



Батровая зоря

Герои и магия

БАГРОВАЯ ЗАРЯ

ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В ДУХЕ СТАРОЙ ШКОЛЫ

Герои и магия

Текст - Zoid ZZX

Редактура - Zoid ZZX, StuartZaq, cinober

Вёрстка - Zoid ZZX

Информационная поддержка и распространение - Ex Nihilum Publishing

Благодарности: Кевину Кроуфорду за наполнение этой книги,
русскоязычному OSR-сообществу за советы, идеи и поддержку,
отцам-основателям хобби - за хобби.

Иллюстрации и макет из бесплатных наборов
Exemplars & Eidolons, Scarlet Heroes, Spears of the Dawn,
Silent Legions, Wolves of God

Авторы иллюстраций: Andrew Krahnke, David Lewis Johnson, Earl Geier,
Eric Lofgren, Ian MacLean, Joyce Maureira, Luigi Castellani,
Miguel Santos, Nate Furman, Sara Mirabella

Распространяется свободно

2020

СОДЕРЖАНИЕ

Восход багрового солнца	3
Создание персонажа	4
Системы	22
Магия	50
Экипировка	114
Наёмники и услуги	120

ВОСХОД БАГРОВОГО СОЛНЦА

Добро пожаловать в “*Багровую зарю*” – настольную ролевую игру, которая позволит вам испытать классические приключения в духе меча и магии, и создать собственные истории о громких победах и горьких поражениях за вашим игровым столом. Это игра о героях, которых выделяют из толпы не сверхчеловеческая сила или интеллект, а неукротимая воля вырваться из болота обыденности и проложить себе дорогу к славе или процветанию, невзирая на смертельные опасности. Далеко не все из созданных вами персонажей добьются своей цели – вполне вероятно, что путь к ней будет усеян трупами не столь успешных предшественников, однако каждое поражение будет давать вам бесценный опыт и тем самым помогать двигаться дальше.

“*Багровая зоря*” создана в духе движения, известного как OSR или “Возрождение старой школы”. Она заимствует элементы из классических фэнтези-игр Гэри Гайгэкса, Дейва Арнесона, Тома Молдвее и других, однако основным источником вдохновения для её создания стало творчество Кевина Кроуфорда – львиная доля содержимого этой книги, как и её общая идеология, заимствована из его игр. Использованные здесь механики, с одной стороны, достаточно просты, чтобы не отнимать много времени за игровым столом, а с другой – дают игроку определённый простор для придания своему персонажу уникальности по мере того, как тот растёт в уровнях. И опытные игроки, и новички в хобби, смогут легко их освоить и настроить под свои нужды.

Эта игра создана с прицелом на кампании в стиле так называемой “песочницы”, подразумевающей создание живого мира, в котором персонажи игроков сами выбирают для себя цели, не являясь при этом единственными действующими лицами, и не обладая “сюжетной бронёй”, которая защитила бы их от последствий своих поступков. Книга ведущего содержит набор инструментов и рекомендаций, которые помогут вам создать подобную кампанию без особых усилий.

“*Багровая зоря*” практически не содержит готовой информации об игровом мире, предполагая, что ведущий самостоятельно подберёт себе либо один из существующих сеттингов, в которых НРИ в целом и игры “старой школы” в частности не испытывают недостатка, либо придумает свой собственный. Имеющиеся описания и механики предполагают некое пост-апокалиптическое окружение с произошедшим в прошлом глобальным катаклизмом, а монстры в бестиарии по большей части происходят из азиатско-тихоокеанского региона, однако они ни к чему не обязывают ведущего и с лёгкостью адаптируются под выбранный им мир.

Наслаждайтесь “*Багровой зарёй*” и помните – это, прежде всего, ваша игра. В неё нельзя играть “неправильно” или “правильно”, в неё нужно играть так, чтобы получать от этого удовольствие.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа в “Багровой заре” состоит из простых шагов, перечисленных ниже. Для тех, кто пока не слишком хорошо знаком с этим процессом, каждый шаг будет расписан более подробно дальше, опытные же игроки могут просто пройти по списку.

- **Определите** бросками костей характеристики вашего персонажа. Бросьте шесть раз зкб, суммируя выпавшие кости, и по порядку назначьте получившиеся результаты в качестве силы, ловкости, телосложения, интеллекта, мудрости и харизмы. После этого вы можете установить значение одной из них на выбор равным 14.

- **Запишите** модификаторы для каждой характеристики. Характеристика, равная 3, получает модификатор -2, для 4-7 модификатор будет равен -1, для 8-13 устанавливается модификатор 0, для значений 14-17 модификатор равен +1, и для характеристики, равной 18, модификатор будет равен +2.

- **Выберите** народ, к которому принадлежит персонаж. Если ведущий не решит иначе, в качестве вариантов выступают люди, дварфы, эльфы и полурослики.

- **Выберите** класс персонажа и запишите его способности. Если в вашей игре ведущим не предусмотрены какие-либо дополнительные классы, для выбора доступны воин, вор, маг и жрец. Воин получает способность один раз за бой превратить попадание по себе в промах, либо нанести успешный удар при любом результате броска, кроме натуральной 1. Вор получает способность один раз в час перебросить любую проверку характеристики (второй результат используется, даже если он хуже), а также может выполнять смертельную атаку, правила которой описаны на странице 12. Жрец и маг могут нарушать законы природы, сотворяя могущественные заклинания.

- **Выберите** черту для персонажа. Придумайте значимый элемент его прошлого или сильную сторону, например, “наёмник-ветеран”, “имеет друзей при дворе”, “опытный плотник” и тому подобное. Если при проверке характеристики черта может каким-то образом помочь персонажу, её пункты добавляются к результату броска; кроме того, в некоторых ситуациях наличие черты может вовсе устранить необходимость в проверке.

- **Добавьте** дополнительные черты. Воры, помимо прочего, получают черту на два пункта, связанную с их архетипом и характеризующую их специализацию. Люди получают две дополнительные черты на выбор. Полурослики получают “скрытность полурослика” и дополнительную черту на выбор. Дварфы получают “чутьё дварфа” и черту, связанную с профессией в своём клане. Эльфы получают “чувства эльфа” и черту, отражающую профессию своего прошлого воплощения. Кроме архетипа вора, черты на первом уровне не могут иметь более одного пункта.

- **Запишите** спасброски своего героя. Спасбросок стойкости равен 16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов силы и телосложения. Спасбросок уклонения равен 16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов ловкости и интеллекта. Спасбросок духа равен 16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов мудрости и харизмы. Спасбросок удачи равен 16 минус уровень персонажа, без модификаторов. Если оба модификатора в паре отрицательные, значение спасброска увеличивается.

- **Выберите** набор начальной экипировки своего персонажа со страницы 18. Если ваш персонаж использует средний, тяжёлый или элитный доспех, выберите соответственно одну, две или три категории спасброска своего персонажа (кроме удачи) и добавьте для них штраф +3. Воины не получают штрафов от доспехов.

- **Запишите** класс брони своего персонажа, равный КБ носимого им доспеха с учётом модификатора ловкости; в случае отрицательного модификатора ловкости КБ персонажа не может быть меньше 10.

- **Запишите** бонус атаки для вашего оружия. Для воина бонус атаки равен его уровню плюс модификатор используемой характеристики, для вора – половине уровня с округлением вверх плюс модификатор характеристики, а для жреца и мага – модификатору используемой характеристики плюс один.

- **Укажите** урон, наносимый вашим оружием. Для воинов кость урона оружия не ограничена, для воров она не может превышать к8, а для жрецов и магов – к6. К кости урона добавляется модификатор используемой характеристики, а для воина - ещё и половина уровня с округлением вверх.

- **Определите** начальные хит-пойнты персонажа броском кости. Для воинов используется к8, для воров, жрецов и магов – к6. Добавьте к полученному результату модификатор телосложения. Даже при отрицательном модификаторе количество хит-пойнтов не может быть меньше 1.

- **Запишите** великолепие вашего героя, характеризующую роскошность его экипировки. Персонажи первого уровня начинают игру без великолетия.

- **Если ваш персонаж – жрец**, запишите его начальное количество очков веры, равное 1 плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы плюс уровень. Также выберите две начальные сферы могущества со страницы 91, заклинания которых будут легче даваться вашему герою.

- **Если ваш персонаж – маг**, запишите его начальное количество очков колдовства, равное 1 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы плюс уровень. Также выберите для него начальные заклинания со страницы 58. Количество начальных заклинаний равно 3 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы.

- **Придумайте** для персонажа имя, внешность и характер.

- **Выберите** для своего героя достойную цель, которая сможет сподвигнуть его на великие дела.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Первый шаг в создании персонажа – определить шесть его основных характеристик. Характеристики показывают, насколько персонаж силен, быстр, сообразителен, наблюдателен, вынослив или очарователен. Каждая из них может принимать значения от 3 до 18, при этом 3 отражает едва способного к действию персонажа, а 18 указывает на его необычайную одарённость.

Сила влияет на физическую мощь, ближний бой, носимое снаряжение.

Ловкость влияет на скорость, уклонение, координацию, время реакции, инициативу в бою.

Телосложение влияет на стойкость к ранам, сопротивление токсинам, нужду в еде и сне.

Интеллект влияет на память, умозаключения, общую эрудированность.

Мудрость влияет на внимательность, суждения, интуицию, чтение ситуации.

Харизма влияет на управление, очарование, привлечение внимания.

Для определения характеристик возьмите три шестигранных кости и бросьте их шесть раз, каждый раз складывая выпавшие значения и по очереди назначая результаты силе, ловкости, телосложению, интеллекту, мудрости и харизме персонажа. После этого вы можете изменить значение одной из характеристик по собственному выбору на 14.

После того, как характеристики определены, запишите их **модификаторы** в соответствии с приведённой таблицей. Модификаторы добавляются к результатам бросков при проверках соответствующих характеристик. Если значение характеристики изменится в ходе игры, убедитесь, что вы отразили и возможные изменения модификатора.

Модификаторы характеристик				
3	4-7	8-13	14-17	18
-2	-1	+0	+1	+2

НЕМНОГО ГЕРОИЗМА

Предложенный здесь вариант определения характеристик подразумевает суровую и жёсткую атмосферу игры, в которой персонажи – простые люди, выделяющиеся скорее мотивацией, нежели физическими и интеллектуальными аспектами. Если для своей кампании вам и вашей группе хочется более способных героев, вместо “3к6 по порядку” вы можете использовать бросок 4к6 с отбрасыванием меньшей кости, а также свободное распределение полученных результатов между характеристиками. Обратите внимание, что персонаж при этом не получает “бесплатную 14”, как при стандартном способе.



SR 2013

ВЫБОР НАРОДА

В “*Багровой заре*” представлены четыре классических *народа*, наиболее часто встречающихся в фэнтези: люди, дварфы, эльфы и полурослики, хотя по решению ведущего в качестве возможных вариантов могут быть добавлены и другие существа.

ЛЮДИ

Люди наиболее многочисленны в сравнении с остальными народами. Разнообразие их культур, занятий и религий позволяет игрокам сформировать из них персонажей на любой вкус.

ДВАРФЫ

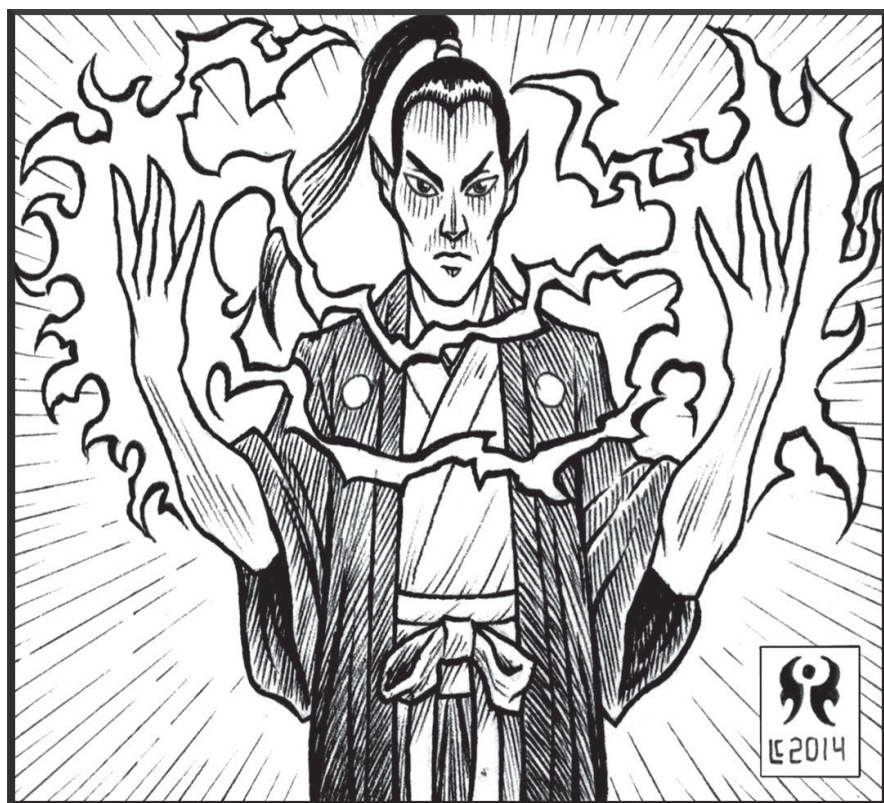
Когда-то давно дварфы были людьми, которых держала в рабстве жестокая богиня, заставлявшая их день и ночь добывать в шахтах драгоценности. Жизнь под землёй и тяжёлый труд наложили на дварфов свой отпечаток, сделав их низкорослым и коренастым народом, ненавидящим рабство всей душой и не признающим над собой никаких богов. Со временем дварфы подняли восстание против богини и убили её, разорвав тело на тысячу кусков. С тех пор тысяча осколков божества преследует после смерти их души, которые собираются в загробные поселения и обороняются вместе. Важным элементом для дварфов является собиране при жизни золота, поскольку после смерти владельца оно через некоторое время переходит к своему хозяину в загробный мир, и тот может ковать себе из него оружие и доспехи. Согласно древним традициям, мужские и женские роли в обществе дварфов чётко разделены: мужчины трудятся в шахтах, сражаются и строят, а женщины делают всё остальное, включая административную работу, торговлю и ремесло. Дварфы могут видеть даже при очень тусклом освещении.

ПОЛУРОСЛИКИ

Полурослики откололись от людей, когда поняли, что устали от божественных распрей, вызывавших постоянные войны и страдания, и отвернулись от богов, решив полагаться только на себя. В наказание разгневанные боги прокляли их, навеки наделив маленьким ростом, чтобы непокорные полурослики были лёгкой жертвой для любого врага. Те, впрочем, не обратили на проклятие особого внимания, найдя утешение в своей философии “тихого пути” и взаимной поддержке своих сообществ. В результате полурослики сохраняют холодную голову и трезвость суждений практически в любой ситуации, и совершенно не подвержены ужасу и панике.

ЭЛЬФЫ

Эльфы, так же как dwarфы, некогда были обычными людьми. В древние времена их короли-философы провели над собой и своим народом великий магический ритуал, который должен был позволить им перейти на новый уровень существования, достигнув божественности и бессмертия. Ритуал сработал лишь частично, наделив народ эльфов недоступной обычным людям красотой и дав бессмертие их душам, но не затронув их тела. С тех пор в мире насчитывается ровно сто тысяч эльфийских душ, которые не могут обрести покой в загробном мире, как у других народов, и вынуждены раз за разом перерождаться в бесконечном цикле. Когда эльф умирает, его душа засыпает, пока не будет зачато новое дитя, способное её вместить. Все эльфы несут на себе печать своих предыдущих воплощений, хотя в подробностях о них помнят лишь немногие. Нередко они собираются в группы, называемые *кредо*, каждая из которых преследует свои цели, иногда героические, иногда зловещие, но чаще всего – совершенно непонятные простому человеку.



ВЫБОР КЛАССА

Теперь, когда вам стало понятно, какой у вас получается персонаж, пришла пора выбрать для него класс. Класс даёт герою особые способности и определяет его сильные и слабые стороны. Классы имеются не у всех – большинство обычных людей просто занимаются своей профессией. Большинство солдат, например, не являются воинами – они просто солдаты и останутся таковыми на всю жизнь, никогда не достигнув вершин мастерства, доступных настоящему бойцу.

Уровни показывают, насколько персонаж опытен на своём избранном пути. Новый персонаж начинает с первого уровня и пробивается наверх, участвуя в приключениях, побеждая противников, добывая сокровища и занимаясь прочими подобающими отважному авантюристу делами.

Следует отметить, что классы предназначены для игроков, а не для их персонажей, помогая первым более чётко понимать роль вторых в игровом мире. Персонажи не думают о себе, как о “воине третьего уровня” или “маге восьмого уровня” – они могут считать себя забросившим армию ради быстрой наживы копейщиком или бывшим телохранителем вельможи, пустившимся в приключения после смерти хозяина. Жрец может быть последователем какого-то божества, которому дух приключений нравится больше, чем ежедневные службы в храме, или отшельником-анимистом, получающим силу от духов окружающих его вещей. Такие персонажи могут обладать схожими игровыми способностями, но будут очень по-разному ими пользоваться.



2012

ВОИН

Воины – это отважные и отчаянные люди, всегда находящиеся на переднем крае любой схватки. Будь то мужественный самурай, покрытый шрамами пикинёр, повывавший полмира пират или простой крестьянин из ополчения – в бою они чувствуют себя, как рыба в воде. Хотя у них нет волшебства магов и жрецов, а их навыки не сравнятся с воровскими, они сильнее бьют, дольше живут и переносят удары, свалившие бы любого другого героя на месте.

- Воины более привычны к доспехам, чем другие классы, и не получают штрафы от них. Также надетый доспех отягощает воина меньше на один предмет, вплоть до 0.

- Воины лучше других классов чувствуют себя в прямом столкновении с врагом. Каждый новый уровень они получают дополнительный бонус к атаке +1, не имеют ограничений на кость наносимого их оружием урона, добавляя к ней половину своего уровня с округлением вверх, а также обладают самым большим хит-дайсом среди всех классов, равным к8.

- Большой опыт сражений помогает воинам выживать и побеждать. Один раз за бой воин может избежать попадания по себе, превратив его в промах, либо автоматически попасть по врагу, если на броске атаки не выпала натуральная единица. Защитную способность можно применить даже после того, как брошена кость повреждений, однако она работает только против прямых атак и не затрагивает урон от окружающей среды, эффекты без броска на попадание и т.п. Атакующую способность требуется заявлять до броска атаки, и она действует только в реальной схватке до смерти, не влияя на соревнования и тому подобные занятия. В ходе боя можно применить только одну из этих двух способностей, по выбору игрока.

Способности воина	
Хит-дайс	к8
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	+1 за уровень
Максимальная кость урона	не ограничена, добавляет к броску половину своего уровня с округлением вверх
Штрафы от доспехов	Нет

ВОР

Воры – это не только карманники или взломщики. Это также герои, которые привыкли полагаться на скрытность, коварство и вовремя вонзённый кинжал, а не на грубую силу. Воры обладают большим набором навыков и являются мастерами смертоносных нападений из засады, однако при встречах с противником лицом к лицу им не сравниться с воинами.

- Воры могут использовать любую броню, однако средние, тяжёлые доспехи и щиты не позволяют им пользоваться своей особой чертой.

- Воры – опасные бойцы, но им не сравниться с воинами. Их бонус атаки увеличивается на 1 только на нечётных уровнях, а кость урона оружия ограничена к8. Даже если вор возьмёт в руки огромный двуручный меч – тот будет наносить к8 повреждений. Хит-дайс вора равен к6.

- Воры – наиболее опытные из всех классов. На первом уровне он получает бесплатную черту на два очка, отражающую его архетип. Каждый уровень она увеличивается на 1 очко, игнорируя ограничение на 4 очка.

- Вор может успеть исправить совершённую ошибку. Один раз в час игрового времени вор может перебросить проверку любой характеристики, использовав второй результат, даже если тот хуже первого.

- При внезапной атаке из засады вор способен убить жертву одним ударом. Вор должен быть знаком с анатомией жертвы – для более экзотических существ может потребоваться подходящая черта, изучение их физиологии или проверка интеллекта. Подготовка смертельного удара требует минуты, пока вор определяет поправку на ветер для выстрела или подбирается ближе к цели. Если за это время он привлечёт к себе внимание или что-то встревожит цель – подготовка пойдёт насмарку. Через минуту вор может нанести свой удар. Ближняя атака попадает автоматически, если вор закончил раунд рядом с жертвой. Выстрел требует успешной проверки ловкости со сложностью 11 для стрельбы вплотную, 13 для обычной дистанции и 15 для экстремальной. В случае попадания, жертва должна пройти спасбросок стойкости: при провале она падает замертво, а при успехе – получает утроенные повреждения.

Способности вора

Хит-дайс	к6
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	+1 на каждом нечётном уровне
Максимальная кость урона	к8
Штрафы от доспехов	стандартные; не может пользоваться особой чертой в доспехе тяжелее лёгкого и со щитом

ЖРЕЦ

Жрецы – это разношёрстное собрание служителей всевозможных духов и богов. Обычные священнослужители могут призывать чудеса длительными молитвами, а жрецу для этого достаточно короткого призыва. Своё могущество жрецы получают от божеств, которые им покровительствуют, причём ни один уважающий себя жрец не будет ограничиваться единственным покровителем. Впрочем, боги и духи – тщеславные существа, и могут помочь даже тем, кто не поклоняется им, хотя такая помощь обойдётся просителю дороже.

- Жрецы могут использовать любые доспехи без каких-либо ограничений, получая от них обычные штрафы.

- Общение с божествами и духами отнимает много времени, не позволяя жрецу совершенствовать свои боевые навыки. В отличие от воинов и воров, его бонус атаки при повышении уровня не увеличивается. Кость урона оружия в руках жреца ограничена к6, хит-дайс жреца также равен к6.

- Для сотворения магии жрецы используют *очки веры*. Количество этих очков равно 1 плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы плюс уровень жреца. То есть жрец первого уровня с мудростью, равной 14, и харизмой, равной 8, будет иметь три очка веры.

- Заклинания жрецов делятся на *младшие*, *старшие*, *великие* и *легендарные*. *Младшие* заклинания доступны жрецу с первого уровня, *старшие* – с четвёртого, *великие* – с седьмого, а *легендарные* – с тринадцатого уровня.

- Жрец может выбирать сферы своего могущества, чудеса из которых стоят меньше очков веры и сотворяются наверняка. На первом уровне жрец может выбрать две сферы, и ещё по одной на 3, 6, 9, 15 и 20 уровнях. Правила для волшебства жреца приведены на странице 54, список сфер могущества приведён на странице 91.

Способности жреца	
Хит-дайс	к6
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	нет
Максимальная кость урона	к6
Штрафы от доспехов	стандартные
Очки веры	1 плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы плюс уровень жреца
Сферы могущества	две на первом уровне
Добавление сфер	по одной на 3, 6, 9, 15, 20 уровне

МАГ

Маги – это всевозможные колдуны, ведьмы, мистики и уличные волшебники. Свои способности они получают не от божеств, а из сил, пронизывающих само мироздание. Силы эти могут быть капризными, так что магу приходится постоянно балансировать между могуществом и собственной безопасностью. Кроме того, маг должен быть в постоянном поиске новых заклинаний, если ему хочется расширить свой арсенал.

- Маги могут использовать любой доспех и щиты без ограничений, получая обычные штрафы к спасброскам. Использование доспехов не препятствует колдовству.

- Всё свободное время маги посвящают исследованию тайн мироздания, им никогда не сравниться в боевом мастерстве с воинами и ворами – их бонус атаки при повышении уровня не увеличивается. Максимальная кость урона оружия в руках мага равна кб, хит-дайс мага равен кб.

- Для сотворения заклинаний маги используют *очки колдовства*. Количество этих очков равно 1 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы плюс уровень мага. То есть начинающий маг первого уровня с интеллектом 12 и харизмой 14 будет иметь три очка колдовства.

- Магам доступны *младшие, старшие, великие* и *легендарные* заклинания. *Младшие* заклинания доступны им с первого уровня, *старшие* – с четвёртого, *великие* – с седьмого, а *легендарные* – с 13 уровня.

- Количество младших заклинаний, которые маг может выбрать на первом уровне, равно трём плюс лучший из модификаторов его интеллекта или харизмы, остальные ему придётся находить самостоятельно в ходе приключений. Список заклинаний приведён на странице 58.

Способности мага	
Хит-дайс	кб
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	нет
Максимальная кость урона	кб
Штрафы от доспехов	стандартные
Очки колдовства	1 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы плюс уровень мага
Начальные заклинания	3 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы



ВЫБОР ЧЕРТ

Следующий шаг в создании персонажа – выбрать для него *черты*, те факты биографии, навыки и склонности, которые отличают его от других представителей той же профессии. Они помогают персонажу при проверках характеристик: к броску добавляется наибольшее значение из всех подходящих к ситуации черт. Кроме того, черта может вовсе *устранить необходимость в проверке*, если предпринимаемое действие относится к её области.

Новые персонажи получают одну черту плюс то, что им даёт их класс и принадлежность к какому-то народу, при этом значение черт, кроме “архетипа” у вора, на первом уровне не может превышать одного очка.

Черта выражается в нескольких словах и отражает вещи, которые персонаж делает хорошо. Например, “бывший городской стражник”, “могучие мышцы” или “эрудированный учёный”. Чертой может быть практически любая фраза, хотя ведущий имеет право вводить ограничения, чтобы черты не были слишком масштабными или не нарушали логику игрового мира. Черты, как правило, не дают персонажу сверхъестественных и волшебных способностей.

При выборе черт в качестве источников вдохновения игрок может обращаться к предыстории своего персонажа: в какой среде он родился и вырос, чем занимался до того, как отправился по дороге приключений, с какими группами и организациями у него сложились хорошие или враждебные отношения и т.п. *Магам и жрецам* рекомендуется брать черту, *отражающую их познания в сверхъестественном* - она серьёзно облегчит их жизнь в ходе приключений.

Кроме того, черты отвечают за *знание чужих языков*. По умолчанию персонажи могут говорить и писать на языке своего народа и наиболее распространённом языке местности, в которой начинаются их приключения. Владение другими языками в начале игры требует наличия подходящей черты.

Масштаб каждой черты должен быть понятен и игроку, и ведущему. Опытный пират может применять свою черту при морских походах, плавании, соревнованиях по выпивке, карабканье по верёвкам, узнавании кораблей или отношениях с другими пиратами, но не при честной торговле грузом или организации ополчения на суше.

Черты не применяются при боевых бросках, таких как броски на попадание или урон. Покрытый шрамами солдат может многое знать про оружие, организацию войск, общение с другими солдатами и обучение новобранцев, но с началом схватки он полагается на свой бонус атаки, как и все остальные.

По мере продвижения по уровням, персонаж может *приобретать новые черты*, отражающие пережитый им опыт. При повышении уровня персонаж *получает один пункт*, который он может потратить на *приобретение новой черты*, каким-то образом относящейся к его прошлым приключениям, или на *улучшение существующей*. *Максимальное значение для черты равно четырём*. Воры также

автоматически увеличивают свою профильную черту, которая может *расти выше обычного предела* - опытный вор может совершать невероятные вещи в своей области.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ДЛЯ НАРОДОВ И КЛАССОВ

Принадлежность к определённом народу или классу даёт персонажу дополнительные черты. Персонажи других народов вашей кампании также могут получать две черты по усмотрению ведущего.

- Люди получают две дополнительные черты, которые они могут определить самостоятельно.

- Дварфы получают черту *“чутьё дварфа”*, включающую в себя их способность хорошо видеть даже при тусклом освещении (радиус освещения от источников света для них удваивается), восприятие подземного рельефа и опыт в распознавании подземных опасностей. Также они получают одну черту, связанную с их профессией в клане. Для мужчин это почти всегда горное дело, архитектура или воинская служба. В случае женщин это обычно какая-то мастеровая работа, хотя им позволено всё, кроме профессий мужчин. Дварфы-бунтари могут выбрать *“неправильную”* черту, хотя в этом случае их сородичи будут воспринимать их как безумцев и отщепенцев.

- Эльфы получают черту *“чувства эльфа”*, отражающую их острое восприятие. Также они получают дополнительную черту, связанную с профессией, которой обладало одно из их предыдущих воплощений, поскольку сохраняют обрывочные воспоминания о прошлых жизнях.

- Полурослики получают черту *“скрытность полурослика”*, которая отражает их тихую натуру и неприметность. Этой чертой можно пользоваться при попытках спрятаться, красться или просто остаться незамеченным. Полурослики-воры могут взять вместо неё другую черту по своему выбору. Также полурослики получают дополнительную черту, которую могут определить самостоятельно.

- Воры получают черту на два пункта, отражающую выбранный ими *архетип*. Для большинства воров это будет что-то вроде *“искатель приключений”*, включающая в себя навыки скрытности, взлома замков, карманных краж, карабканья и обезвреживания небольших ловушек. Можно выбрать и другую черту, если ведущий сочтёт её подходящей. Она должна покрывать примерно такой же диапазон активностей, возможно, меняя одну на другую, более подходящую архетипу. При этом использование щита или доспехов тяжелее лёгкого не позволяет вору пользоваться этой чертой при проверках, относящихся к передвижению или ловкости рук; это ограничение снимается при достижении персонажем 11 уровня.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Запишите спасброски вашего персонажа

Спасбросок *стойкости*, отвечающий за сопротивляемость персонажа ядам, утомлению и физическим превращениям, равен *16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов силы и телосложения*. Спасбросок *уклонения*, определяющий способность персонажа увернуться от взрывной волны, летящего кинжала или луча смерти, равен *16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов ловкости и интеллекта*. Спасбросок *духа*, отвечающий за сопротивление контролю над сознанием и проклятиям, равен *16 минус уровень персонажа и лучший из модификаторов мудрости и харизмы*. Спасбросок *удачи*, который используется, когда герою может помочь только слепое стечение обстоятельств, равен *16 минус уровень персонажа*. Обратите внимание, что, если оба модификатора отрицательные, значение спасброска в результате может превышать 16.

Правила для спасбросков описаны на странице 22.

Выберите начальную экипировку

Все персонажи начинают игру с комплектом простой шерстяной одежды и обуви, огнивом, тремя сушёными рационами, мехом с водой и рюкзаком. Вор также имеет при себе набор инструментов для своей профессии. Кроме этого, персонаж владеет одним из следующих наборов:

- Средний доспех, щит, среднее оружие, лампа, фляга с маслом.
- Лёгкий доспех, лук, 20 стрел, факел х 6, 50 футов верёвки, набор для дикой местности.
- Лёгкое оружие, сумка доктора, лампа, фляга с маслом, письменные принадлежности, спальник.
- Средний доспех, тяжёлое оружие, 50 футов верёвки, набор для лагеря, факел х 6, спальник.
- Лёгкий доспех, лёгкое оружие, факел х 6, набор для подземелий, монтировка, железные кольца (12).
- Свободный выбор. С одобрения ведущего выберите шесть предметов экипировки или оружия со страницы 14. Вы не можете выбрать предметы, дающие персонажу великолепие или стоящие больше 50 золотых монет.

Если персонаж начинает свою карьеру в городе, ведущий может выдать ему “подъёмные” в размере *2К10 золотых монет*.

После выбора экипировки откорректируйте при необходимости значения своих спасбросков: лёгкий доспех и щит не накладывают штрафов, средний увеличивает на 3 значение одного спасброска по выбору игрока, а тяжёлый – двух. Обратите внимание, что штраф добавляется не к броску костей, а к целевому значению спасброска: например, если спасбросок персонажа равен 14, то с учётом штрафа он будет равняться 17.

Запишите класс брони

Класс брони определяет, насколько вашему персонажу сложно причинить вред в бою, и чем больше это значение – тем лучше. Базовый класс брони для персонажа без доспеха равен 10, для лёгкой брони – 12, для средней – 14, для тяжёлой – 16; к базовому значению добавляется модификатор ловкости героя. Щит сам по себе даёт персонажу базовый класс брони 12, а в случае использования с доспехом - добавляет к КБ +1. В случае отрицательного модификатора ловкости КБ уменьшается, однако не может быть меньше 10.

Запишите бонус атаки

Бонус атаки определяет, насколько вашему герою легко поразить врага в бою. Для воина, вора, жреца и мага на первом уровне базовый бонус атаки равен +1. К базовому бонусу добавляется модификатор характеристики, которая используется для оружия героя: силы или ловкости на выбор игрока для лёгкого оружия и безоружных атак, силы для среднего и тяжёлого оружия, ловкости для дистанционного оружия. Запишите бонус атаки для каждого оружия, которым владеет ваш персонаж.

Запишите урон оружия

По умолчанию безоружные атаки наносят к2 повреждений, лёгкое оружие – к6, среднее – к8, тяжёлое – к10, одноручное дистанционное – к6, двуручное дистанционное – к8 единиц урона. При этом кость урона для оружия не ограничена только для воинов: в руках вора кость повреждений любого оружия будет не больше к8, а в руках жреца или мага – не больше к6. То есть если служитель бога грома возьмёт в руки топор или двуручный меч – кость повреждений его оружия всё равно будет ограничена к6, а вот у воина те же инструменты убийства будут наносить к8 и к10 урона соответственно. К броску кости повреждений добавляется модификатор характеристики, которая используется конкретным оружием, а в случае воина – ещё и половина его уровня с округлением вверх.

Определите начальные хит-пойнты

Хит-пойнты отмеряют жизненную силу и целеустремлённость вашего героя. Если они достигли нуля, персонаж смертельно ранен и вскоре умрёт. Для того, чтобы определить максимум хит-пойнтов персонажа на первом уровне, бросьте к8 для воина или к6 для вора, жреца или мага. Добавьте к результату броска модификатор телосложения персонажа; в случае отрицательного модификатора значение максимальных хит-пойнтов не может быть меньше 1.

Запишите великолепие персонажа

Великолепие определяет, насколько богато оружие, доспех, украшения и прочая экипировка героя. Чем больше великолепие персонажа, тем чаще ему сопутствует успех в бою. На первом уровне герои начинают с нулевым великолепием.

Запишите очки веры и сферы могущества жреца

Количество *очков веры* персонажа на первом уровне равно 2 плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы, но не меньше 1. *Сферы могущества* жреца и входящие в них заклинания приведены на странице 91. Персонаж может пользоваться и заклинаниями, не входящими в избранные сферы, однако они стоят на одно очко веры дороже, к тому же в этом случае боги могут не ответить на призыв.

Запишите очки колдовства и начальные заклинания мага

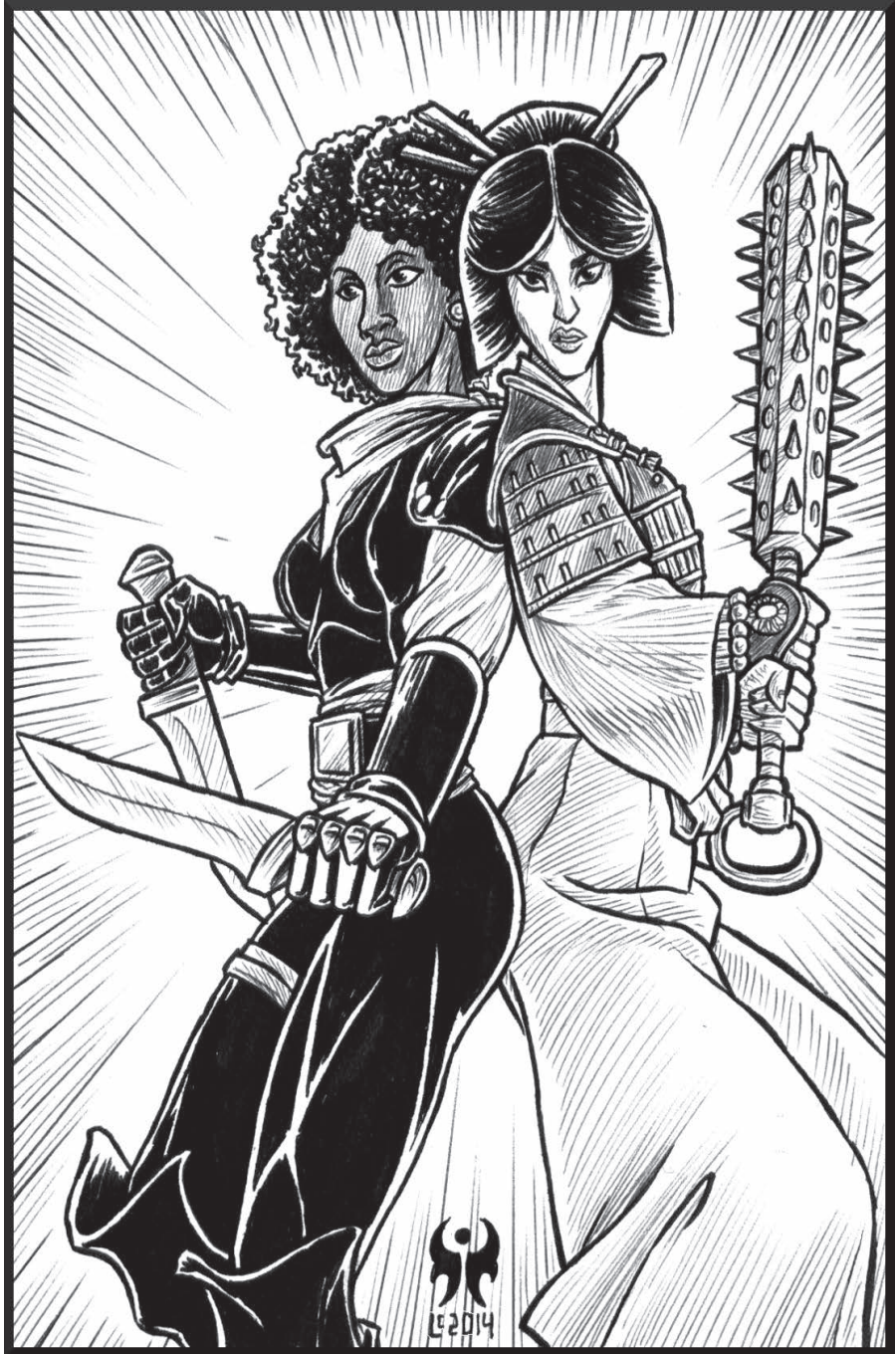
Количество *очков колдовства* персонажа на первом уровне равно 2 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы, но не меньше 1. Количество начальных заклинаний равно 3 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы. Младшие заклинания, из которых можно сделать выбор на первом уровне, приведены на странице 58.

Выберите имя и внешность персонажа

Подберите для своего героя подходящее имя, при необходимости проконсультировавшись с ведущим. Подумайте над тем, как он выглядит, как себя ведёт, как реагирует на опасные ситуации. Старайтесь не создавать героев-одиночек или персонажей, склонных устраивать неприятности внутри группы.

Выберите цель

Заключительным, но от того не менее важным, шагом в создании персонажа является выбор цели для персонажа. Подумайте, чего он хочет достичь в настоящий момент? Разбогатеть? Прославиться? Отомстить обидчику? Обзавестись собственными владениями? Этот выбор должен с самого начала мотивировать вашего героя, а также не противоречить интересам остальной группы. Помните о трёх представителях животного царства, которые ничего не добились, двигаясь в разные стороны, и не уподобляйтесь им.



© 2014

СИСТЕМЫ

СПАСБРОСКИ

Иногда персонаж попадает в опасную ситуацию, где приобретённые навыки не могут ему помочь, и остаётся надеяться только на врождённые способности, силу воли и глубинные инстинкты. Когда герой балансирует на краю падающей древней башни, когда на него обрушивается вражеское заклинание, когда в его кровь проникает яд отравленной стрелы – в дело вступают спасающие броски костей, или спасброски.

Спасброски совершаются только по решению ведущего. Они позволяют избежать далеко не всех опасностей, но использовать их допускают многие заклинания и эффекты, а ведущий может разрешить их и в других ситуациях.

Существует четыре категории спасбросков. Спасброски *стойкости* совершаются против опасностей, затрагивающих силу, выносливость или другие телесные свойства персонажа – ядов, усталости, болезней и тому подобного. Спасброски *уклонения* используются, когда от героя требуется проворство и быстрота действий, чтобы отпрыгнуть от опасности в сторону или избежать печальной участи с помощью стремительной реакции. Спасброски *духа* применяются против заклинаний, одурманивающих ум героя, или опасностей, испытывающих его волю и силу духа. Спасбросок *удачи* можно использовать, когда ни один из прочих не подходит, и благополучие персонажа зависит исключительно от воли случая.

Чтобы совершить спасбросок, игрок бросает к20. Если выпавшее значение равно значению спасброска или превосходит его, бросок успешен и грозящую опасность удалось избежать или уменьшить. В противном случае на персонажа обрушивается вся тяжесть нависшей над ним беды. Натуральная 1 на броске всегда означает провал, натуральная 20 – успех, независимо от модификаторов.

Спасбросок персонажа (кроме спасброска *удачи*) равен *16 минус его уровень минус лучший из модификаторов двух характеристик*. Для спасброска *стойкости* это *сила* и *телосложение*. Для спасброска *уклонения* это *ловкость* и *интеллект*. Для спасброска *духа* это *мудрость* и *харизма*. Спасбросок *удачи* равен *16 минус уровень персонажа без модификаторов*. Если модификаторы обеих характеристик героя отрицательные, спасбросок ухудшается на значение лучшего из них. Если в ходе приключений модификатор характеристики персонажа меняется – меняются и его спасброски.

Монстры, как правило, используют только один спасбросок, равный *15 минус половина их хит-дайсов с округлением вниз*. В большинстве случаев не стоит тратить на время на несколько категорий спасбросков для них.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Персонажи игроков – вполне компетентные существа, способные без проблем справляться с обычными задачами, относящимися к их профессиональной сфере, однако не во всех ситуациях результат их действий очевиден. Любой нормальный авантюрист сможет перейти ручей по скользкому бревну в спокойной обстановке, но сможет ли он перемахнуть через пылающую пропасть, находясь под обстрелом преследующих его орков? Когда ведущий затрудняется определить исход действий персонажа, он может потребовать совершить проверку характеристики.

Для совершения проверки игрок бросает 2к8, добавляя к результату модификатор наиболее подходящей к ситуации характеристики и количество пунктов черты, которая может помочь ему в сложившихся условиях. Если под ситуацию подходят несколько черт, выбирается черта с наибольшим количеством пунктов. Определённые условия могут добавлять к броску дополнительные бонусы или штрафы по усмотрению ведущего.

Если полученный результат равен сложности проверки или превышает её, проверка успешна и герой выполняет действие. В противном случае что-то идёт не так. Персонаж либо просто не может совершить задуманное, либо вместе с выполнением действия ситуация осложняется какими-то новыми факторами. Натуральный результат броска 2 всегда означает неудачу, а 16 – успех, если таковой в принципе возможен.

Чтобы назначить сложность для проверки, ведущий может воспользоваться приведённой ниже таблицей.

Сложность проверки

- 9 *Лёгкая.* Непростое достижение для неопытного героя, но сущие пустяки для ветерана. Если задача проще этой – то и броска, скорее всего, не требуется.
- 11 *Средняя.* Серьёзная проверка способностей персонажа. Даже обученный герой может время от времени провалить эту задачу, не выглядя некомпетентным. Если сложность проверки не указана - используется именно это значение.
- 13 *Сложная.* Только герой с серьёзным опытом в своей области способен достичь успеха, хотя менее одарённым может просто повезти.
- 15 *Экстремальная.* Даже эксперты будут восхищаться навыками героя, который преуспеет в этой задаче.
- 17 *Героическая.* Для теоретически возможных задач, когда установить такую сложность веселее, чем просто запретить попытку.

ПОМОЩЬ В ПРОВЕРКАХ

Персонажи могут помогать друг другу в проверках, если ситуация того позволяет. Для этого игрок должен описать, как именно его персонаж пытается помочь своему товарищу. Если ведущий считает, что такая попытка имеет смысл и может принести пользу, персонаж-помощник должен пройти проверку подходящей характеристики *со сложностью исходной проверки минус 2*, но не меньше 9. В случае успеха исходный персонаж получает дополнительный бонус к своей проверке, равный +1. В случае провала ведущий может решить, что действия помощника больше мешали, чем приносили пользу, и добавить к броску исходного персонажа штраф -1. Пытаться помочь могут несколько персонажей, однако суммарный бонус не может превысить +1, в отличие от штрафа, который не ограничен

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда два противника пытаются достичь взаимоисключающих целей, например, вор пытается прокрасться мимо стражника, а стражник пытается обнаружить чужака. В этом случае персонаж игрока проходит проверку соответствующей характеристики со сложностью 9, и вычитает из результата бонус к проверке характеристики своего противника. Если для одной из сторон достижение цели существенно сложнее, чем для другой, ведущий может также добавить к броску дополнительный бонус или штраф. Успех проверки означает, что в противостоянии победил персонаж игрока, провал – его оппонент.

В случае если встречная проверка проводится между двумя персонажами игроков или двумя персонажами ведущего, бросок проводится за того, чей бонус к проверке выше.

КОГДА НУЖНЫ ПРОВЕРКИ

Проверки характеристик – это инструмент ведущего. Игроки никогда не назначают проверки своим персонажам, они просто описывают, что пытается сделать их герой. Ведущий же может либо сразу вынести решение на основании своего представления о ситуации, либо потребовать проверки, если результат действий персонажа кажется ему неочевидным, или если такой способ разрешения ситуации кажется ему более справедливым в сложившихся условиях.

Не следует злоупотреблять проверками, запрашивая их в ответ на каждую заявку игрока. Используйте их, когда действия персонажа выходят за пределы его профессиональной сферы, либо, когда герой испытывает существенное

давление обстоятельств, способное ему помешать. У персонажа с тремя пунктами в черте “опытный охотник” не должно возникнуть никаких проблем с охотой в богатом дичью лесу, когда ему никто не препятствует. Если в результате проверки персонаж будет выглядеть некомпетентным в своём деле, проверка не нужна.

Также не стоит требовать проверку, когда потенциальный провал не принесёт каких-либо значимых последствий. Если персонаж может без проблем попытаться повторить действие неограниченное количество раз без каких-то проблем – проверка не нужна, рано или поздно он добьётся успеха.

ФИКСИРОВАННАЯ СЛОЖНОСТЬ

Некоторым ведущим может не нравится идея каждый раз назначать сложность проверки самостоятельно. Это вполне можно понять – у ведущего на игре достаточно забот, и желание облегчить себе жизнь вполне естественно. В своей игре вы можете отказаться от таблицы сложностей и для всех проверок использовать одну сложность, равную 11.

ВРЕМЯ

Зачастую время в игре отслеживается обычными часами, днями и ночами. Однако в некоторых случаях, когда счёт времени особенно важен, в дело вступают специальные временные отрезки.

Раунд длится шесть секунд и используется в бою и других особенно динамичных ситуациях, когда на счету каждое мгновение.

Ход длится десять минут и используется, когда персонажи исследуют пещеры, заброшенные развалины или руины городов, либо в других ситуациях, требующих тщательного учёта времени.



НАГРУЗКА

Нагрузка персонажа в “Багровой заре” измеряется в *предметах*, которые могут уместиться в одной руке героя. Если для того, чтобы держать что-то, нужны две руки, оно считается за два предмета. Если вещь настолько маленькая, что даже дюжина её экземпляров не отяготит карман персонажа, она вовсе не считается предметом, и персонаж может свободно носить её в количестве, которое кажется разумным ведущему. Обычная одежда персонажа не считается предметом, хотя могут встречаться особенно тяжёлые исключения.

Персонаж может нести количество *подготовленных предметов*, равное половине величины его силы с округлением вниз. Такие предметы держатся в руке, заткнуты за пояс, засунуты в легкодоступный карман или болтающийся на поясе кошель и тому подобное. Подготовленный предмет может быть использован как часть любого действия, для которого он требуется. Доспех и щит, которые носит персонаж, должны быть подготовленными предметами.

Кроме подготовленных, персонаж может носить с собой *уложенные предметы*, в количестве, равном полному значению своей силы. Такие предметы аккуратно сложены в рюкзак, примотаны к руке или ноге, или каким-то другим образом надёжно упакованы, и достать их не так просто. Персонаж должен потратить своё основное действие, чтобы достать упакованный предмет. Кроме того, герой должен сказать, где именно он хранит упакованный предмет, поскольку в бою или другой напряжённой ситуации ему может потребоваться бросить контейнер, в котором лежит нужная вещь.

Некоторые небольшие предметы можно объединять в связки, которые проще носить, но доступ к которым сложнее. Рационы, факелы и прочие подобные предметы можно объединять в связки. Три таких связанных предмета считаются за один, но, чтобы их достать, требуется потратить дополнительное основное действие.

Персонаж может добавить к своему максимальному запасу ещё до двух подготовленных или четырёх уложенных предметов, став *легко нагруженным*. В этом случае его передвижение за раунд падает с *30 футов до 20*. Далее персонаж может добавить себе ещё до двух подготовленных или четырёх уложенных предметов, став *тяжело нагруженным*. Передвижение за раунд тяжело нагруженного героя снижается до *10 футов*. Больше количество предметов персонаж просто не способен переносить.

При транспортировке особо больших и тяжёлых объектов (например, статуи из чистого золота) можно считать один предмет равным примерно 10 фунтам веса.

БОЙ

Рано или поздно персонажи попадают в ситуацию, единственным разумным выходом из которой будут обнажённые мечи и звенящие тетивы луков. Бой в “*Багровой заре*” смертельно опасен даже для опытных героев, и закалённый воин может с лёгкостью погибнуть, если не будет осторожно выбирать, когда сражаться, а когда - отступить.

ИНИЦИАТИВА

В начале боя необходимо определить очерёдность, в которой будут действовать стороны – для этого совершается бросок *инициативы*. Ведущий может выбрать *групповую* или *индивидуальную* инициативу в бою: в первом случае её проще отслеживать, но она может быть опасней для персонажей игроков.

В случае *групповой инициативы* один из игроков делает бросок к8 и добавляет к результату модификатор своей ловкости. Ведущий совершает бросок к8 за противоположную сторону, ничего не добавляя к броску, если только противники не являются особо быстрыми. Сторона, получившая при броске наибольший результат, ходит первой, за ней следуют их противники, после чего эта последовательность повторяется. В случае ничьей первыми ходят персонажи игроков. Очерёдность действий внутри стороны определяется участниками самостоятельно.

В случае *индивидуальной инициативы* каждый участник совершает бросок к8, добавляя к нему модификатор своей ловкости, после чего все ходят по порядку, от наибольшего результата к наименьшему. Порядок действий одинаков на всей протяжённости боя, инициатива каждый раунд не перебрасывается.

Случается так, что одну из сторон *застигают врасплох*. Иногда для таких ситуаций может понадобиться встречная проверка ловкости/мудрости, иногда ведущий может решить, что обстоятельства не оставляют жертвам шансов. Чем внимательнее персонажи к своему окружению, тем сложнее застать их врасплох: напавшие на спящих героев противники с лёгкостью получают над ними преимущество, но для осторожно крадущейся по подземелью группы понадобится тщательно подготовленная засада.

Застигнутая врасплох сторона автоматически теряет свой первый раунд действий, а их противники могут действовать как обычно. На второй раунд определяется инициатива и бой продолжается по стандартным правилам.

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

Каждый раунд участники боя могут совершать действия в соответствии со своей очерёдностью. Эти действия делятся на четыре типа:

- **Основное действие** – всё, что можно сделать за шесть секунд или меньше. Атаковать врага, подпереть дверь, перевязать самую тяжёлую рану умирающего товарища, достать уложенный предмет из рюкзака – для всего этого нужно основное действие. Боец может предпринимать только одно основное действие за раунд. При желании, основное действие можно потратить на дополнительное перемещение.

- **Перемещение.** Боец может либо переместиться на тридцать футов по полю боя, или на пятнадцать, если ему требуется карабкаться, плыть или преодолевать опасную местность, либо подняться на ноги, если он упал. Всё перемещение необходимо потратить за один раз: переместиться на половину расстояния, совершить основное действие, а потом переместиться на вторую половину нельзя. Если персонаж связан ближним боем с противником (с одной из сторон имела место атака), вооружённым для такого боя, ему необходимо потратить основное действие на боевое отступление, прежде чем отходить в сторону, в противном случае оппонент сможет совершить против него свободную атаку.

- **Действие на ходу.** Какое-то быстрое действие, которое можно выполнить практически без усилий в любой момент во время очереди персонажа в раунде. Сказать несколько слов, упасть плашмя, достать подготовленный предмет и тому подобные действия могут быть совершены на ходу. Боец может совершить столько действий на ходу, сколько покажется ведущему разумным.

- **Мгновенное действие.** Это особый, очень редкий тип действия, которое настолько стремительно, что его можно совершать в любой момент боя, даже вне очереди бойца и после броска костей. Примерами таких действий являются специальные способности воина превращать попадание в промах или вора перебрасывать проверку характеристики. Если больше одного бойца пытаются выполнить мгновенные действия в один момент, эти действия происходят одновременно.

АТАКА

Для атаки противника нападающий бросает к20, добавляя к броску свой бонус атаки для используемого оружия. Если полученный результат равен классу брони жертвы или превышает её, атака достигает цели. Натуральная 1 на броске всегда означает промах, натуральная 20 – попадание.

Ведущий может добавлять бонусы или штрафы к броску атаки в зависимости от обстоятельств. При стрельбе из лука по цели, наполовину скрытой за стеной,

можно получить к броску штраф -2, а если цель почти полностью закрыта преградой, штраф может составить -4. Попытка пронзить копьём лежащего навзничь противника может сопровождаться бонусом +2, а если лежащий на земле враг попытается ударить мечом в ответ, он получит штраф -4. Величина модификатора определяется ведущим исходя из ситуации: обстоятельства, оказывающие существенное влияние на атаку, могут давать +/-2 к броску, а в крайних случаях модификаторы могут достигать +/-4.

В случае попадания, совершается бросок на повреждения. Игрок бросает кость урона оружия (с учётом ограничения класса персонажа) и добавляет модификатор характеристики, используемой оружием; воины дополнительно добавляют к броску половину своего уровня с округлением вверх. Безоружные атаки наносят к2 урона. Полученный результат вычитается из хит-пойнтов цели. Если количество хит-пойнтов достигает нуля, жертва убита, смертельно ранена, поражена ужасом или выведена из строя каким-то другим способом, как указано на странице 34.



РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Здесь приведены наиболее распространённые действия, которые боец может предпринять в ходе сражения. Не следует считать этот список исчерпывающим, воспринимайте его как рекомендации для тех неизбежных случаев, когда герои попытаются сделать что-то неожиданное.

Атака в ближнем бою (основное действие): обычная атака стоящего рядом противника оружием ближнего боя или голыми руками.

Атака в дистанционном бою (основное действие): выстрел из лука или арбалета, бросок камня или копья, или какая-то другая дистанционная атака. Если при этом на дистанции ближнего боя от персонажа *находится противник*, пользоваться двуручным дистанционным оружием невозможно – врагу слишком легко помешать герою; атаки *одноручным дистанционным оружием* в этом случае производятся со штрафом -4.

Мгновенная атака (мгновенное действие): в качестве мгновенного действия можно совершить ближнюю или дистанционную атаку вне своей очереди со штрафом к попаданию -4. Эта атака стоит персонажу его основного действия за текущий раунд, и не может быть совершена, если герой его уже использовал. Обычные персонажи ведущего, как правило, недостаточно тренированы, чтобы совершать мгновенные атаки.

Атака с разбега (особое): использовав и своё передвижение, и основное действие, персонаж может пробежать до 60 футов и ударить противника оружием ближнего боя, либо метнуть его. Герой должен бежать по прямой, а дистанция разбега должна составлять не меньше 30 футов, чтобы можно было набрать достаточную скорость. Персонаж получает бонус +2 к своей атаке, однако до начала его следующего раунда класс его брони уменьшается на 2.

Глухая оборона (мгновенное действие): в качестве мгновенного действия персонаж поднимает щит и уклоняется от ударов противников, полностью сконцентрировавшись на собственной защите. В результате герой получает бонус +2 к собственному классу брони до начала своего следующего раунда. Этот манёвр стоит персонажу *его основного действия и перемещения за текущий или следующий раунд*; также герой теряет возможность совершать свободные атаки по отходящим от него противникам. Поскольку это мгновенное действие, его можно использовать даже после того, как противник сделал бросок атаки, возможно, превратив попадание в промах.

Боевое отступление (основное действие): в качестве основного действия персонаж изящно выходит из ближнего боя. Он не передвигается, но может использовать своё перемещение, чтобы отойти от схватки, не спровоцировав свободную атаку со стороны своих оппонентов в ближнем бою. Если же он остаётся стоять на месте, то в ход противника с ним снова могут вступить в ближний бой.

Приготовить или уложить предмет (основное действие): в качестве основного действия персонаж достаёт уложенный предмет, превращая его в подготовленный, или убирает подготовленный предмет, превращая его в уложенный.

Прикрыть союзника (перемещение): используя своё перемещение, персонаж физически мешает противникам атаковать выбранного союзника в пяти футах от себя. Враги, желающие совершить ближнюю или дистанционную атаку против прикрытого союзника, должны успешно пройти встречную проверку силы или ловкости, в зависимости от типа оружия, против прикрывающего персонажа. В случае провала исходная атака совершается против прикрывающего героя. Одного и того же союзника могут прикрывать несколько персонажей: при этом для встречной проверки выбирается лучший из модификаторов прикрывающих персонажей, к которому добавляется по единице за каждого дополнительного участника прикрытия. Ведущий самостоятельно определяет, от каких атак можно защитит таким образом, а от каких – нет.

Бросить предмет (мгновенное действие): в качестве мгновенного действия персонаж выпускает из рук то, что держал в них.

Поднять предмет (перемещение): в качестве перемещения персонаж может подобрать что-то, лежащее рядом с ним на полу, если хотя бы одна его рука свободна. Подобранный предмет становится подготовленным.

Встать (перемещение): в качестве перемещения персонаж может подняться на ноги, собрав вещи, упавшие рядом с ним.

Упасть плашмя (на ходу): в качестве действия на ходу персонаж может распластаться на земле, в результате чего дистанционные атаки по нему будут получать штраф -2 (или больше, если он упадёт за укрытие), при условии, что попадание по нему будет в принципе возможно. Однако его противникам в ближнем бою будет проще атаковать лежащего героя, и они получают к своим атакам бонус +2.

Задержать действие (перемещение): пожертвовав собственным перемещением, персонаж может задержать основное действие до начала своего следующего раунда, ожидая, когда противник или союзник сделает что-то определённое. Если то, чего персонаж ожидает, произойдёт, он сможет мгновенно потратить своё основное действие. Если герой действует в ответ на действие противника, его действие происходит первым. Если ожидаемое событие не происходит, персонаж теряет своё действие. Какого события можно ожидать, а какого – нет, решает ведущий.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ В БОЮ

Несмертельная победа

Враг, доведённый до нуля хит-пойнтов, не обязательно мёртв или смертельно ранен. Если нападающий не хочет убить цель и способ его атаки может быть в разумной степени несмертельным, то он может просто объявить свою жертву оглушённой или подчинённой.

Вопрос о том, можно ли выполнить атаку несмертельным способом, остаётся на усмотрение ведущего. Как правило, в качестве не смертельных могут выступать только атаки в ближнем бою, поскольку пущенные стрелы или брошенные копья контролировать гораздо сложнее.

Иногда атаки могут по умолчанию рассматриваться как несмертельные, если иное не желаемо, например кулачный бой или тренировочная дуэль.

Безоружная борьба

Для того, чтобы схватить противника, у персонажа должны быть свободны обе руки. Приближаться с голыми руками к вооружённому врагу опасно – если противник вооружён холодным или естественным оружием, он может совершить против персонажа свободную атаку с бонусом +2.

Чтобы схватить противника, персонаж в качестве основного проходит встречную проверку силы, при этом исключительно большие или могучие существа могут получать бонусы к броску от +2 до +4, а некоторых монстров вовсе не получится схватить.

Если атакующий проигрывает, его усилия пропадают втуне, и он сам может быть схвачен своей жертвой без дополнительных проверок, если она того пожелает. Если атакующий побеждает, ему удаётся схватить цель, которая остаётся в захвате, пока не вырвется или пока персонаж её не отпустит. Чтобы вырваться, жертва должна потратить основное действие и пройти встречную проверку силы. Если жертву держат несколько противников, производится одна проверка с модификатором самого сильного из атакующих, плюс по единице за каждое дополнительное удерживающее существо. В случае успеха жертва освобождается от захвата, и может сама автоматически схватить одного из своих противников на выбор.

Ни атакующий, ни его жертва не могут использовать оружие во время захвата. В конце каждого своего раунда нападающий мгновенным действием автоматически наносит повреждения жертве как при обычной безоружной атаке. Эти повреждения могут быть смертельными по желанию атакующего, в противном случае достигшая нуля хит-пойнтов жертва считается усмирённой и беспомощной.

При захвате ни атакующий, ни защищающийся не могут двигаться, все атаки в ближнем бою по ним совершаются с бонусом +2, при дистанционных атаках по ним цель выбирается случайно после броска на попадание.

Атакующий может пройти ещё одну встречную проверку силы: в случае успеха он может переместиться со своей жертвой в выбранном направлении на десять футов, либо бросить её на землю на пять футов, освободив от захвата. Если встречную проверку выигрывает цель, она освобождается от захвата и остаётся на месте, а также может схватить своего противника без дополнительных бросков.

Бой с оружием в двух руках

Персонаж, держащий в каждой руке по оружию ближнего боя, не получает дополнительных атак за раунд, а рассматривает всё своё оружие как одно тяжёлое с базовой костью урона к10 (с учётом классовых ограничений), использующее модификатор оружия в одной из рук на выбор.

Атака беспомощной цели

Если цель парализована, без сознания, спит или беспомощна по другой причине, все атаки против неё попадают автоматически и наносят максимальный урон. Вор может убить такую цель своей специальной способностью без необходимости совершать проверки и тратить время на подготовку.

БОЕВОЙ ДУХ

Не каждый противник готов умереть в схватке. Отвага людей и зверей в бою измеряется их *боевым духом*, имеющимся только у персонажей ведущего. Персонажи игроков никогда не совершают проверку боевого духа – они сами решают, бежать или же сражаться до последнего.

Для совершения проверки боевого духа персонажа ведущего необходимо *бросить 2кб и сравнить выпавший результат со значением его боевого духа*. Если результат больше – персонаж не выдерживает напряжения битвы и должен отступить, в противном случае он продолжает бой.

Первый раз в бою персонаж ведущего проходит проверку, когда впервые видит смерть своего союзника. Следующая проверка совершается, когда погибает половина его товарищей, или, в случае одного большого существа, когда его хит-пойнты опускаются до половины. Если любая из проверок будет провалена – он должен отступить, сохраняя боевой порядок, насколько это для него возможно. Не привычные к сражению противники могут просто бежать, опытные бойцы – тактически выйти из боя, а если другого выхода не остаётся – просто сдастся.

Не забывайте о проверках боевого духа во время схватки. Только крайне отважные, безумные или безмозглые существа будут продолжать сражаться и умирать без страха; большинство бандитов и простого отребья пустится наутёк, как только у них на горизонте замаячит реальная перспектива смерти.

РАНЫ, ШРАМЫ, ЛЕЧЕНИЕ И СМЕРТЬ

СМЕРТЬ И ЛЕЧЕНИЕ

Существа, хит-пойнты которых достигли нуля, побеждены и больше не могут сражаться. Если хит-пойнты были потеряны от атак кулаками, тупыми предметами, манипулирующей сознанием магией или другими не смертельными эффектами, существо просто временно выбывает из строя и придёт в себя через 10 минут с одним хит-пойнтом, после чего сможет действовать как обычно.

В остальных случаях жертва смертельно ранена и *умрёт через четыре раунда плюс модификатор её телосложения*. Любая атака, направленная на неё в это время, автоматически попадает и убивает её. Союзник может потратить своё основное действие, чтобы попытаться перевязать самые серьёзные раны и остановить самое сильное кровотечение, чтобы стабилизировать жертву. Для этого он должен *пройти проверку интеллекта или ловкости; сложность начинается с 12, если у союзника нет сумки доктора или других подобных инструментов, и с 10, если они есть*. Каждый раунд после того, как жертва пала, сложность проверки *увеличивается на 1*. Союзник может продолжать свои попытки до тех пор, пока не достигнет успеха, или пока жертва не умрёт.

Стабилизированный персонаж сохраняет ноль хит-пойнтов и умрёт, если ему будут нанесены какие-то повреждения. Через десять минут он очнётся с одним хит-пойнтом, получив новый *шрам*, и сможет передвигаться в случае крайней нужды, но останется в критическом состоянии и любые нанесённые ему повреждения убьют его на месте. Персонаж должен провести минимум неделю в постели, чтобы избавиться от этой слабости. По истечении недели с момента смертельного ранения, он должен *пройти спасбросок стойкости, добавив к броску пункты подходящей черты ухаживающего за ним лекаря, если таковая имеется*. В случае успеха он сможет начать восстанавливать свои хит-пойнты как обычно. В случае провала он умрёт через 6 дней, если не получит за это время магического лечения.

В нормальном состоянии после каждой ночи хорошего отдыха не страдающий от голода и жажды персонаж *восстанавливает количество хит-пойнтов, равное своему уровню*.

Помимо естественного лечения, исцеление можно получать из волшебных источников, таких как заклинания жрецов и волшебников, магические зелья или артефакты. Такие эффекты действуют мгновенно и, будучи применены вовремя, позволяют героям вернуться в строй гораздо быстрее.

Если смертельно раненый персонаж исцеляется магией в течение одного хода с момента ранения, он восстанавливает количество хит-пойнтов в соответствии с волшебным эффектом, не страдает от слабости, не получает

шрам и может тут же встать и продолжить сражаться, а также может нормально восстанавливать хит-пойнты.

Если смертельно раненый персонаж стабилизирован и получает магическое лечение по истечении хода с момента ранения, он восстанавливает количество хит-пойнтов в соответствии с волшебным эффектом, сбрасывает с себя слабость и может нормально восстанавливать хит-пойнты, но сохраняет полученный шрам.

Если персонаж не был смертельно ранен, он просто восстанавливает то количество хит-пойнтов, которое даёт ему магия.

ШРАМЫ

Персонаж, который был смертельно ранен каким-то физическими, осязаемыми повреждениями, и не был исцелён магией в течение одного хода с момента ранения, получает **шрам**. Такие раны не исцеляются сами по себе, и лишь могущественная магия может избавить героя от их последствий.

Когда персонаж получает шрам, игрок совершает бросок по приведённой на следующей странице таблице, чтобы определить, какая именно получена рана. Подробности внешнего вида и природы шрама можно изменять, чтобы они больше подходили нанёшему рану удару, но механический эффект остаётся неизменным. Например, если причиной шрама послужил желатиновый куб, то эффект “отсутствует рука” может означать, что конечность растворилась в плоти монстра. Какую конечность потеряет персонаж, левую или правую, выбирает игрок.

Иногда новый шрам поглощает старый. Например, если персонаж сначала теряет левую кисть, а потом шрам заставляет его лишиться руки, он может решить потерять левую руку. Штраф, наложенный первым шрамом, убирается, и вместо него используется новый. Если после этого персонаж отрастит новую руку с помощью магии, кисть отрастёт вместе с ней.

Шрам не может уменьшить характеристику ниже 3. Если шрам уменьшает значение характеристики, её модификатор также может измениться, вместе с другими, зависящими от него, параметрами – спасбросками, классом брони, хит-пойнтами и т.п.

Считается, что персонаж достаточно мотивирован, чтобы продолжать карьеру авантюриста, и найдёт какой-то способ оставаться в деле, несмотря на шрамы. Одноногий персонаж может смастерить себе деревянную ногу, однорукий – прикрепить к обрубку щит. Ни один из приведённых здесь шрамов не разрушит неизбежно карьеру авантюриста, но может серьёзно её усложнить. Если игрок решит, что персонаж слишком побит жизнью, чтобы продолжать своё нелёгкое дело, он может отправить героя на покой и создать нового, который присоединится к группе вместо выбывшего.

Шрамы

к100	Полученный шрам
1-4	Ослеп на один глаз. Штраф -4 к дистанционным атакам
5-9	Тяжёлое сотрясение мозга. Мудрость уменьшается на 2
10-15	Сломано колено. Ловкость уменьшается на 2, перемещение уменьшается вдвое
16-19	Пробито лёгкое. Телосложение уменьшается на 4
20-23	Оторван нос. Харизма уменьшается на 2, теряется обоняние
24-37	Просто царапина. Каким-то чудом персонаж не получает шрам
38-39	Дыра в животе. Телосложение уменьшается на 4
40-43	Недержание. Харизма снижается на 2, от персонажа пахнет мочой
44-46	Потерял достоинство. Персонаж не может иметь детей
47-50	Искалечены пальцы. Персонаж не может пользоваться луком
51-53	Потерял руку. Ловкость уменьшается на 4
54-57	Потерял кисть. Ловкость уменьшается на 2
58-59	Потерял ногу. Ловкость снижается на 4, перемещение - до 10 футов
60-64	Порвана мышца. Сила уменьшается на 2
65-68	Оторвано ухо. Все проверки, относящиеся к слуху, получают штраф -1
69-72	Раздроблен локоть. Ловкость уменьшается на 2, невозможно пользоваться рукой
73-77	Треснул череп. Интеллект уменьшается на 2
78-81	Сломаны рёбра. Телосложение уменьшается на 2
82-87	Грубые рубцы. Телосложение и харизма уменьшаются на 1
88-91	Травма горла. Персонаж может только шептать
92-95	Разорвано лицо. Харизма уменьшается на 2
96-00	Незаживающий нарыв. Телосложение и харизма уменьшаются на 1

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Если потеря характеристик персонажа не является перманентной, а вызвана какими-то временными эффектами, они восстанавливаются на одну единицу после каждой ночи отдыха, когда действие эффекта прекратится.

БРОСКИ РЕАКЦИИ

Не каждая встреча с незнакомцами или дикими зверьми заканчивается для персонажей сражением. Если ведущему известна мотивация существ, у него не возникает сомнений, как будут разворачиваться события, однако зачастую ситуация не настолько ясна, и требуется определить, насколько дружелюбны встреченные создания.

Когда персонажи сталкиваются с кем-то, ведущий *совершает бросок 2к6, добавляет к нему модификатор харизмы героя, который взаимодействовал с незнакомцами первым или наиболее активно, и сверяется с приведённой ниже таблицей.* Очень низкий результат означает, что встреченные существа враждебны, разозлены или желают персонажам недоброго, насколько это разумно в текущей ситуации. Очень высокий результат означает, что встреченные существа хорошо расположены к героям или более великодушны, чем обычно. Ведущий сам решает, почему эти существа испытывают к персонажам такие чувства. Возможно, герои встретили их в неудачный день, или они приняли персонажей за своих врагов, или же наоборот, видят в них союзников.

Полученный результат применяется к диапазону реакций, которые будут разумными в текущей ситуации. Если ведущий считает, что персонажи игроков должны нравиться существам, то в случае низкого результата их расположение будет гораздо меньшим. Если банда преступников получит очень высокий результат, то они, возможно, не захотят грабить персонажей, а позволят им спокойно пройти. Низкий результат не означает обязательного кровопролития, а высокий – мгновенной любви, они лишь говорят о максимально плохом или хорошем отношении, которое возможно при данных обстоятельствах.

Бросок реакции

2к6	Реакция на персонажей
2	Глубокая неприязнь, максимальная враждебность, позволяемая ситуацией
3-5	Неприязнь, желание помешать, навредить или не оказывать помощи
6-8	Насторожённость, не больше дружелюбия или враждебности, чем можно ожидать в текущей ситуации
9-11	Умеренная дружелюбность, желание не вредить или немного помочь
12	Крайняя дружелюбность, максимально разумное для текущей ситуации желание помочь

ПРОЧИЕ ОПАСНОСТИ

Помимо клинков, зверей и кровавых колдунов, героям часто придётся сталкиваться с другими опасностями. Ниже приведены наиболее распространённые из них.

БОЛЕЗНИ

Если персонаж подвергается воздействию источника заболевания, он должен пройти спасбросок стойкости, причём в случае особенно заразных болезней бросок может совершаться со штрафом от -1 до -4. В случае провала персонаж заболевает, получая все негативные эффекты болезни. Обычно слабые болезни приводят к штрафам -2 к броскам атаки и -1 к проверкам характеристик, а серьёзные болезни дают штрафы -4 к атакам и -2 к проверкам. Вместо этих проблем можно использовать другие. Если персонаж заразился слабой болезнью, он может каждое утро проходить спасбросок стойкости, чтобы избавиться от неё, выздоравливая через неделю после успешного броска. Серьёзные болезни позволяют проходить спасбросок каждую неделю, а жертва выздоравливает через месяц после успеха. Вмешательство лекаря, обладающего подходящей чертой, потребует проверки интеллекта с его стороны со сложностью 10 для слабой болезни или 12 для серьёзной, и может быть осуществлено раз в неделю. В случае успеха это либо позволит больному немедленно пройти ещё один спасбросок, либо сократит оставшееся время выздоровления вдвое.

ОГОНЬ

Огонь наносит существам, не обладающим к нему неуязвимой защитой, *кб повреждений каждый раунд*. Если источник огня – внешний, и существо не имеет риска загореться, ему достаточно просто покинуть опасную зону. В противном случае оно должно пройти спасбросок уклонения, и при провале его одежда или другие элементы загораются. Каждый раунд существо может потратить основное действие и пройти проверку ловкости со сложностью 9, чтобы сбить огонь.

ПАДЕНИЕ

При падении персонаж получает *кб повреждений* за каждые 10 футов. Спасбросок уклонения позволяет ополовинить полученный урон, если у героя есть какая-то возможность замедлить падение; при этом спасбросок производится со штрафом, равным количеству получаемых костей повреждений.

Яды

По умолчанию, если не указано иное, яд смертелен для его жертв, которые провалили спасбросок стойкости. Действие природных ядов обычно наступает через 6 раундов, хотя в случае особо сильных или специально созданных ядов эффект может наступать мгновенно.

ГОЛОД И ЖАЖДА

Героям нужно постоянно поддерживать свои силы пищей и напитками. Еда измеряется в рационах, каждого из которых достаточно персонажу на один день; что касается воды, её на день требуется не менее двух пинт.

Каждый день, когда персонаж не потребляет в достаточном количестве пищу или воду, он должен *пройти спасбросок стойкости* или получить накапливающийся штраф -1 ко всем своим броскам, при этом штрафы от голода и жажды учитываются отдельно. Когда штраф от жажды достигает 3, или штраф от голода достигает 7, персонаж умирает ужасной смертью. Наличие штрафа от голода или жажды *препятствует нормальному восстановлению хит-пойнтов*.

Первый съеденный за день рацион уменьшает штраф от голода на единицу, остальные потреблённые в этот день рационы не повлияют на накопленную персонажем слабость. Штраф от жажды может быть устранён за один день при наличии достаточного количества воды.

ВЕЛИКОЛЕПИЕ

Всем людям понятно значение золота и драгоценных камней на руках воина. Богатые украшения служат подтверждением силы и отваги героя, ибо как ещё он добыл бы подобные сокровища? *Великолепие* – это мера роскошности экипировки персонажа. Чем более впечатляюще она выглядит, тем яростнее герой в битве и тем точнее его удары.

Великолепие измеряется в пунктах. Каждый исключительный предмет экипировки или великолепной одежды, или роскошное украшение стоит один или более пунктов великолепия, в зависимости от своей ценности. Игрок решает, какие выдающиеся предметы носит персонаж, подсчитывает их великолепие и сверяется с приведённой на следующей странице таблицей. *В зависимости от уровня великолепия, персонаж получает указанное в таблице количество боевых перебросов, доступное ему каждую игровую встречу*. Если персонаж превышает этот лимит из-за утери или дарения какого-то предмета экипировки, он теряет возможность пользоваться перебросами до конца этой игровой встречи.

Общее великолепие	Перебросы
0	Нет
1-5	Один
6-10	Два
11-15	Три
16+	Четыре

Боевые перебросы можно использовать для бросков атаки или урона. В обоих случаях используется лучший из двух результатов. Для каждого броска переброс от великолепия можно использовать только один раз.

Количество предметов, учитываемых при подсчёте великолепия, не может превышать уровня персонажа. Какие именно предметы учитывать – решает игрок. Чтобы получать великолепие, персонаж должен открыто носить свою выдающуюся экипировку, не нарушая при этом здравый смысл. Герой с двумя накидками или тремя медальонами вызовет скорее смех, чем восхищение.

Если для предмета не указано, сколько пунктов великолепия он даёт, можно воспользоваться следующей таблицей.

Цена	Пункты великолепия
0-99	Нет
100-400	Один
401-1600	Два
1601 - 6400	Три
6401+	Четыре

ПУТЕШЕСТВИЯ

В путешествиях на открытых пространствах, персонажи могут двигаться со скоростью *три мили в час, если они не нагружены, две, если легко нагружены, и одну милю в час, если они тяжело нагружены*; общая скорость при этом определяется по самому медленному члену группы. Эта скорость меняется в зависимости от типа местности в соответствии с приведённой ниже таблицей. Лошади увеличивают скорость в два раза на равнинах, пустынях, в редких лесах и холмах, а также на дорогах, но не дают прироста скорости в других типах местности.

Тип местности	Модификатор
Равнина/пустыня	Нет модификатора
Редкий лес/холмы	-25%
Густой лес/джунгли	-50%
Болота	-50%
Горы	-90%
Хорошая дорога	+50%
Необходимо пересечь реку	-50%
Вниз по реке на лодке	+50%
Вверх по реке на лодке	-50%

Большинство здоровых авантюристов может двигаться по своему маршруту десять часов в день. При желании группа может совершить двенадцатичасовой переход, не останавливаясь для отдыха и еды, но в конце такого перехода все члены группы должны пройти спасбросок стойкости со штрафом в виде количества дней, в течение которых совершались такие переходы. Провал означает, что персонаж слишком измождён путешествием, и будет получать штрафы -2 ко всем своим броскам, пока не потратит целый день на отдых.

Каждый герой, который хочет добывать пропитание по дороге, должен потратить на это минимум шесть часов. Предполагается, что группа отправляется на охоту вместе, однако персонажи могут и разделиться, чтобы увеличить шансы что-нибудь найти – однако при этом возрастает и риск для каждого из них. Персонаж должен *пройти проверку мудрости со сложностью 10 для большинства типов местности за каждые шесть часов охоты*. В случае успеха группа ролучает эквивалент 6кб рационов. Эти припасы не могут храниться долго и испортятся через три дня, если персонажи не потратят полдня на их консервирование.

За каждый день охоты в одном месте сложность возрастает на 1. При результате проверки меньше 6 с группой происходит какая-то неприятность, будь то нападение бродячего чудовища или встреча с владельцем земли, недовольным браконьерами.

Прикладывать особые усилия для добычи воды, как правило, не требуется – по дороге обычно можно встретить достаточно ручьёв и рек. Однако в пустынях и другой подобной местности от персонажей может потребоваться проверка мудрости со сложностью от 10 и выше. Один найденный источник воды может восполнить все имеющиеся у героев ёмкости.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Исследование подземелий, руин и других похожих сооружений в “Багровой заре” происходит по специальным правилам. В этих правилах достаточно много условностей, с помощью которых они стремятся представить исследование подземелий как крайне опасное предприятие, где игрокам требуется проявлять осторожность и сообразительность. Вы можете опустить любую их часть, если ваша группа не считает их увлекательными, но настоятельно рекомендуется сначала, как минимум, попробовать применить их в полной мере, чтобы самостоятельно оценить результат.

Время в подземельях измеряется *ходами*, или десятиминутными интервалами. Большинство действий, которые будут предпринимать герои, занимают ход, с учётом распаковки и упаковки экипировки, необходимости внимательно прислушиваться при работе, и желания сделать всё тихо и аккуратно.

В подземельях существует три режима передвижения. В *осторожном режиме* персонажи перемещаются на 120 футов за ход, измеряя расстояния, рисуя карту, аккуратно проверяя примечательные элементы окружения, и делая всё это максимально тихо и незаметно. В *быстром режиме* персонажи перемещаются в три раза быстрее, на 360 футов за ход, просто сверяясь с картой, если они проходят по местам, которые уже посетили, и не пытаются осмотреть области, через которые проходят; они стараются соблюдать тишину, но не так сильно, как в осторожном режиме. *Бегущие* герои летят со всех ног, и могут передвигаться на 60 футов за раунд. При этом они не могут сверяться с картой, как и игроки, которые должны просто сообщать ведущему, какие выбирают повороты и в какие встречающиеся коридоры забегают. Если в процессе бега им требуется остановиться, чтобы открыть дверь или преодолеть препятствие, они должны остановиться до конца хода, а после бега им потребуется отдых в течение одного хода.

Указанные скорости передвижения приведены для не нагруженных персонажей. В случае если кто-то из группы нагружен, скорость всей группы уменьшается согласно таблице.

Режим	Не перегруженный	Легко перегруженный	Тяжело перегруженный
Осторожный	120 футов/ход	90 футов/ход	60 футов/ход
Быстрый	360 футов/ход	270 футов/ход	180 футов/ход
Бег	60 футов/раунд	40 футов/раунд	20 футов/раунд
В бою	30 футов/раунд	20 футов/раунд	10 футов/раунд

После напряжённой битвы или утомительного исследования персонажам нужно отдыхать. Группа должна останавливаться на отдых на один ход каждый час, иначе они устанут. После бега или боя персонажи также должны сразу потратить ход на отдых. Уставшие персонажи получают штраф -2 к проверкам характеристик и -4 к броскам атаки до тех пор, пока не потратят ход на отдых.

В некоторых обитаемых подземельях может присутствовать *освещение*, другие же беспросветно темны, полностью или частично. Для освещения можно использовать факелы, которые дают достаточный свет в радиусе 30 футов, и горят 6 ходов. Масляные лампы, заправленные полной фляжкой, горят 4 часа, но освещают только двадцать футов вокруг и с вероятностью 50% разбиваются при падении. Импровизированные лучины и кусочки дерева освещают лишь круг диаметром пять футов, горят один ход и вынуждают персонажей снижать скорость передвижения вдвое. У персонажей, несущих с собой источники света, нет шансов застать врасплох противников, скрывающихся в темноте.

Большую опасность в подземельях представляет внезапность. Когда одна группа неожиданно натывается на другую, существует шанс, что кто-то из них будет *застигнут врасплох*. Для персонажей, перемещающихся осторожно, такая опасность отсутствует, если только противник не выпрыгнет на них из засады или не имеет какого-то серьёзного преимущества в маскировке. Персонажи, передвигающиеся быстро, подвергаются опасности быть застигнутыми врасплох каждый раз, когда с кем-то встречаются. Бегущих персонажей застают врасплох автоматически все встречные.

Если необходимо определить, был ли кто-то застигнут врасплох, *самый незаметный член спрятавшейся или обнаруженной группы и самый зоркий член обнаружившей группы должны пройти встречную проверку соответственно ловкости и мудрости*. Если спрятавшаяся группа побеждает, обнаружившая группа оказывается застигнутой врасплох. Если такой шанс существует для обеих групп, они обе проходят проверку мудрости со сложностью 9 – проигравшие оказываются застигнутыми врасплох.

Застигнутая врасплох группа теряет раунд столкновения, позволяя противникам действовать без помех. После первого раунда производится бросок инициативы и столкновение продолжается как обычно.

Каждые два хода в подземелье производится бросок на *случайную встречу*. Ведущий бросает кб, и при результате 1 происходит встреча с обитателями подземелья. Встреча начинается на дистанции 2к4 x 10 футов; направление определяется броском кости с равной вероятностью для всех возможных вариантов. Если персонажи слышат приближающихся чужаков, они могут попытаться спрятаться, если для этого имеется подходящее место. Ведущий может решить опустить бросок на случайную встречу в некоторых ситуациях, например, если персонажи находятся в каких-то заброшенных и не посещаемых частях подземелья. С другой стороны, он может увеличить шанс встречи до 2 из 6 или 3 из 6, если персонажи активно привлекают к себе внимание или бегут.

Подземелья зачастую полны *ловушек* и хорошо спрятанных секретов. Если группа движется в осторожном режиме, для каждой встреченной ловушки, потайной двери или другой спрятанной детали, которую возможно обнаружить обычными средствами, *ведущий тайне от игроков совершает проверку мудрости для самого наблюдательного персонажа группы, не занимающегося рисованием карты*. Сложность проверки по умолчанию равна 11, если группа просто движется вперёд, осматриваясь на ходу, или 9, если персонаж обыскивает определённое место, тратя на это целый ход; в зависимости от того, насколько хорошо спрятан искомая деталь подземелья, сложность может быть и выше. В случае успеха скрытый элемент обнаруживается, в случае провала – остаётся незамеченным. Обратите внимание, что обнаружение ловушки не означает её автоматического обезвреживания, а обнаружение потайной двери не обязательно даёт информацию о том, как её открыть. Передвигающиеся в быстром режиме и бегущие группы не имеют шансов заметить скрытые детали.

Рисование карты обычно производится одним из игроков на расчерченном в клетку листе бумаги – при этом один из персонажей также должен заниматься рисованием карты, для чего ему необходимы соответствующие принадлежности. Как правило, одна клетка равна десяти футам, хотя встречаются варианты с пятью футами для небольших подземелий. Когда группа входит в новую комнату или коридор, ведущий описывает обстановку и выдаёт примерные размеры помещения, если персонажи передвигаются в осторожном режиме. Если у рисующего карту игрока возникают вопросы, он уточняет их у ведущего, сам же ведущий по собственной инициативе не поправляет неточности, возникшие в процессе рисования.

Почему рисование карты важно? Во многих современных кампаниях этот аспект отбрасывают в сторону, используя подземелья и руины просто как холст для красочных битв и важных мест. Конечно, для многих такой подход отлично работает.

Однако во времена зарождения НРИ механикам исследования уделялось гораздо больше внимания, включая постоянное напряжение от недостатка света и ресурсов, или риск внезапной случайной встречи с враждебными обитателями. Отслеживание времени было очень важным, поскольку каждый проведённый в подземелье ход стоит потраченных факелов и риска встретить бродячих монстров. Нахождение эффективных путей по подземелью, сохранение знания о том, как быстро из него выбраться, и определение относительно безопасных зон для отдыха были критически важными частями игры.

Должны ли эти моменты быть важными для вас – решать вам и вашей группе. Если вы попытались использовать эти правила, и никто из игроков не горит желанием заниматься рисованием карты, вы можете отбросить их, чтобы не портить общее удовольствие от игры. Чтобы компенсировать такое послабление, можно добавить каждый ход вероятность 1 из 6, что факел или лампа окончательно погаснут.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Продвижение героя к следующему уровню измеряется в *очках опыта*. Как правило, персонажи получают одно очко опыта после каждой игровой встречи, при условии, что они, по крайней мере, пытались достигнуть какой-то цели, важной хотя бы для одного из членов группы. Даже поражение может многому научить, если, конечно, группа его переживёт. Если предприятие завершилось успехом, персонажи получают ещё по одному очку опыта.

Цели должны подходить силе и влиянию героев. Рейд в небольшую пещеру или избавление захолустной деревни от бандитов может быть достаточным подвигом для персонажей-новичков, но для закалённых авантюристов этого недостаточно. Как только персонаж набирает достаточное количество очков, он немедленно получает все преимущества нового уровня.

Такая система выдачи опыта подразумевает, что персонажи занимаются весьма широким кругом задач, а игроки не испытывают проблем с постановкой целей для своих героев. Если ваша кампания больше сфокусирована на экспедициях в древние подземелья и экспроприации сокровищ из спрятанных там сундуков, вы можете воспользоваться классической системой выдачи опыта за добытые и потраченные сокровища.

В этой системе количество опыта, получаемое персонажем, равно стоимости сокровищ, которые он добыл в ходе приключений, и впоследствии потратил без какой-либо пользы для себя: пожертвовал храму, прокутил, выбросил в жерло действующего вулкана и т.п. Чтобы учитываться в получаемом опыте, сокровище должно быть добыто за пределами цивилизации или принадлежать существу, которое не имеет для него никакого применения. Тратить сокровища для получения опыта необходимо в безопасном месте; как только оно потрачено, персонаж получает соответствующее количество опыта.

Если же выбор между материальным благосостоянием и развитием персонажа для вашей группы представляется невыносимым, вы можете выдавать опыт не за растраченные, а просто за добытые и доставленные в безопасное место сокровища. Как правило, опыт при этом делится поровну между всему выжившими участниками экспедиции, включая спутников, правила для которых приведены на странице 124, однако при взаимном согласии игроки могут самостоятельно определять пропорции сокровищ, и, как следствие, опыта, выдаваемых их персонажам. При этом за одну игровую встречу персонаж не может увеличить уровень больше одного раза - опыт за сокровища, превышающий этот предел, не учитывается и не переносится на следующую сессию.

Количество опыта, требуемое для достижения уровней при обоих способах начисления опыта, приведено в таблице ниже. При желании ведущий может скорректировать значения в ней в ту или иную сторону, в зависимости от собственных предпочтений.

Уровень персонажа	Требуемый опыт, цели	Требуемый опыт, сокровища
1	0	0
2	3	2000
3	6	4000
4	12	8000
5	18	16000
6	27	32000
7	39	64000
8	54	128000
9	72	250000
10	93	370000
11+	+24	+125000

Когда герой достигает нового уровня, с ним происходят следующие изменения:

- Персонаж получает дополнительные хит-пойнты. Для этого он бросает количество хит-дайсов своего класса, равное новому уровню: к8 для воина, к6 для вора, жреца и мага. К каждой брошенной кости он прибавляет свой модификатор телосложения, при этом даже при отрицательном модификаторе результат не может быть меньше 1. Если полученная сумма больше текущего максимума хит-пойнтов героя, она становится его новым максимумом. В противном случае максимальные хит-пойнты увеличиваются на 1.

Например, достигший третьего уровня воин с максимумом хит-пойнтов, равным 10, и модификатором телосложения +1, для определения нового максимума бросает 3к8+3. Если полученный результат будет больше 10, он станет новым максимальным значением хит-пойнтов. В противном случае текущий максимум увеличится на 1 и станет равным 11.

- Персонаж уменьшает значение всех своих спасбросков на единицу.
- Персонаж получает дополнительный пункт черты. Его можно потратить на увеличение имеющейся черты вплоть до максимума в 4 пункта, либо для приобретения новой черты, отражающей пережитые героем приключения. Этот выбор должен быть согласован с ведущим, который решает, играла ли выбранная черта достаточную роль в подвигах героя, чтобы её можно было взять или увеличить.

- Также на каждом нечётном уровне персонаж может потратить пункт черты на увеличение одной из своих характеристик, возможно, изменив её

модификатор. Характеристику невозможно увеличить выше значения 18 без учёта штрафов от штрафов, которые применяются к новому улучшенному значению.

- Вор дополнительно увеличивает значение черты, отражающей выбранный им архетип своего класса, на 1. Эта черта может превышать обычный предел в 4 пункта.

- Воины и воры увеличивают свой бонус атаки. Воин увеличивает свой бонус атаки на 1 каждый новый уровень, вор – каждый нечётный уровень.

- Жрецы и маги увеличивают на 1 количество очков веры и колдовства соответственно.

- Жрецы и маги на 4 уровне получают доступ к старшим заклинаниям, а на 7 – к великим.

- Жрец может выбрать для себя дополнительную сферу могущества на 3, 6 и 9 уровнях.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ГЕРОИ

Приведённые выше правила распространяются до десятого уровня персонажей, поскольку кампании, в которых герои достигают больших высот, крайне редки. Тем не менее, продолжение карьеры после десятого уровня не является чем-то невозможным.

Когда персонаж получает новый уровень после десятого, он приобретает все преимущества как обычно, за исключением следующего:

- Персонаж больше не бросает хит-дайсы для определения нового максимума хит-пойнтов. Вместо этого, его максимум увеличивается на 4 для воинов и на 2 для воров, жрецов и магов. Модификатор телосложения к этому значению не применяется.

- Значения спасбросков больше не уменьшаются.

- Бонус атаки воина и вора перестаёт расти.

- Воин получает дополнительную атаку за раунд на каждом нечётном уровне.

- Жрец может выбирать новые сферы могущества каждый пятый уровень после десятого: на 15, 20, 25 и так далее.

- На 13 уровне жрецам и магам становятся доступны легендарные заклинания.

- Ограничение максимального количества пунктов для черт увеличивается до десяти.

- Черта вора, определяющая его архетип, больше не увеличивается, вместо этого вор получает дополнительный пункт черты, который может тратить по своему усмотрению. На его специальные способности перестаёт действовать ограничение по носимому доспеху и щиту.

ПОТЕРЯ УРОВНЯ

Жизнь авантюриста полна опасностей, и персонажи могут не только получать уровни, но и терять их, например, вследствие истощения энергии атаками неуспокоенных противников, неосторожного использования волшебства магами или побочных эффектов некоторых заклинаний жреца. При потере персонажем уровня используйте следующие правила:

- Персонаж получает новое максимальное количество хит-пойнтов в соответствии со своим новым уровнем. Игрок бросает количество хит-дайсов, равное количеству потерянных уровней, добавляя к каждому модификатор телосложения 1, и вычитает полученный результат из старого максимума. Полученное значение не может быть меньше 1.

- Значение спасбросков увеличивается в соответствии с количеством потерянных уровней.

- Персонаж теряет количество пунктов черт, равное количеству потерянных уровней. Потерянные пункты случайным образом распределяются по имеющимся у героя чертам. Значение приобретённых в путешествии черт может опускаться до нуля – в этом случае она исчезает; значение классовых черт и черт, полученных от народа, не может опуститься ниже единицы. Вор дополнительно уменьшает свою черту, характеризующую его архетип, соответственно количеству потерянных уровней.

- Бонус атаки воина и вора устанавливается в соответствии с его новым уровнем.

- Максимальное количество очков колдовства и веры у мага и жреца устанавливается в соответствии с их новым уровнем.

- Если уровень персонажа-заклинателя опускается ниже 13, он теряет доступ к легендарным заклинаниям, ниже 7 - к великим, ниже 4 – старшим. Маги не забывают ставшие недоступными изученные заклинания, но не могут ими пользоваться.

- Если уровень жреца опускается ниже 20, 15, 9, 6 или 3 уровня, он теряет одну из выбранных сфер могущества, определяемую случайным образом.

- Если уровень персонажа опускается ниже первого, он немедленно умирает и не может быть воскрешён никакими средствами.

- Если впоследствии потерянные уровни восстанавливаются с помощью магии, персонаж возвращается к состоянию, в котором находился до их потери.



МАГИЯ

Магия в “Багровой заре” делится на волшебство духов и божеств, практикуемое жрецами, и колдовство магов, которые черпают свою силу из пронизывающих само мироздание энергий. Заклинания жрецов – это просто просьбы о помощи, обращённые к могущественным сверхъестественным покровителям. Они не требуют изучения и всегда доступны заклинателю, если у него хватает веры. Заклинания магов не зависят от расположения духов, однако требуют длительных поисков и тщательного изучения.

Все заклинания разделены по своему могуществу на четыре категории: *младшие, старшие, великие и легендарные*. Любой маг или жрец способен сотворить *младшие* заклинания. Способность пользоваться *старшими* заклинаниями появляется у персонажей на четвёртом уровне, *великими* – на седьмом, а *легендарными* – с тринадцатого.

Некоторые заклинания действуют только на *видимую цель*. Персонаж должен видеть цель своим природным зрением, без сторонней помощи, или точно знать положение жертвы. Скрючившийся за занавеской противник не защищён от подобного заклинания, в отличие от врага, прячущегося в тёмной комнате. Если преграда между заклинателем и целью слишком прочна, чтобы пробить её брошенным камнем, она слишком прочна, чтобы использовать на цели такое заклинание.

Некоторые заклинания воздействуют только на *известную заклинателю цель*. Персонаж должен увидеть того, на кого будет направлено заклинание, с расстояния не больше 15 футов. Если у заклинателя есть важный для цели предмет, её кровь или локон волос, он сможет использовать такие заклинания, даже если никогда не видел жертву.

Некоторые заклинания влияют на разум цели, очаровывая её или заставляя думать так, как того хочет заклинатель. Жертва, на которую воздействует такое колдовство, не осознаёт, что находится под контролем магии, даже если персонаж читает заклинание прямо ей в лицо. Она будет придумывать причины, чтобы объяснить, почему поступает так, а не иначе, и убеждать себя, что действует по собственной воле. Если же цель сможет успешно противостоять заклинанию, или то будет развеяно другим волшебством, она поймёт, что была околдована. При этом на сторонних наблюдателей очарование не распространяется, и они вполне могут вмешаться в ситуацию.

Некоторые заклинания жрецов не помогают королям, вождям, князьям и прочим властителям. Духи и боги не любят, когда одни смертные получают большую власть над другими, считая это вызовом своему могуществу. Если персонаж со временем сам станет властителем, эти заклинания перестанут действовать и на него.

МАГИ

Маг может сотворять только заклинания, которые знает. Количество известных ему в начале игры младших заклинаний *равно трём плюс лучший из модификаторов его интеллекта или харизмы*. Чтобы получать новые заклинания, магу необходимо либо найти другого мага, который обучит его, либо изучить их с помощью редких книг заклинаний.

Чтобы *изучить заклинание* из книги, маг должен потратить на изучение один день для младшего, три дня для старшего и неделю для великого и легендарного заклинаний, после чего *пройти проверку интеллекта с учётом подходящей черты* со сложностью 9 для младшего заклинания, 11 для старшего, 13 для великого и 15 для легендарного, добавив к броску половину своего уровня с округлением вверх. Если же его учит заклинанию другой колдун, время сокращается вдвое, а к броску также добавляется половина уровня учителя с округлением вверх. Персонаж не может изучать заклинания, которые не может сотворять.

Для того, чтобы сотворить заклинание, маг должен потратить *очки колдовства*, которые являются мерой его волшебного могущества. Маг начинает игру с количеством *очков колдовства, равным одному плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы плюс уровень мага*. Будучи потраченным, колдовство восстанавливается на рассвете следующего дня, если у мага было время провести перед этим небольшой пятнадцатиминутный ритуал.

Сотворение волшебства магом занимает столько времени, сколько указано в описании заклинания. Некоторые из них могут сотворяться мгновенно, некоторые – в качестве основного действия, а для других требуется несколько часов непрерывных ритуалов. Предполагается, что у мага присутствует с собой достаточное количество амулетов, трав и других необходимых компонентов; в случае потери их можно восстановить за пару дней поисков. Если во время ритуала маг получит повреждения, или отвлечётся, или его принадлежности будут разбросаны, или ритуал будет прерван каким-то иным способом – заклинание рассеется без какого-либо эффекта, однако очки колдовства не будут потрачены.

Сотворение заклинания магом очевидно любому стороннему наблюдателю. Единственный способ скрыть это – находиться от любых свидетелей достаточно далеко, чтобы они могли принять колдовство за простые песни и причитания.

При активации заклинания маг должен потратить необходимое количество *очков колдовства*. Многие заклинания, для которых нужны длительные ритуалы, не требуют таких трат, для других же может понадобиться временно расстаться с одним, двумя или даже тремя и более очками. Если у мага *недостаточно очков*, он может либо отказаться от сотворения заклинания, либо пойти на риск и попытаться совладать с энергией волшебства. Для этого персонаж должен *пройти проверку интеллекта или харизмы с учётом*

подходящей черты со сложностью 11; при каждой следующей попытке в тот же день сложность увеличивается на 2. В случае успеха заклинание сотворяется как обычно. В случае провала колдовские энергии выходят из-под контроля, охватывая и обжигая тело мага: игрок должен бросить 2к6 по приведённой ниже таблице, чтобы определить последствия провала для своего персонажа. Если при проверке интеллекта выпала натуральная 2 или 3, вышедшая из-под контроля волшебная энергия затрагивает и соратников мага: последствия определяются броском по таблице для каждого участника группы отдельно.

Как только заклинание сотворено, его эффект приводится в действие. Некоторые из них позволяют жертве пройти спасбросок, чтобы противостоять эффекту или ослабить его. В противном случае они просто действуют, если их не рассеет более сильная магия.



2к8 Последствия

- 2 Магическая энергия выжигает мозг героя, превращая его в завывающего безумного маньяка. Персонаж перманентно переходит под контроль ведущего, получает возможность сотворить любые известные ему заклинания без траты колдовства, и должен немедленно атаковать любую ближайшую к нему цель
- 3 Колдовская энергия окутывает тело героя ярким обжигающим пламенем: персонаж получает два случайных шрама по таблице на странице 36
- 4 Неконтролируемая магия навсегда ослабляет героя. Персонаж теряет уровень и весь опыт сверх необходимого для достижения уровня, который теперь имеет
- 5 Магический разряд обжигает сознание героя, стирая воспоминания. Маг забывает заклинание, которое пытался сотворить и должен заучить его заново. Также персонаж полностью теряет одну из черт по своему выбору
- 6-7 Разбушевавшаяся магия меняет героя. Две случайные характеристики персонажа меняются местами
- 8-10 Персонаж получает кб повреждений за каждый уровень сотворившего заклинание мага
- 11-12 Разряд магии серьёзно потрепал персонажа, но со временем он придёт в норму. Случайная характеристика персонажа уменьшается до 3, пока не восстановится естественным образом
- 13 Персонаж находится в шоке от выброса магии. Все его броски производятся со штрафом -2 до тех пор, пока он не потратит день на отдых
- 14 Волшебный вихрь изменяет саму природу героя. Пол персонажа меняется на противоположный.
- 15 Персонаж слегка потрёпан, но в целом избегает каких-то серьёзных последствий.
- 16 Персонажу удаётся направить текущую по его телу энергию себе на пользу. Герой восстанавливает свои хит-пойнты и очки колдовства/ веры до максимума, и получает бонус +1 ко всем броскам до конца дня

ЖРЕЦЫ

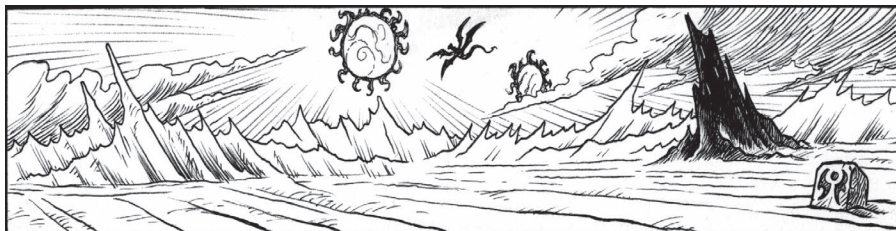
В отличие от мага, жрецу не нужно находить и изучать свои заклинания – они даруются ему богами и духами, к которым он направляет свои просьбы. Как следствие, жрец может сотворять все доступные ему заклинания в соответствии со своим уровнем.

Для того, чтобы сотворить заклинание, жрец должен потратить *очки веры*, которые являются мерой его волшебного могущества. Жрец начинает игру с количеством очков веры, равным одному плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы плюс уровень жреца. Будучи потраченной, вера восстанавливается на рассвете следующего дня, если у жреца было время провести перед этим небольшой пятнадцатиминутный ритуал.

Заклинания жреца делятся на *сферы могущества*, каждая из которых даётся своими божествами и духами; жрец может выбирать, заклинания каких сфер будут даваться ему проще. На первом уровне жрец может выбрать две сферы, и ещё по одной на 3, 6, 9, 15 и 20 уровнях.

Заклинания жреца требуют для активации не больше основного действия и не могут быть прерваны ранением или отвлечением внимания. В большинстве случаев молитвы к богам произносятся вслух, но при необходимости жрец может вознести мольбу и в своём сердце. После этого персонаж должен потратить требуемое заклинанием количество веры, и оно вступит в силу согласно своему описанию. Жрец не может сотворять заклинание, если у него недостаточно очков веры.

Если заклинание *не относится* к выбранной жрецом сфере, оно стоит на одно очко веры дороже, а мольба о нём может быть не услышана. Жрец должен пройти проверку мудрости или харизмы с учётом подходящей характеристики со сложностью 9 для младшего заклинания, 11 для старшего, 13 для великого и 15 для легендарного. В случае успеха он получает ответ на свой призыв и заклинание сотворяется как обычно. В случае провала заклинание не срабатывает, и жрец не может использовать любые заклинания этой сферы в течение дня, однако очки веры на проваленное заклинание не тратятся.



ВОЛШЕБНЫЕ СВИТКИ

В ходе своих путешествий герои могут наткнуться на заклинания, записанные в специальной форме на *волшебных свитках*. Фактически они могут иметь любую форму – от собственно свитков с начертанными на них волшебными рунами, до узелков на разноцветных нитях. Заклинания на подобных предметах записываются в специальной сокращённой форме и не могут быть изучены, однако сотворить их вполне возможно.

Сотворение заклинаний с помощью свитков не требует траты очков колдовства или веры, однако не гарантирует успеха и может быть опасно. Пользоваться свитками могут только персонажи соответствующих классов: жрец – свитками жреца, маг – свитками мага. Заклинатель должен потратить основное действие, чтобы зачитать содержимое свитка, и *пройти проверку интеллекта или харизмы в случае мага, и мудрости или харизмы в случае жреца, с учётом подходящей черты, со сложностью 7 для младших заклинаний, 9 для старших, 11 для великих и 13 для легендарных*. В случае успеха заклинание сотворяется, при провале ничего не происходит. При натуральном результате броска 2 или 3 заклинатель критически ошибается в произношении записанных знаков, призывая на себя проклятие по таблице ниже на следующей странице. В случае успеха проверки свиток рассыпается в прах.

Некоторые свитки могут быть прокляты сами по себе, либо из-за ошибки при создании, либо намеренно. Такое проклятие накладывается на первого, кто изучает свиток, даже без попытки использования. Как правило, проклятия не дают возможностей спасброска, а для их снятия требуется использовать соответствующее волшебство.



ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

Волшебные палочки – древние артефакты, оставшиеся от былых времён, хранящие в себе, подобно свиткам, готовое вырваться по команде владельца волшебство. При этом в отличие от свитков, ими можно пользоваться несколько раз – количество оставшихся зарядов в найденной палочке определяется броском $k20$, а в только что созданной – $k10+10$. Палочка, в которой не осталось зарядов, бесполезна и не может быть использована.

Использовать палочки могут любые классы: необходимо держать её в руке, потратить основное действие и *пройти проверку харизмы со сложностью 7 с учётом подходящей черты, чтобы подчинить волшебную энергию своей воле*. В случае успеха эффект палочки активируется, а количество зарядов уменьшается на единицу; при провале палочка не действует, а заряд не тратится. При натуральном результате броска 2 или 3 неконтролируемый выброс магии пронзает самого пользователя, накладывая на него проклятие в соответствии с таблицей ниже.

к6 Проклятие

- | | |
|---|--|
| 1 | Заклинатель охвачен внезапной слабостью: случайная характеристика уменьшается до 3, пока проклятие не будет снято |
| 2 | Заклинатель поражён болезнью, которая убьёт его через к6 недель, если не снять проклятие. Даже заклинания, исцеляющие болезни, могут лишь отсрочить смерть на одну неделю. |
| 3 | Всё золото и драгоценные камни, которые имеет с собой заклинатель, превращается в свинец и стекло. Это превращение окончательно и не может быть отменено. |
| 4 | Заклинатель со всеми своими пожитками превращается в кота, собаку или другое небольшое животное. Его интеллект и другие характеристики остаются неизменными. После снятия проклятия заклинатель возвращается к своему нормальному облику вместе со всеми вещами. |
| 5 | Заклинатель поражён слепотой, пока проклятие не будет снято. |
| 6 | Волшебные способности заклинателя истощаются, его очки колдовства или веры не восстанавливаются, пока проклятие не будет снято. |



ЗАКЛИНАНИЯ МАГА

Младшие заклинания

1	Быть лекарем	21	Отрастить жабры
2	Воспеть поглощающее пламя	22	Охранять младшего
3	Вспомнить нужные слова	23	Победить усталость
4	Зажечь драгоценный огонь	24	Победить яд
5	Закрыть рот	25	Погасить пламя
6	Запечатать проход	26	Поддерживать чистоту
7	Затупить лезвие меча	27	Порхать как бабочка
8	Зачаровать деву	28	Призвать маленького слугу
9	Изменить форму	29	Придать форму воде
10	Командовать пчёлами	30	Призвать цепкие лианы
11	Найти потерянный предмет	31	Призвать энергию хаоса
12	Наслать сон	32	Пробежаться по воде
13	Обмануть глаза	33	Пронзить взглядом вуаль
14	Обмануть слух	34	Распечатать проход
15	Обнаружить дисбаланс	35	Сварить эликсир молодости
16	Ослепить летунов	36	Создать амулет от неудачи
17	Остановить кровотечение	37	Создать соглядатая
18	Отдать приказ	38	Стать призраком
19	Открыть тропу охотника	39	Увидеть магию
20	Отметить жертву	40	Узнать тайны необъяснимого

Старшие заклинания

1	Вдохновить товарища	13	Повернуть клинок вспять
2	Восстановить целостность	14	Приворожить любовь
3	Вызвать жгучую ярость	15	Придать форму дереву
4	Говорить с камнем	16	Предотвратить укусы змей
5	Даровать подобие жизни	17	Противостоять очарованию
6	Замедлить полёт стрелы	18	Разорвать узы и оковы
7	Зачаровать щит	19	Рассеять колдовство

Старшие заклинания

8	Найти воров	20	Рассеять ненависть воина
9	Не оставить следа	21	Сварить колдовское зелье
10	Обнаружить ложь	22	Сварить целебный напиток
11	Отвести судьбу	23	Снять проклятие
12	Отмести обвинения	24	Услышать далёкое эхо

Великие заклинания

1	Бросить вызов безумию	11	Придать форму камню
2	Вознестись ввысь	12	Придать форму плоти
3	Вручить меч тени	13	Призвать голодных червей
4	Задать вопрос мирозданию	14	Проклясть недруга
5	Задержать мгновение	15	Путешествовать в безопасности
6	Заставить мертвеца ходить	16	Разбить имя
7	Исцелить душу	17	Разделить свою сущность
8	Обречь недруга	18	Сбросить кожу
9	Отправиться в путешествие	19	Узреть трагедию
10	Предотвратить кражу	20	Успокоить стихии

Легендарные заклинания

1	Взлететь на колеснице ветров	11	Посеять ветер
2	Вырвать правду	12	Превратить камень в стекло
3	Добыть содержимое	13	Презреть опасность
4	Заглянуть за горизонт	14	Призвать призрака-защитника
5	Изречь пророчество	15	Призвать цитадель
6	Иссушить магию	16	Прогуляться с призраками
7	Лепить землю как глину	17	Развоплотить недруга
8	Найти убийцу	18	Сделать шаг назад
9	Наслать чуму	19	Спрятать огонь жизни
10	Подчинить раба	20	Убедить простака

МЛАДШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Быть лекарем (1 час, 1 очко колдовства, младшее)

Маг поёт над раненым товарищем ритуальную песню. По окончании ритуала цель восстанавливает хит-пойнты в количестве $k_b + \text{половина}$ уровня заклинателя, округлённая вверх. Если заклинание используется на смертельно раненного союзника, он всё равно получает шрам, но может трактовать выпавшее значения по своему усмотрению: например, бросок 2 и 8 может считаться как 28 или как 82.

Воспеть поглощающее пламя (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Своей песней маг очаровывает один источник открытого огня в пределах 60 футов, размером от пламени свечи до полыхающего дома. Пока заклинатель продолжает петь в качестве действия на ходу каждый раунд, огонь может погаснуть только если его полностью погрузить в воду, полностью перекрыть доступ воздуха или если топливо выгорит до конца. Если каким-то образом поджечь человека, он сгорит заживо под песнь этого заклинания, если не сможет убить мага первым.

Вспомнить нужные слова (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Настоящему волшебнику всегда есть, что сказать, даже если он не знает нужного языка. Это заклинание помогает магу поддерживать разговор с человеком, говорящем на незнакомом языке. Даруемое волшебством знание не позволяет читать неизвестный язык, и является крайне поверхностным: заклинатель должен составлять предложения, обращённые к собеседнику, максимум из трёх слов, иначе не будет понят; то же самое касается и его собеседника. Заклинание длится один час за уровень мага.

Зажечь драгоценный огонь (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Точно так же, как простое дерево или уголь могут гореть обычным огнём, лучшие вещества тоже могут пылать ослепительным светом. Это заклинание позволяет магу зажечь огранённый драгоценный камень, который будет гореть неугасимым холодным пламенем в течение одного хода за каждые пять золотых монет своей стоимости, освещая всё в радиусе 30 футов. Заклинание высасывает из камня всю ценность, превращая его в бесполезное стекло; его действие невозможно прервать, пока камень не сгорит полностью.

Закрыть рот (пять минут, 1 очко колдовства, младшее)

Маг должен знать цель и находиться в пределах мили от неё. Когда заклинание сотворяется, маг выбирает одно событие или тему; цель должна пройти спасбросок духа, в случае провала она не сможет говорить или писать об этом событии, даже если захочет. Жертва может действовать, как пожелает, но не способна даже намекнуть о запретной теме ни жестом, ни окольными путями в разговоре. Проклятие держится один день за каждый уровень мага.

Запечатать проход (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Прикосновение мага оставляет на дверях волшебную печать, препятствующую проходу чужаков. Печать можно поместить на дверь, закрытый контейнер или другой закрываемый физический проход, и этот проход будет закрыт для всех, кроме мага и выбранных им товарищей. Дверь или контейнер можно разбить обычными средствами, после чего печать исчезнет. Маг также может самостоятельно прекратить действия заклинания в любой момент.

Затупить лезвие меча (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Заклинатель затупляет лезвия оружия в руках стольких противников, сколько у него имеется уровней или хит-даймов. Для затупленного оружия атака и повреждения бросаются дважды и выбирается худший результат. Маг не может затупить зубы зверя или ослабить кулаки людей, а также не имеет власти над волшебным оружием или тем, которое изначально не было острым. Лезвия остаются затупленными, пока на владельцы не потратят полчаса на их заточку.

Зачаровать деву (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Целью этого заклинания должна быть девственница или девственник. Жертва должна пройти спасбросок духа, чтобы отбросить заклинание и впоследствии быть к нему невосприимчивой. В случае провала она будет восхищаться и боготворить заклинателя, будет готова быть его другом и не только. Однако, как только цель потеряет девственность, очарование мгновенно спадёт, и она будет относиться к магу соответственно его действиям.

Изменить форму (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Даже новичок в магии знает внутренние тайны первичной материи. С помощью этого заклинания маг может превратить один кубический фут однородного неодоушевленного вещества за каждый свой уровень в твёрдое, жидкое или газообразное состояние. Будучи непо потревоженным, вещество сохранит свою форму, даже находясь в жидком или газообразном состоянии. По окончании действия заклинания оно вернётся к своему исходному состоянию, хотя к тому времени его могут разбросать по кускам. Заклинание длится один ход за уровень мага.

Командовать пчёлами (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Заклинатель получает контроль над роем пчёл, муравьёв или других насекомых, находящихся в пределах видимости. Он может сделать насекомых миролюбивыми и послушными, или направить их против неприятеля, который будет получать штраф -4 ко всем броскам атаки, пока его осаждает рой, и который должен бежать, если провалит проверку боевого духа. Закливание длится один час за каждые два уровня мага с округлением вверх. В большинстве диких мест найти подходящий рой можно проверкой мудрости ссо сложностью 9 за час поисков.

Найти потерянный предмет (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Маг может попытаться найти предмет, который видел раньше сам, или который описал ему кто-то, кто видел этот предмет. Это должен быть конкретный объект, а не тип объектов. После сотворения заклинания маг получает представление о его местонахождении с точностью до одной десятой расстояния до предмета. Закливание ищет предметы, находящиеся не дальше мили за каждый уровень мага. Если объект был умышленно похищен или спрятан, заклинатель должен успешно пройти встречную проверку мудрости против интеллекта вора. В случае провала это заклинание не может найти предмет.

Наслать сон (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Едва заметное жёлтое облако дрёмы окутывает противников заклинателя в пределах видимости, погружая их в сон. Закливание затрагивает к4 противников за каждые три уровня мага с округлением вверх. Выбранные цели могут пройти спасбросок духа, чтобы избежать засыпания; противники, у которых больше хит-дайсов, чем уровней у мага, делают бросок дважды и выбирают лучший результат. В случае провала жертва немедленно засыпает на кб+2 часа, однако шум боя или другие громкие звуки поблизости неизбежно разбудят её через к4+1 раундов, а получение урона – мгновенно. Попытаться усыпить каждую цель можно не больше одного раза в день.

Обмануть глаза (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Заклинатель создаёт из воздуха правдоподобный образ, способный обмануть самый внимательный взгляд. С помощью этого заклинания маг может создать одну иллюзию, способную уместиться в куб 10 x 10 x 10 футов. Эта иллюзия максимально похожа на настоящую, вплоть до жара, вони и звука. Она полностью подчиняется воле создателя, при условии, что тот находится в пределах 120 футов и остаётся в сознании. Однако, если кто-то коснётся иллюзии или к ней будет приложена какая-либо сила, она немедленно рассеется в воздухе облаком разноцветных фрагментов. Закливание длится один ход на каждый уровень мага.

Обмануть слух (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Заклинатель наделяет свой голос силой иллюзии, сбивая противников с толку. Во время действия заклинания маг может заставлять свой голос доноситься из любого места или источника в пределах 60 футов, а также делать его совершенно неузнаваемым, хотя точно имитировать чужой голос с помощью такого колдовства невозможно. Заклинание длится один ход за уровень мага.

Обнаружить дисбаланс (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Внутренняя гармония живых существ зачастую нарушается. Это заклинание позволяет магу изучить цель в пределах видимости, немедленно определяя наличие болезней, ядов, проклятий, волшебных эффектов и одержимостей. Заклинание опознаёт обычные болезни и яды, но не раскрывает точное действие более экзотических напастей и проклятий, а просто показывает их наличие.

Ослепить летунов (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Это заклинание воздействует на видимую летающую цель. Жертва должна пройти спасбросок стойкости, иначе она будет ослеплена, оглушена и не способна предпринимать никаких действий, кроме приземления. В течение одного хода она может видеть и действовать как обычно, только если находится на земле или в воде.

Остановить кровотечение (пять минут, 1 очко колдовства, младшее)

Маг использует энергию волшебства, чтобы исцелить кровоточащие раны, при условии, что цель по-прежнему может стоять на ногах. Это заклинание бесполезно для смертельно раненных героев, однако тот, кто не находится на пороге смерти, восстанавливает четыре хит-пойнта за уровень заклинателя. Однако сила волшебства оглушает цель, которая в следующие пять минут может только неспешно ходить. Из-за напряжения, вызываемого заклинанием, его можно использовать для каждой цели не чаще одного раза в день.

Отдать приказ (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Яростная внутренняя энергия мага находит выход в громком приказе, не длиннее двух слов. К 4 ближайших разумных противников в радиусе слышимости должны пройти спасбросок духа, или выполнять команду в течение одного раунда за уровень мага, при условии, что она не вредит им напрямую. Существа, не понимающие язык мага или не способные услышать приказ, не подвержены действию заклинания.

Открыть тропу охотника (один час, 1 очко колдовства, младшее)

Маг проводит вместе с охотником ритуал, состоящий из напевов и медитации, открывая мистический канал между желанием охотника настичь добычу и физическим воплощением его воли. До заката или восхода, в зависимости от того, что наступит быстрее, охотник может бросать кости для своих проверок, относящихся к выслеживанию, охоте или поиску желаемой жертвы, дважды, и выбирать лучший результат. Жертва может быть определена общим типом, например “зайцы”, “дикие кабаны”, “люди”, либо может быть названо конкретное существо.

Отметить жертву (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Заклинатель направляет оружие в руках своего товарища, выбирая для него подходящую цель. При сотворении заклинания маг выбирает одного союзника и одну цель в пределах 60 футов. Пока заклинание активно этот союзник совершает броски на повреждения против выбранной цели дважды, выбирая лучший результат; броски на повреждения против других целей он совершает дважды, выбирая худший результат. Заклинание длится два раунда за уровень мага, или пока выбранная жертва не будет убита или не сбежит.

Отрастить жабры (один час, 0 очков колдовства, младшее)

В ходе этого ритуала на горло мага и его товарищей наносятся волшебные отметки, позволяющие им чувствовать себя в воде как дома. Ритуал может затрагивать до пяти целей, его действие длится двенадцать часов за уровень мага. Те, кто находится под защитой заклинания, могут свободно дышать, говорить и видеть под водой, передвигаться со своей обычной скоростью и не опасаться изменений температуры и давления на глубине; их вещи и сами они при этом не намокают. Если отметины на их шее окажутся стёрты, заклинание немедленно прекратит для них своё действие.





Охранять младшего (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Это заклинание может быть наложено только на видимого человека, который младше заклинателя. Маг должен назвать определённый тип оружия, такой как копья, клыки, когти, мечи или топоры. До конца боя для всего такого оружия повреждения против благословлённого заклинанием персонажа бросаются дважды, и выбирается меньший результат. Однако если защищаемый оказывается смертельно ранен, хит-пойнты мага мгновенно опускаются до единицы, и он падает без сознания на один час. Для каждого заклинателя в одно время может быть активно только одно такое заклинание; его невозможно отменить до конца боя.

Победить усталость (пять минут, 1 очко колдовства, младшее)

Заклинатель совершает над одной целью за каждые два своих уровня с округлением вверх короткий ритуал, и даёт ей травы и воду. Цель не будет чувствовать усталости от путешествия или любого другого занятия до рассвета или заката, позволяя ей пройти или сделать вдвое больше, чем обычным людям. Пока действует заклинание, цели не требуется сон.

Победить яд (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Быстрое применение этого волшебства может помочь отравленному человеку. Жертва получает возможность пройти новый спасбросок стойкости с бонусом, равным половине уровня мага с округлением вверх. В случае успеха яд изгоняется из тела жертвы, в случае провала это заклинание не может ей помочь.

Погасить пламя (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Маг может сокрушить горящий огонь, заставив его мгновенно погаснуть, будто он залит водой. На первом уровне заклинатель может погасить костёр, на четвёртом – горящее здание, а на седьмом уровне маг может погасить весь огонь в пределах сотни шагов. Потушенное пламя можно зажечь вновь, но понадобится новый источник огня.

Поддерживать чистоту (10 минут, 0 очков колдовства, младшее)

Уважающий себя волшебник всегда должен выгладеть на все сто, и это заклинание даёт ему такую возможность. Пока оно действует, одежда и вещи мага остаются чистыми, сухими и аккуратными, независимо от активности хозяина, даже будучи полностью погружёнными в жидкость. Горящее масло и грязь не пристаёт к цели, стекая за один раунд. Даже растрёпанные волосы сами приводятся в порядок через несколько мгновений. Заклинание длится один день, но может быть рассеяно самим магом в любой момент.

Порхать как бабочка (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Заклинатель наполняет свой шаг или шаг находящегося в пределах досягаемости товарища лёгкостью, которая поддерживает его, даже если он оступился. Во время действия заклинания выбранная цель не может упасть – она может карабкаться вверх или вниз по отвесной поверхности, спускаться или подниматься по верёвке, но не рухнет вниз, даже если шагнёт с обрыва. Это заклинание не обязательно позволит цели лучше карабкаться и не даст возможность забраться на слишком гладкую поверхность, на которой не за что ухватиться, но она никогда не упадёт из-за ошибки при подъёме или спуске. Заклинание длится один ход за уровень мага.

Призвать маленького слугу (один час, 0 очков колдовства, младшее)

Маг создаёт вокруг волшебной энергии материальную оболочку. Призванный слуга принимает форму животного, обычного для данной местности, размером от котёнка до шакала. У животного всегда присутствует какой-то отличительный знак, по которому любой маг может определить его сверхъестественную природу. После призыва слуга беспрекословно подчиняется заклинателю. Он не может сражаться, имеет КБ 12, скорость передвижения 20 футов за раунд и 6 ХП. Слуга разумен как человек, а маг может понимать издаваемые им звуки как обычную человеческую речь. На следующее утро или в случае смерти слуга растворяется в облачке дыма.

Придать форму воде (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Волшебная энергия пронизывает всё сущее, и с её помощью маг может управлять стихиями. Это заклинание позволяет магу управлять водой в радиусе 30 футов от себя, а также любой жидкостью, состоящей из воды минимум на три четверти. Жидкость внутри живых существ не подвержена действию заклинания. В качестве основного действия маг может свободно управлять жидкостью, заставляя её течь вверх, разделяться или иным способом изменять форму. Жидкость может намочить противников, но не замедлит их продвижение или утопит. Заклинание действует, пока маг концентрируется на нём; в это время он не может сотворить другие заклинания.

Призвать цепкие лианы (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Маг бросает в цель горсть семян, листьев или других частей растений. В тот же момент из земли в пределах 5 футов от цели вырываются цепкие лианы, которые хватают всё в том же радиусе. Существа, превышающие размерами человека, могут вырваться через 4 раунда, а все остальные не смогут двигаться, пока не пройдут успешно спасбросок уклонения, или пока действие заклинания не закончится. Пойманные жертвы не могут передвигаться, но могут использовать свои обычные атаки, в том числе дистанционные. Физические атаки не вредят лианам, которые немедленно отрастают обратно, однако огонь может сжечь их за два раунда, если сначала потратить раунд на их поджигание. При этом все находящиеся внутри существа получают 4 повреждения огнём за каждый раунд. Заклинание действует один ход за уровень мага.

Призвать энергию хаоса (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Маг идёт на риск, призывая на помощь изменчивую энергию перевозданного хаоса. До следующего рассвета выбранная цель может на любом своём броске бросить дополнительную кость 4d. На результате 1-3 он добавляется к основному броску, однако результат 4 означает, что призванная на помощь энергия хаоса обернулась против персонажа: вместо бонуса к броску применяется штраф -2.

Пробежаться по воде (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Колдовство облегчает шаги мага настолько, что он может бежать по поверхности реки, не потревожив воду. На время действия заклинания выбранная магом цель в пределах досягаемости приобретает способность передвигаться по воде, не падая и не погружаясь. Будучи на подобной нестабильной поверхности, цель должна перемещаться каждый раунд, в противном случае заклинание рассеется, и она провалится под воду. Заклинание длится один ход за уровень мага.

Пронзить взглядом вуаль (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Волшебство усиливает взгляд заклинателя, позволяя ему пронзить взором ночь и пелену магии. На время действия заклинателя маг может видеть до 60 футов в темноте, сквозь дым и туман, а также видеть невидимых созданий, у которых хит-дайс меньше, чем у него уровней; чтобы различить более могущественных существ, магу необходимо успешно пройти спасбросок духа. Заклинание длится один час за уровень мага.



Распечатать проход (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Прикосновение мага распечатывает запертые волшебством двери, позволяя ему пройти без помех. Это заклинание разбивает магические замки и узы, может рассеять волшебные обереги, ловушки и проклятия, наложенные на определённую дверь или контейнер. Оно бесполезно против защитных заклинаний, не привязанных к конкретному проходу или сундуку, и не действует на обычные замки. Если запирающая магия слишком сильна для этого заклинания, оно укажет наиболее практичный способ устранить эффект такого колдовства.

Сварить эликсир молодости (один час, 0 очков колдовства, младшее)

Повернуть время вспять – сложная задача даже для могущественных магов, однако и начинающий волшебник может создать иллюзию молодости. В ходе этого ритуала маг создаёт напиток, который нужно выпить в течение минуты. Существо, выпившее эликсир, преобразуется, принимая вид себя же в свои лучшие годы, когда оно было молодым и прекрасным. Истинный возраст и состояние существа не меняется, а внешность возвращается к нормальной через день. Если эликсир выпьет сам маг, он сможет поддерживать молодой вид бесконечно, пока сам не рассеет заклинание.

Создать амулет от неудачи (один час, 1 очко колдовства, младшее)

Потратив час на ритуалы, маг создаёт амулет, который действительно защищает своего хозяина от неудачи. Пока персонаж носит этот талисман, он может перебросить один проваленный спасбросок, после чего талисман рассыплется в пыль. Количество талисманов, которые маг может создать, не разрушая предыдущие, равно половине его уровня с округлением вверх. Каждый персонаж может носить не более одного такого талисмана.

Создать соглядатая (один час, 1 очко колдовства, младшее)

Маг рисует на подходящей поверхности глаз размером с ладонь, оставляя область вокруг него под присмотром волшебного соглядатая. Если какое-то существо размером больше кота приблизится к глазу на 30 футов, чувства заклинателя поглотит краткое видение, показывающее то, что видит соглядатай. Видение длится один раунд плюс ещё два за каждый уровень заклинателя. Маг не может двигаться и предпринимать какие-то действия, пока поглощён видением, но может завершить его в любой момент. После того, как соглядатай будет активирован или после 24 часов с момента сотворения, рисунок исчезнет, осыпавшись с поверхностью мелкой пылью. Глаз невозможно передвинуть после начертания; одновременно активным может быть только один соглядатай. Существа, присутствовавшие при создании рисунка, не приведут к активации глаза, как и создания, невидимые для обычного зрения.

Стать призракoм (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

Маг призывает волшебные энергии, скрывая себя или союзника от чужих глаз. При сотворении заклинания выбранная цель вместе со всей экипировкой, не превышающей по весу допустимый максимум нагрузки, становится невидимой, как и предметы, которые цель поднимает. Заклинание не маскирует запах цели или издаваемые ей звуки, так что окружающие могут заметить её, если она подойдёт слишком близко или будет производить слишком много шума, обычно встречной проверкой мудрости/ловкости, при этом цель получает бонус +4 к броску. Если цель, будучи невидимой, сотворяет заклинание, бежит или атакует кого-то, заклинание немедленно рассеивается. В противном случае заклинание длится один ход за уровень мага.

Увидеть магию (основное действие, 1 очко колдовства, младшее)

В течение двух ходов за уровень маг может видеть волшебные предметы, как будто они светятся изнутри. Он явно видит проклятых и зачарованных людей, волшебные предметы, магические порталы, а также другие заклинания, но волшебство не показывает, в чём заключаются их свойства.

Узнать тайны необъяснимого (один день, 0 очков колдовства, младшее)

С помощью длительных наговоров, начертанных диаграмм и мягкого взаимодействия с волшебными энергиями, маг проникает в тайны зачарованного предмета. По завершению ритуала ведущий втайне от игрока совершает за заклинателя проверку мудрости. Если результат равен или превышает 9, маг узнаёт, является ли волшебный эффект полезным или вредным. Если результат равен или превышает 11, маг также получает примерное представление об относительной силе эффекта. Если результат равен или превосходит 13, маг получает краткое описание эффекта и способа его активации. В случае провала ведущий сообщает игрокам ложную информацию. Если на предмет наложено несколько эффектов, полученная информация будет касаться только одного из них.

СТАРШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вдохновить товарища (основное действие, 1 очко колдовства, старшее)

Маг воспевает деяния союзника, но не свои собственные. В течение одного хода этот союзник вдохновлён, и может совершать свои броски атаки дважды, выбирая лучший результат, а также трактовать минимально возможный натуральный результат на любом своём броске как максимально возможный (то есть 1 заменяется на 20 для к20, 2 заменяется на 16 для 2к8 и т.д.).

Восстановить целостность (один час, 2 очка колдовства, старшее)

Маг вызывает в памяти исходную сущность повреждённого или разрушенного предмета, возвращая его целостность. Заклинатель должен быть способен держать предмет в одной руке; также должно присутствовать как минимум 51% его изначального содержимого. По завершению ритуала предмет восстанавливается, будто он только что вышел из-под рук создателя. Это заклинание не восстанавливает волшебные предметы.

Вызвать жгучую ярость (основное действие, 2 очка колдовства, старшее)

Маг захватывает контроль над яростью в сердце воина, направляя её против его же союзников. Жертва должна пройти спасбросок духа: в случае провала она немедленно атакует другую цель по выбору мага, и продолжит атаковать до окончания действия заклинания, используя наиболее эффективные средства. Заклинатель может изменить цель, потратив на это своё основное действие; если у жертвы нет цели, она будет озадаченно стоять и ничего не делать. Заклинание длится один раунд за уровень мага, и не действует на противников, неспособных испытывать эмоции.

Говорить с камнем (один час, 0 очков колдовства, старшее)

После небольшого ритуала маг может коснуться камня, лужицы или другого неодушевлённого предмета, и задать ему вопрос. Предмет может ответить на один вопрос за каждые два уровня заклинателя с округлением вверх, достаточно точно рассказав о происходящем перед ним в указанное магом время. Ответы не будут длиннее одного-двух предложений. Предметы не понимают и не могут передавать человеческую речь, и не будут отвечать на вопросы по каждой теме более одного раза в день, так что дополнительные заклинания вряд ли раскроют больше подробностей, если не потратить на расследование больше времени.

Даровать подобие жизни (основное действие, 1 очко колдовства, старшее)

Магическую энергию, оживляющую големов и искусственных слуг, можно кратковременно направить и в другие предметы. Это заклинание действует на один выбранный магом предмет в пределах 60 футов, размером не больше человека. Пока заклинание действует, выбранный предмет будет гибким и мобильным, как человеческое существо, и будет беспрекословно подчиняться командам мага. Предмет слишком неуклюж, чтобы быть бойцом, однако обладает силой и прочностью материалов, из которых сделан. Заклинание длится один час за уровень мага.

Замедлить полёт стрелы (мгновенное, 1 очко колдовства, старшее)

В мгновение ока маг замедляет стрелу до черепашей скорости прямо посреди полёта. Если цель, в которую стрела летела, способна хоть как-то перемещаться, она может легко уклониться от опасности. Это заклинание затрагивает стрелы, копья и другое метательное оружие, с которым могут обращаться обычные люди, не действуя на осадное вооружение и оружие гигантских существ - например, снаряды баллист или огромные камни.

Зачаровать щит (основное действие, 1 очко колдовства, старшее)

Заклинатель благословляет щиты в количестве, не превышающем его уровень. В следующий раз в течение хода, когда персонаж должен получить повреждения от источника, от которого щит может теоретически защитить, будь то оружие или волшебная опасность, щит волшебным образом предотвращает эти повреждения. Заклинание длится в течение хода, и каждый отдельный персонаж не может получить от него пользу больше, чем раз за ход.

Найти воров (пять минут, 2 очка колдовства, старшее)

Маг совершает ритуал возле места, где произошла кража, и узнаёт направление, в котором находится украденное. Это знание остаётся точным в течение часа на уровень заклинателя. Если пропажа была просто потеряна, а не похищена, заклинание укажет в случайном направлении.

Не оставить следа (основное действие, 1 очко колдовства, старшее)

Маг зачаровывает свои шаги, а также шаги до дюжины соратников и до двадцати голов скота за уровень заклинателя. Их поступь не оставит следов на земле, какой бы мягкой та ни была. Чтобы выследить их, преследователям придётся ориентироваться по потревоженной растительности и другим знакам, что даст им как минимум штраф -3 к необходимым проверкам, если преследование вообще будет возможно. Заклинание длится полчаса за уровень персонажа.

Обнаружить ложь (основное действие, 1 очко колдовства, старшее)

Маг сияет идеально чистым светом, мягко освещающим всё в пределах ста футов. Любая ложь или намеренная попытка ввести в заблуждение, произнесённая в пределах света, проявляется в виде грязного дыма, поднимающегося изо рта говорящего. Ложь других причиняет боль магу и наносит 4 повреждения каждый раз, когда её произносят. Эти повреждения невозможно избежать или заблокировать. Свет держится, пока заклинатель того желает и остаётся в сознании.

Отвести судьбу (мгновенное, 0 очков колдовства, старшее)

Волшебная энергия защищает мага, отводя грозящую опасность, однако веса судьбы должны быть уравновешены. С помощью этого заклинания маг может автоматически пройти любой спасбросок, не кидая костей, однако следующий его спасбросок будет автоматически провален. Заклинание не может быть использовано повторно, пока спасбросок автоматически не провален.

Отмести обвинения (шесть часов, 0 очков колдовства, старшее)

Если заклинателя обвинили в каком-то преступлении или злом поступке, он может удалиться от посторонних глаз и сотворить это заклинание, при условии, что видел обвинителя. В момент завершения ритуала, обвинитель должен пройти спасбросок: при провале он поверит в то, что ошибся в вине заклинателя, какой бы очевидной та ни была, и не усомнится в этом убеждении. В случае успешного спасброска данное заклинание не может на него повлиять.

Повернуть клинок вспяť (мгновенное, 1 очко колдовства, старшее)

Если маг должен получить удар мечом или копьём, он может попытаться заставить оружие извиваться, как змея. Нападающий должен пройти спасбросок уклонения; в случае провала заклинатель остаётся невредим, а нападающий – ранен, как будто получив удар собственным оружием. В случае успешного спасброска оригинальная атака остаётся неизменной, приводя к попаданию или промаху по заклинателю, как должны были быть изначально.

Приворожить любовь (основное действие, 2 очка колдовства, старшее)

Это заклинание очаровывает сердце жертвы, будь то мужчина или женщина. Цель должна быть видимой для мага; она получает возможность пройти спасбросок духа, чтобы отбросить заклинание и стать невосприимчивой к нему. В случае провала, она будет желать мага и считать его возлюбленным, пока он своими действиями не покажет, что недостоин её заботы.

Придать форму дереву (основное действие, 1 очко колдовства, старшее)

Это заклинание позволяет магу коснуться одного не являющегося волшебным деревянного предмета не больше 2 футов по каждой стороне за уровень заклинателя. Дерево мгновенно изгибается, принимая форму по желанию мага. Заклинатель может создавать довольно мелкие детали, особенно если у него есть опят столяра. Новая форма дерева является постоянной.

Предотвратить укусы змеи (мгновенно, 1 очко колдовства, старшее)

Это стремительное заклинание предотвращает всевозможные ядовитые укусы, не давая зверю впрыснуть яд в рану или наложить проклятие. Заклинатель должен видеть зверя или знать, что тот укусил жертву или ранил её когтями. Повреждения хит-пойнтам наносятся как обычно, но яд жертве не вводится, а любая вредоносная магия, которая должна активироваться при атаке укусом или когтями, рассеивается, не нанося вреда. Это заклинание не помогает от отравленного оружия, только от ядовитых укусов и когтей.

Противостоять очарованию (основное действие, 1 очко колдовства, старшее)

Заклинатель защищает цель от могущества колдунов и сверхъестественных существ. До следующего восхода или заката при сбросках против влияния на сознание или одержимости она делает бросок дважды, выбирая лучший результат.

Разорвать узы и оковы (основное действие, 2 очка колдовства, старшее)

Это громкое заклинание, слышимое на расстоянии до шестидесяти футов, открывает узы или замок, заставляя опадать верёвки, распахиваться запертые сундуки, а цепи спадать со скованных конечностей. Узы должны быть видимы, а заклинание влияет только на то, что заперто или связано, но не на то, что просто непроходимо. Например, запертая дверь распахнётся настезь, а дверь, заваленная камнями – нет. Развязывание волшебных уз требует успешной проверки интеллекта со сложностью 10 или больше, в противном случае это заклинание будет бесполезно против такой преграды.

Рассеять колдовство (один час, 1 очко колдовства, старшее)

Маг направляет волшебные потоки, изгоняя из выбранной области нежелательное колдовство. После того, как ритуал завершается, в выбранной области радиусом 20 футов рассеиваются все нежелательные магические эффекты, кроме постоянных чар, наложенных на неодушевлённые предметы, и проклятий. Если эффект был создан существом с большим количеством хит-дайсов, чем уровней у мага, заклинателю необходимо пройти проверку интеллекта или харизмы со сложностью 8 плюс разница между хит-дайсами автора эффекта и уровнем мага.

Рассеять ненависть воина (шесть часов, 0 очков колдовства, старшее)

Заклинатель называет двух людей, каждый из которых должен быть ему знаком и считать себя воином или бойцом. Каждый из них проходит спасбросок духа. Тот, кто проваливает его, теряет любую ненависть или гнев против другого, а если у него есть обиды или преступления, за которые нужно отомстить, месть не вызовет у него удовольствия. Они не испытывают друг к другу любви, но не испытывают и удовольствия от насилия, пока для этого не возникнет новых причин.

Сварить колдовское зелье (шесть часов, 0 очков колдовства, старшее)

Маг варит небольшую баночку зачарованного зелья, защищающего пользователя от гнева сверхъестественных существ. Если персонажа намазать этим зельем в качестве основного действия, все сверхъестественные существа будут получать штраф -4 к броскам атаки против него, а сам персонаж получит бонус +4 к спасброскам против их способностей. Также герой, будучи намазанным, может видеть сквозь иллюзии и маскировку сверхъестественных существ. Из-за собственной волшебной природы маг не может сам использовать эту мазь. Одновременно можно держать готовой только одну баночку зелья, которой хватает лишь на одно использование. Действие мази длится один ход.

Сварить целебный напиток (шесть часов, 1 очко колдовства, старшее)

Маг варит напиток из зачарованной воды, который после этого немедленно должен быть выпит получателем. Напиток даёт ему немедленную возможность пройти спасбросок стойкости с бонусом в половину уровня заклинателя с округлением вниз, чтобы избавиться от любой досаждающей ему болезни. В случае провала целебный напиток мага не может ему помочь.

Снять проклятие (шесть часов, 0 очков колдовства, старшее)

Это заклинание может снять проклятие, наложенное на жертву сверхъестественным существом или другим магом. Жертва должна сотрудничать или быть обездвижена на время проведения ритуала, по окончании которого она может сделать подходящий спасбросок с бонусом, равным половине уровня заклинателя с округлением вверх. В случае успеха проклятие рассеивается, в случае провала маг не может снять его с помощью этого заклинания. Это заклинание также позволяет избавиться от проклятых предметов, которые невозможно снять обычным образом; такие предметы самостоятельно спадают с цели, но не теряют своих волшебных свойств.

Услышать далёкое эхо (один час, 1 очко колдовства, старшее)

Маг путешествует по стране снов, чтобы связаться с другим спящим. После сотворения ритуала заклинатель засыпает, после чего он может дотянуться до разумного существа, которое ранее видел, и войти в его сон, если оно тоже спит. Цель может не пустить мага в свой сон, и когда проснётся, то вспомнит лишь смутное ощущение, что за ней наблюдали. Если цель впустит мага, они могут общаться в общем безопасном сне, и после пробуждения оба точно вспомнят содержание беседы.

ВЕЛИКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Бросить вызов безумию (шесть часов, 2 очка колдовства, великое)

Этот ритуал с использованием зелий, амулетов и напевов используется, чтобы избавить страдающую душу от безумия и изгнать овладевшее ею колдовство или сверхъестественное влияние. Как правило, цель должна быть обездвижена на время сотворения заклинания. По окончании ритуала цель должна пройти спасбросок духа с бонусом, равным уровню заклинателя и штрафом, равным количеству хит-даймов захватившего жертву сверхъестественного существа. В случае успеха цель излечивается от безумия, вызванного тёмным колдовством, и освобождается от любой внешней одержимости. В случае провала это заклинание не может помочь жертве.

Вознестись ввысь (основное действие, 1 очко колдовства, великое)

Это заклинание даёт цели временный дар полёта. На количество раундов, равное уровню заклинателя, цель может свободно двигаться по воздуху со своей обычной скоростью, поддерживаемый колдовством. Если эффект заканчивается, когда цель находится в воздухе, она безопасно опускается на землю.

Вручить меч тени (основное действие, 3 очка колдовства, великое)

Маг пропитывает тень цели убийственной волшебной энергией, наполняя её жаждой насилия. Если жертва проваливает спасбросок духа, её тень атакует своего владельца, используя его бонус к попаданию и оружие, нанося удары в его ход. Если жертве удаётся избавиться от тени с помощью темноты или не отбрасывающего тени света, заклинание прекращает своё действие. В противном случае заклинание длится один раунд за уровень мага.

Задать вопрос мирозданию (один час, 3 очка колдовства, великое)

Заклинатель обращается к источникам магической энергии, чтобы узнать ответы на вопросы. При завершении ритуала маг может задать любое количество вопросов и получить на них правдивые ответы “да” или “нет”. Однако, обращение к истокам магии опасно, поскольку может привлечь к заклинателю чужеродное внимание. На каждый заданный вопрос существует накопительная 20% вероятность ментального вторжения, которое немедленно обрывает заклинание прежде, чем на вопрос получен ответ. Пока маг одержим пришельцем, любое сотворяемое им заклинание имеет 25% шанс быть извращённым так, чтобы причинить вред самому магу или группе. Единственный способ избавиться от интеллекта-паразита – воздерживаться от использования любых заклинаний целый месяц. Это заклинание нельзя сотворять, пока маг одержим, а накопительная вероятность вторжения не уменьшается в течение месяца после его последнего сотворения.

Задержать мгновение (основное действие, 3 очка колдовства, великое)

С помощью энергии волшебства маг ненадолго застывает мир замереть, исключая себя и своих союзников в радиусе 15 футов из потока времени на k4+1 раундов. Выбранные цели могут свободно перемещаться во время действия заклинания, в то время как всё окружающее остаётся совершенно неподвижным. Однако взаимодействовать с застывшим миром опасно – попытки повлиять на неодушевлённые объекты наносят взаимодействующим к10 повреждений, поскольку природные энергии противятся нарушению естественного хода вещей. Влиять на живых существ во время действия заклинания вовсе невозможно.

Заставить мертвеца ходить (один час, 0 очков колдовства, великое)

Маг может взять труп, не получивший погребальных обрядов, и начертать на нём разноцветные руны, заставляя мертвеца встать и ходить. Труп не может сражаться, но может говорить и помнит свою жизнь; он будет правдиво отвечать на вопросы заклинателя и повинаться его командам с человеческим разумением. Мертвец будет продолжать ходить количество дней, равное уровню мага, после чего развалится грудой плоти и костей.

Исцелить душу (шесть часов, 2 очка колдовства, великое)

Этот длительный и утомительный ритуал исцеляет ужасные раны души, которые могут наносить некоторые духи и неуспокоенные. По окончании ритуала цель совершает спасбросок духа. В случае успеха она восстанавливает уровни, потерянные в результате истощения энергии или других враждебных эффектов. Заклинание не восстанавливает уровни, потерянные в результате заклинаний жреца, например, Божественного вмешательства, или выхода из-под контроля волшебных энергий мага. Заклинание также не действует, если потеря энергии произошла более месяца назад.

Обречь недруга (основное действие, 3 очка колдовства, великое)

Маг призывает фатум на человека, которого видит своими глазами. Заклинатель может определить любое действие или намерение, которое цель должна осуществить, и определённую ситуацию, время или событие, которое приведёт фатум в действие. Когда установленные условия будут выполнены, жертва должна немедленно пройти спасбросок духа, и в случае провала выполнять заданные действия. Если в результате цель должна совершить что-то ужасное для себя, она может проходить спасбросок духа, чтобы сбросить с себя заклинание, каждый раунд, пока выполняет эти действия. На одну цель можно наложить одновременно только один фатум, и никакой заклинатель не может заставить её убить себя или предпринять действия, которые приведут к её неизбежной гибели.

Отправиться в путешествие (шесть часов, 2 очка колдовства, великое)

Маг проникает в самую основу пространства, открывая временные врата между двумя местами. По завершении ритуала заклинатель создаёт портал примерно десяти футов диаметром, соединяющий его текущее местоположение с местом, находящимся в пределах 500 миль, которое он посещал лично. Существо может пройти сквозь этот портал только один раз, мгновенно появившись с другой стороны, после чего проход становится для неё непроницаемым. Действие заклинания заканчивается через один раунд за уровень мага, или сразу после того, как тот пройдёт через портал.

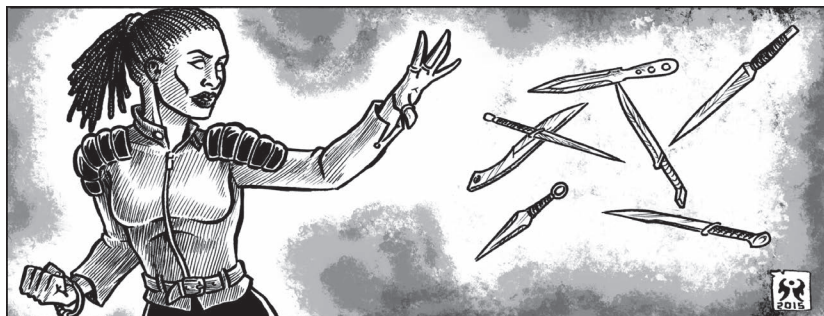
Использование этого заклинания ослабляет ткань реальности, и повторное его использование в короткое время опасно. При каждом его сотворении в течение одной недели с момента предыдущего имеется накопительный 25% шанс, что все, кто пройдёт через портал, окажутся в случайном обитаемом месте в радиусе 500 миль; при этом все попадут в одно и то же место.

Предотвратить кражу (один час, 0 очков колдовства, великое)

Это заклинание можно использовать на сундук, шкаф или другой контейнер. После того, как заклинание сотворено, все, кто открывают зачарованный контейнер с целью что-то из него взять без ведома владельца, будут думать, что он пуст, и не смогут видеть и осязать предметы внутри. Только заклинатель и те, кому он позволит, могут взять что-то из контейнера, все остальные будут считать его пустым. Заклинатель может зачаровать не больше контейнеров, чем у него имеется уровней, а само заклинание длится один день за каждый уровень мага.

Придать форму камню (основное действие, 2 очка колдовства, великое)

Волшебная энергия пронизывает всё сущее, и с её помощью маг может управлять стихиями. Это заклинание позволяет магу мгновенно изгибать камень, придавая ему новую форму, с достаточно мелкими деталями по желанию заклинателя. Заклинание не действует на волшебный камень, а объём изменяемого камня составляет до одного фута по каждой стороне за уровень мага.



Придать форму плоти (шесть часов, 3 очка колдовства, великое)

Многие волшебники могут изменять форму неодушевлённой материи, однако работа с живой плотью доступна только самым искусным магам. С помощью этого ритуала заклинатель может придать цели форму практически любого гуманоида, будь то человек, дварф, эльф и т.п. Заклинание может изменить пол, рост, вес, цвет кожи, а также точно имитировать внешность другого существа. Характеристики существа, черты и классовые способности не улучшаются, хотя вредоносные изменения могут их уменьшить. Чтобы превратить цель в существо другого народа, необходима бутылочка крови представителя этого народа. Получающееся в результате изменение идеально, вплоть до передачи наследственных черт народа детям цели. Эта трансформация может быть рассеяна в течение недели после ритуала, после чего становится постоянной, и не обнаруживается даже магией.

Призвать голодных червей (основное действие, 3 очка колдовства, старшее)

Заклинатель ненадолго открывает портал в другое измерение, призывая оттуда его голодных призрачных обитателей. При сотворении заклинания маг выбирает точку в пределах 60 футов от себя. В радиусе 10 футов от этой точки земля мгновенно наполняется полуосязаемыми червями, проникающими даже через твёрдый камень, чтобы жадно поглотить всю плоть в пределах досягаемости. Трупы, изделия из кожи и волосы полностью пожираются за один раунд. Живые существа получают 3к6 повреждений каждый раунд, пока находятся в зоне действия заклинания, и должны пройти проверку боевого духа, как только их плоти коснутся призрачные пасти червей.

Однако такой голод непросто обуздать. Удерживая червей внутри круга, заклинатель каждый раунд получает 1к2 повреждений, которые невозможно избежать никаким образом. Маг может прекратить заклинание в любой момент после первого раунда, однако если он будет выведен из строя, пока заклинание действует, черви будут распространяться на 60 футов во все стороны в течение 6 раундов, после чего растворятся в пустоте.

Проклясть недруга (шесть часов, 0 очков колдовства, великое)

На человека, которого маг раньше видел собственными глазами, накладывается ужасное проклятие. Жертва должна совершать все свои броски дважды и выбирать худший результат. Проклятие длится один день за каждый уровень мага, если тот не решит закончить его раньше. При этом пока заклинание активно, оно терзает и самого заклинателя, и на него действуют те же эффекты, что и на жертву. Одновременно может быть проклята только одна жертва, а после окончания действия (или досрочного завершения) проклятия она не может быть проклята снова.

Путешествовать в безопасности (пять минут, 2 очка колдовства, великое)

Это заклинание используется против опасностей в путешествии и действует до конца дня. Если во время его действия с заклинателем и его товарищами должна случиться опасная случайная встреча или какое-то естественное происшествие, например, буря или оползень, с 50% вероятностью оно не произойдет. Заклинание не действует, если маг намеренно направляется в опасное место, например, лагерь бандитов или населенное нежитью подземелье. Если группа убегает или кого-то преследует, она получает бонус +3 ко всем соответствующим проверкам навыков.

Разбить имя (основное действие, 3 очка колдовства, великое)

Безжалостным усилием воли маг убивает преданность в сердцах союзников жертвы. При сотворении заклинания союзник выбранной цели с лучшим значением спасброска духа совершает бросок. В случае успеха заклинание не действует. В случае провала все союзники цели в пределах 120 футов внезапно теряют всякий интерес к её судьбе, и не пошевеливают пальцем, чтобы помочь ей. Их отношения к магу и его товарищам не изменятся, но они не будут предпринимать никаких действий для помощи жертве, если это не будет жизненно важно для них самих.

Разделить свою сущность (основное действие, 3 очка колдовства, великое)

Все опытные волшебники знают о внутреннем единстве вещей и обманчивости дуализма. При сотворении этого заклинания маг и вся его экипировка разделяется на пять идентичных копий, с поровну распределенными между ними хит-пойнтами. Каждая копия может действовать независимо от остальных в раунд мага, однако только одна из них может сотворять заклинания и использовать волшебные предметы; у остальных копий волшебные предметы заменяются обычными, хоть и выглядящими точно так же. Когда заклинание заканчивается, одна из копий выбирается “настоящим” магом, а остальные исчезают, возвращая оставшиеся хит-пойнты оригиналу. Маг не может сотворять заклинания в течение одного раунда после того, как погибает она из копий. Заклинание действует одну минуту за каждый уровень мага.

Сбросить кожу (основное действие, 2 очка колдовства, великое)

Заклинатель исчезает из собственной кожи, появляясь в любой точке в пределах 100 футов, не закрытой для прохода. Маг оставляет позади себя пустую оболочку, имитирующую его внешность и движения, как будто при сотворении заклинаний. Если эта оболочка получит удар, то рассыплется в серую пыль, в противном случае она разрушится через 2к6 раундов после появления.

Узреть трагедию (один час, 0 очков колдовства, великое)

Этот ритуал требует существенного кровопролития и позволяет взамен увидеть трагедии прошлого. Заклинание затрагивает область заключённую в нарисованный кровью мага круг. На каждые десять футов радиуса требуется пролить кровь, эквивалентно 8 хит-пойнтам мага. Повреждения определяются после того, как выбран размер круга, и могут привести к смертельному ранению заклинателя.

После того, как ритуал завершён, кровь начинает превращаться в густой алый туман, который воссоздаёт наиболее эмоционально травмирующее событие, произошедшее в этой области в обозримом прошлом. Туман не издаёт звуков, но создаваемое им изображение достаточно чёткое, чтобы можно было различить людей и подробности предметов. Заклинатель может выбрать, какое именно событие должно быть воссоздано, если он знает, чего хочет, в противном случае воспроизводится самое недавнее.

Изображение стартует с начала события и длится, пока заклинатель продолжает концентрироваться на нём. После окончания действия заклинания кровь испаряется, не оставляя следа.

Успокоить стихии (основное действие, 2 очка колдовства, великое)

Этим заклинанием маг умиряет бури, успокаивает ветер и гнев морей. В течение часа за уровень мага погода в радиусе мили остаётся спокойной, ясной и солнечной, как подобает времени года.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Взлететь на колеснице ветров (10 минут, 2 очка колдовства, легендарное)

Маг призывает перед собой полупрозрачную колесницу из воздуха и солнечного света, способную вместить восьмерых человек с экипировкой. По приказу заклинателя колесница может летать со скоростью 240' за раунд, пока не закончится заклинание или она не будет рассеяна магией. В конце пути или в случае досрочного роспуска колесницы заклинателем она медленно и безопасно опустит своих пассажиров на землю, но в случае рассеивания со стороны пассажиров будет грозить падение. Колесницу невозможно повредить, однако находящиеся внутри ничем не защищены от нападения. Заклинание длится один день.

Вывать правду (основное действие, 3 очка колдовства, легендарное)

С помощью потоков волшебной энергии маг на короткое время захватывает сознание жертвы, заставляя её ответить на один вопрос. Ответ не может быть длиннее трёх-четырёх предложений, однако неизбежно будет правдивым и полным в соответствии со знаниями жертвы. Цель может пройти спасбросок духа, чтобы избежать принуждения, однако сопутствующая внутренняя борьба лишит её всех действий в следующем раунде.



Добыть содержимое (основное действие, 3 очка колдовства, легендарное)

При сотворении заклинания маг выбирает одну видимую цель, после чего содержимое этой цели извлекается из неё и помещается в руки заклинателя. Если это волшебство используется на сундуке, рюкзаке, кармане или другом подобном контейнере, тот должен быть не больше платяного шкафа, а сам маг может решить, хочет ли он получить каждый отдельный объект внутри, мгновенно узнавая о всех находящихся внутри предметах. Если заклинание используется на существе, оно попытается вырваться изнутри этого существа; если у жертвы меньше или столько же хит-даймов, сколько уровней у заклинателя, она должна пройти спасбросок стойкости или немедленно погибнуть. Независимо от результата спасброска и количества хит-даймов жертва получает 10 повреждений за каждые два полных уровня мага.

Заглянуть за горизонт (один час, 0 очков колдовства, легендарное)

Опытный маг может призвать видения далёких мест, хотя всегда есть опасность заглянуть в темноту неба слишком глубоко. Заклинание должно быть сотворено на открытой местности, под звёздным небом. После завершения ритуала, маг может выбрать любую точку под ночным небом в радиусе одной мили за свой уровень и наблюдать за нею с любой желаемой высоты. Он может заглядывать в окна, но в целом неспособен видеть происходящее в закрытых помещениях. При каждом сотворении заклинания маг должен бросать к20: на натуральной единице глубина небес поглощает его, и он впадает в кататонию на 24 часа. Заклинание длится один ход за каждые полные два уровня мага.

Изречь пророчество (один день, 4 очка колдовства, легендарное)

Маг изрекает пророчество, которое непременно сбудется при отсутствии достаточного сопротивления. Пророчество должно затрагивать только действия разумных существ, а не природные явления. Например, можно предсказать распад орды гоблиноидов или начало гражданских беспорядков в городе, но не пришествие чумы или внезапное прекращение урагана. Ведущий определяет, насколько пророчество разумно, однако должен предполагать, что оно сбудется, если ему не будет противостоять столь же могущественная сила. Чем большее количество людей затронуто пророчеством, тем больше вероятность, что оно будет подорвано и не реализуется. Знамена, затрагивающие несколько десятков обычных мужчин и женщин, практически всегда в точности выполняются, а пророчества, касающиеся армий и городов, лишь создают сильную тенденцию в заданном направлении. Это заклинание не затрагивает персонажей игроков и других особых фигур, хотя персонажи ведущего, как правило, неосознанно следуют предназначению. Маг может изрекать пророчество не чаще одного раза в месяц.

Иссушить магию (основное действие, 4 очка колдовства, легендарное)

Это заклинание – последнее оружие против превосходящих сил колдовства. При его сотворении волшебство мгновенно и полностью исчезает из области радиусом 120 футов вокруг мага: очки колдовства и веры всех заклинателей, включая самого мага, падают до нуля, прекращаются все магические эффекты, в том числе постоянные, а сотворение заклинаний и магических эффектов становится невозможным, нежить и другие магические существа разрушаются, поддерживаемые волшебством конструкции распадаются и так далее. Все попавшие в область действия эффекта заклинатели должны пройти спасбросок духа, иначе шок от потери связи с волшебством оглушит их на 4 раундов. Те, кто покидает иссушённую зону, восстанавливают способность творить волшебство через 4 часов, но потерянные очки магии и веры вернутся к ним только на следующем рассвете как обычно. После окончания иссушения поражённая область приходит в норму, однако потерянные магические свойства предметов не восстанавливаются. Заклинание длится один раунд за каждый уровень мага.

Лепить землю как глину (основное действие, 4 очка колдовства, легендарное)

Маг придаёт форму почве и камню окружающей земли, воздвигая холмы, выкапывая траншеи и создавая простые конструкции из извлечённой скальной породы. Пока заклинание активно, маг может физически придавать форму окружающей местности в радиусе трёхсот футов за каждые полные два уровня заклинателя. Он может возводить несложные сооружения из скальной породы или имеющихся камней, создавать тоннели на глубине до 50 футов и холмы высотой до 200 футов над местным уровнем земли. Данное заклинание не действует в пределах тысячи футов от земли или камня, существенным образом обработанных человеческими руками – возделанных полей, каменных стен и т.п. При этом результаты самого заклинания не считаются препятствием для его использования в дальнейшем. Длится заклинание один час.

Найти убийцу (один час, 2 очка колдовства, легендарное)

Это заклинание используется, чтобы найти виновника смятения беспокойных призраков. Маг выбирает определённый труп или неуспокоенного мертвеца, которого видел лично, и получает краткое видение, показывающее ответственное за его смерть или превращение в нежить существо. Виновник получает возможность пройти спасбросок духа, и в случае успеха заклинатель увидит лишь его туманные очертания, не позволяющие однозначно определить личность искомой цели. Такое видение практически никем не будет принято в качестве доказательства, поскольку наблюдать его может только сам маг.

Наслать чуму (основное действие, 4 очка колдовства, легендарное)

Этим заклинанием маг призывает сгусток токсичного зелёного тумана, который поражает выбранную цель в радиусе 120 футов. Цель заболевает и должна пройти спасбросок стойкости. В случае провала жертва теряет свой следующий раунд действий, сотрясаясь в конвульсиях, и на время действия заклинания получает штрафы -1 к броскам атаки, спасброскам и к проверкам характеристик, все броски атаки и урона против неё производятся дважды, и выбирается лучший результат. При успешном спасброске цель теряет действие, но не получает штрафы. Немедленно после поражения первой цели чума перебрасывается на следующее ближайшее к ней существо, потом на следующее и так далее, пока в зоне действия заклинания не будет поражено количество целей, равное уровню мага. За каждое существо, провалившее спасбросок, чума усиливается, и штрафы для следующей жертвы увеличиваются на единицу: например, если спасбросок провалили пять созданий, шестое получит штрафы -6. Если какое-то из существ пройдёт спасбросок, цепная реакция прекращается и штраф сбрасывается обратно к -1. Заклинание длится один ход и не действует на существ, невосприимчивых к болезням.



Подчинить раба (один час, 3 очка колдовства, легендарное)

Цель этого заклинания должна быть беспомощной или обездвиженной. После завершения ритуала она получает возможность пройти спасбросок духа чтобы избежать эффекта заклинания и получить к нему иммунитет. В случае провала цель полностью подчиняется магу и будет беспрекословно выполнять его приказы. Жертва должна понимать распоряжения заклинателя, и будет следовать им в меру своего интеллекта, инициативности и способностей. Чтобы воспротивиться выполнению самоубийственного приказа цель может пройти спасбросок духа. Заклинание длится, пока не будет рассеяно или пока маг не освободит жертву. Максимальное количество таких рабов, которые могут быть в подчинении у заклинателя, равно половине его уровня с округлением вниз; если оно превышено, самый первый из подчинённых рабов автоматически освобождается.

Посеять ветер (основное действие, 4 очка колдовства, легендарное)

Маг создаёт яростный порыв ветра в полосе сто футов длиной и тридцать шириной. Порыв сбивает с ног всех существ размером с человека и меньше, и отбрасывает их назад на тридцать футов, а также сносит лёгкие деревянные конструкции и схожие сооружения. Жертвы теряют своё следующее основное действие и получают 6к повреждений за каждые полные три уровня заклинателя. Если заклинание используется на открытой местности, вместо порыва ветра оно может управлять местным климатом в зоне тысячи футов вокруг мага, принося с собой любую погоду, которую можно обычно встретить в этой области в какое-либо время года. Оно не может призывать торнадо или другие экстремальные погодные явления, но может вызвать дождь и обычную бурю, достаточную, чтобы привести к наводнению в склонных к этому местах. Порыв ветра действует мгновенно, а смена погоды длится один час за уровень мага, после чего та возвращается к своему естественному состоянию.

Превратить камень в стекло (основное действие, 3 очка колдовства, легендарное)

Маг указывает на немагическое каменное сооружение в пределах 360 футов и мгновенно превращает в стекло объём, эквивалентный кубу со стороной два фута за каждый свой уровень. Если на полученное стекло опирается каменная конструкция, давление расколёт трансформированный блок, что, вероятно, приведёт к обрушению сегмента конструкции или даже всего здания.

Презреть опасность (основное действие, 4 очка колдовства, легендарное)

При сотворении данного заклинания маг выбирает определённое событие, тип оружия или колдовство, получая невосприимчивость к любым вредоносным эффектам от этого источника опасности. Например, заклинатель может выбрать лаву и с улыбкой пройти сквозь расплавленный камень, или выбрать меч и смеяться над зачарованными клинками противников, или выбрать дыхание дракона и полностью игнорировать жар древнего ящера. Заклинание длится один ход за каждые два полных уровня мага.

Призвать призрака-защитника (десять минут, 2 очка колдовства, легендарное)

Заклинатель создаёт полупризрачное существо любой формы и внешности, размером не больше быка. Слуга разумен как человек и бесстрашно подчиняется даже самоубийственным приказам хозяина. Он имеет 4 ХД, 20 ХП, КБ 15, скорость передвижения 30' за раунд, модификатор +1 к проверкам характеристик и +6 к броскам атаки, и повреждениями в ближнем бою к8. Поскольку существо материально лишь частично, наносимый им урон не может убить противника, а оставляет того без сознания на один час, после чего жертва приходит в себя с 1 ХП. При создании слуги маг может выбрать для него одно особое свойство:

- способность летать со скоростью 30' за раунд;
- идеальное сходство с существом, которое маг видел раньше;
- возможность телепатического общения с заклинателем;
- возможность использовать обычные доспехи или оружие.

Слуга существует, пока не будет убит, или до рассвета, следующего за сотворением заклинания.

Призвать цитадель (мгновенно, 4 очка колдовства, легендарное)

Заклинание может быть сотворено мгновенным действием, и немедленно создаёт вокруг мага прозрачный силовой пузырь радиусом двадцать футов. Существа и силы, находящиеся снаружи пузыря, не могут проникнуть внутрь, где сохраняется тёплая, безопасная атмосфера, независимо от происходящего снаружи. Пузырь может быть рассеян соответствующим волшебством, однако прочая магия и чары не могут его повредить, а волшебные эффекты и материальные предметы не имеют возможности пройти сквозь него в обоих направлениях. Заклинание действует, пока маг не покинет пузырь.

Прогуляться с призраками (основное действие, 4 очка колдовства, легендарное)

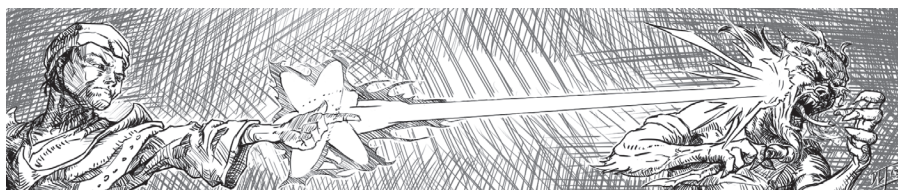
Это заклинание затрагивает мага и до дюжины его товарищей вместе с их скакунами. Те, кто находится под действием заклинания, могут проходить сквозь сплошные преграды, как будто они нематериальны; преградить им путь может только соответствующая магия, препятствующая телепортации и призрачному вторжению. Также они могут лететь по воздуху со своей обычной скоростью. Обычное оружие против них бессильно, но волшебное вооружение и магия по-прежнему может причинить вред. Если эффект заканчивается или рассеивается, пока цели находятся внутри сплошного объекта, их немедленно выбрасывает в ближайшее место, куда они могут поместиться, и оглушает на 4 раунда. Заклинание действует один раунд за уровень мага.

Развоплотить недруга (основное действие, 3 очка колдовства, легендарное)

Маг обрушивает на одну цель в радиусе 120 футов всю ярость энергии волшебства, пытаясь полностью её аннигилировать. Заклинание может разрушить объект размером с дом или одно живое существо. Создания, уничтоженные таким образом, невозможно воскресить ничем, кроме самой могущественной магии. Однако заклинание опасно и для самого мага. Если его жертва пройдёт спасбросок духа, то избежит мгновенной смерти, получив лишь 6 урона за каждые два полных уровня заклинателя, а на него самого обрушится магическая отдача, наносящая 6к10 повреждений, которые невозможно избежать или заблокировать никаким образом.

Сделать шаг назад (мгновенно, 3 очка колдовства, легендарное)

Маг может использовать это заклинание в качестве мгновенного действия на любое существо в пределах ста футов. Время немного откатывается назад, позволяя цели переиграть последний раунд своих действий, как будто бы они никогда не происходили, хотя память о них сохраняется у всех присутствующих. Это заклинание полезно только для целей, которые совершают действия в настоящий момент; как только их действия за раунд закончены и в дело вступает кто-то другой, будет слишком поздно. Если цель не желает откатывать свои действия назад, она может пройти спасбросок духа, чтобы избежать действия заклинания.



Спрятать огонь жизни (основное действие, 3 очка колдовства, легендарное)

Заклинатель прячет свою жизненную силу от тех, кто желает покуситься на его долголетие. При сотворении заклинания маг может сохранить энергию своей жизни в одном органе или конечности своего тела, размером не меньше собственного большого пальца. Когда маг достигает нуля хит-пойнтов, находясь под действием заклинания, он выглядит совершенно мёртвым. Однако если вместилище его жизненной силы не будет сожжено дотла, растворено, расплющено в кашу или другим образом уничтожено, он восстанет после окончания действия заклинания с двумя хит-пойнтами за каждый свой уровень, не получив шрама. Если от тела заклинателя ничего не останется, кроме этого единственного органа, все остальные части вырастут из него. Заклинание длится один ход за каждый уровень мага.

Убедить простака (основное действие, 3 очка колдовства, легендарное)

Это заклинание может быть сотворено незаметно, как часть обычного разговора. Маг высказывает утверждение из одного предложения; все, кто слышит это утверждение в радиусе 40 футов, должны пройти спасбросок духа или немедленно поверить в его истинность, если оно не кажется им физически невозможным или эмоционально невыносимым. Жертвы должны понимать язык мага, который может исключить из действия заклинания по два человека за каждый свой уровень, чтобы его товарищи не поверили в обман сами. Эффект заклинания длится один час за каждые два полных уровня мага, после чего жертвы будут верить утверждению настолько, насколько это разумно для них в текущей ситуации.



ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

Сфера	Младшие	Старшие	Великие	Легендарные
Исцеление	Рука помощи	Изгнать яд	Чудесное исцеление	Бессмертие
	Изгнать болезнь	Живительная сила	Сила после битвы	Неукротимая жизнь
Смерть	Раскрыть уязвимость	Переступить черту	Призвать обратно	Из последних сил
	Спросить мертвецов	Оберег смерти	Изгнать неупокоенных	Разорвать цепи
Животные	Говорить с животными	Устрашающий рёв	Шкура зверя	Живой щит
	Посох пастуха	Неутомимая кавалерия	Узы единства	Внутренний червь
Страсть	Зажечь сердце	Чарующие слова	Разбить сердце	Мрачное обязательство
	Найти друга	Сбить с толку	Разорвать узы	Печать безразличия
Духи	Оберег от духов	Спросить совета	Божественное вмешательство	Предчувствие спасения
	Божественное убежище	Дар языков	Изгнать духов	Проклятый результат
Солнце	Осколок Солнца	Сияющий клинок	Пронзающее сияние	Ослепляющая радуга
	Полуденное благословение	Изгнать колдовство	Гнев Солнца	Свет мщения
Война	Благословение воина	Жаждающее копьё	Охранный оберег	Все мы жертвы
	Страх железа	Ярость мученика	Отряд героев	Вездесущая защита
Вода	Призвать родник	Призвать дождь	Перерезать русло	Ярость моря
	Пройти по реке	Чувство воды	Заплыв на сто миль	Защита стихии

МЛАДШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Благословение воина (война, основное действие, 1 очко веры, младшее)

В пылу боя жрец может поделиться с товарищами своей решимостью и готовностью к действиям. Чтобы использовать это заклинание, жрец не должен использовать своё перемещение в этом раунде. При сотворении заклинания выбранная им цель в радиусе 30 футов немедленно получает дополнительное основное действие, даже если она уже использовала все свои действия в этом раунде. Если жрец использует это заклинание более одного раза за бой, он также теряет свою полную последовательность действий в следующем раунде, включая любые мгновенные действия.

Божественное убежище (духи, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Жрец просит духов о защите, временно предотвращая кровопролитие. На время действия заклинания противники инстинктивно избегают атаковать жреца или выбранную им цель в радиусе 60 футов. Враги, у которых хит-даймов больше, чем уровней заклинателя, могут пройти спасбросок духа, чтобы избежать действия этой магии. Заклинание длится 6 раундов плюс половина уровня жреца с округлением вверх, и немедленно рассеивается, если цель совершает враждебное действие против кого-то из противников.

Говорить с животными (животные, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Жрец может задать вопрос находящемуся неподалёку животному, и оно ответит человеческим языком. Животное может отвечать только на вопросы о том, что оно непосредственно видело, и не может делать умозаключений на основе увиденного или описывать услышанную речь. Жрец может задать один вопрос за каждые два своих уровня с округлением вверх. Животные всегда отвечают правду, но не могут оказывать услуги или свободно общаться с заклинателем.

Зажечь сердце (страсть, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Это мягкое заклинание неумовимо подталкивает чувства так, как того желает жрец. Оно столь незаметно, что им можно пользоваться во время обычного разговора, получив бонус +2 к одному броску при проверках характеристики в социальном взаимодействии. Спасброска от этого заклинания нет.

Изгнать болезнь (исцеление, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Это заклинание позволяет цели немедленно пройти спасбросок стойкости с бонусом, равным половине уровня жреца с округлением вверх, чтобы избавиться от любой досаждающей ему болезни и её последствий. Для каждой отдельной цели попытку излечения можно предпринимать не более одного раза в день.

Найти друга (страсть, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Жрец наполняет цель чувством пылкой привязанности и восхищения. Жертва может пройти спасбросок духа, и в случае успеха отбросить заклинание, став к нему невосприимчивой. В случае провала в течение одного хода за уровень заклинателя она будет считать жреца хорошим другом и советником, и сделает для него всё, что может сделать для такого друга. Заклинание развеется при любом поведении жреца, расходящимся с образом друга.

Оберег от духов (духи, основное действие, 1 очко веры, младшее)

С помощью этого заклинания жрец отгоняет от себя нежелательных духов, создавая вокруг себя освящённую зону радиусом десять футов. Духи не могут проникнуть внутрь этой зоны, а также использовать свои способности на всех находящихся в ней; кроме того, в этой зоне временно подавляются любые вредные эффекты или ментальное воздействие с их стороны. Духи, уже находящиеся в области действия заклинания, должны немедленно её покинуть. Существа с большим, чем уровень жреца, количеством хит-даймов могут пройти спасбросок духа, чтобы игнорировать оберег. Заклинание действует один ход за уровень жреца, но рассеется, если находящиеся внутри будут атаковать духов или если жрец сам подойдёт к духу ближе 10 футов.

Осколок Солнца (Солнце, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Заклинатель призывает в свою руку осколок Солнца, освещающий всё вокруг в радиусе 60 футов. По желанию заклинателя осколок может временно погаснуть и зажегся снова, или стать обжигающе горячим, нанося 1к4 урона тому, кто его держит, каждый раунд. Заклинание длится один час, после чего осколок рассыпается в прах.



Полуденное благословение (Солнце, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Это заклинание наполняет союзников жреца в радиусе 10 футов неугасимым теплом Солнца. В течение одного часа за уровень заклинателя они неуязвимы к солнечным ожогам и дискомфорту от низких или высоких температур, а также могут игнорировать первые шесть очков повреждений от огня или холода.

Посох пастуха (животные, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Жрец наполняет посох или оружие силой отгонять диких зверей. Если показать животным этот посох, владелец получит бонус +2 к броску реакции с их стороны. В бою при ударе таким оружием животное должно немедленно пройти спасбросок духа, или бежать с поля боя. Эта проверка духа вызывается только один раз за бой для каждого отдельного зверя, а специальные свойства посоха не действуют против сверхъестественных или волшебных животных. Заклинание действует один ход за уровень жреца.

Призвать родник (вода, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Родник чистой воды начинает бить из земли или даже сплошного камня в пределах 60 футов от заклинателя. Заклинание длится одну минуту за уровень жреца, производя каждую минуту десять галлонов воды. Родник затушит умеренных размеров огонь, если призвать его снизу.

Пройти по реке (вода, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Духи благословляют жреца и до шести его союзников в пределах 10 футов от него, позволяя им нормально дышать, говорить, действовать и двигаться под водой со своей обычной скоростью; их вещи при этом не намокают. Заклинание длится 12 часов за уровень жреца; после благословения его союзникам не обязательно держаться рядом с ним.

Раскрыть уязвимость (смерть, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Друг смерти может приблизить к ней любое существо. Если цель проваливает спасбросок духа, это заклинание позволит жрецу насладиться на неё видение приближающейся смерти, сделав уязвимой. В результате следующий успешный удар по цели в пределах одного раунда за уровень жреца нанесёт ей максимальный урон. Заклинание действует только на одно попадание, после чего должно быть сотворено снова.



Рука помощи (исцеление, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Авантюристы часто получают травмы и смертельные раны. После прикосновения жреца цель восстанавливает по 1к8+1 потерянных хит-пойнта за каждые полные три уровня заклинателя. Если цель была смертельно ранена, она немедленно возвращается к нормальному состоянию с хит-пойнтами соответственно броску, вплоть до максимума, не получая шрам.

Спросить мертвецов (смерть, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Жрец может использовать это заклинание, чтобы общаться с призраком умершего, при условии, что труп сохранил челюсть и язык в пригодном для разговора состоянии. Заклинатель может задать один вопрос за каждый свой уровень, а полученные ответы будут прямыми и без дополнительных пояснений. Призрак осознаёт присутствие связавшегося с ним человека, и, если дать ему причину для обиды, он может солгать или отказаться сотрудничать. Только заклинатель может слышать голос призрака. Заклинание длится одну минуту за уровень жреца.

Страх железа (война, основное действие, 1 очко веры, младшее)

Это заклинание наполняет жертву внезапным ужасом врезающихся в тело клинков и кровавой бойни. Затрагивается одна цель за уровень заклинателя в пределах 60 футов. Все жертвы должны немедленно пройти проверку боевого духа или бежать; если заклинание используется против персонажей игроков, те должны пройти спасбросок духа, чтобы не поддаться страху, или потратить все свои действия, пока длится ужас, чтобы оказаться как можно дальше от заклинателя. Даже в случае провала жертвы получают штраф -1 к своим броскам атаки на время действия заклинания. Страх железа длится 4 раунда + 1 за каждый уровень жреца.

СТАРШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Дар языков (духи, на ходу, 2 очка веры, старшее)

Духи делятся с заклинателем знаниями, позволяя ему общаться с любым встреченным незнакомцем. Во время действия заклинания жрец или выбранная им цель в пределах видимости может писать, читать, говорить и понимать любую речь, которую не скрывают намеренно все, кто её знают. Цель настолько искусно владеет речью, что любые возможные проверки, затрагивающие разговор, получают бонус +1, независимо от используемого языка. Заклинание длится один ход за уровень жреца.

Жаждащее копьё (война, основное действие, 2 очка веры, старшее)

С этим заклинанием жажда крови насыщает и оружие, и его владельца. Во время действия заклинания благословлённое таким способом оружие возвращает половину нанесённых повреждений с округлением вверх своему владельцу в качестве лечения вплоть до максимума. Заклинание длится один раунд за уровень жреца.

Живительная сила (исцеление, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Жрец призывает на помощь энергию божеств, восстанавливая силы товарищей. При сотворении заклинания выбранная цель в радиусе 60 футов от заклинателя восстанавливает весь опыт и уровни, потерянные в результате истощения энергии или других враждебных эффектов. Живительная сила не восстанавливает уровни, потерянные из-за заклинаний самого жреца, например, Божественного вмешательства, или выхода из-под контроля волшебных энергий мага. Заклинание также не действует, если потеря энергии произошла более дня назад.

Изгнать колдовство (Солнце, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Хотя жрец не может взаимодействовать с колдовскими энергиями, как маг, он может призвать очищающий свет Солнца, чтобы развеять их. Это заклинание рассеивает один временный враждебный магический эффект на цели по выбору заклинателя. Чтобы рассеять проклятия, наложенные существами с большим количеством хит-даймов, чем у него уровней, жрец должен пройти проверку мудрости или харизмы со сложностью 14: в случае провала проклятие не может быть снято этим заклинанием. Постоянные чары не подвержены действию этого заклинания.

Изгнать яд (исцеление, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Заклинатель очищает вены жертвы, изгоняя из её тела всяческую отраву. Цель избавляется от действия яда, а также всех его последствий за предыдущий раунд.

Неутомимая кавалерия (животные, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Чтобы облегчить путешествие, жрец призывает волшебных скакунов, способных доставить хозяина на край света. Заклинание призывает по одной лошади за каждый уровень заклинателя, и каждая из них будет повиноваться только своему назначенному хозяину. Характеристики животного идентичны обычной ездовой лошади, однако она может неутомимо скакать по любой обычной местности без потери скорости, не нуждаясь в еде и отдыхе. Основным ограничивающим фактором здесь выступает способность персонажей оставаться в седле: все они проходят проверку телосложения со сложностью 10. В случае успеха всадник может проехать до 15 часов, прежде чем усталость вынудит его остановиться, а в случае провала он сможет выдержать только 8, прежде, чем ему понадобится полноценный отдых. Лошади остаются призванными 24 часа.

Оберег смерти (смерть, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Это заклинание защищает жреца или выбранную им цель в радиусе 60 футов от прикосновения смерти. Во время действия заклинания цель полностью неуязвима к истощению энергии и другим негативным эффектам от специальных атак нежити. Также цель неуязвима к контролю сознания и влиянию на мысли со стороны неупокоенных. Заклинание длится один ход за уровень жреца.

Переступить черту (смерть, основное действие, 2 очка веры, старшее)

С помощью этого заклинания жрец может временно переступить черту между жизнью и смертью. На время действия заклинания он не нуждается в воздухе, еде, питье, сне, не устаёт и не получает штрафов к движению от нагрузки. Если количество хит-пойнтов жреца достигает нуля, он становится беспомощным, но не будет смертельно ранен, пока заклинание не закончится; если до этого времени его хит-пойнты будут восстановлены магией, он не получит шрам. Во время действия заклинания жрец получает половину повреждений от колющего оружия и может идеально изображать труп. Заклинание длится один ход за уровень жреца.

Призвать дождь (вода, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Проливной дождь радиусом 30 футов внезапно начинается в выбранной жрецом точке в пределах видимости. Внутри затронутой заклинанием зоны ослепляющая стена дождя ограничивает зону видимости пятью футами, приводит в негодность тетивы не магических луков, ополовинивает скорость передвижения и гасит все открытые источники огня. Заклинание не влияет на жреца и его союзников, которые могут свободно видеть и двигаться сквозь дождь. После того, как заклинание заканчивается, созданная бурей вода исчезает. Длительность заклинания – один раунд за уровень жреца.

Сбить с толку (страсть, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Жрец наполняет окружающих противников какофонией смешанных чувств, сбивая их с толку. При сотворении заклинания каждое враждебное жрецу существо в радиусе 30 футов должно пройти спасбросок духа. В случае провала каждый раз, когда жертва желает совершить враждебное действие, есть 50% вероятность, что она выберет для этого действия другую случайную цель, даже если это будет её союзник. Если в радиусе досягаемости не будет других целей, жертва в этом раунде будет просто озадаченно стоять, ничего не предпринимая.

Сияющий клинок (Солнце, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Выбранное жрецом оружие наполняется обжигающим сиянием солнца, освещая всё в радиусе 30 футов. Во время действия заклинания благословлённое оружие считается магическим, если это необходимо для нанесения урона сверхъестественным существам, а наносимые им повреждения бросаются дважды и выбирается лучший результат. Заклинание длится один раунд за уровень жреца.

Спросить совета (духи, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Жрец просит у духов совета, какой путь ему выбрать. Заклинатель описывает порядок действий, который он и его товарищи собираются предпринять в ближайшие 15 минут. После этого он чувствует, каким будет наиболее вероятный немедленный результат этих действий: опасность, благоденствие, и то, и другое, или ни то, ни другое. Результат должен сообщать о чётких последствиях, которые наступят в пределах получаса после предпринятых действий; открытая дверь даст ясный ответ, а решение вступить в переговоры о заключении мира – нет. Ведущий определяет, каким будет вероятный результат.

Устрашающий рёв (животные, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Жрец испускает громкий рык, внушая страх в сердца диких зверей. При сотворении заклинания игрок бросает кб+1 за каждые два уровня жреца с округлением вверх. Обычные дикие звери с общим количеством хит-даймов, равным результату броска, немедленно прекращают атаковать заклинателя и его союзников, и убегают, если не будут атакованы. Сверхъестественные или магические животные могут пройти спасбросок духа, чтобы избежать навязанного миролюбия.

Чарующие слова (страсть, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Духи наполняют сердца жертв в пределах 60 футов, количество которых не должно превышать уровня жреца, сильным чувством по выбору заклинателя, будь то ярость, страх, гнев, похоть, печаль или что-то ещё. Цель может пройти спасбросок духа, чтобы избежать очарования. Жрец может попытаться направить чувство жертвы на конкретного человека или предмет, для чего ему необходимо успешно пройти проверку харизмы со сложностью 10. В случае провала он сам становится целью, на которую направлены эмоции жертвы. Внутреннего страха достаточно, чтобы вызвать проверку боевого духа со штрафом -2, а гнев может толкнуть несдержанную жертву на атаку. При этом жертвы не будут совершать ничего, что они считают глубоко безнравственным. Заклинание длится одну минуту за уровень жреца.

Чувство воды (вода, основное действие, 2 очка веры, старшее)

Чувства жреца обостряются, ощущая воду и то, что в неё погружено. На время действия заклинания жрец чувствует положение всех жидкостей в пределах 100 футов, включая кровь в венах живых существ. Если в этот момент он прикоснётся к водоёму и выберет какой-то конкретный предмет или определённый тип предметов, то узнает все места, где искомый объект утонул, плавает или омывается волнами в пределах мили в этом водоёме. Заклинание длится один ход за каждый уровень жреца.

Ярость мученика (война, основное действие, 2 очка веры, старшее)

В критической ситуации жрец просит богов дать сил себе или своему спутнику; боги отвечают на просьбу, хотя цена их помощи велика. Целью заклинания может быть сам жрец или другой согласный на это персонаж игрока, не ниже его уровнем, с которым заклинатель провёл вместе как минимум два месяца в приключениях. На время действия заклинания цель успешно проходит любые спасброски и проверки, автоматически попадает всеми своими атаками и наносит максимальные повреждения, может сотворить любые доступные ей заклинания, даже при отсутствии необходимого количества очков веры или колдовства, а также не может быть убита.

По окончании действия заклинания цель превращается в мелкую пыль, и не может быть воскрешена, клонирована, реинкарнирована или другим способом возвращена обратно в мир живых. Если целью заклинания был не сам жрец, он немедленно теряет один уровень и остаётся с минимальным количеством опыта, необходимым для достижения того уровня, который теперь имеет. Если сфера войны не была им выбрана, теряется два уровня.

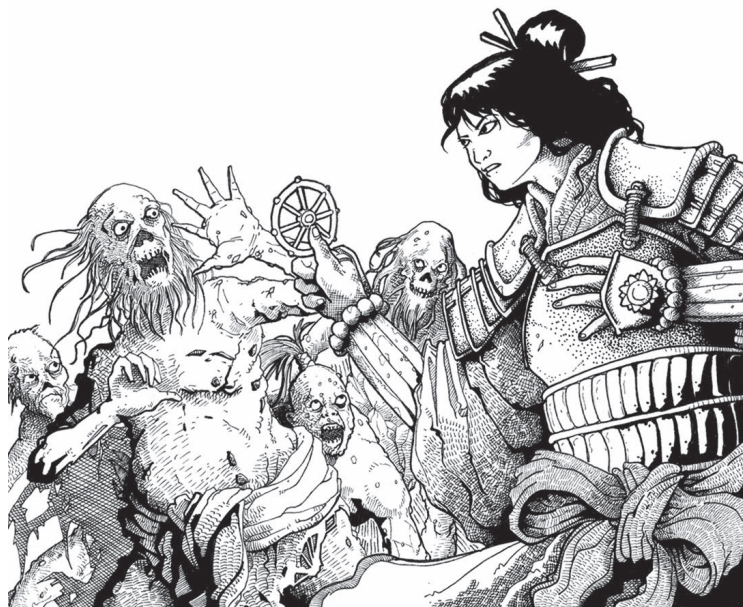
ВЕЛИКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Божественное вмешательство (духи, основное действие, все очки веры, великое)

В момент отчаянной нужды жрец возносит мольбу духам, прося о любой помощи. Это заклинание использует все оставшиеся у него очки веры, хотя минимального необходимого значения нет. Духи отвечают на мольбу, но делают это по своему усмотрению, следуя своим планам и желаниям. Возможно, они не даруют победу, но всегда дадут хоть что-то. Это заклинание неотвратимо и никакие спасброски или чары не помогут его избежать. Однако, духи берут за него свою цену: жрец немедленно теряет один уровень и остаётся с минимальным количеством опыта, необходимым для достижения уровня, который теперь имеет. Если сфера духов не была выбрана, теряется два уровня.

Гнев Солнца (Солнце, основное действие, 3 очка веры, великое)

Сияющая колонна всепоглощающего солнечного света обрушивается в выбранную жрецом точку в пределах 120 футов. Все существа в радиусе пяти футов от этой точки получают 10 повреждений огнём за каждые два полных уровня жреца, или половину в случае успешного прохождения спасброска уклонения. Это заклинание можно использовать только на открытом пространстве.



Заплыв на сто миль (вода, основное действие, 3 очка веры, великое)

Для адепта воды любая река будет тропой. Жрец может сотворить это заклинание на себя или одного своего товарища, что позволит ему войти в любой водоём достаточной для плавания глубины, и мгновенно выйти из любой точки, связанной с этим водоёмом водой, в пределах десяти миль за уровень заклинателя. Точка назначения должна быть выбрана до того, как заклинатель войдёт в воду – он не может разведывать берега реки прежде, чем определить точку появления. Между начальной и конечной точками не должно быть препятствий, которые не может преодолеть человеческое тело. Вместо себя жрец может сотворить это заклинание на лодку не длиннее 15 футов, переместив её со всем содержимым в любую связанную водой точку в пределах пяти миль за уровень заклинателя, до которой эта лодка может добраться своим ходом.

Изгнать духов (духи, основное действие, 3 очка веры, великое)

Это заклинание действует на духов или нежить. При сотворении заклинания цель в пределах видимости жреца должна пройти спасбросок духа. В случае успеха она получает к6 повреждений за каждые два полных уровня заклинателя. В случае провала дух немедленно изгоняется из материального мира, а призрак или неупокоенный уничтожается, его душа рассеивается и больше не появится в этом месте. Заклинание также прекращает действие любых проклятий или других эффектов, наложенных изгнанным или рассеянным существом.

Изгнать неупокоенных (смерть, основное действие, 3 очка веры, великое)

Жрец обрушивает гнев самой смерти на неупокоенных противников. Вся враждебная нежить в радиусе 30 футов от заклинателя получает к12 повреждений за каждые два полных уровня заклинателя; противники, количество хит-даймов которых превышает количество уровней жреца, могут пройти спасбросок духа, чтобы получить только половину урона.

Охранный оберег (война, основное действие, 3 очка веры, великое)

Жрец помогает своим товарищам благословением удачи в бою. Все союзники жреца в пределах видимости получают бонус +2 к своему классу брони на время действия заклинания. Повреждения от всех ударов и травм, которые привели бы к их смерти, должны быть переброшены, и использован меньший результат. Заклинание не действует на самого жреца и длится один раунд за уровень заклинателя.

Отряд героев (война, основное действие, 3 очка веры, великое)

Жрец наполняет товарищей силой самого могучего воина из них. На время действия заклинания он и его союзники в пределах видимости используют лучший базовый бонус атаки среди всех затронутых персонажей. Заклинание длится один раунд за уровень жреца.

Перерезать русло (вода, основное действие, 3 очка веры, великое)

Жрец прокладывает русло реки прямо в воздухе, создавая стену из стремительного водяного потока в любой точке в пределах 120 футов от себя. Высота стены – 10 футов, толщина – 3 фута, а длина – 3 фута за уровень заклинателя. Стена может изгибаться и принимать любую форму по желанию заклинателя. Существа размером с человека или меньше не могут пройти сквозь водяную стену или стрелять сквозь неё. Стена должна быть создана на незанятой твёрдой поверхности, и вся вода из неё исчезнет, как только действие волшебства закончится. Заклинание длится один раунд за уровень жреца.

Призвать обратно (смерть, основное действие, 3 очка веры, великое)

С помощью этого заклинания жрец призывает обратно душу погибшего товарища. Труп должен сохраниться как минимум наполовину, быть не старше месяца и не должен получить подобающих погребальных обрядов. При сотворении заклинания жрец должен пройти *проверку мудрости или харизмы со сложностью 7 плюс половина уровня или количества хит-дайсов цели с округлением вверх*. В случае провала жрец немедленно теряет один уровень и остаётся с минимальным количеством опыта, необходимым для достижения уровня, который он теперь имеет. Если сфера смерти не была выбрана, теряется два уровня. Вне зависимости от успеха проверки, цель заклинания воскрешается на рассвете следующего дня, живая и невредимая, с полным запасом хит-пойнтов и всеми шрамами, которые он носил до смерти. Это заклинание не может помочь властителям: королям, вождям и т.п.

Пронзающее сияние (Солнце, основное действие, 3 очка веры, великое)

Сияние Солнца раскрывает всё, что было спрятано или замаскировано. В пределах 60 футов от заклинателя раскрывается истинная форма оборотней, рассеиваются иллюзии, спрятанные предметы находятся с первого взгляда и проявляются невидимые существа. Создания, специализирующиеся на скрытности и обмане, могут пройти спасбросок духа, чтобы избежать обнаружения. Заклинание длится одну минуту за каждый уровень жреца.

Сила после битвы (исцеление, основное действие, 3 очка веры, великое)

Это заклинание способно восстановить силу героя даже после самой тяжёлой битвы. Цель этого заклинания восстанавливает 1к6 хит-пойнтов каждую минуту, пока те не восстановятся до максимума. Полученный в процессе исцеления урон прекращает действие заклинания. Данное заклинание нельзя использовать больше одного раза в день для каждой отдельной цели.

Разбить сердце (страсть, основное действие, 3 очка веры, великое)

Сердце жертвы этого заклинания переполняется невыносимой тоской и сокрушающей, бесформенной печалью. Если цель проваливает спасбросок духа, она теряет способность перемещаться и выполнять какие-то действия, полностью отдавшись тоске, но сохраняя свой нормальный класс брони. Заклинание длится 1 раунд за уровень жреца и может действовать только на существ, способных испытывать тоску.

Разорвать узы (страсть, основное действие, 3 очка веры, великое)

Страсть можно затушить так же легко, как и разжечь. При сотворении этого заклинания жертва должна пройти спасбросок духа. В случае успеха она не поддаётся заклинанию и приобретает к нему иммунитет. В случае провала она внезапно теряет всяческий интерес к своим самым важным эмоциональным или социальным отношениям, и становится безразлична и холодна к объекту этих отношений. Если в их отношениях была скрытая напряжённость, жертва становится напрямую враждебной к объекту. Никакие убеждения не способны изменить эти новые чувства, пока жрец не прекратит действие заклинания, или пока оно не будет рассеяно другим заклинанием, способным снимать великие проклятия. При желании жрец может выбрать какие-то другие отношения жертвы, вместо самых важных.



Узы единства (животные, основное действие, 3 очка веры, великое)

С помощью этого заклинания жрец может связать себя узами с немагическим животным как с продолжением своего духа, позволяя обмен чувствами и общении. Животное использует свои обычные характеристики, но его атаки рассматриваются как магическое оружие, если это необходимо для атак сверхъестественных существ. Если животное умирает, оно исчезает, но может быть возвращено обратно повторным использованием этого заклинания. Одновременно только одно животное может быть связано с заклинателем.

Чудесное исцеление (исцеление, основное действие, 3 очка веры, великое)

Жрец наполняет товарища энергией настоящего героя, залечивая раны и исцеляя шрамы. Цель восстанавливает по $k8+1$ хит-пойнтов за каждые два уровня заклинателя с округлением вверх и излечивается от всех обычных болезней; кроме того, исцеляется один шрам по выбору жреца, даже если это требует восстановления утраченной конечности. Частота обычного лечения с помощью этого заклинания не ограничена, но исцелять шрамы для каждой конкретной цели жрец может не чаще, чем один раз в год. Если у неё имеются другие шрамы, она должна будет или ждать, или найти другого жреца, владеющего *чудесным исцелением*. Это заклинание не может помочь властителям: королям, вождям и т.п.

Шкура зверя (животное, основное действие, 3 очка веры, великое)

Жрец облачает себя или союзника, до которого может дотронуться, в облик животного или птицы размером не меньше курицы и не больше быка. Он сохраняет все свои характеристики и хит-пойнты, не может сотворять заклинания, но отличить его от обычного животного без помощи магии невозможно, и он получает способность передвигаться естественным для животной формы способом. Во время действия заклинания цель может свободно возвращаться к своему настоящему виду и внешности выбранного животного основным действием за раунд. Вся экипировка заклинателя трансформируется вместе с ним. Цель также может использовать естественные для животной формы способы атаки, но кость урона от них не превысит её классовой кости урона. Заклинание длится один час за каждый уровень жреца с округлением вверх.



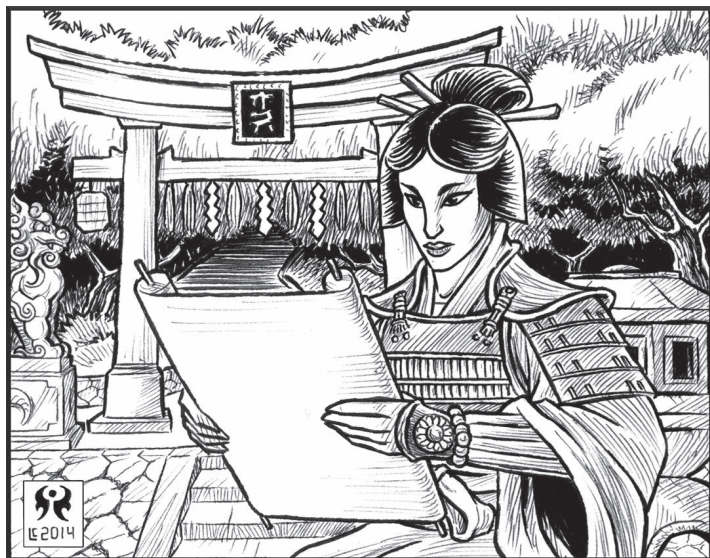
ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Бессмертие (исцеление, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Жрец наполняет себя и своих товарищей неугасимой энергией жизни, попирая саму смерть. В течение следующих шести раундов хит-пойнты союзников заклинателя в радиусе 50 футов не могут опуститься ниже 1, независимо от наносимых им повреждений. Однако по окончании действия заклинания жизненная энергия самого жреца истощается, оставляя его с 1 хит-пойнтом и оглушённым на 4 раунда.

Вездесущая защита (война, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Боги войны помогают своим последователям, даруя им защитника в бою – зачастую против воли последнего. При сотворении заклинания жрец выбирает защищаемого персонажа и его защитника среди находящихся в пределах видимости существ. Защитник может при желании пройти спасбросок духа с бонусом +3, чтобы избежать действия заклинания и получить в дальнейшем неуязвимость к нему; в противном случае на время активности заклинания он будет автоматически становиться целью всех атак и магических эффектов, направленных на защищаемого персонажа, независимо от расстояния и наличия препятствий между ними. Защитник использует свой класс брони и спасброски. Защита действует только на направленные атаки и эффекты, не затрагивая опасности окружения и действующую по областям магию. Заклинание длится один раунд за каждые два полных уровня жреца, либо пока не будет рассеяно или защитник не погибнет.



Внутренний червь (животные, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

С помощью покровителей животного мира заклинатель подчиняет себе противника, превращая того в своего послушного раба. Жертва должна быть беспомощной: либо доведённой до нуля хит-пойнтов в бою, либо надёжно зафиксированной. Сотворив заклинание, жрец внедряет в неё личинку, после чего цель должна пройти спасбросок духа, дабы избежать порабощения. В случае провала цель полностью подчиняется воле жреца, который устанавливает с ней телепатическую связь и может в любое момент пользоваться её органами чувств. В случае успешного спасброска жрец может либо позволить личинке погибнуть, после чего цель получит иммунитет к этому заклинанию, либо заставить личинку мгновенно убить жертву. Жрец может в любой момент освободить своего раба, приказав личинке покинуть его тело или умереть, и не может иметь в подчинении больше одной жертвы.

Все мы жертвы (война, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Духи войны всегда требуют новых жертв, и заклинатель может обратить эту кровожадность в свою пользу. При сотворении заклинания жрец выбирает точку в пределах видимости: если во время действия заклинания в радиусе 60 футов от этой точки умирает противник, его тело взрывается искрящимся облаком волшебной энергии, нанося всем врагам жреца в радиусе 30 футов 2к10 урона. Если кто-то из получивших этот урон погибает, процесс повторяется. Цепная реакция не выходит за пределы области действия заклинания, а каждая цель может получить повреждения от взрывов только один раз за раунд. Длится заклинание один раунд за уровень жреца.

Живой щит (животные, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

При сотворении этого заклинания жрец призывает рой летающих насекомых, которые создают вокруг самого заклинателя и до четырёх его союзников живой щит. Этот щит улучшает класс брони цели на 2 и добавляет ей запас хит-пойнтов, равный удвоенному уровню жреца, который расходуется в первую очередь при повреждениях от любых внешних источников. *Живой щит* держится один раунд за уровень заклинателя или пока не закончится его запас хит-пойнтов.

Защита стихии (вода, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Жрец взывает к своей связи с одной из стихий, чтобы защититься от остальных. Пока заклинание активно, он и до четырёх его союзников в радиусе 30 футов получают полную неуязвимость к любым элементарным повреждениям и естественным проявлениям стихий. Их не затрагивают огонь, электричество, лёд, кислота и могучие ветра, они могут спокойно проходить сквозь лаву или ядовитые испарения. Заклинание длится один ход за каждые два полных уровня жреца.

Из последних сил (смерть, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Мрачные божества смерти могут даровать своим последователям как возможность приближать последнюю черту, так и отдалять её. Жрец привязывает душу цели в радиусе десяти футов к её телу столь прочной связью, что даже смерть не может её разорвать. Если персонаж умирает, находясь под действием этого заклинания, он немедленно восстаёт в качестве неуспокоенного создания, стремящегося достичь цели, к которой герой стремился в момент смерти. Неуспокоенный не может общаться с остальными, но сохраняет свой интеллект, и может пользоваться своим имуществом и классовыми способностями. Он может сотворять заклинания, которые были в его распоряжении в момент смерти, но не восстанавливает потраченные очки веры или колдовства. Персонаж восстаёт с максимальным количеством хит-пойнтов, однако никакими способами не может их восстановить при потере. Он считается нежитью, однако не может быть подчинён; его также невозможно воскресить, пока он не будет уничтожен или пока не достигнет своей цели. Как только его предназначение будет выполнено или станет невозможным, персонаж рассыплется облаком тьмы, оставив после себя лишь прах и несколько осколков костей. Заклинание длится один ход за каждый уровень жреца.

Мрачное обязательство (вода, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Жрец призывает могущество духов страсти, накладывая на видимую цель неумолимое заклятие. Жертва может пройти спасбросок духа, чтобы избежать заклинания и получить к нему иммунитет. В случае провала цель вынуждена подчиниться определённому приказу или подвергнуться всё усиливающимся злключениям. Жрец может отдать состоящий из одного предложения приказ, который не является самоубийственным, расплывчатым или совершенно невыполнимым. Например, крестьянину можно приказать убить собственного сына или навредить своему повелителю, но нельзя скомандовать стать королём или вечно подчиняться распоряжениям хозяина. Если цель отказывается от выполнения приказа или без уважительной причины откладывает его исполнение, то начинает страдать от прогрессирующей болезни, которая неизбежно убьёт её через 6 недель, каждую неделю накладывая накапливающийся штраф -2 к броскам на попадание и -1 к проверкам характеристик, и ополовинивая максимальное количество хит-пойнтов. Если в дальнейшем жертва начнёт выполнять приказ, проклятие рассеивается, болезнь останавливается, а её последствия постепенно исчезают с той же скоростью, с которой появлялись. Заклятие длится, пока не будет рассеяно, пока жрец не освободит жертву от него, или пока приказ не будет выполнен.

Неукротимая жизнь (исцеление, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Духи даруют жрецу сверхъестественные жизненные силы, позволяя противостоять самым могущественным врагам. На время действия заклинания сам жрец и до четырёх его союзников, находящихся в радиусе 60 футов, получают только половину наносимых им физических повреждений, а также восстанавливают 4 хит-пойнта каждый раунд. Заклинание длится один раунд за уровень жреца.

Ослепляющая радуга (Солнце, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Солнце делится со своим последователем частичкой собственной силы, чтобы сокрушить всех, кто противостоит ему. Ослепляющая радуга, состоящая из невообразимых цветов, заливает цели в радиусе 60 футов от жреца по его выбору. Количество жертв равно половине уровней заклинателя с округлением вниз. Каждое существо в этой зоне должно пройти спасбросок духа, чтобы избежать действия заклинания; для проваливших спасбросок бросается к6. На 1 цель избегает вреда, на 2 – рассыпается горсткой праха, на 3 падает без сознания на один час, на 4 – становится совершенно безумной и в следующий час атакует всех вокруг себя, на 5 – превращается в камень, а на 6 на один час полностью подчиняется приказам жреца, кроме самоубийственных.

Печать безразличия (страсть, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Пользуясь дарами божеств страсти, жрец скрывает свои действия под аурой безразличия, полностью избегая внимания. Пока заклинание активно, действия самого жреца и его союзников воспринимаются окружающими с полным безразличием, даже те, что в обычных условиях вызвали бы бурную реакцию. Они могут грабить, убивать или оскорблять местные традиции как пожелают, и никто из наблюдателей не посчитает это чем-то из ряда вон выходящим. Те, кого атакуют, будут защищаться, однако на помощь им придут лишь их ближайшие друзья и союзники. После того, как действие заклинания закончится, свидетели поймут, что наблюдаемое ими поведение было незаконным или возмутительным, и, скорее всего, обвинят в своём нежелании вмешаться магию.

Противники, количество хит-даймов которых больше половины уровней жреца с округлением вверх, могут пройти спасбросок духа, чтобы избежать *печати безразличия*, у прочих же нет шансов сопротивляться этому волшебству. Безразличие длится один час, однако может быть прекращено раньше по желанию жреца или рассеяно направленной на заклинателя магией.

Предчувствие спасения (духи, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Жрец обращается к мудрости духов, и те подсказывают ему путь к решению проблемы. Заклинатель должен указать препятствие, которое надо преодолеть, или осложнение, которое необходимо убрать с пути, после чего сотворить заклинание. В результате он получает видение, показывающее наиболее правдоподобный и практичный способ из доступных ему, чтобы избавиться от проблемы. Для особенно сложных проблем «наиболее правдоподобный и практичный способ» может ни обладать ни первым, ни вторым качеством.

Проклятый результат (духи, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Призвав на помощь дружественных духов, заклинатель может направить судьбу другого человека в нужное ему русло. При сотворении заклинания жрец называет определённую цель, которой жертва не должна добиться. Жертва получает возможность пройти спасбросок духа, чтобы избежать проклятия. В случае провала у неё не будет ни малейшего шанса добиться успеха в достижении цели, пока действие заклинания не будет прервано жрецом или рассеяно магией. Даже самые простые и тривиальные задачи окажутся невыполнимыми из-за случайностей и совпадений, вставляющих палки в колёса на каждом шагу. Запрещаемая цель должна быть ясной и ограниченной, и не может быть действием, являющимся результатом выбора других лиц; кроме того, жрец не может запретить действия, необходимые для поддержания жизни жертвы. Например, можно запретить жертве купить определённый участок земли, но нельзя приказать, чтобы этот участок не выставлялся на продажу кем-то другим.

Разорвать цепи (смерть, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Жрец обращает силы самой смерти против тех, кто нарушает её естественный порядок, разрывая связи оккультного контроля между некромантами и их творениями. При сотворении заклинания все неупокоенные в радиусе 60 футов от жреца мгновенно освобождаются от внешнего управления и наполняются яростным желанием уничтожить своих создателей. Все затронутые заклинанием неупокоенные немедленно начинают атаковать тех, кто их создал или управлял ими, пока не будут уничтожены; снова взять их под контроль невозможно. Если создатель нежити недоступен, она просто уничтожит сама себя. Безмозглые неупокоенные не могут сопротивляться действию этого заклинания, но разумные получают возможность пройти спасбросок духа, чтобы избежать освобождения. Заклинание не действует на существ, намеренно принявших неупокоенное существование.

Свет мщения (Солнце, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Обжигающий солнечный свет окутывает жреца, неся отмщение всем, кто попытается причинить ему вред. Пока заклинание активно, любой противник, который атакует жреца или пытается сотворить враждебное заклинание, нацеленное на него, автоматически получает в ответ 2кб урона огнём. Максимальная дистанция такого мщения равна 100 футам, нападающие, расположенные дальше этого расстояния, находятся в безопасности. Заклинание длится один раунд за каждый уровень жреца.

Ярость моря (вода, основное действие, 4 очка веры, легендарное)

Жрец призывает на помощь духов моря, однако их ярость может быть столь же опасна для врагов, как и для самого заклинателя. При сотворении заклинания из земли в выбранной жрецом точке в радиусе 200 футов вырывается смесь обжигающего пара и острых как бритва кусочков морской соли. Этот убийственный гейзер наносит всем в радиусе 30 футов кю повреждений за каждые полные два уровня жреца, разрушая непрочные конструкции. В начале следующего раунда гейзер переместится на 60 футов в случайном направлении, разрывая всё на своём пути. Он продолжит своё хаотичное движение в течение кб раундов, после чего исчезнет.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ИЗ ДРУГИХ ИГР

Приведённые в этой книге списки заклинаний ни в коей мере не являются исчерпывающими и ограничивающими. Учитывая огромное богатство материала, накопленное в OSR-сообществе, у ведущего имеется почти неограниченные возможности выбора волшебства из других игр и независимых сборников. При этом рекомендуется придерживаться следующих советов:

- Заклинания 1-2 уровней следует относить в категорию младших, 3-4 – в категорию старших, 4-5 – в категорию великих заклинаний. В случае, если ваша кампания продолжается за пределами 10 уровня персонажей, вы можете использовать заклинания 6-7 уровней для легендарной категории.

- Добавлять новые заклинания, особенно в случае жреца, рекомендуется между игровыми встречами, предварительно обсудив нововведения с игроками и обдумав их влияние на вашу кампанию. В противном случае у игроков может возникнуть соблазн решать возникающие на игре проблемы, просто доставая из многочисленных книжек подходящее к ситуации колдовство, вместо того чтобы мыслить креативно.

- Механика “Багровой зари” подразумевает защиту ниши для классов, согласно которой воин лучше всего чувствует себя в бою, вор – при решении различных бытовых задач, а жрец и маг совершают невозможные вещи, не относящиеся по большей части к компетенции первых двух. В связи с этим рекомендуется избегать заклинаний, которые делают другие классы ненужными, например, наносящих прямые повреждения цели, если только эти заклинания не являются очень узкоспециализированными или не несут в себе каких-то существенных осложнений для заклинателя.

- С осторожностью относитесь к заклинаниям, дающим простые бонусы к броскам, если они также не являются узкоспециализированными и не создают потенциально осложнения для пользователя. Как правило, такие заклинания не очень интересны, и при этом у игроков будет постоянный соблазн ими пользоваться. Старайтесь выбирать волшебство, которое делает что-то невероятное и интересное.



ЭКИПИРОВКА

Ниже приведены таблицы наиболее распространённой экипировки для авантюристов с указанием стоимости и нагрузки. Поскольку в “Багровой заре” используется золотой стандарт, все цены приведены в золотых монетах; 1 золотая монета = 10 серебряных монет = 100 медных монет. При расчёте нагрузки 100 монет считаются одним предметом.

ДОСПЕХИ

Доспехи помогают персонажу выжить в бою, повышая его класс брони: чем выше КБ – тем лучше. На КБ также влияет модификатор ловкости героя: положительный модификатор увеличивает КБ, а отрицательный уменьшает. Класс брони персонажа не может быть хуже 10, даже если он не носит никаких доспехов и исключительно неуклюж.

“Багровая заря” использует упрощённый подход к доспехам, разделяя всё многообразие кирас, кольчуг и гамбезонов на четыре категории: лёгкие, средние, тяжёлые и элитные. Кроме того, персонаж может использовать щит, который сам по себе даёт класс брони 12, а в сочетании с доспехом просто увеличивает КБ на единицу.

Ношение доспеха имеет свою цену. Он стесняет, отягощает или имеет неприятные оккультные примеси. Если персонаж носит средний доспех, к одному из его спасбросков на выбор игрока применяется штраф -3. Игрок волен выбрать любой спасбросок по вкусу, кроме удачи, однако в дальнейшем не сможет изменить его для данного конкретного доспеха. Если персонаж носит тяжёлый доспех, игрок выбирает две категории спасбросков для штрафа, если элитный - штрафы действуют на три спасброска. Щиты и лёгкий доспех штрафов не накладывают.





Тип	Нагрузка	КБ	Цена	
Нет	0/0	10	-	Голая кожа или одежда
Лёгкий	0/1	12	25	Шкуры, кожаная или стёганная броня. Нет штрафа к спасброскам
Средний	1/2	14	50	Кольчуга или лёгкая пластинчатая броня. -3 к одному спасброску
Тяжёлый	2/3	16	500	Лёгкая латная броня. -3 к двум спасброскам, +1 к великолепию
Элитный	3/4	18	5000	Тяжёлая латная броня. -3 к трём спасброскам, +2 к великолепию
Щит	1/1	12/+1	10	Нет штрафа к спасброскам

В графе нагрузки для доспехов указано два значения. Первое показывает, насколько доспех отягощает персонажа, будучи надетым, второе – насколько он тяжёл, если нести его в руках или рюкзаке. Чтобы защитить владельца, доспех должен быть подготовленным предметом.

ОРУЖИЕ

Аналогично доспехам, “Багровая заря” использует упрощённый подход к оружию. Вместо того чтобы приводить длинный список различного вооружения, во многом идентичного по своему убийственному действию, оружие разделено на несколько основных категорий.

Лёгкое оружие – это ножи, короткие клинки, рапиры, дубинки, бронзовые кастеты и тому подобное. **Среднее оружие** – это одноручные мечи, булавы, копья и похожие инструменты убийства. **Тяжёлое оружие** требует двух рук – это двуручные мечи, боевые топоры, молоты и огромные дубины. **Дистанционное оружие** – это луки, арбалеты и огнестрельное оружие раннего нового времени, при этом меньшие одноручные варианты дистанционного вооружения бросают на повреждения 1к6.

У каждого типа оружия есть своя кость повреждений и один или более связанных с ним атрибутов. Владелец добавляет модификатор данного атрибута к своему броску атаки и повреждения с этим оружием. Если указано два атрибута, герой может использовать наилучший из них.

Помимо простого вооружения, героям может встретиться **мастерское оружие**. Мастерское оружие, благодаря своему исключительному качеству, даёт бонус +1 к броскам атаки и повреждений, а также добавляет владельцу дополнительное очко великолепия. Стоимость мастерского оружия в сто раз превышает обычную. Оружие ещё лучшего качества может стоить больше и давать владельцу больше великолепия, однако найти такое крайне непросто.

Тип	Урон	Характ.	Вес	Цена	
Без оружия	к2	Сил/Лов	0	-	Пинок, удар, укус
Лёгкое	к6	Сил/Лов	1	10	Кинжал, дубинка, рапира
Среднее	к8	Сил	1	15	Меч, копьё, булава
Тяжёлое	к10	Сил	2	30	Двуручный меч, молот
1Р дистанционное	к6	Лов	1	10	Дротик, нож, пистолет
2Р дистанционное	к8	Лов	2	20	Лук, арбалет, ружьё
Гранаты*	к6	-	1	100	Ручные пороховые бомбы
Боеприпасы, 20 шт	-	-	1	5	Стрелы в колчане, камни в мешочке, пули и порох

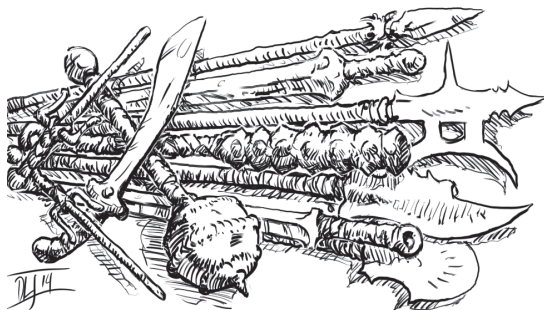
Максимальная дистанция бросаемого оружия – 120 футов. Луки и арбалеты могут доставать до 210 футов, а огнестрельное оружие может попадать в цели, отдалённые на 300 футов. При этом *арбалет* получает бонус +2 к броску атаки и требует раунд для перезарядки. *Огнестрельное оружие* получает бонус +4 к броску атаки и требует 5 раундов на перезарядку. Огнестрельное оружие и гранаты используются *по решению ведущего*, если технологии в вашей кампании примерно соответствуют Новому времени.

ГРАНАТЫ

Ранние *гранаты* были не особо надёжным оружием и могли представлять такую же опасность для владельца, как и для его целей.

Граната – небольшой глиняный сосуд, заполненный порохом. Необходимо поджечь фитиль, после чего гранату можно метнуть в цель на расстоянии до 120 футов, где она наносит повреждения всем существам в зоне 10 футов от цели. Бросок атаки не требуется, однако при метании гранаты необходимо сделать бросок по таблице ниже, чтобы определить, что произошло.

кб	Результат броска гранаты
1	Короткий фитиль! Граната взрывается в руке у владельца
2	Рикошет! Граната весело отскакивает прямо под ноги бросающему, где взорвётся в начале его следующего раунда
3	Осечка! С громким шипением порох внутри гранаты безвредно выгорает
4	Очень длинный фитиль! Граната взрывается через два раунда, в очередь бросающего
5	Длинный фитиль! Граната взрывается через один раунд, в очередь бросающего
6	В самый раз! Граната взрывается точно в момент приземления



ПРОЧАЯ ЭКИПИРОВКА

Для некоторых предметов из таблицы ниже приводятся краткие описания.

Экипировка	Вес	Цена	Экипировка	Вес	Цена
Бумага, лист	1*	2	Мешок	1*	1
Бутылка вина, дешёвого, пинта	1	1	Молоток или другой инструмент	1	2
Бутылка вина, хорошего	1	10	Монтировка	1	5
Верёвка, 50 футов	2	2	Овца, свинья	-	10
Деревянный шест, 10 футов	2	1	Одежда, обычная	0/1	1
Железные колья	1*	0,5	Одежда, хорошая	0/1	100
Замок навесной	1	1	Одежда, благородная	0/1	500
Книга, пустая	1	15	Палатка на двоих	3	5
Корова или бык	-	25	Письменные принадлежности	1	10
Крюк-кошка	1	5	Повозка с двумя волами	-	75
Лампа	1	10	Рюкзак	1	5
Лошадь, ездовая	-	100	Рацион обычный, 1 день	1*	1
Лошадь, боевая	-	300	Рацион сухой, 1 день	1*	3
Набор для дикой местности	1	5	Спальник	1	3
Набор для лагеря	2	10	Сумка доктора	1	10
Набор для подземелий	2	5	Сундук с замком, 4 x 3 x 3 фута	4	50
Набор инструментов вора	1	30	Фляжка с маслом, пинта	1*	4
Мех с водой, 1 день	1	1	Факел, 6 шт.	1*, шт.	1

* - можно собирать в упаковки по три штуки, которые считаются одним предметом

Коровы, быки, овцы и другой домашний скот – можно без проблем купить практически в любой деревне

Лампы – будучи полностью заправленными маслом, горят 4 часа, но освещают только ближайшие 20 футов. 50% вероятность разбиться при падении.

Лошади – популярное средство передвижения среди тех, кто может себе это позволить. Лошадь может нести 40 предметов (вдвое больше без всадника).

Набор для дикой местности – включает в себя нож, огниво, рыболовные крючки, кружку и другие необходимые мелочи, дающие бонус +1 к броскам на выживание в дикой местности.

Набор для лагеря – посуда для готовки, топорик и прочие инструменты для обустройства удобного лагеря.

Набор для подземелий – любимые авантюристами мелочи: мелок, свеча, кремль и кресало, бечёвка, маленькое бронзовое зеркальце, кусок бумаги, уголёк, точильный камень и немного мыла.

Одежда – для одежды указаны два значения нагрузки: первое показывает, насколько одежда отягощает персонажа, будучи надетой, второе – насколько она тяжела, если нести её в руках или рюкзаке. Хорошая одежда даёт 1 великолепие, благородная – 2 великолепия.

Повозка – требует двух быков, чтобы тянуть её, движется со скоростью тяжело нагруженного человека, и не может перемещаться вне дорог. В каждую повозку можно уместить до 500 предметов нагрузки.

Рационы – всевозможные продукты питания, которые авантюристы могут брать с собой в дорогу. Обычные рационы представляют из себя свежие продукты, которые портятся через три дня, а сухие рационы могут продержаться две недели.

Сумка доктора – примитивные, но действенные зажимы, скальпели, целебные травы и прочие инструменты, которые помогают в борьбе с ранами и болезнями. Уменьшает сложность проверки при попытке стабилизировать умирающего персонажа и может давать бонус +1 при лечении болезней.

Фляжка с маслом – хватает на одну полную заправку лампы. Также с его помощью можно попытаться что-нибудь поджечь: для этого нужен зажжённый фитиль и обычная дистанционная атака. В случае попадания, при натуральном результате броска 18-20 фляжка разбивается и цель оказывается подверженной воздействию огня по обычным правилам; при меньших значениях фляжка просто наносит цели к4 урона. Разлитое масло горит 2к4 раунда.

Факелы – горят час, освещая всё в радиусе 30 футов.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕНЫ

Если ведущему нужно быстро решить, сколько может стоить та или иная вещь, не указанная в этом разделе, он может воспользоваться следующей рекомендацией. Для начала следует определить, является ли данная вещь дешёвой, обычной, ценной или экзотической для данной местности. Далее цена вещи определяется броском костей: для дешёвой вещи - $1к100$ серебрянных монет, для обычной вещи $1к20$ зм, для дорогой – $2к100 * 100$ зм, для экзотической – $2к100 * 1000$ зм.

НАЁМНИКИ И УСЛУГИ

Ниже приведены приблизительные расценки для найма помощников и получения наиболее часто встречающихся в жизни авантюристу услуг. Естественно, они могут свободно изменяться ведущим в зависимости от ситуации.

Услуга	Цена
Взятка, мелкая	5
Взятка, серьёзная	500
Заказное убийство	1000
Идентификация предмета	100
Комната в гостинице, дешёвая	0.2/день
Комната в гостинице, дорогая	1/день
Обед, дешёвый	0.2
Обед, обычный	1
Отправленное письмо	2
Путешествие на корабле	2/день
Съём дома, в городе	10/день
Съём дома, в деревне	1/день

Наёмники, как правило, являются опытными профессионалами в своём деле с бонусом +2 к связанным с ним проверкам. Они будут честно служить, пока получают плату, но не станут безрассудно рисковать своими жизнями, спускаясь в опасные подземелья и другие подобные места. Будучи персонажем ведущего, наёмники подвержены правилам по боевому духу. Если наёмник считает, что с ним плохо обращаются, или что его жизни угрожает слишком большая опасность, он должен пройти проверку боевого духа. В случае провала он может отказаться выполнять приказ, отступить с поля боя, покинуть группу, возможно, прихватив с собой добычу, и т.п.

Персонажам следует иметь в виду, что у потенциальных наёмников также присутствует чувство самосохранения. Поэтому если герои регулярно уходят в экспедиции с помощниками, а возвращаются в одиночестве, они могут очень быстро обнаружить, что работать с ними больше никто не хочет.

Наёмник	Цена
Архитектор	15/день
Доктор	10/день
Лучник	5/день
Носильщик, для дикой местности	3/день
Оружейник	5/день
Пикинёр	10/день
Проводник	5/день
Проститутка	3/ночь
Раб, обученный	300
Раб, обычный	100
Рабочий, неквалифицированный	1/день
Стражник	3/день
Управляющий	10/день
Шпион, низкая опасность	10/день



ПОИСК ПОМОЩИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Зачастую группе необходима помощь опытного заклинателя – чаще всего для того, чтобы получить лечение, снять проклятие или определить свойства волшебного предмета. Достаточно опытные заклинатели, способные оказаться полезными для группы, встречаются весьма редко, и ещё реже они готовы оказывать услуги в обмен на деньги, как банальные базарные фокусники.

Приведённая здесь таблица показывает вероятность того, что маг или жрец определённого уровня окажется в большой городе, посёлке и деревне. Шансы встретить подобных специалистов гораздо выше в городах и посёлках, однако живущие в городах колдуны редко обладают по-настоящему могущественной магией. Самые влиятельные и опасные заклинатели обитают в глуши, где несложно организовать добычу нужных ингредиентов, и где обычные люди не будут отвлекать от постижения тайн мироздания и служения своим покровителям.

В таблице указано приблизительное количество заклинателей, которых можно встретить в большом городе, процветающем торговом посёлке или определённом районе диких мест. Приведённые проценты указывают на вероятность того, что в окрестностях имеется один волшебник. Если вы хотите создать город в качестве начальной базы в своей кампании, можете подумать о том, чтобы разместить где-то поблизости мага или жреца 7 уровня, поскольку их услуги, с большой вероятностью, группе понадобятся. При этом не нужно делать их сразу склонными к сотрудничеству – пускай игроки сами ищут к ним подход и наводят мосты.

Если заклинатель присутствует в округе, персонажам игроков придётся убедить его оказать им помощь. К не слишком могущественным волшебникам, примерно до третьего уровня, можно обратиться напрямую, вместе с остальной толпой страждущих, желающих избавиться от той или иной напасти. Некоторым заклинателям будет достаточно простой денежной платы за их магию, как правило, в вежливой форме “подарков” и “знаков уважения”, стоимостью от 100 до 1000 монет за младшее заклинание. Иные пожелают использовать возможности опытных авантюристов в свою пользу и попросят о небольшой услуге. Подобные услуги не должны занимать значительную часть игровой встречи, хотя возможность встретить осложнение остаётся всегда.

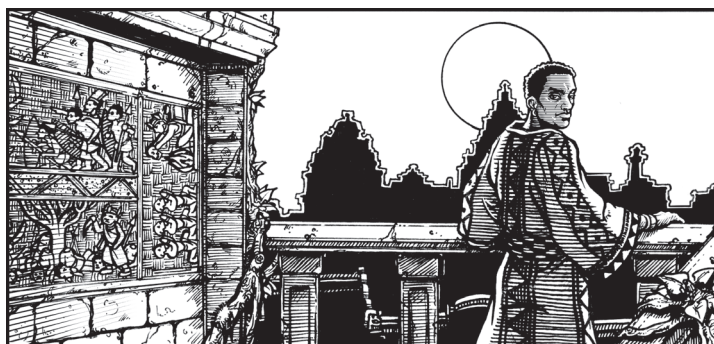
Более могущественные заклинатели, 4-6 уровней, как правило, не столь склонны к сотрудничеству. Подобные волшебники могут себе позволить слушать только вождей, вельмож и прочих влиятельных фигур, и зачастую имеют множество мелких проблем, отлично подходящих для группы авантюристов. Доступ к старшему заклинанию может обойтись героям в 3000 – 5000 золотых, и для этого может понадобиться оказать волшебнику немалое количество услуг, чтобы убедить того помочь. Иногда заклинатель может оказать помощь авансом, однако в таких случаях, как правило, в качестве страховки он оставляет

себе какую-либо волшебную связь со своими должниками, чтобы расквитаться с ними в случае обмана.

Доступ к самым сильным заклинателям получить сложнее всего. Если бы они помогали каждому мелкому вельможе или купцу, старающемуся купить их расположение, у них не осталось бы времени ни на что другое. Из-за этого они, как правило, селятся где-нибудь в глуши, в башне, подземелье или заброшенном замке, ревностно охраняя своё уединение и принимая только самых могущественных посетителей. Чтобы добиться их расположения, потребуется приложить серьёзные усилия; услуги, не требующие большого напряжения со стороны заклинателя, могут обойтись группе в 10000 – 15000 золотых монет.

Заклинатели в окрестностях

Уровень	Маги			Жрецы		
	Большой город	Посёлок	Дикая местность	Большой город	Посёлок	Дикая местность
1	к6	к2	15%	к8	к4	50%
2	к4	1	10%	к6	к2	50%
3	к2	50%	10%	к4	1	10%
4	1	25%	5%	к2	50%	10%
5	50%	10%	5%	1	25%	10%
6	10%	0%	5%	25%	10%	5%
7	5%	0%	3%	10%	0%	5%
8	0%	0%	2%	0%	0%	5%
9	0%	0%	1%	0%	0%	5%
10	0%	0%	1%	0%	0%	5%



СПУТНИКИ

Бывает, что даже самым отважным и непоколебимым авантюристам не кажется постыдным привлечь в экспедицию более опытных помощников, нежели простые носильщики или проводники. Такие персонажи ведущего называются *спутниками*.

В отличие от простых наёмников, спутники, привлекаемые для отдельных экспедиций, готовы делить с персонажами игроков все их опасности и невзгоды. Чтобы получить подобные услуги, героям необходимо найти в местном сообществе способных, полных духом авантюризма молодых людей, готовых встретиться лицом к лицу со смертью. Как правило, подобные поиски и переговоры занимают неделю и не гарантируют успеха.

Спутнику требуется конкретный наниматель, определённый персонаж игрока, который будет за него отвечать. *Количество спутников*, которых может нанять герой, *равно одному плюс его модификатор харизмы плюс треть уровня героя с округлением вниз*. Также следует иметь в виду, что уровень спутника не может превышать уровень персонажа игрока – кандидат сам откажется следовать за менее опытным нанимателем.

Персонаж, желающий *найти спутника* для похода, должен пройти проверку харизмы с бонусом, равным половине своего уровня с округлением вниз, со сложностью 9 для большого города, 11 для богатой деревни или торгового посёлка и 13 для менее населённых мест. Ведущий может накладывать дополнительные модификаторы для броска в зависимости от окружающей обстановки, отражая доступность соответствующего людского ресурса. Например, бедные и неблагополучные районы могут дать бонус +2, поскольку желающих взяться за любую работу там будет больше, а в процветающих или наоборот, опустошённых болезнями или войнами землях, бросок будет необходимо совершать со штрафом от -1 до -3. Также большое значение может оказать репутация персонажа игрока: *каждый погибший или покалеченный под его началом за последние полгода спутник добавляет к броску штраф -2, а благополучно вернувшийся – уменьшает этот штраф на 1*. Особая черта вора не применима к данной проверке, однако другие черты социальной направленности могут помочь по усмотрению ведущего.

В случае успеха разница между целевым значением и результатом проверки будет означать *уровень спутника*, готового присоединиться к группе, с максимумом, равным уровню нанимателя. Его *класс определяется броском 2к8: 2-4 означает, что кандидат – вор, 15 – жрец, 16 – маг, остальные значения – воин*. Спутники могут пользоваться всеми особыми способностями своих классов. Выбранные *сферы для жрецов* определяются случайным образом, *волишебство магов* также выбирается случайно из расчёта по одному младшему заклинанию за каждый уровень, по одному среднему за каждый уровень после третьего и по одному великому за каждый уровень после шестого. Спутники используют *один спасбросок*, равный 15 минус половина их уровня, округлённая вниз; количество

их *хит-пойнтов* определяется броском их хит-дайсов в соответствии с уровнем и классом, без модификаторов.

Спутники используют один *модификатор характеристик* для бросков повреждений и проверок, определяемый при найме и равный 2к2-3; для бросков атаки также используются дополнительные модификаторы, которые определяются по обычным правилам для классов. Воры имеют доступ к *профильной черте*, однако в остальном черты у спутников отсутствуют. Все спутники могут пользоваться специальными способностями своих классов.

Спутники *нулевого уровня* аналогичны персонажам первого уровня, но получают только *половину хит-пойнтов*, а маги и жрецы имеют лишь *одно очко колдовства и веры* соответственно.

Как правило, спутники берут за свои услуги как минимум *половину стандартной доли* в добыче, если их уровень меньше уровня нанимателя на 2+, и *равную с героем* долю в остальных случаях. Также они обычно требуют *задаток*, равный 50 монетам за уровень, который оставляют своей семье и близким. В качестве *экипировки* спутники имеют один из стандартных наборов со страницы 18, однако наниматель может самостоятельно обеспечить их другим снаряжением за свой счёт. *Грузоподъёмность спутника* определяется исходя из силы, равной 10 плюс его модификатор характеристики.

Если кандидат не устраивает нанимателя, герой может *повторять проверку харизмы* вплоть до первого провала, который будет означать, что желающие поучаствовать с ним в походе закончились.

Спутники – опытные и способные люди, готовые принять риск, который их наниматель хочет с ними разделить, однако они не рабы и не самоубийцы, и не будут жертвовать собой по прихоти персонажей игрока. Если спутник посчитает, что с ним плохо обращаются или пытаются использовать в качестве пушечного мяса, ведущий совершает за него *бросок реакции* с модификатором харизмы нанимателя. Как правило, результата 8+ достаточно, чтобы убедить спутника продолжить путешествие с персонажами игроков, однако каждый последующий такой бросок совершается с *накапливающимся модификатором -1*. Кроме того, спутники, будучи персонажами ведущего, следуют правилам по проверкам боевого духа, стандартное значение которого для них равно 9.

Спутники могут *получать опыт* и повышать свой уровень, как и персонажи игроков. Если в кампании используется выдача опыта за достижение целей, спутники за встречу получают *в два раза меньше опыта*, чем заработал их наниматель, с округлением вниз. В случае выдачи опыта за растроченные скоровища, спутник тратит *половину заработанной добычи* на получение опыта. Для достижения *первого уровня* с нулевого необходимо два очка опыта или 500, в зависимости от используемой системы его выдачи.

Следует иметь в виду, что если уровень спутника в результате повышения превысит уровень его нанимателя, спутник откажется от контракта и отправится по своим делам.





EricLofgren