

Магия

Заклинания читаются из гримуаров, которые держатся в двух руках и читаются громко. Каждый гримуар может быть использован только раз в день. Важно, что гримуар содержит только одно заклинание и занимает 1 слот в инвентаре. Так что, если ПИ хочет использовать широкий спектр заклинаний, большую часть его инвентаря займут гримуары.

ПИ не могут создавать, копировать или переписывать гримуары. Чтобы заполучить новый гримуар, приходится участвовать в опасных приключениях, находя их в подземельях или отбирая у магов. ПИ, открыто носящие гримуары, наверняка подвергнутся нападениям бандитов и волшебников.

Когда заклинание позволяет пройти проверку, киньте проверку ВОЛ.

Комментарий автора: гримуары можно легко представить как рунные камни, глиняные таблички, зелья, свитки или ещё что-нибудь, подходящее для вашей кампании. Если хотите играть в мире с малым количеством магии, вы можете сделать гримуары одноразовыми.

100 безуровневых заклинаний

Если вы предпочитаете заклинания, которые доступны всем уровням и становятся мощнее с ростом уровня волшебника, используйте этот список. В этих заклинаниях «L» — это уровень заклинателя, **предмет** — это что-то, что можно поднять одной рукой и **объект** — это что-то размером с человека. Если не указано обратное, все заклинания с продолжительными эффектами продолжаются Lx10 минут и имеют радиус 12 метров. Если заклинание напрямую влияет на другое существо, это существо может совершить

проверку, чтобы избежать эффекта (как описывалось ранее). Успех уменьшает или отменяет эффект заклинания.

1. **Клей:** объект покрыт невероятно липкой слизью.
2. **Марионетка:** объект выполняет ваши команды наиболее точно. Он может передвигаться на 5 метров за раунд.
3. **Очеловечивание:** прикоснитесь к животному и оно получит человеческий интеллект или человеческий облик на L дней.
4. **Волшебный глаз:** вы можете смотреть волшебным летающим глазом, вы контролируете его полёт.
5. **Астральная тюрьма:** объект заморожен во времени и пространстве внутри неуязвимой кристальной оболочки.
6. **Притяжение:** L+1 объектов сильно притягиваются друг к другу, если приблизятся на 3 метра.
7. **Акустическая иллюзия:** вы создаёте иллюзорные звуки, которые словно исходят из точки, которую вы выберете.
8. **Вещатель:** существо должно громко и чётко повторить всё, о чём вы думаете. Иначе, оно молчит.
9. **Форма зверя:** вы и ваше носимое имущество превращаетесь в обычного животного.
10. **Дурман:** L существ на ваш выбор не могут ничего запомнить пока действует заклинание.
11. **Изменение судьбы:** Киньте L+1 d20. Когда вам нужно кинуть d20 после чтения заклинания, вы должны выбрать одно из этих значений. Выбранное значение удалите из списка.
12. **Птичий полёт:** ваши руки превращаются в большие крылья птицы.
13. **Обмен телами:** вы меняетесь телами с существом, которого вы коснулись. При смерти одного из тел умирает и второе.
14. **Екатерина:** женщина в синем платье появляется до окончания заклинания. Она будет исполнять вежливые и безопасные просьбы.
15. **Очарование:** L существ считают вас другом.
16. **Команда:** существо повинуется одной команде из трёх слов, которая не навредит ему.

17. **Уразуметь:** вы знаете все языки на время действия заклинания.
18. **Контроль растений:** ближайшие растения и деревья повинуются вам и могут перемещаться на 1.5 м за раунд.
19. **Контроль погоды:** вы можете изменить тип погоды, но никак иначе вы не влияете на неё.
20. **Контрзаклинание:** совершите встречную проверку Интеллекта против Интеллекта заклинателя. Вы можете сделать это в чужой ход как реакцию или против продолжительного эффекта. При успехе вы отменяете заклинание.
21. **Оглушение:** все существа поблизости ничего не слышат.
22. **Обнаружение магии:** вы слышите пение ближайших магических колебаний. Громкость и мелодия определяются мощностью и качеством магической ауры.
23. **Сборка/Разборка:** любую часть вашего тела можно отсоединить и присоединить обратно без боли. Вы продолжите контролировать эти части.
24. **Маскировка:** вы можете поменять облик L персонажей на любой другой гуманоидный. Копирование внешности оставит странные различия, пугающие окружающих.
25. **Смещение:** объект появляется в радиусе Lx3 м от его текущей позиции.
26. **Землетрясение:** земля начинает сильно трястись, постройки могут быть повреждены или развалиться.
27. **Эластичность:** ваше тело может растянуться на 3 м.
28. **Стена стихии:** стойкая стена из льда или пламени длиной Lx12 м и высотой 3 м вырастает из земли.
29. **Воровство:** L предметов в поле зрения телепортируются вам в руки.
30. **Дымное облако:** густой туман окутывает вас.
31. **Неистовство:** L существ впадают в безумную ярость.
32. **Врата:** открывается портал в случайное измерение.
33. **Смещение гравитации:** вы можете изменить направление гравитации (только для себя) один раз за раунд.

34. **Жадность:** L существ испытывают непреодолимое желание обладать вещью из вашего поля зрения.

35. **Ускорение:** ваша скорость передвижения утраивается.

36. **Ненависть:** L существ испытывают сильную ненависть к другому существу или группе и мечтают уничтожить.

37. **Чуткое ухо:** вы можете отчётливо слышать тихие звуки.

38. **Укрытие:** укрытие возникает в 0.5 м над землёй и может укрыть L гуманоидов.

39. **Гипноз:** существо входит в транс и ответит на L вопросов «да» или «нет».

40. **Ледяное касание:** тонкий слой льда покрывает поверхность в радиусе до 3 м.

41. **Осветить:** вы контролируете летающий огонёк.

42. **Увеличить гравитацию:** гравитация утраивается в этой области.

43. **Незримая связь:** два объекта в пределах 3 м друг от друга не могут отходить друг от друга дальше 3 м.

44. **Стук:** L обычных или волшебных замков поблизости открываются.

45. **Прыгун:** вы можете подпрыгивать на высоту Lx3 метра.

46. **Жидкий воздух:** воздух вокруг вас пригоден для плавания.

47. **Заглушение магии:** все магические эффекты неподалёку действуют в половину своей силы.

48. **Дом:** крепкий, меблированный дом возникает на Lx12 часов. Вы можете запрещать и разрешать вход в него.

49. **Шариковое безумие:** ваши карманы полны стеклянных шариков и пополняются ими каждый раунд.

50. **Маскарад:** L персонажей становятся похожими на персонажа, к которому вы прикоснулись, и имеют такие же голоса.

51. **Уменьшение:** вы и L прикоснувшихся к вам существам уменьшаются до размера мыши.

52. **Зеркальное отражение:** L иллюзий, копирующих вас, появляются под вашим контролем.

53. **Зеркальный проход:** зеркало становится проходом к другому зеркалу, в которое вы смотрели сегодня.

54. **Многорукость:** вы получаете L лишних рук.

55. **Сфера ночи:** возникает тёмная сфера диаметром Lx12 метров с ночным небом на ней.

56. **Объективизация:** вы становитесь неодушевлённым предметом с размером между яблоком и большим пианино.

57. **Форма желе:** вы становитесь живым жележным кубом.

58. **Пацифизм:** L существ приобретают неприязнь к насилию.

59. **Призрачная карета:** до окончания заклинания появляется призрачная карета, которая двигается неестественно быстро по любой местности, даже по воде.

60. **Фобия:** L существ начинают бояться объекта по вашему выбору.

61. **Яма:** яма диаметром 3 метра и глубиной 1.5 метра возникает в земле.

62. **Первобытная мощь:** объект вырастает до размера слона. Если это животное, оно становится разъярённым.

63. **Психометрия:** ведущий отвечает «да» или «нет» на L вопросов об объекте, к которому вы прикоснулись.

64. **Притянуть:** объект любого размера притягивается к вам с силой L мужчин в течение раунда.

65. **Оттолкнуть:** объект любого размера отталкивается от вас с силой L мужчин в течение раунда.

66. **Поднятие мертвецов:** L скелетов поднимаются из земли, чтобы служить вам. Они невероятно тупые и могут исполнять только простые приказы.

67. **Спиритизм:** появляется дух мёртвого тела и отвечает на L вопросов.

68. **Чтение мыслей:** вы можете поверхностно слышать мысли рядом стоящих существ.

69. **Дистанцировать:** L+1 объектов сильно отталкиваются, если приближаются на 3 метра друг к другу.

70. **Ясновидение:** вы можете смотреть через глаза существа, до которого вы сегодня дотрагивались.

71. **Придать форму:** все неодушевлённые материалы в ваших руках податливы словно глина.

72. **Пелена:** L существ невидимы, пока не двигаются.

73. **Перемешать:** L существ мгновенно меняются местами случайным образом.

74. **Сон:** L существ погружаются в лёгкий сон.

75. **Форма дыма:** ваше тело становится живым дымом.

76. **Улиточный рыцарь:** через 10 минут после чтения заклинания к вам добирается рыцарь верхом на гигантской улитке. Он может ответить на большинство вопросов о вашем задании и о рыцарстве. И может вылечить вас, если посчитает вас достойными.

77. **Чутьё:** вы улавливаете даже едва заметные следы запахов.

78. **Сортировка:** неодушевлённые предметы сортируются по категориям по визуальным признакам, которые вы установите.

79. **Спектакль:** возникает очевидно нереалистичная, но впечатляющая иллюзия под вашим контролем. Она может быть размером с дворец, двигаться и издавать звуки.

80. **Захват заклинания:** колдуется как реакция на другое сработавшее заклинание. Вы получаете временную копию заклинания, которую можете сколдовать в любое время, пока длится захват.

81. **Паучья цепкость:** вы можете передвигаться по поверхностям как паук.

82. **Призыв куба:** раз в секунду (6 раз в раунд) вы можете призвать или отозвать куб земли шириной 1 м. Новые кубы должны закрепляться на земле или других кубах.

83. **Рой:** вы превращаетесь в стаю ворон, крыс или пираний. Вы получаете урон только от эффектов, затрагивающих местность.

84. **Телекинез:** вы силой мысли передвигаете L предметов.

85. **Телепатия:** L + 1 существ могут слышать мысли друг друга на любом расстоянии.

86. **Телепорт:** объект исчезает и появляется на земле в поле зрения в пределах Lx12 метров.
87. **Магический якорь:** объект становится целью всех заклинаний, которые произносятся рядом.
88. **Чаща:** внезапно вырастает густая чаща шириной Lx12 м.
89. **Временной прыжок:** объект исчезает и попадает на Lx10 минут в будущее. При возвращении он появится в ближайшей свободной области.
90. **Призыв идола:** резная каменная статуя размер с 8 метров вырастает из земли.
91. **Ускорение времени:** время в пузыре 12 м в 10 раз быстрее.
92. **Замедление времени:** время в пузыре 12 м замедляется до 10%.
93. **Зрение правды:** вы можете смотреть сквозь иллюзии.
94. **Скважина:** появляется источник с морской водой.
95. **Видение:** вы полностью контролируете, что видит существо.
96. **Визуальная иллюзия:** появляется беззвучная, неподвижная иллюзия размером спальной комнаты.
97. **Защитный круг:** серебряный круг 12 м появляется на земле. Выберите один тип существ, кто не может пересекать его: живые существа, нежить, снаряды или металл.
98. **Сеть:** ваши кисти стреляют толстой паутиной.
99. **Волшебная метка:** из вашего пальца вырывается поток краски огненного света. Эту краску можете видеть только вы, вы можете видеть её с любого расстояния, даже сквозь твёрдые объекты.
100. **Рентгеновское зрение:** вы получаете рентгеновское зрение.