что получает одну критическую травму (ведущий может решить, что вместо травмы возникают ужасные или забавные последствия. такие как временное превращение в небольшое лесное животное, разряд молнии в ясную погоду, обмен до конца дня телами с кем-то, кто ещё присутствует в сцене, призыв аватара божества или адского гнева).  Если персонаж использовал магический предмет, этот предмет полностью уничтожается. |

МАГИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ И МАНЁВРЫ

Как и всё остальное, что персонажи могут делать в структурированных сценах, заклинания делятся на действия и манёвры. В этом разделе представлены примеры магических действий, охватывающие самые распространённые вещи, совершаемые персонажами. Эти действия можно использовать наравне с обычными боевыми действиями. Так же как стандартные действия и манёвры, многие из них можно использовать вне сражений.

МАНЁВРЫ

Эти манёвры предназначены для персонажей, использующих магические навыки. Так же как большая часть манёвров, они не всегда требуют проверок, но влияют на совершаемые персонажем проверки навыков. Конечно, вы и ваши игроки можете описывать обычные манёвры в терминах магии, когда это

уместно. Например, игрок может описать защитную стойку как сосредоточение персонажа на воздвижении магических барьеров, или он может описать помощь как небольшой толчок магической энергии, направляющий траекторию меча союзника.

Контрзаклинание

Многие опытные маги или заклинатели могут пытаться противостоять заклинаниям противников. Если персонаж совершает манёвр контрзаклинания, до конца его следующего хода все противники, находящиеся в пределах средней дистанции, усиливают один раз сложность проверок для накладывания заклинаний.

Концентрация

Некоторые магические эффекты требуют поддержания концентрации. Если магическое действие (или заклинание) может получить преимущество от концентрации, это указано в его описании.

Заклинания, которые можно поддерживать концентрацией, длятся до конца следующего хода персонажа (как указано в их описании). Но если персонаж совершает манёвр концентрации во время своего следующего хода, эффекты заклинания продлятся до конца будущего хода персонажа. Так заклинание можно поддерживать неограниченно долго, если каждый ход совершать манёвр концентрации.

В случае, если персонажа что-то сильно отвлекает, то ведущий может потребовать Обычной () проверки Выдержки, чтобы удержать концентрацию, и в случае провала заклинание перестает действовать. Подобное отвлечение может стать как результатом  или же  при какой-либо проверке при поддержании концентрации, так и результатом каких-либо событий в сцене (землетрясение, оглушающий взрыв или особо удачная атака по персонажу)

ДЕЙСТВИЯ

У каждого действия указана базовая магическая школа, то есть это действие по умолчанию требует проверки именно магического навыка Разрушение (Сила Воли). Но в тоже время, некоторые эффекты позволяют менять используемый магический навык, причем какой эффект добавляет большую сложность, тот и определяет используемый навык. Пометка «–--» означает, что эффект и его сложность не влияет на используемый магический навык.

Перед совершением магического действия персонаж может выбрать любое количество дополнительных

эффектов этого действия (эти эффекты перечислены в соответствующей таблице). Однако каждый эффект увеличивает сложность этого действия. Вы не можете добавить эффект, если из-за этого сложность действия превысит Запредельную ()(после всех уменьшений, например за счёт магических приспособлений). Каждый эффект можно добавить лишь один раз, если в его описании не сказано иное. Поскольку все магические действия требуют проверки, то каждый раз, когда персонаж совершает магическое действие (а следовательно, и заклинание, требующее проверки), он тратит 2 запаса сил.

Урон

Концентрация: нет

Базовая магическая школа: Разрушение

Магическая атака — это боевая проверка, и она подчиняется обычным правилам совершения боевых проверок, но вместо боевого навыка используют магический навык персонажа. Однако есть и другие отличия, описанные ниже.

При совершении магической атаки персонаж должен выбрать одну цель, находящуюся на Короткой дистанции (и не Вплотную). По умолчанию сложность проверки лёгкая (). Атака наносит урон, равный рейтингу характеристики, связанной с навыком, использованным для совершения этой атаки (поэтому, если персонаж использовал Магию Разрушения, он наносит урон, равный рангу Силы воли), плюс 1 урон за каждый неотменённый . У атаки нет критического значения, поэтому критическую травму можно причинить только за счёт .

Перед совершением проверки магической Атаки выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в следующей таблице. Эти эффекты добавляются к атаке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Огонь. Атака получает свойство Жжение с рейтингом, равным рангу навыка Разрушение. | Разрушение | +1 |
| Лед. Атака получает свойство Сковывание с рейтингом, равным рангу навыка Разрушение. | Разрушение | +1 |
| Молния. Атака получает свойство Оглушение с рейтингом, равным рангу навыка Разрушение, а также может получить свойство Автоматическое (что дополнительно увеличит сложность на 1, как обычно). | Разрушение | +1 |
| Свет. Атака получает свойство Дезориентация, с рейтингом, равным рангу навыка Восстановление. При нанесении урона Нежити, каждый наносит +2 урона, а не +1. | Восстановление | +1 |
| Истощение. Атака наносит урон Запасу сил, а не Здоровью противника. | Разрушение | +1 |
| Взрыв. Атака получает свойство Взрыв с рейтингом, равным рангу навыка Разрушение. | --- | +1 |
| Касание. Цель заклинания может находится на дистанции Вплотную. | --- | 0 |
| Дальность. Увеличивает дистанцию заклинания на одну категорию. Можно выбирать несколько раз. | --- | +1 |
| Разъедание. Атака получает свойство Повреждение. | --- | +1 |
| Яд. Если атака наносит урон, цель должна немедленно пройти сложную () проверку Стойкости, иначе получит урон Здоровью и Запасу сил, равный рангу навыка Некромантия. | Некромантия | +2 |
| Поглощение. Атака исцелит заклинателю половину нанесенного урона (после учета Поглощения), вплоть до значения, равного рангу навыка Некромантии. | Некромантия | +2 |
| Усиление. Атака наносит базовый урон, равный удвоенному значению Атрибута, связанного с навыком. Если у атаки есть свойство Взрыв, это свойство действует на всех персонажей в пределах Короткой дистанции от цели, а не тех, которые находятся Вплотную. | Разрушение | +2 |
| Точность. Атака получает свойство Проникающее, с рейтингом, равным рангу навыка Разрушение. | Разрушение | +2 |

Призыв

Концентрация: да

Базовая магическая школа: Колдовство

Это действие отражает способность заклинателя создавать предметы и призывать объекты (и даже союзников) из Забвения. Персонаж совершает проверку магического навыка Колдовство, и её сложность по умолчанию лёгкая (). Если проверка успешна, персонаж призывает простое оружие (например, меч, кинжал или короткий лук), простую броню (аналогичную кожаному доспеху) или приспешника - младшего даэдра с фигурой не больше 1. Характеристики даэдра можно спросить у ведущего. Предметы возникают сразу на персонаже, а существо появляется Вплотную к заклинателю. Призванный приспешник или предмет существует до конца следующего хода призвавшего.

Каждые два неотменённых позволяют:

* Оружию добавить свойство Высококритичное 1, Превосходное 1, Проникающее 1 или Точное 1;
* Броне добавить свойство Отражающее 1 или Оборонительное 1;
* Существам можно увеличить урон на 1 или увеличить любой атрибут на 1;
* Убрать у снаряжения одну единицу рейтинга негативного свойства (например, Сноровка, Громоздкое).

Каждый вариант из вышеописанных можно выбрать только один раз.

Если персонаж призвал даэдра, он ведет себя максимально близко к своему естественному поведению (определяется ведущим). Он не управляется персонажем и даже может быть враждебным по отношению

к нему. В структурированной сцене это существо совершает свой ход сразу после призвавшего его персонажа.

Школа Некромантии также может использовать это магическое действие, причем вместо упомянутого навыка Колдовство использовать навык Некромантия. В таком случае доступны все те же эффекты, но для успешного применения навыка требуются трупы соответствующих существ.

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дополнительный призыв. Заклинание призывает дополнительное существо или оружие. После накладывания заклинания, вы можете потратить , для призыва еще одного существа или оружия (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ). | Колдовство  Некромантия | +1 |
| Усиленный призыв. Персонаж может призвать двуручное оружие, тяжелую броню или Соперника с фигурой не больше 1. | Колдовство  Некромантия | +1 |
| Дальность. Увеличьте дистанцию между заклинателем и местом появления призываемого предмета или существа на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз. | --- | +1 |
| Контроль. Призванное существо по мере возможностей следует приказам персонажа. Персонаж может потратить маневр, чтобы дать всем призванным существам указание, что определяет действие и маневр, который они сделают в свой ход. | Колдовство  Некромантия | +1 |
| Средний призыв. Персонаж может призвать Соперника с фигурой не больше 3 или сразу и оружие, и броню. | Колдовство  Некромантия | +2 |
| Великий призыв. Персонаж может призвать Главаря с фигурой не больше 3. | Колдовство  Некромантия | +2 +Усиление сложности |

Лечение

Концентрация: нет

Базовый навык: Восстановление

Знатоки магии Восстановления 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 и 1 запаса сил за каждый неотменённый .

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дальность. Увеличивает дистанцию заклинания на одну категорию. Можно выбирать несколько раз. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить , чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ) | --- | +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. В течении сцены 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 ритуалов Некромантии.

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 , 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 |
| Дальность. Увеличивает дистанцию заклинания на одну категорию. Можно выбирать несколько раз. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить , чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ). | --- | +1 |
| Огненный / Морозный / Электрический щит. Противники, которые начинают свой ход Вплотную от цели заклинания, должны пройти Сложную () 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 из результата проверки противника, чтобы получить Бонус к своему следующему магическому действию. Количество используемых  не должно превысить ранг навыка Мистицизм. | Мистицизм | +1 |
| Светоч. Заклинание дает целям ближнюю и дальнюю защиту, равную рангу навыка Мистицизм вашего персонажа. | Мистицизм | +2 |
| Усиленный. Щит уменьшает получаемый урон на количество неотмененных , вместо обычного эффекта. | Изменение | +2 |
| Отражающий. Если противник совершает магическую атаку по цели, находящейся под действием этого щита, и при проверке получают или , 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 легкую () проверку навыка Восстановление.

Если проверка успешна, то до конца следующего хода вашего персонажа цель увеличивает на 2 текущее и максимальное Здоровье, а также еще 1 за каждые .

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дальность. Увеличивает дистанцию заклинания на одну категорию. Можно выбирать несколько раз. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить , чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ) | --- | +2 |
| Навык. Цель повысит ранг одного навыка (по усмотрению заклинателя) на 1. | Восстановление | +1 |
| Здоровье. Цель получит дополнительное увеличение текущего и максимального Здоровья, равное рангу навыка Восстановление. | Восстановление | +1 |
| Запас сил. Цель получит дополнительное увеличение текущего и максимального Запаса сил, равное рангу навыка Восстановление. | Восстановление | +1 |
| Скорость. Цели, находящиеся под действием этого заклинания, могут всегда совершать второй маневр в свой 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 легкую () проверку навыка Разрушение. Если проверка успешна, то до конца следующего хода вашего персонажа у цели снижается на 2 максимальное Здоровье, а также еще 1 за каждые .

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дальность. Увеличивает дистанцию заклинания на одну категорию. Можно выбирать несколько раз. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить , чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ) | --- | +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 Вплотную от себя простые всполохи света, звуки или гипнотические узоры, пройдя Легкую () проверку навыка Иллюзия. По выбору заклинателя, до конца своего следующего хода цель заклинания либо становится дезориентирована (добавляет  ко всем совершаемым проверкам), либо воодушевлена (получает  ко всем совершаемым проверкам). За каждые  эффект усиливается и добавляется  или  соответственно.

Для определения иллюзорности эффектов, обычно требуется проходить проверку Бдительности со сложностью, соответствующей рангу навыка Иллюзия заклинателя.

Чары могут воздействовать на разум цели иными способами. Перед совершением проверки Иллюзия выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в следующей таблице. Эти эффекты добавляются к проверке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Эффект | Магический  навык | Увеличение  сложности |
| Дальность. Увеличивает дистанцию заклинания на одну категорию. Можно выбирать несколько раз. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить , чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ) | --- | +2 |
| Успокоение. Проверки Угрозы или Обаяния, чтобы остановить бой с целью заклинания усиливаются один раз. | Иллюзия | +1 |
| Очарование. Все проверки Обаяния против цели заклинания получают , 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 | +1 |
| 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 | +1 |
| Бешенство. Цель теряет над собой контроль и атакует ближайшее к ней существо. Если таких несколько, агрессия проявляется к случайной из них. | Иллюзия | +2 |
| 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 (в том числе и боевым). | Иллюзия | +1 |
| Безмолвие. Цель не может издавать никакие звуки, пока длится заклинание. | Иллюзия | +1 |
| Запутанность. Цель получает Штраф, равный рангу навыка Иллюзия заклинателя, к проверкам Бдительности, направленным на распознание эффектов 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 | +2 |

Заклинания

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

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

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 |
| Дальность. Увеличивает дистанцию заклинания на одну категорию. Можно выбирать несколько раз. | --- | +1 |
| Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции.  Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить , чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя ) | --- | +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 Обычную () 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 Обычную () 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.

Развеять

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 .

Перышко

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Заклинание Перышко уменьшает текущий вес вещей, переносимых целью, позволяя носить больше вещей. Совершите Обычную () 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 Сложную () проверку навыка Иллюзия, чтобы наложить заклинание Невидимость на цель в Короткой дистанции. Пока действует заклинание, любое существо, которое пытается визуально определить местоположение цели, страдает от эффекта Слепоты.

Прыжок

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Это заклинание значительно усиливает акробатические способности цели заклинания.

Совершите Обычную () проверку навыка Изменение, чтобы наложить заклинание Прыжок на цель в Короткой дистанции. В течении действия заклинания, цель прыгает на удвоенную дальность и высоту. Цель получает Бонус к проверкам Акробатики в размере, равном рангу навыка Изменения заклинателя.

Левитация

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Это заклинание магии позволяет субъекту летать по воздуху.

Совершите Сложную () проверку навыка Изменения, чтобы наложить заклинание Левитация на цель в Короткой дистанции. В течении действия заклинания, цель может летать со своей скоростью передвижения, при этом использование маневра для передвижения в свой ход позволяет перемещаться как горизонтально, так и вертикально.

Запереть

Концентрация: Нет

Базовый навык: Изменение

Этим эффектом заклинатель способен запечатать контейнер или дверь, если считает нужным ограничить доступ к чему-либо.

Совершите Обычную () проверку навыка Изменение, Запереть дверь или контейнер в Короткой дистанции. Этот объект считается закрытым, со сложностью открытия, равной рангу навыка Изменения заклинателя. Объект остается закрытым, пока действует эффект, а сам эффект не имеет срока окончания действия.

Пометка

Концентрация: Нет

Базовый навык: Мистицизм

Заклинание Пометка позволяет установить маркер в точке, где находится заклинатель. В дальнейшем, при использовании заклинания Возврат заклинатель мгновенно телепортируется в эту точку.

Совершите Обычную () проверку навыка Мистицизм. В случае успеха, текущее местоположение будет запомнено. В случае провала, данная локация не может быть запомнена заклинанием в течении некоторого времени (на усмотрение ведущим).

Возврат

Концентрация: Нет

Базовый навык: Мистицизм

Заклинание Возврат позволяет мгновенно телепортироваться в точку, где заклинатель в последний раз использовал заклинание Пометка. Если же заклинание Пометка ни разу не использовалось, то заклинание Возврат не будет иметь никакого эффекта, при этом запас сил всё равно будет израсходован.

Совершите Сложную () проверку навыка Мистицизм. В случае успеха, вы мгновенно переноситесь в последнюю запомненную заклинанием Пометка точку.

Ночной глаз

Концентрация: Да

Базовый навык: Иллюзия

Заклинание Ночной глаз позволяет в течение некоторого времени лучше видеть в темноте, в том числе и под водой. В отличие от источников света, этот эффект не влияет на шанс быть обнаруженным и позволяет использовать другие способы усиления восприятия.

Совершите Легкую () проверку навыка Иллюзия, чтобы наложить заклинание Ночной глаз на цель в Короткой дистанции. В течении действия заклинания, цель игнорирует все Штрафы, накладываемые темнотой.

Открыть

Концентрация: Нет

Базовый навык: Изменение

Это заклинание позволяет открывать запертые двери и контейнеры. Заклинатель может использовать навык Изменение, чтобы преодолевать физические замки, вместо навыка Безопасность. Сложность, бонусы и штрафы остаются теми же самыми.

Замедление падения

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Это заклинание позволяет цели вместо головокружительного падения в пропасть, медленно и плавно опускаться, как лист на ветру. Это позволяет снизить полученный от падения урон, либо избежать его вовсе — если приземление произойдёт до того момента, как закончится время действия заклинания.

Совершите Обычную () проверку навыка Изменение, чтобы наложить заклинание Замедление падения на цель в Короткой дистанции. В течении времени действия заклинания, цель становится невосприимчива к урону от падения, падая вниз со своей нормальной скоростью движения.

Захват душ

Концентрация: Да

Базовый навык: Мистицизм

Позволяет в течение некоторого времени захватить душу противника в камень душ.

Совершите Легкую () проверку навыка Мистицизм, чтобы наложить заклинание Захват душ на цель в Короткой дистанции.

Цель должна погибнуть до истечения времени действия эффекта, тогда ближайший к ней камень душ подходящего размера становится заполненным и впоследствии может быть использован для зачарования или перезарядки магических предметов.

Маленький камень душ – Приспешник

Обычный камень душ – Соперник

Великий камень душ - Главарь

Черные камни душ - Души разумных смертных существ - меров, людей и подобное могут быть захвачены только в Черные камни душ. Их сложно найти, и они считаются нелегальными практически во всех провинциях. Черные камни душ гораздо мощнее, чем Великие камни душ.

Ритуал создания Черного камня душ считается актом наичернейшей магии. Его можно провести только ночью, в определенных ритуальных местах во время астрономического явления, известного как Тень Призрака, которое случается в определенные даты: 27-ое число Последнего зерна, 4-ое, 12-ое, 20-ое и 28-ое Огня очага, 6-ое, 14-ое, 22-ое и 30-ое Начала морозов. Проведя ритуал, требуется пройти Сложную () проверку навыка Мистицизм, и в случае успеха можно любое количество пустых Великих камней душ превратить в пустые Черные камни душ.

Быстрое плавание

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Это заклинание позволяет плавать гораздо быстрее и чувствовать себя, как рыба в воде.

Совершите Обычную () проверку навыка Изменение, чтобы наложить заклинание Быстрое плавание на цель в Короткой дистанции. Пока действует заклинание, цель игнорирует труднопроходимую местность и штрафы за нахождение в водном окружении.

Телекинез

Концентрация: Да

Базовый навык: Мистицизм

Позволяет на определённом расстоянии манипулировать предметами, которые можно поднять. Заклинатель использует энергию как магнит на расстоянии, способный захватить любой предмет.

Совершите Обычную () проверку навыка Мистицизм, чтобы наложить заклинание Телекинез, что позволит заклинателю взаимодействовать с объектом с фигурой 0 в Короткой дистанции, как если бы он держал его в руках. Это заклинание позволяет использовать навык Мистицизм для совершения импровизированных атак дальнего боя. Эффект «Дополнительные цели» в случае применения для этого заклинания, влияет на количество объектов, которые можно перемещать одновременно.

Телепатия

Концентрация: Да

Базовый навык: Мистицизм

Это заклинание позволяет формировать ментальную связь с чужим разумом. Совершите Сложную () проверку навыка Мистицизм, чтобы наложить заклинание Телепатия, чтобы прочитать поверхностные мысли цели заклинания, а также проецировать свои собственные мысли в чужой разум. При использовании эффекта «Дополнительные цели» в случае применения этого заклинания в ментальную сеть могут быть включены дополнительные разумы.

Телепортация

Концентрация: Нет

Базовый навык: Мистицизм

Это заклинание позволяет мгновенно менять свое положение в пространстве. Совершите Обычную () проверку навыка Мистицизм, чтобы наложить заклинание Телепортация, что мгновенно перенесет цель в известное вам место в Короткой дистанции.

При использовании эффекта «Дополнительные цели» в случае применения этого заклинания, заклинатель может сделать проверку навыка продолжительным действием, что снижает дополнительную сложность проверки на 1 за каждый последовательный раунд, вплоть до количества выбранных дополнительных целей.

Водное дыхание

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Это заклинание позволяет в течение некоторого времени дышать под водой.

Совершите Обычную () проверку навыка Изменение, чтобы наложить заклинание Водное дыхание на цель в Короткой дистанции. Пока действует заклинание, цель больше не испытывает недостатка дыхания, находясь под водой. Это НЕ включает ситуации безвоздушного или ядовитого окружения.

Хождение по воде

Концентрация: Да

Базовый навык: Изменение

Заклинание позволяет ходить по жидким поверхностям, как по суше. Это крайне полезно для преодоления водных преград быстрее, чем вплавь, а также для защиты от множества подводных опасностей. Этот магический эффект не запрещает плавать, в том числе и под водой. Обратите внимание, что хождение по лаве все равно будет наносить вам несовместимые с жизнью повреждения!

Совершите Обычную () проверку навыка Изменение, чтобы наложить заклинание Хождение по воде на цель в Короткой дистанции. Пока действует заклинание, цель может стоять на поверхности воды, как на твердой земле.