

ВСТУПЛЕНИЕ

С наступлением Шестого Мира некоторые люди обрели связь с новым источником энергии, названным маной (mana). Одни способны, пропуская ману сквозь себя, обращать ее в заклинания или использовать для вызова существ, населяющих метаплан (metaplane); другие с ее помощью наделяют себя физическими способностями за гранью метачеловеческих возможностей. Тех, кто способен управлять маной, называют Пробужденными.

Вскоре выяснилось, что наполняющая мир мана является хрупкой субстанцией, угасающей под гнетом загрязнения окружающей среды и человеческих страданий. Тем не менее, несмотря колебания уровня маны, метачеловечество сумело обуздать эту энергию и овладело удивительным искусством магии.

В наши дни среди Пробужденных сложился собственный общественный строй. Наверху пищевой цепи стоят потомственные второго-третьего поколения (магами называют тех, кто способен творить заклинания и/или призывать духов) и адепты (adepts) (те, кто заряжает свои тела маной для получения удивительных способностей). Благодаря опыту, накопленному их предшественниками, они управляются с магией, как дети управлялись с технологиями, изобретенными во времена их родителей – инстинктивно и интуитивно. Знания, за обладание которыми предыдущие поколения бились, современные маги с легкостью проглотили еще в юности. Поэтому порой они бывают чересчур высокомерны, а порой приписывают себе абсурдно древнее магическое наследие (даже не думайте задерживаться, чтобы послушать как какой-нибудь дармоед будет разглагольствовать о том, что его пра-пра-пра-пра-пра-прабабка была одной из ведьм, сожженных на кострах Салема). Но что ни говори, а свое дело они знают, и корпорации по всему миру борются за право пользоваться их услугами. У них даже есть собственные организации специально для людей из «магических семейств». И если иногда они ведут себя так, будто мир всего лишь их игровая площадка, то лишь потому, что в целом так оно и есть.

Далее следует подавляющее большинство магов и адептов - случайных людей, получивших дар в своего рода «магической» лотерее. В один прекрасный день, зачастую в период полового созревания, они обнаруживают, что могут силой мысли творить удивительные вещи. Посмотрят со злостью на что-нибудь— а оно вдруг загорится; или пожелают стать сильнее и быстрее, и вот уже несутся вперед, одни прыжком перемахнув через высокое ограждение, оставляя друзей плестись позади.

Такие маги-новички тоже имеют кастовую систему, основное разделение в которой идет на магов-специалистов (aspected magicians) и магов-универсалов (full magicians). Даже несмотря на (а может, и благодаря этому), что девяносто процентов обладающих даром магии ограничены лишь несколькими областями ее использования (например, только колдовство или только зачарование), маги-универсалы считают себя сильнее магов-специалистов, хотя и последних не стоит недооценивать.

Истоки магического дара и причины, по которым он у них появляется, до сих пор остаются загадкой (хотя несколько мегакорпораций наперегонки пытаются найти способ целенаправленного Пробуждения человека). Такие маги могут работать на корпорацию, а могут попытаться счастья на улицах, хотя последнее— всё равно что нарисовать на спине большую мишень: «мочи мага первым» — общеизвестное правило шедоураннеров. Грести денежки на тепленьком корпоративном местечке кажется очевидным выбором, однако некоторые маги все равно оказываются на улицах. Может это происходит, потому что у них действительно скверный характер или криминальное прошлое, отчего корпорации не хотят рисковать, работая с ними. Быть может, они разозли не тех людей в свое время. А возможно, вопреки всему, им удалось сохранить толику чести и не продаться с потрохами. Пока что.

У любого Пробуждённого, независимо от его талантов или происхождения, есть доступ к рынку магических товаров, который вырос за несколько десятилетий. В лавках редкостей и алхимических магазинах представлен широкий ассортимент магических принадлежностей для магов и шаманов, и различные корпоративные бренды вроде Алкемикс (Alchemix) или Минг Салюшнс (Ming Solutions) конкурируют друг с другом за внимание покупателей.

Среди предлагаемых товаров есть различные реагенты (reagents), вещицы, заряженные магической энергией— магический аналог клейкой ленты, который полезно иметь под рукой практически в любой ситуации. Их можно использовать для создания временных мастерских (temporary lodges), как вспомогательное средство для заклинаний, для проведения ритуалов, и даже для изгнания докучливых духов, если у вас будет нужная комбинация ингредиентов.

За все прошедшие годы не изменилось одно: невежественность общественности в вопросах, касающихся магии. Конечно, сегодня рядовые потребители нервничают чуть меньше из-за всех этих магических шуток, чем раньше. И все благодаря тому, что постоянное мелькание в новостях драконов (а однажды еще и избрание одного президентом) и духов, художественные и документальные триды, и даже реклама с участием магов или предназначенная для них постепенно уменьшила уровень общественного страха перед этим явлением. Однако не прибавило знаний о том, как же работает магия.

Естественно, помимо общественного интереса маги и адепты привлекли и внимание сильных мира сего - различных правительств и корпоративных воротил. Это привело к появлению целого ряда законов, регулирующих использование магии. Любому человеку, обладающий магическими способностями, полагается отметить этот факт в своем ГРЕХе. Кроме того, обычно требуется наличие лицензии на магическую практику в дополнение к разрешению на использование "магических принадлежностей". Гильдиям для легализации также необходима регистрация,

которую они могут получить лишь доказав, что все её члены являются лицензированными магами. Без регистрации они в любой момент могут столкнуться с рейдом астрального патруля Пробужденной полиции, разыскивающей несанкционированные собрания Пробужденных. Похоже, власти считают, что любая не одобренная сверху беседа между магами в итоге ведет к хаосу и разрушению. Надо признать, они не так уж не правы.

На продажу магических товаров в большинстве случаев тоже требуется лицензия (возможно, таким образом власти просто выдавливают с рынка мелких независимых торговцев), а тех, кто продаёт товары клиентам, у которых нет надлежащего разрешения, или, духи упаси, ГРЕХа, ждут огромные штрафы. Некоторые корпорации и правительства устанавливают чрезвычайно жесткие правила контроля магии, обязывая Пробудившихся не только проходить регистрацию, но и сдавать образцы тканей, что даёт возможности отслеживать магов и адептов, совершивших правонарушение или как-то разозливших власть имущих.

Так что если ты заколдовал раздражающего тебя полицейского из Одинокой Звезды (Lone Star) – ты преступник. Если отказался колдовать по щелчку пальцев большого босса—тоже преступник. Для корпов Пробуждённые— всего лишь ещё один ресурс, который надо использовать. Они пытаются привлечь чародеев на работу, соблазняя магическим обучением, деньгами и даже корпоративным ГРЕХом. Таких чародеев называют "наймагами"(wagemages) и, хотя отношение к ним оставляет желать лучшего, многие маги считают это лучшей из доступных им немногочисленных возможностей.

Однако полно Пробужденных, которые шлют это щедрое предложение куда подальше и отправляются работать в тени. Кому сдались эти приземленные бюрократы-невежи, пытающиеся применить принципы тайм-менеджмента к ритуалам? Почему ты должен заполнять восемь форм просто, чтобы легально купить глаза лягушки? Зачем пользоваться лифтом, если можно просто слезть вниз по стене здания? Может корпорации и хранят несметные магические знания, но это вовсе не означает, что они намерены ими делиться. Да, жизнь на улицах нелегкая штука, но выкрутиться всегда можно. Нужны реагенты? Пошнырай вокруг, найди где ими можно разжиться и либо раздобудь их самостоятельно, либо купи. Хочешь провести ритуал? Тебе не нужно для этого одобрение начальства. Ты ограничен только собственной изобретательностью, упрямством и смелостью. Проявишь хватку— найдёшь больше, чем нужно, и удача будет на твоей стороне: в тени полно потенциальных покупателей.

На *забеге* (run) магия почти незаменима. Чародеи защищают команду магическим щитом, отражающим пули или вражеские заклинания, скрывают раннеров звуконепроницаемым полем, чтобы они могли без помех заниматься своим делом. Адепты тоже вносят свою лепту: демонстрируют невероятные трюки или сверхъестественное обаяние. Тут, в отличие от корпораций, начальство на тебя не давит, но вместо этого возникает множество абсолютно других проблем – начиная с уличных банд, которые не прочь отрезать от тебя кусочек, до снайперов, которые могут свалить тебя одним выстрелом, прежде чем ты нанесёшь серьёзный урон. И не стоит забывать о силах правопорядка. Законники прекрасно знают, что в тени полно Пробуждённых жуликов, и потому в их распоряжении есть всё, что может

потребуется при задержании чародея, в том числе специально разработанные наручники и капюшоны на голову, не позволяющие магу видеть цель, а, значит, и накладывать на неё заклинания, и следственные изоляторы, обработанные веществами, блокирующими чары и заклинания.

Самое скверное в том, что у правительства есть все основания беспокоиться насчет магии, учитывая, какой хренов дрек (drek) могут устроить некоторые чародеи и адепты. Правовой термин для нелегальной магии – малефициум (maleficium), и подобные действия порой бывают по-настоящему ужасны. Ведь чародейство может принимать самые уродливые формы - от токсичной магии (toxic magic), которая позволяет призывать духов из бурлящих отходов в самых загрязненных уголках Шестого Мира, до магии крови (blood magic), когда чародей осушает ничего не подозревающие жертвы, чтобы усилить заклинание. В большинстве случаев подобное колдовство влияет и на самого мага, разъедая его разум до тех пор, пока он сам не становится таким же мерзким и извращённым, как его чары. После этого подобные чародеи либо становятся тиранами в своих собственных маленьких мирках, либо их валит команда раннеров, рассчитывающая на вознаграждение, которое в конечно счете кто-нибудь да назначает.

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ: КОРПОРАТИВНЫЕ ТОРГОВЫЕ СЕТИ

Ипсиссимус (Мицухама)
Лавка древней мудрости (Сиавасе)
МейджВеркс (Ацтехнолоджи)
Инь и Янь (У-син)
Пентакли (Арес)
Пентаграммы (Манадайн)

ОСНОВЫ МАГИИ

В этом разделе собрано все, что вам нужно знать об использовании магии в Шедоурене.

МАГИЯ

Магия является особым атрибутом, отражающим магическую силу персонажа. Персонаж обладает этим атрибутом, только если при создании ты выбрал один из приоритетов (priorities), непосредственно дающий его (см. Таблицу приоритетов). Стартовое значение магии колеблется от 1 до 6 (или 7 в случае качества (quality) Исключительный Атрибут (Exceptional Attribute)), однако оставаться в рамках этого предела всегда совсем не обязательно. Персонаж может пройти через специальный процесс, называющийся посвящением (Initiation), что позволит ему улучшить свои способности. Максимальное значение атрибута Магии (если персонаж таковым наделен) 6 + степень его посвящения.

Помни, что все факторы, снижающие вашу Сущность (Essence), так же уменьшают и максимальную Магию. За каждую потерянную единицу Сущности (целую или даже долю) твой атрибут Магия и максимум Магии также уменьшаются на один. Если значение Магии когда-нибудь снизится до нуля, ты не сможешь использовать ни один из навыков, требующих этот атрибут, даже если твое максимальное значение Магии все еще больше нуля. Тем не менее, ты всегда можешь увеличить свой атрибут Магии, потратив на это Карму, и таким образом снова обретёшь возможность колдовать. Однако, если твое максимальное значение Магии опустится до нуля, ты «выгоришь», лишившись таким образом всех магических способностей, включая астральное восприятие (astral perception) и проекцию (projection). Обратного пути нет, и ты навсегда лишишься магической силы. Выгоревшие чародеи сохраняют все навыки и знания, касающиеся магии, однако им не хватает магической способности использовать их. Все активные магические навыки, кроме Арканых (Arcana) становятся навыками Знаниями.

Пример.

Джонни Две Ноты, атрибут Магии которого равен 4, а максимальная Магия равна 6, решает, что он жить не может без киберглаз. Чтобы снизить потерю Сущности, он выбирает модель с Рейтингом 1 (Rating 1 model), и теряет 0.2 Сущности. Его Сущность понижается до 5.8, его атрибут Магии становится равным 3, а максимальная Магия снижается до 5. Если он хочет, то может приобрести ещё киберимплантов (cyberware), и потеря Сущности не приведёт к понижению Магии, пока Сущность не станет ниже 5.

МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Существует три категории магических навыков.

Три навыка Колдовства (Sorcery skills) – Сотворение Заклинаний (Spellcasting), Противостояние Заклинаниям (Counterspelling) и Проведение Ритуалов (Ritual Casting) – необходимы для управления маной в форме чар.

Три навыка Вoroжбы (Conjuring skills) – Вызов (Summoning), Привязка (Binding) и Изгнание (Banishing) – позволяют тебе вызывать для служения духов из астрала.

Три навыка Зачарования (Enchanting) – Алхимия (Alchemy), Создание Талисманов (Artificing) и Снятие чар (Disenchanting) – позволяют наделять магией обычные предметы в физическом мире.

МОЩЬ (Force)

Практически все связанное с магией, включая духов, заклинания, талисманы (foci), обладает атрибутом, известным как Мощь. Этот атрибут является показателем магической силы объекта или создания. Мощь используется в качестве предела для колдовства, осуществляемого без использования реагентов или фокусов.

ПРЕДЕЛ: АСТРАЛ

Тебе понадобится сильный разум, если подумываешь навеститься в астрал, ведь именно на него ляжет основная нагрузка, как только ты покинешь физическое тело. В путешествии по астралу разум станет одновременно твоим главным оружием и основным ограничителем. Твой Астральный предел равен Ментальному или Социальному пределу, в зависимости от того, какой выше.

ИСТОЩЕНИЕ (Drain)

Истощение— цена, которую платишь за те удивительные силы, что даровала тебе магия. Манипуляции маной, будь то сотворение заклинания, изготовление зелья или призыв существа с иного плана бытия, могут истощить твои силы или нанести урон. Мана является формной энергии, и, пропуская большое количество этой энергии сквозь себя, вы подвергаете свои тело и разум большим нагрузкам. Этот эффект называется Истощением. Магические воздействия, которые приводят к Истощению, обладают характеристикой Значение Истощения (Drain Value), которая отражает, насколько сильно ты подвергся Истощению.

Базовый Уровень Истощения для проверок Колдовства и Зачарования указан в описании конкретных заклинаний, ритуалов, или алхимических соединений. Значение Истощения проверок Ворожбы равно удвоенному количеству успехов духа, когда он сопротивляется вызову (речь идёт **не о чистых успехах**). В большинстве случаев Истощение отражается на персонаже как Оглушающий урон, но в некоторых ситуациях это может быть Физический урон (см. разделы Колдовства, Ворожбы и Зачарования). Проверка Сопротивления Истощению (Drain Resistance Test) позволяет сопротивляться этому урону: каждый полученный успех снижает Истощение на один. Оставшееся Истощение отмечается как ячейки урона (as boxes of damage) на счётчике Оглушающего (или Физического) урона вашего персонажа. Тем не менее, урон от Истощения, неважно, Оглушающий или Физический, не может быть исцелён иначе, чем естественным путём— то есть магическое лечение и медпаки (medkits) тут не помогут. Иначе говоря, если вы перенапряжётесь, то вам просто необходимо передохнуть.

ОЧКИ СПОСОБНОСТЕЙ (Power Points)

Очки Способностей отражают количество энергии чи (qi energy), которую адепты могут расходовать на покупку перманентно активных способностей. На этапе создания персонажа адепты получают количество Очков Способностей, равное их атрибуту Магии, в то время как мистические адепты (mystic adepts) вынуждены тратить Карму на покупку Очков Способностей. После этого получить Очки Способностей можно двумя способами. Ты получаешь одно Очко Силы бесплатно, когда поднимаешь атрибут Магии. Или же после посвящения (с.____) ты тоже можешь получить одно Очко Способностей, если откажешься от метамагии (metamagic). Потеря Сущности для адептов опасна вдвойне, потому что каждый раз, когда твой атрибут Магии понижается на какую-то величину, ты теряешь количество Очков Способностей,

равное этой величине (что вынудит тебя отказываться от приобретённых способностей, чтобы «оплатить» потерю). Если твой атрибут Магии упал до 0, то ты теряешь магический дар и не может больше использовать магию; значит, разумно будет держаться подальше от всех тех, кому ты насолил в прошлом, когда пытался овладеть новыми приёмами.

ТРАДИЦИИ

Магические традиции отражают твой способ взаимодействия с маной. Конечно, для того, чтобы бросаться заклинаниями и призывать духов, совсем не обязательно петь песнопения, делать замысловатые жесты руками, или бормотать под нос проклятия, или жить по принципам какой-то философии, -- однако именно такие вещи позволяют тебе подключаться к источнику магии, и именно таким вещам тебя учит традиция. Зачастую маги, чтобы достичь необходимой концентрации, обращаются к тем элементам, которые их культура или среда ассоциирует с магией. Если ты всю жизнь считал, что заклинание можно сотворить только с небольшой палочкой в руках, то наличие такой палочки поможет тебе сконцентрировать свои способности. Или тебе сказали, что магию можно заключить в украшенный бисером амулет— тогда тебе будет не лишним держать такой амулет в руках и касаться его пальцами. Каждый маг принадлежит к какой-то магической традиции.

В Шестом Море множество магических традиций, и две из них описаны в этой книге. Герметическая традиция (*hermetic tradition*) ценит логику и академический подход к колдовству. Шаманская магия (*Shamanic magic*) более раскованная и дикая, большую роль играет сила личности мага. Последователей герметической традиции называют магами-герметистами (*mages*), а тех, кто практикует шаманскую магию— шаманами (*shamans*).

Аспекты бытия (элементы) разные традиции толкуют по-разному. Ниже, в описаниях традиций, будет указано, какой аспект с каким типом заклинаний, реагентов и духов связан сознанием приверженца конкретной традиции, а, значит, к каким духам в какой ситуации он будет, скорее всего, взывать. Также указаны атрибуты, которые заклинатель этой традиции будет использовать для проверки Соппротивления Истощению.

МАГ-ГЕРМЕТИСТ (The Hermetic Mage)

Маг-герметист, когда колдует, больше полагается на логику, на отработанные и приготовленные заранее формулы, чем на интуицию и умение импровизировать. Такие маги научились контролировать магию и верят, что вселенная (как мистическая, так и обыденная часть) опутана паутиной энергетических потоков, которыми можно манипулировать посредством сложных символов, формул, и сакральных знаний о магических свойствах вещей. Подобная форма магии широко практиковалась (несмотря на то, что не действовала) ещё до Пробуждения, и рано привлекла внимание корпораций и правительств благодаря своей упорядоченности, чёткой системе, опоре на логику и интеллект. С точки зрения герметической традиции, маг, когда колдует,

возносится на крыльях своей воли выше самой вселенной— поэтому ты можешь представить, какое высокомерие демонстрируют порой маги-герметисты, столкнувшись друг с другом. Герметисты— учёные, и зачастую в их библиотеках хранятся гигантские объёмы сведений о магии, которые они используют для создания своих заклинаний. У каждого стоящего герметиста есть по крайней мере цифровая копия одного из основополагающих трудов герметической традиции (у богатых магов есть хоть один реальный экземпляр, рукописный, в роскошном переплёте ручной работы, изготовление которого сопровождалось пышным ритуалом). Атрибутом герметиста также считается архаичная лаборатория, обставленная дорогим высококачественным оборудованием, в которой маг может заряжать предметы заклинаниями и заниматься исследованиями. Герметисты создают круги силы (по сути дела, это те же самые мастерские, только с герметическими особенностями, только не пытайтесь объяснить это магу-герметисту). Герметические реагенты включают в себя минералы, руду и другие вещества; раздобыть такие реагенты герметисту помогут знания в области геологии, парагеологии, и химии. В городе необходимые предметы возможно обнаружить в старых или заброшенных районах, или в местах, связанных с какими-то мистическими историями. В старинных зданиях, на кладбищах и на прилавках антикварных магазинов найдётся бижутерия, а также изделия из камня, керамики, стекла, выкованные из железа, зараженные магией элементов. Тут герметисту поможет знание архитектуры и антиквариата.

Не удивительно, что герметисты свысока смотрят на тех, кто занимается ворожбой. Они обычно считают духов разумными, но примитивными созданиями, чьё предназначение— служить. Подобная точка зрения объясняет, почему герметисты относятся к привязке духов куда лучше, чем представители остальных традиций.

ГЕРМЕТИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Битва: Огонь

Здоровье: Люди

Управление: Земля

Обнаружение: Воздух

Иллюзия: Вода

Истощение: Логика + Сила Воли

ШАМАН (Shaman)

Шаманы используют ману для достижения баланса между природой и собственным внутренним миром. Они верят в гармонию и духовное совершенствование, созерцая мир и манипулируя магией посредством эмоций. Они уважают магический дар, который позволяет им чувствовать течение жизненной энергии. Для шамана земля— живое существо, а духи— её дети, которые обучают и помогают тем, кто заботится о ней; духи небес, гор, птиц, крыс, и даже металлюдей. Шаманизм начал практиковаться задолго до герметической магии, и последователей этой традиции можно найти по всему миру. Тем не менее, современное метачеловечество не воспринимало его серьёзно до Великого Танца Духов.

Шаманы называют свои мастерские «шаманскими вигвамами» (medicine lodges). Шаманские вигвамы (их называют потельнями, инипи, кива, темацкаль, и многими другими именами) выглядят по-разному: маленькая хижина с куполообразной крышей, сделанной из шкур, землянка с потолком, сплетённым из ветвей, или— если дело происходит в городе— небольшая комната со шкурами животных, картинами, украшенными сооружениями из городского мусора.

В дикой местности, не тронутой человеком, шаман отыщет множество необходимых ему реагентов: части растений и животных, необработанные камни, чистую воду. Найти и собрать эти материалы ему помогут знания зоологии, паразитологии, ботаники и паработаники. Ручьи жизненной энергии текут и по улицам городов. Так называемые «уличные шаманы» найдут такие ингредиенты, как городских животных, камешки из парков и рек, украшения ручной работы, сделанные из натуральных материалов. Для сбора таких реагентов пригодится знание архитектуры и ремесла.

Что до ворожбы, то шаманы верят, что духи— разумные и древние существа, а потому к ним нужно обращаться с уважением, как к старшими. Шаманы верят, что духи обитают везде, а потому редко привязывают к себе определённого духа на долгое время, предпочитая вызывать духов на месте из естественной для них среды. Между шаманами и духами, которые следуют за ними на протяжении всего обучения шамана магии, часто возникает эмоциональная связь.

ШАМАНСКАЯ ТРАДИЦИЯ

Битва: Звери

Здоровье: Земля

Управление: Люди

Обнаружение: Вода

Иллюзия: Воздух

Истощение: Харизма + Сила Воли

МАСТЕРСКАЯ МАГА (Magical Lodges)

Мастерская мага— это коллекция символов, записей, инструментов, фетишей и других магических материалов, собранных в одном месте, которая помогает магу вести исследования, развивать таланты и практиковать магию. Мастерская размером примерно с комнату, и его можно назвать основным инструментом магов со всего мира. Тебе она будет нужна, чтобы изучать заклинания, проводить ритуалы, создавать фокусы, и, на худой конец, защищаться от магических угроз. Каждая мастерская связана с определённой традицией: шаманская мастерская предназначена для шаманов, магическая— для магов-герметистов. Однако работают они все одинаково.

Мастерские невозможно носить с собой (однако с помощью реагентов можно создать временную мастерскую, см. с. ____). Чтобы создать собственную мастерскую, тебе необходимы материалы (стоимость которых равна Мощь*500 ньюен), соответствующие вашей традиции. Получив материалы, определись, где их

разместить— например, в своей комнате, или в пещере на лоне дикой природы, или в секретном канализационном тоннеле, ныне заброшенном. Словом, необходимо какое-то место, где ты не против проводить время. Потом тебе необходимо провести там количество дней, равное Мощи мастерской, чтобы освятить это место, разместить физические компоненты, выстроить его астральный каркас, установить защитный барьер, и настроить мастерскую на свою ауру. После того, как вы закончите, мастерская будет готова к использованию и активирована. Активированная мастерская работает как барьер маны (mana barrier) и носит на себе твою астральную метку (astral signature).

Если ты желаешь переместить мастерскую, то у тебя уйдёт день на то, чтобы разобрать её. Так ты вновь получишь грудку материалов для мастерской, из которых можешь соорудить новую мастерскую где-то ещё. Если хочешь улучшить свою мастерскую, просто принеси туда больше материалов, добавь к имеющимся, и проведи там количество дней, равное Мощи, которой, согласно твоим планам, должна обладать мастерская после улучшения.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (PERCEIVING MAGIC)

Магия редко делает своё дело незаметно. Любая форма магии (ворожба, заклинания, зачарование, мастерские, духи и пр.) меняет мир вокруг себя. Иногда это очевидно: колдуя, маг делает определённые жесты (не-Пробуждённые иногда называют магов «пальцедрыги»). Духи заставляют воздух светиться, даже если находятся на астральном плане. Люди утверждают, что, находясь неподалёку от источника магии, чувствовали прохладное дуновение, ужас, или другие сверхъестественные ощущения, которые они не могут точно описать.

Чтобы почувствовать магию, нужна простая проверка Восприятия + Интуиции [Ментальная] с порогом, равным Значению Навыка того, кто творит магию, минус Мощь магии, или 6 – Мощь, если навыка не используется (до минимум 1). Например, если маг с Сотворением Заклинаний 6 колдует стрелу маны с Мощью 4, порог, который нужно преодолеть, чтобы заметить её, равен 5 (Умение 6 – Мощь 4). Если вы просто прошли сквозь Оберег с Мощью 5, порог того, чтобы заметить отметины или почувствовать звон в ушах, равен 1 (6 – Мощь 5). Вы получаете +2 к набору кубиков, если у вас есть какое-то Знание или Активное умение, связанные с магией.

Очевидно, что если маг испускает струи пламени из кончиков пальцев, то вы заметите это безо всяких бросков. Но если магия не имеет зримых эффектов, вы должны бросить кубики.

КОЛДОВСТВО (SORCERY)

Колдовство— искусство менять мир с помощью маны, предавая ей определённую форму. Вы можете создавать из маны заклинания (навыки Сотворение Заклинаний и Проведение Ритуалов), или защищаться от опасных заклинаний (Противостояние Заклинаниям). Несмотря на то, что магическая традиция и может требовать от мага

каких-то дополнительных телодвижений, например, жестов или песнопений, всё, что вам нужно для колдовства-- концентрация.

В игре используются одинаковые правила сотворения заклинания, независимо от традиции, к которой принадлежит маг.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (Spellcasting)

Активируя заклинание, маг силой своей воли сплетает потоки маны, придавая ей определённую форму в мире материи или в астрале. Эта форма называется заклинанием (spell). Для того, чтобы сотворить заклинание, его необходимо знать (Изучение заклинаний, с. ____). Сотворение заклинания включает следующие этапы:

ЭТАП 1: ВЫБЕРИ ЗАКЛИНАНИЕ

В случае героя-мага вы приобретаете несколько заклинаний на этапе создания персонажа, и по мере его развития получаете новые. Маги могут творить только те заклинания, которые им известны.

Одновременные заклинания (Casting Multiple Spells): Некоторые маги обучены работать с несколькими потоками маны, одновременно сплетая из них разные заклинания. Вы можете попытаться в одно действие активировать несколько заклинаний и даже направлять их в разные цели. Для этого вам нужно разделить свои кубы, количество которых равно Активации Заклинаний + Магии, между заклинаниями, которые вы активируете (см. этап 4). Кидается минимум 1 кубик. Поскольку модификаторы у заклинаний могут быть разные, добавьте их после того, как разделите набор кубиков. Количество заклинаний, которые вы можете активировать одновременно, ограничено вашим атрибутом Магии.

ЭТАП 2: ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ

Следующее, что вы должны сделать— выбрать цель заклинания (или несколько целей). В зависимости от заклинания, для создания мистической связи между вами и целью может быть необходимо видеть цель или касаться её.

Если требуется визуальный контакт, это значит, что цель необходимо видеть естественным зрением. Отражение в чём-либо тоже можно использовать для нацеливания заклинания, равно как и прозрачные объекты не мешают целиться. Зрение, улучшенное с помощью кибер- и биоимплантов, за которые нужно расплачиваться Сущностью, тоже считается естественным. Любое техническое устройство, которое транслирует вам изображение или приближает его (камера, электрический бинокль, канал в матрице (Matrix feeds)) – не сработает: вы смотрите на сгенерированное изображение, а не на реальный предмет или его отражение. То, насколько хорошо вам видно цель, тоже имеет значение: когда вы прицеливаетесь описываемым образом, применяются все модифакторы, связанные с видимостью цели. Это правило работает и в астрале: находясь в нем, вам также необходимо видеть цель, пускай вы и не можете увидеть ее в прямом смысле слова.

Для соитворения других заклинаний необходимо касаться цели. В этом случае видеть цель не обязательно, но если контакт происходит против её воли, необходимо сделать безоружную атаку. Прикосновение к телу цели через одежду, слой краски или броню считается прикосновением.

Если маг находится в материальном мире (physical world), то целями его заклинаний могут быть только объекты материального мира. Аналогично, если маг находится в астрале (astral space), то целями его заклинаний могут становиться только субстанции, существующие в астрале (из астрала можно видеть ауры вещей в физическом мире, однако ауры нельзя использовать в качестве целей заклинания). Если вы используете астральное восприятие (или каким-то другим образом способны воспринимать и астрал, и материальный мир), вы можете накладывать заклинания на объекты обоих миров. В астрале работают только заклинания астрального действия (mana-based spells), даже если вы используете астральное восприятие, чтобы увидеть цель, находящуюся в реальном мире.

Область действия заклинания (Area Spells): Целью заклинаний, действующих на площадь, может быть как определённая цель, так и видимая точка пространства. Площадь, на которую действует заклинание, имеет форму сферы с центром на цели, если только в описании заклинания не указано обратное. Радиус сферы равен Мощи заклинания в метрах. Все цели, которые оказались в зоне действия заклинания и которых вы видите, поражаются заклинанием. Если потенциальная цель вне вашего поля зрения (например, скрыта за ширмой), то заклинание на неё не действует.

ЭТАП 3: ОПРЕДЕЛИТЕ МОЩЬ ЗАКЛИНАНИЯ

Решите, какой Мощи будет ваше заклинание. Мощь играет роль предела заклинания. Заклинания с высокой Мощью сильнее, однако вызывают более сильное Истощение. Максимальная Мощь вашего заклинания равна удвоенному уровню Магии вашего персонажа. Если количество успехов (речь идёт не о чистых успехах), которые вы получили после определения предела, превышает ваш уровень Магии, Истощение наносит Физический, а не Оглушающий урон.

ЭТАП 4: СОТВОРИТЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Сотворение заклинание требует ментальной подготовки и Сложного действия. Сделайте проверку Активации Заклинаний + Магии [Мощь], добавь к набору кубов модификаторы за ранения (modifiers for injury), за длительные (sustained) заклинания и тому подобное. Встречный бросок или порог, которые вам нужно преодолеть, указаны в описании заклинания. Если количество успехов (речь идёт не о чистых успехах), которое вы получили (уже после того, как определили предел и потратил Edge) превышает ваш уровень Магии, Истощение от заклинания наносит Физический, а не Оглушающий урон.

Рискованное колдовство (Reckless Spellcasting): Вы можете пренебречь подготовкой к колдовству, но поплатитесь за это здоровьем. Подобное действие называется рискованным колдовством, и оно позволяет тратить на заклинание Простое

Действие (Simple Action) вместо Сложного Действия, однако увеличивает Уровень Истощения на 3. Если вы решили сотворить два заклинания как Простые Действия в одну Фазу Действий (Action Phase), +3 к уровню Истощения получает каждое.

ЭТАП 5: ОПРЕДЕЛИТЕ ЭФФЕКТ

Детали о типе заклинания указаны в описании этого заклинания. Некоторые заклинания требуют Встречной Проверки, прежде чем подействуют, тогда как от других цель просто может увернуться. Заметьте, что сначала определяете, подействовало заклинание или нет, а только потом— делаете проверку сопротивления Истощению. То есть даже если Истощение свалит вас с ног, заклинание подействует.

ЭТАП 6: СОПРОТИВЛЕНИЕ ИСТОЩЕНИЮ

Формула, по которой рассчитывается Истощение, указана в описании каждого заклинания отдельно. Уровень Истощения определяется согласно указанной формуле и Мощи заклинания, однако не может падать ниже 2. После сотворения заклинания вы должны сопротивляться Истощению, используя набор кубиков Сопротивления Истощению, описанный в вашей традиции. Не забывайте, что если количество успехов, которые вы получили на проверке заклинания (Этап 4), превышает ваш Уровень Магии, Истощение наносит Физический, а не Оглушающий урон.

ЭТАП 7: ПОДДЕРЖИВАЙТЕ ДЛИТЕЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вы поддерживаете заклинание (то есть если вы хотите, чтобы длительное заклинание продолжало действовать), вы получаете штраф -2 к кубам на всех проверках, которые делаешь, пока его поддерживаете. Вы можете поддерживать несколько заклинаний, однако штрафы за их поддержку складываются.

Если длительное заклинание действует на область, то его зона действия может быть перемещена: для этого персонажу потребуется Сложное Действие. На персонажей, которые оказались вне зоны действия заклинания после такого перемещения, заклинание прекращает действовать, тогда как персонажи, оказавшиеся в новой зоне действия заклинания, должны защищаться от его действия.

ГЛЮКИ

Результатом глюков при колдовстве может быть увеличение Истощения (обычно +2 к уровню Истощения), иной элементарный эффект, нежели предполагалось, поражение иной цели, или другие неприятности, которые может придумать ведущий игры. При критическом глюке вы можете потерять контроль над заклинанием, или не сможете воспротивиться Истощению, или столкнуться с похожими последствиями: необычными, непредсказуемыми, способными нанести урон вам и вашей команде. Опять же, выбор последствий отдан на откуп ведущему игры.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАКЛИНАНИЯ

У каждого заклинания есть несколько характеристик. Ниже приводится их краткое описание.

Тип (Type): Заклинание может быть либо **физического действия**, либо **астрального действия**. Для того, чтобы понять, в чём различие между ними, см. врезку *Физические vs Астральные* (ниже).

ФИЗИЧЕСКИЕ VS АСТРАЛЬНЫЕ

Заклинания физического действия (Physical spells): Используя заклинания физического действия, маг преобразует ману в энергию и/или субстанцию материального мира. Субстанция должна быть простой: энергетический разряд или такие вещи, как лёд, кислота, кислород, тепло, свет и т.п. После окончания действия заклинания эта субстанция превратится обратно в ману. Заклинания физического воздействия могут воздействовать на живые и неживые объекты физического мира.

Заклинания астрального действия (Mana spells): Используя заклинания астрального действия, маг может воздействовать только на живых существ с аурой или астрально активные сущности (например, на духов и талисманы) даже в физическом мире. Заклинания астрального действия могут воздействовать на цели как в физическом, так и в астральном мире, однако вы сами должны находиться с целями на одном плане.

Дальность (Range): Эта характеристика показывает, насколько близко вы должны (или насколько далеко можете) находиться относительно цели заклинания, чтобы оно подействовало. Чаще всего дальность— **видимость**, что означает, что вы должны видеть цель (см. Колдовство, Этап 2, с. ____). Для других заклинаний необходимо **касание** цели. Если заклинание накладывается на цель вопреки её желанию, вам нужно сделать невооружённую атаку (unarmed attack) против цели (см. Assurance, с. ____).

Некоторые заклинания действуют на определённую **область**. В таком случае после дальности есть пометка «область». Не считая нескольких исключений, область действия заклинания имеет радиус, равный Мощи заклинания в метрах.

Урон (Damage): Если заклинание наносит урон, эта характеристика описывает его тип—**Физический** или **Оглушающий**. Величина этого урона описана в описании заклинания или в описании сферы заклинания.

СФЕРЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Боевые заклинания (Combat spells): Грязные приёмчики, быстрые и болезненные. Энергия этих заклинаний используется, чтобы ранить цель, покалечить её, или каким-то другим образом нанести ей урон. Заклинание может действовать на

цель изнутри, выжигая её сердцевину, а может быть разрядом энергии, который поразит её извне.

Заклинания обнаружения (Detection spells): Эти заклинания даруют чувствам сверхъестественную остроту. Они позволяют магу видеть или слышать на огромной дистанции, или расширяют его восприятие. Некоторые заклинания Обнаружения позволяют почувствовать присутствие других созданий, магии, жизни, и/или врагов.

Заклинания здоровья (Health spells): Эти заклинания влияют на самочувствие цели и её физические способности. Они используются, чтобы исцелять раны, лечить от ядов и токсинов, повышать или понижать атрибуты.

Заклинания Иллюзии (Illusion spells): С помощью этих заклинаний можно ввести кого-то в заблуждение, сделать вещи невидимыми, обмануть чувства цели. Также их можно использовать для простого или изысканного развлечения.

Заклинания Управления (Manipulation spells): Эти заклинания маги используют для того, чтобы изменять окружающую обстановку множеством разных способов. Заклинания управления способны контролировать эмоции или действия другого; двигать объекты, изменять, создавать и направлять потоки энергии; менять структуру цели, и, как следствие, изменять таким образом её облик или внешность.

Длительность (Duration): Срок действия заклинания. Мгновенные заклинания действуют мгновенно и тут же рассеиваются, тогда как Длительные действуют, пока вы их поддерживаете. Постоянные заклинания не прекращают действовать: если их поддерживать число Боевых Ходов (Combat Turns), равное Мощи заклинания, то эффект такого заклинания становится постоянным и перестаёт быть магическим.

Истощение (Drain): Формула расчёта Уровня Истощения заклинания. Основана на Мощи заклинания, никогда не может быть ниже 2.

У некоторых заклинаний есть также несколько характеристик, указанных в скобках. Что они значат, указано в описании типа заклинания.

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (Combat Spells)

Боевые заклинания построены на использовании маны для нанесения урона. Они похожи на стреляющие маной пистолеты, и закон относится к ним соответственно. Некоторыми боевыми заклинаниями необходимо прицеливаться, другие поражают цель автоматически.

Не требует прицеливания (Direct): Если вы успешно сотворили заклинание, которое не требует прицеливания, то оно наносит количество уровней урона (boxes of damage) равное вашим чистым успехам на встречной проверке. Как правило, делается проверка ваших Активации Заклинаний + Магии [Мощь] против Тела (Body) (в случае заклинания физического действия) или Силы Воли (в случае заклинания астрального действия). Сопротивляться урону от заклинания цель не может, только самой проверке Активации Заклинаний.

Требуется прицеливания (Indirect): Все заклинания, активация которых требует прицеливания, образуются рядом с телом мага. Большинство магов предпочитает «стрелять» заклинаниями из рук и глаз, однако некоторые используют ноги для «силовых пинков», чтобы сконцентрировать в ударе энергию всего тела— нечто вроде

эффекта aura-throwing. Для активации заклинания необходима встречная проверка Активации Заклинаний + Магии [Мощь] против Реакции + Интуиции цели. Это похоже на стрельбу из пистолета, только пули сделаны из кислоты, огня и других похожих веществ, которыми не особо приятно получать по физиономии. Поэтому у вас нет необходимости реально видеть цель: эти заклинания можно активировать, даже если у вас завязаны глаза или вы ориентируетесь по искусственно созданному изображению. Единственное, что необходимо— чтобы на линии не было преград. Значение Урона (Damage Value) успешно поражённой цели заклинанием этого типа равна Мощи + чистые успехи, с Бронебойностью (ББ) равной –(Мощь). Урону таких заклинаний можно сопротивляться с помощью Тела + Брони (пониженной АР заклинания). Если заклинание бьёт по площади, то оно летит от мага в точку, где должно быть активировано, и там делает БАБАХ. Необходимая при этом проверка похожа на ту же, что делается при бросках гранат: проверка Активации Заклинаний + Магии [Мощь] (3) с разбросом 2К6 метров. В отличие от гранат, ты можешь добавить чистые успехи этой проверки к Значению Урона заклинания, однако только если превзойдёшь порог. Иначе заклинание взрывается, однако успехи используются, чтобы снизить разлёт на один метр за успех (the hits are used to reduce scatter by one meter per hit).

Элементальное (Elemental): Эти заклинания наносят дополнительный урон (см. Special Damage Types, с. ____). Подробнее об особенном уроне рассказано в описании заклинания.

Пример

Один из членов банды загнал в угол Рикке Крысиного Шамана, не оставив Рикке выбора, кроме как запустить в него каким-нибудь моджо. Поскольку бандит один, шаман использует Стрелу Маны с Мощью 4. У него Магия 5 и Активация Заклинаний 4, и он получает 4 успеха, в то время как бандит с Силой Воли 3 получает 1 успех. Это значит, что бандит получает 3 единицы Оглушающего урона (т.е. количество урона равно чистым успехам Рикки, поскольку это заклинание не требует прицеливания). Бандит не может сопротивляться урону или уклониться.

Но к первому бандиту присоединяется второй, и Рикки приходится действовать решительно. Рикки использует Ударную Волну Мощью 4. Рискованный манёвр, однако он хочет быстрее покончить с дракой, завалить противников и спрятаться. У него— о чудо! – выпадает целых 5 успехов. Поскольку это заклинание требует прицеливания, то его урон будет Мощь 7 + чистые успехи Рикки. Успех, точнее, успехи, не сопутствуют первому бандиту: он получает только 2 успеха. Вторым оказывается быстрее и получает 4 успеха. Благодаря 3 чистым успехам суммарный урон первой цели равен 10, тогда как вторая должна попытаться поглотить 8 очков урона. Оба носят armor jackets (12), однако заклинание Мощное, и его ББ снижает защиту до 5. Тело обоих бандитов равно 5, так что каждый бросает 10 кубиков на сопротивление урону. У первого бандита 3 успеха, и, таким образом, в сумме он получает 7 урона. Поскольку до этого в него попала Стрела Маны, он падает без сознания. У второго бандита бросок лучше— 5 успехов, и он получает 3 уровня Оглушающего Урона. Он понимает, что ему не стоит пытаться драться с Рикке в одиночку, а потому он бежит прочь и зовёт на помощь. Рикке больше пострадал от

собственных заклинаний, чем от бандитов: из носа шамана течёт кровь, не давая забыть о 4 уровнях оглушающего урона от Истощения.

Кислотный поток (Acid Stream)
(Требуется прицеливания, Элементальное)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощность - 3

Ядовитая волна (Toxic Wave)
(Требуется прицеливания, Элементальное)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость (Область)
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощность - 3

Эти заклинания оказывают цель едким веществом, которое оставляет жуткие ожоги, разъедает металл и органические материалы-- считайте это уроном Кислотой (Acid damage) (с.__). Урон от Кислоты получает вся область, поражённая заклинанием, и объекты, находящиеся на ней. Кислота быстро испаряется, однако урон, нанесённый ей, остаётся. Кислотный Поток поражает одну цель, Ядовитая Волна действует на область.

Затрещина (Punch)
(Требуется прицеливания)
Тип: Физическое
Дальность: Касание
Урон: Оглушающий
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощность - 6

Удар (Clout)
(Требуется прицеливания)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Урон: Оглушающий
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощность - 3

Ударная волна (Blast)
(Требуется прицеливания)

Тип: Физическое
Дальность: Видимость (Область)
Урон: Оглушающий
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь

Эти заклинания бьют по цели (или целям) сгустками невидимой психокинетической энергии. Они похожи на удар в рукопашной драке, и наносят Оглушающий урон. Затрещина требует, чтобы ты касался цели. Удар наносит урон одной цели, а Ударная волна бьёт по площади.

Прикосновение смерти (Death Touch)
(Не требует прицеливания)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь - 6

Стрела маны (Manabolt)
(Не требует прицеливания)
Тип: Астральное
Дальность: Видимость
Урон: Физический (Область)
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь -3

Шар маны (Manaball)
(Не требует прицеливания)
Тип: Астральное
Дальность: Видимость (Область)
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь

Прикосновение смерти, стрела маны и шар маны— все три этих заклинания поражают цель разрушительной энергией магии, нанося ей физический урон. Источник урона—массовая смерть клеток, наподобие той, что происходит от воздействия радиации или некротического фасцита, однако эффект мгновенный. Но всё равно— мерзкая штука. Как астральное колдовство, эти заклинания воздействуют только на живые и магические цели, и сопротивляются им с помощью Силы Воли.

Огнемёт (Flamethrower)
(Требуется прицеливания, Элементальное)

Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 3

Огненный шар (Fireball)
(Требуется прицеливания, Элементальное)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость (Область)
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 1

Эти заклинания создают огненные взрывы, вспышки пламени, которые обжигают цель (или цели), причиняя боль и ввергая в панику. Эти заклинания наносят урон Огнём (Fire damage) (с. ____). Такой огонь быстро тухнет после атаки, однако легковоспламеняющиеся материалы могут продолжать гореть и после окончания действия заклинания. Огнемёт поражает одну цель, тогда как огненный шар бьёт по площади.

Молния (Lightning Bolt)
(Требуется прицеливания, Элементальное)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 3

Гроза (Ball Lightning)
(Требуется прицеливания, Элементальное)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость (Область)
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 1

Эти заклинания создают смертоносные электрические заряды, которые наносят урон Электричеством (Electricity damage) (с. ____). Молния поражает одну цель, а Гроза бьёт по площади.

Вред (Shatter)
(Не требует прицеливания)
Тип: Физическое

Дальность: Касание
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 6

Энергетическая стрела (Powerbolt)
(Не требует прицеливания)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 3

Энергетический шар (Powerball)
(Не требует прицеливания)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость (Область)
Урон: Физический
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь

Эти заклинания вливают в цель разрушительную магическую силу, что наносит ей Физический урон. Цель поджаривается изнутри, как хотдог в микроволновке, только вместо волн — магия. Поскольку урон физический, этим заклинанием можно поражать как живые, так и неживые цели; они могут сопротивляться, используя атрибут Тело. Вред требует, чтобы вы касались цели, Энергетическая стрела поражает одну цель, в то время как Энергетический Шар бьёт по площади.

Оглушение (Knockout)
(Не требует прицеливания)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Урон: Оглушающий
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 6

Оглушающая стрела (Stunbolt)
(Не требует прицеливания)
Тип: Астральное
Дальность: Видимость
Урон: Оглушающий
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь – 3

Оглушающий шар (Stunball)
(Не требует прицеливания)
Тип: Астральное
Дальность: Видимость (Область)
Урон: Оглушающий
Длительность: Мгновенно
Истощение: Мощь

Эти заклинания обрушивают магическую энергию на цель, нанося оглушающий урон. Иногда их называют «усыпляющими» заклинаниями, потому что они могут отправить цель в нокаут, не убивая— если вы считаете уместным вежливое насилие. Оглушение требует, чтобы вы касались цели, Оглушающая стрела действует на одну цель, а Оглушающий шар сразу на несколько.

ЗАКЛИНАНИЯ ОБНАРУЖЕНИЯ (Detection Spells)

Заклинания обнаружения, пока поддерживаются, наделяют цель дополнительными чувствами (вдобавок к обычным пяти), или же обостряют имеющиеся. Заклинания обнаружения можно накладывать как на себя, так и на любую другую цель на расстоянии касания. Стандартное расстояние, на которое распространяются улучшенные Обнаружением чувства-- область вокруг субъекта радиусом, равным Мощи заклинания*Магии мага в метрах. Заклинания обнаружения с **увеличенной областью** охватывают область радиусом, равным *Мощи заклинания*Магии мага*10* в метрах. Чем больше успехов вы получили при активации заклинания, тем более детальную информацию оно вам даст.

Использование дополнительных либо обострённых чувств может потребовать от цели заклинания Простого Действия для *Observe in Detail*. Заклинания Обнаружения могут быть **направленными** (то есть иметь линию восприятия, как обычное зрение), действовать на определённой **области** (то есть работать во всех направлениях, как слух), или являться **психическими** (давать особое чувство, такое, как телепатия или ясновидение).

Это чувство может быть активным, то есть требовать определённых усилий и действий для использования, или пассивным— то есть не требовать.

Активное (Active): Активные заклинания обнаружения требуют встречной проверки Активации Заклинаний + Магии [Мощи] против Силы Воли + Логики (+ Противостояния Заклинаниям, если есть) в случае живых существ, или против (Мощи*2) в случае магических объектов, или против сопротивления объекта для обычных вещей (с.__). Сопротивление Заклинаниям может использоваться для защиты от активных заклинаний обнаружения, даже если цели не знают, что попали под их действие (например, если они входят в зону действия активного заклинания Обнаружение Врагов).

Если заклинание действует на несколько целей— это может случиться, если заклинание воздействует на зону, либо если это длительное заклинание, под действие

которого может попадать несколько целей— то ты всё равно делаешь только одну проверку Активации Заклинаний. Каждая потенциальная цель делает свою Проверку Сопротивления Заклинаниям и сравнивает свой результат с вашим. Если в зону действия заклинания обнаружения войдёт новая цель, то она должна сделать Проверку Сопротивления Заклинаниям против результата вашей прошлой проверки Активации Заклинаний— той, которую вы сделали, активируя это заклинание.

Пассивное (Passive): Пассивное чувство просто «включено», и посылает информацию в мозг цели заклинания, как и обычные чувства; для интерпретации усилия не требуются. Пока заклинание поддерживается, Проверки Восприятия (Perception Tests), использующие это чувство, имеют предел, равный количеству чистых успехов активации заклинания вместо обычного Ментального предела. Противостояние Заклинаниям не может использоваться для защиты от пассивного чувства, однако когда противостоящий тебе маг понимает, что рядом действует длительное заклинание, она может попытаться развеять его (см. Развеивание Заклинаний, с. ____).

Глюки: Если при Проверке Заклинания Обнаружения случился глюк, то маг может получить ложную или вводящую в заблуждение информацию. При критическом глюке твоё Истощение может вырасти (например, +2 к Уровню Истощения), ты можешь получить от Истощения Физический урон, на некоторое время лишиться чувства, на которое действовало заклинание, или даже нечаянно наделить этой магией всех вокруг (в первую очередь противников!). Можно надеяться, конечно, что они не забудут поблагодарить тебя за то, что раскрыл своё местоположение и местоположение команды.

Пример.

Рикки Крысиный Шаман (Уровень Магии 5) хочет оглядеть клуб, не вылезая из тёмного угла бара, где сидит. Он накладывает заклинание Ясновидение (Clairvoyance) Мощью 4 на себя. Это означает, что у него появилась вторая пара невидимых глаз, которые могут двигаться в радиусе 20 метров от него (Магия 5*Мощь 4 = 20). Используя магическое зрение, он оглядывает клуб; его взгляд скользит от столика к столику, периодически обращая внимание на экраны коммлинков посетителей, но не замечает ничего необычного. Поскольку клуб не такой уж большой, он посылает глаза на улицу, на максимальную дистанцию в 20 метров, и замечает знакомого, который разговаривает с кем-то по комmlinkу. Беседа слишком короткая, чтобы Рикки успел активировать Яснослышание (Clairaudience), отправить наружу ещё и пару ушей и подслушать разговор.

Результаты заклинаний обнаружения

Чистые успехи

Результат

1

Только общие сведения, никаких деталей

Пример (заклинание Обнаружение Жизни): Группа металюдей.

2

Только общие детали, никаких мелких деталей.

Пример (заклинание Обнаружение Жизни): Гном, тролль и орк входят в бар. Звучит, как начало анекдота, да?

Общие и мелкие детали, некоторые из мелких деталей
неясны или отсутствуют.

*Пример (заклинание Обнаружение Жизни): Описанные выше личности, все
вооружены, оружия наготове. Троль— предводитель.*

4 Детальная информация.

*Пример (заклинание Обнаружение Жизни): Троль— ваш контакт, Мойра. С
двумя остальными, похоже, сталкиваться не приходилось.*

Определение устройства (Analyze Device)

(Активное, Направленное)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Это заклинание даёт цели способность определять предназначение и принципы управления устройств или снаряжения, которые находятся в пределах действия заклинания. Активация заклинания требует встречной проверки против сопротивления объекта (с. ____). Каждый чистый успех даёт частицу сведений об объекте, исключая очевидные сведения. Например, заклинание не будет давать информацию, что-де это устройство сделано Ренраку, если на устройстве имеется большой логотип Ренраку, однако оно позволит узнать, для чего устройство предназначено. Каждый чистый успех даёт цели заклинания бонусный кубик, если он управляет этим устройством, и позволяет игнорировать штрафы за нетренированные навыки при использовании устройства, пока заклинание поддерживается.

Определение магии (Analyze Magic)

(Активное, Направленное)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Это заклинание даёт цели способность определять предназначение магического объекта (талисмана, алхимического соединения, активного ритуала). Используйте чистые успехи Проверки Заклинаний этого заклинания как успехи Assensing Table (с. ____), с тем лишь исключением, что цель не нужно наблюдать из астрала (subject isn't required to be perceiving astrally).

Определение правды (Analyze truth)

(Активное, Направленное)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Цель этого заклинания может определить, говорит ли некое лицо правду (или, по крайней мере, уверено ли оно, что говорит правду). Для того, чтобы понять, правдивы ли утверждения лица, нужен по крайней мере один чистый успех. Заклинание не возможно применять к написанной информации или записям на любых технологических носителях. Цель заклинания должна лично слышать объект (который также должен быть в зоне действия заклинания), чтобы понять, лжёт он или нет.

Яснослышание (Clairaudience)

(Пассивное, Направленное)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Цель заклинания обретает способность слышать отдалённые звуки так, как будто находится в другой точке пространства, расположенной в зоне действия заклинания. Точка, из которой ведётся подслушивание, может быть изменена: на это необходимо Сложное Действие. Пока используется Яснослышание, цель заклинания не может использовать свой обычный слух. Заклинание не позволяет увидеть что-либо, только слышать звуки, и только те звуки, что можно услышать с помощью естественного слуха, т.е. улучшения, которые дают киберимпланты, не учитываются.

Ясновидение (Clairvoyance)

(Пассивное, Направленное)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Цель заклинания обретает способность видеть отдалённые объекты так, будто она находится в другой точке пространства, расположенной в зоне действия заклинания. Точка, из которой ведётся подглядывание, может быть изменена: на это необходимо Сложное Действие. Пока используется Ясновидение, цель заклинания не может использовать своё обычное зрение или астральное восприятие. Заклинание не позволяет услышать что-либо, только увидеть, и работает с киберимплантами, улучшающими зрение. Вы не можете использовать Ясновидение, чтобы наложить заклинание на цель.

Чувство боя (Combat Sense)

(Активное, Психическое)

Тип: Астральное

Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь

Цель этого заклинания начинает подсознательно анализировать бой или другую опасную ситуацию, которая разворачивается в радиусе действия заклинания, что позволяет ему прогнозировать события за долю секунды до того, как они случаются. Пока заклинание поддерживается, каждый успех Проверки Активации Заклинания добавляет 1 куб к Реакции в Проверке Неожиданности (Reaction on Surprise Tests), и к броскам, которые делаются при защите от атак дальнего и ближнего боя.

Обнаружение врагов (Detect Enemies)
(Активное, Область)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь - 2

Обнаружение врагов, Усиленное (Detect Enemies, Extended)
(Активное, Увеличенная Область)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь

Это заклинание даёт цели способность чувствовать враждебных к нему живых существ, находящихся в радиусе действия заклинания. Заклинание нельзя использовать для поиска ловушек (ловушки— не живые существа) или для того, чтобы обнаружить человека, который хочет начать палить по толпе (поскольку он не враждебен конкретно к цели заклинания). Заклинание может обнаружить личностей, которые готовят засаду или другое внезапное нападение на цель заклинания.

Обнаружение персоны (Detect Individual)
(Активное, Область)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь - 3

Это заклинание позволяет цели обнаружить присутствие конкретной личности, если она находится в радиусе действия заклинания. При активации заклинания тебе нужно указать, какую именно личность ты хочешь найти; ты должен знать её или по меньшей мере встречаться в прошлом.

Обнаружение жизни (Detect Life)

(Активное, Область)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь - 3

Обнаружение жизни, Усиленное (Detect Life, Extended)

(Активное, Увеличенная Область)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Это заклинание позволяет цели обнаружить всех живых существ (но не духов), находящихся в радиусе действия заклинания, узнать их количество и примерное местонахождение. В толпе это заклинание практически бесполезно, поскольку единственное, что почувствует маг— невнятную массу следов жизненной энергии вокруг.

Обнаружение [Форма жизни] (Detect [Life Form])

(Активное, Область)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь - 2

Обнаружение [Форма жизни], Усиленное (Detect [Life Form], Extended)

(Активное, Увеличенная Область)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь

Это заклинание позволяет цели почувствовать всех представителей определённой формы жизни, которые находятся в радиусе действия заклинания, и узнать их количество и примерное местоположение. По сути дела, это общее название для целого семейства заклинаний, каждое из которых маг должен изучать отдельно. Каждой форме жизни, которую заклинатель хочет обнаружить, соответствует своё заклинание (Обнаружение Орков, Обнаружение Эльфов, Обнаружение драконов и т.п.), которое изучается отдельно.

Обнаружение Магии (Detect Magic)

(Активное, Действует на зону)

Тип: Астральное

Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь -2

Обнаружение Магии, Усиленное (Detect Magic, Extended)
(Активное, Увеличенная Область)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь

Это заклинание позволяет цели почувствовать присутствие всех талисманов, заклинаний, оберегов, магических святилищ, алхимических соединений, активных ритуалов и духов в радиусе действия заклинания. Заклинание не позволяет обнаружить Пробуждённых персонажей или животных, астральные метки, алхимические соединения, которые прекратили действовать или уже сработали, или эффекты постоянных заклинаний после того, как они стали постоянными.

Обнаружение [Объект] (Detect [Object])
(Активное, Область)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь – 2

Это заклинание позволяет цели почувствовать присутствие всех объектов указанного типа в радиусе действия заклинания, и узнать их количество и примерное местоположение. Каждому типу объекта, который заклинатель хочет обнаружить, соответствует своё заклинание (Обнаружение Огнестрельного Оружия, Обнаружение Компьютеров, Обнаружение Взрывчатки и т.п.). Каждое из этих заклинаний следует изучать отдельно.

Ментальная связь (Mindlink)
(Активное, Психическое)
Тип: Астральное
Дальность: Касание
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь - 1

Ментальная Связь позволяет магу и другому субъекту общаться мысленно, обмениваясь фразами, эмоциями и мысленными изображениями. Это заклинание невозможно применить к цели вопреки её желанию. Одного успеха на Проверке Активации Заклинания достаточно для создания ментальной связи. Если субъект выйдет из зоны действия заклинания вокруг мага, то Ментальная Связь прекратит работать.

Ментальное проникновение (Mind Probe)

(Активное, Направленное)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь

Заклинание позволяет субъекту телепатически проникнуть в разум цели, которая находится в зоне действия заклинания (цель выбирается в момент активации заклинания). Цель осознаёт, что в её разум проникли, хотя может и не знать источник заклинания. Количество чистых успехов, которые ты получишь на Проверке Заклинания, определяет информацию, которую субъект может получить (см. таблицу ниже). Субъект должен использовать Сложное Действие для получения каждой значимой части информации, и всё это время заклинание должно поддерживаться. Дополнительные использования Ментального Проникновения против той же цели в течение количества часов, равного Силе Воли цели, получают -2 к набору кубиков Проверки Заклинания.

Таблица ментального проникновения

<i>Чистые успехи</i>	<i>Результаты</i>
1-2	Субъект может читать только поверхностные мысли цели.
3-4	Субъект может извлечь из памяти цели информацию, которой она обладает (и осознаёт, что обладает) и недавние воспоминания (максимум за последние 72 часа).
5+	Субъект проникает в подсознание цели, читая информацию, о которую сама цель может даже не осознавать: например, глубинные страхи, скрытые воспоминания, или спрятанные комплексы.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗДОРОВЬЯ (Health Spells)

Заклинания здоровья могут исцелить физические повреждения, вылечить болезнь (или, наоборот, заставить страдать от симптомов какого-то недуга), очистить организм от яда или наркотиков (или, наоборот, заставить цель страдать от их эффектов), изменить величину атрибутов. Магических техник, способных излучить тяжёлые заболевания или снять Оглушающий Урон, пока не известно. Все заклинания здоровья требуют от мага физически соприкоснуться с целью: подобное «возложение рук» является традиционным моментом в магическом исцелении по всему миру.

Для активации большей части заклинаний здоровья требуется проверка Активации Заклинаний + Магия [Мощь]. Если заклинание— исключение из правил, то это будет указано в его описании.

Сущность: На персонажей с маленькой Сущностью эти заклинания здоровья действуют слабее. Трудно вернуть организму естественное здоровье, если в организме есть неестественные части. В терминах игромеханики это значит, что вы получаете модификатор набора кубиков, равный разности Сущности цели в данный момент и её максимальной Сущности (это число может быть равно 0 или ниже). Результат округляется в большую сторону.

Противоядие (Antidote)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Постоянное

Истощение: Мощь— 3

Это заклинание помогает организму отравленной цели побороть токсин. Маг использует его после того, как цель отравили, однако до того, как цели приходит время сделать Проверку Сопротивления Токсину (Toxin Resistance Test), которая основывается на Скорости токсина. Добавьте успехи этого заклинания к общему количеству успехов Проверки Сопротивления Токсину.

Исцеление болезни (Cure Disease)

(Сущность)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Постоянное

Истощение: Мощь— 4

Это заклинание может быть использовано в любой момент для того, чтобы помочь пациенту вылечиться от инфекционного заболевания. Заражённый персонаж получает к Проверкам Сопротивления Болезням (Disease Resistance Test) дополнительные кубы, количество которых равно чистым успехам этого заклинания, до тех пор, пока не поправится (или не умрёт). Это заклинание не исцеляет урон, нанесённый болезнью (для этого есть отдельное заклинание Исцеления).

Понижение [Атрибут] (Decrease [Attribute])

(Эссенция)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь— 2

Это заклинание ослабляет цель, понижая один из Атрибутов. Существуют разные версии этого заклинания, каждое воздействует на конкретный Физический или Ментальный атрибут, но не на Особый атрибут (Инициативу, Edge, Магию, Resonance). Оно действует одинаково и на естественные, и на улучшенные посредством имплантов Атрибуты.

Чтобы наложить это заклинание, требуется встречная проверка Активации Заклинаний + Магия [Мощь] против проверки (Атрибута, на который действует заклинание) + Силы Воли. Если маг побеждает, Атрибут понижается на величину, равную количеству чистых успехов заклинания. Если Физический Атрибут снизился до 0, то цель выведена из строя и парализована. Если Ментальный Атрибут снижается до 0, цель замирает, впадая в протрацию. Понижение Атрибута влияет и на другие характеристики, при расчете которых используется этот Атрибут: например, если Реакция или Интуиция понижены, то Инициатива на время действия заклинания тоже понижается.

Детоксикация (Detox)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Постоянное

Истощение: Мощь— 6

Детоксикация облегчает побочные эффекты наркотиков или симптомы отравления. Мощь заклинания должна быть равна или превосходить базовый DV (??) токсина. Одного успеха достаточно, чтобы убрать все симптомы. Детоксикация не исцеляет и не предотвращает урон, нанесённый токсинами, однако излечивает все побочные эффекты, которые они могут вызывать (головокружение, галлюцинации, тошноту, боли и так далее). Детоксикация— популярное лекарство от похмелья среди тех, кто может его позволить.

Исцеление (Heal)

(Сущность)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Постоянное

Истощение: Мощь— 4

Исцеление лечит физические повреждения. Оно исцеляет столько Уровней Физического урона, сколько чистых успехов маг получил на проверке Активации Заклинания. Успехи можно использовать для уменьшения времени, которое требуется заклинанию для того, чтобы его эффект стал постоянным; трата одного успеха снижает это время на 1 Боевой Ход (вы можете распределить успехи между исцелением и уменьшением времени).

В случае, если заклинание исцелило не все Уровни Физического Урона, которые были на цели, оставшийся урон может быть излечен только естественным путём, по прошествии времени и после отдыха.

Повышение [Атрибут] (Increase [Attribute])

(Сущность)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь— 3

Это заклинание поднимает Атрибут (естественный или улучшенный имплантами) цели. Невозможно наложить вопреки воле цели. Существуют разные версии этого заклинания, каждое воздействует на конкретный Физический или Ментальный атрибут, но не на Особый атрибут (Инициативу, Edge, Магию, Resonance). Мощь заклинания должна быть равна или превосходить величину (возможно, улучшенную имплантами) Атрибута, который маг хочет повысить. Атрибут увеличивается на величину, равную количеству успехов мага, вплоть до максимума с учётом улучшений имплантами (все успехи, которые могут поднять атрибут выше означенного максимум, игнорируются). Каждый атрибут в один момент времени может находиться под воздействием только одного заклинания Повысить Атрибут.

Заметьте, что повышение Атрибута влияет и на другие характеристики, при расчете которых используется этот Атрибут: например, повышение Реакции также повысит Инициативу, тогда как повышение Тела добавит дополнительные уровни к Монитору Физического Состояния персонажа, пока заклинание поддерживается.

Улучшение рефлексов (Increase Reflexes)

(Сущность)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь

Это заклинание увеличивает инициативу цели. Каждый успех Проверки Активации Заклинания добавляет +1 к инициативе цели, а каждый два успеха— Куб Инициативы (Initiative Die). В один момент времени персонаж может находиться под воздействием только одного заклинания Улучшение Рефлексов, и максимальное количество Кубов Инициативы, которое он может получить, ограничено пятью (+5K6).

Насыщение кислородом (Oxygenate)

(Сущность)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 5

Это заклинание насыщает кровь цели кислородом (невозможно наложить против желания цели), давая дополнительные кубы Тела (один куб за каждый успех заклинания) при расчёте сопротивления удушью, сдавливанию, воздействию газов и другим последствиям отсутствия кислорода. Также это заклинание позволяет цели дышать под водой.

Профилактика (Prophylaxis)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 4

Это заклинание даёт цели дополнительный куб за каждый успех к сопротивлению инфекциям, наркотикам или токсинам. Заклинание не делает разницы между вредоносными наркотиками и медикаментами схожего действия, то есть цель, пока заклинание действует, получает сопротивление лекарствам и другим полезным медицинским препаратам. Снизьте бонусы от таких средств на 1 за каждый успех на броске Активации Заклинания; если вы получили три или более успехов, то медикамент не даёт ни своих обычных бонусов, ни штрафов.

Сопротивление боли (Resist Pain)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Постоянное

Истощение: (Количество урона) – 6

Сопротивление боли позволяет цели игнорировать боль от ран, снижая штрафы за Физический и Оглушающий урон. Каждый успех Проверки Активации Заклинаний позволяет игнорировать эффект одного уровня ранений с каждого Монитора Состояния Персонажа. Заклинание не излечивает сам урон, оно только снимает штрафы за него: когда все уровни счётчика заполнены, персонаж падает без сознания, как обычно.

В чём выражается постоянство эффекта этого заклинания? Оно повышает уровень эндорфина (так называемый «гормон счастья», прим. переводчика) в крови цели, который не опускается до первоначальной величины после активации заклинания, а ещё держится некоторое время. Если урон, нанесённый цели, превышает количество «обезболенных» уровней, или если нанесённые раны исцелены, эффект заклинания исчезает. В один момент времени цель может находиться под воздействием только одного заклинания Сопротивление Боли (при попытке наложить заклинание дважды, действует то, которое получило больше успехов).

Стабилизация (Stabilize)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Постоянное

Истощение: Мощь – 4

Если применить это заклинание к цели, чей счётчик Физического Урона целиком заполнен, то оно стабилизирует её состояние и не даст персонажу умереть. Мощь заклинания должна быть равна или превосходить количество урона, который получила цель до активации этого заклинания. Для того, чтобы полностью стабилизировать цель, необходимо, чтобы заклинание приобрело постоянный эффект; каждый успех снижает это время на 1 Боевой Ход. Если заклинание успешно, то вдобавок ко всему, если цель получит дополнительный урон, она защищена от смерти в случае Physical Damage Overflow.

ЗАКЛИНАНИЯ ИЛЛЮЗИИ

Иллюзии не могут наносить прямой физический урон, неважно, насколько они реалистичны. Они могут отвлечь, лишить равновесия, запутать, и даже заставить страдать от боли, тошноты и тому подобных эффектов. Тем не менее, эффекты быстро проходят, как только маг развеивает иллюзию. Иллюзии могут нанести урон, обманув чувства цели, например, заставив её выйти на проезжую часть или спрыгнуть с высокого здания, однако напрямую вредить не могут.

Иллюзии бывают следующих видов:

Очевидные (Obvious) иллюзии используются единственно для развлечения, они не могут никого обмануть, заставив поверить в собственную реальность.

Реалистичные (Realistic) иллюзии выглядят абсолютно реальными.

Простые (Single-sense) иллюзии обманывают только одно чувство.

Сложные (Multi-sense) иллюзии обманывают все чувства.

Астральные иллюзии (Mana Illusions): Астральные иллюзии действуют на разум, а потому не способны обмануть технические средства наблюдения вроде камер. Сопrotивляться астральным иллюзиям можно с помощью Логик + Силы Воли. Некоторые астральные иллюзии действуют на цель сразу, другие действуют только на тех, кто обратит внимание на цель заклинания (в то время как сами вы всегда видите сквозь собственные иллюзии). Хотя астральные иллюзии могут создаваться и в астрале, их магические ауры выдают их истинную природу всем, кто сделает успешную проверку Assensing. Иллюзии не могут обмануть Assensing, и их нельзя использовать для создания или маскировки аур.

Физические иллюзии (Physical Illusions): Физические иллюзии создают реальные изображения или подделывают явления реального мира, например, свет или звук. Физические иллюзии можно использовать для обмана как живых существ, так и техники. Им можно сопротивляться с помощью Интуиции + Логик; неживые объекты используют своё Сопrotивление Объекта. Если у мага будет больше успехов, чем у наблюдателя, то последний сочтёт иллюзию реальной. В противном случае цель полностью попадает под влияние иллюзии.

Агония (Agony)

(реалистичное, простое)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 4

Всеобщая Агония (Mass Agony)

(реалистичное, простое)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Любимое заклинание магов, недавно переживших болезненный разрыв со второй половинкой. Агония заставляет цель заклинания испытывать ужасающую боль. Каждый чистый успех мага временно наносит цели 1 уровень Физического и 1 уровень Оглушающего урона. Это не настоящий урон, а просто отражение воздействия заклинания. Тем не менее, цель ощущает этот урон как реальный, и получает штрафы за ранения. Если все уровни урона заполнены, то боль настолько сильна, что цель не может ни двигаться, ни действовать. После того, как это заклинание прекращает действовать, боль и урон, которое оно «нанесло», пропадают.

Агония действует на одну цель, тогда как Всеобщая Агония действует на область.

Жуки (Bugs)

(реалистичное, сложное)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Рой (Swarm)

(реалистичное, сложное)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Это заклинание внушает цели, что по всему её телу ползают сотни разных жуков, кусаясь и заползая во все отверстия, в которые только могут заползти. Жучки выглядят как настоящие, пахнут как настоящие, на ощупь и даже на вкус тоже ощущаются как настоящие. Как правило, этой иллюзии более чем достаточно, чтобы выбить из равновесия цель, которая не смогла воспротивиться заклинанию. За каждый чистый успех мага Инициатива (Initiative Score) цели падает на 2. Если вы поддерживаете

заклинание, инициатива цели будет падать на такое же значение в начале каждого её хода.

Жуки действуют на одну цель, Рой— на область.

Замешательство (Confusion)

(реалистичное, сложное)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Всеобщее замешательство (Mass Confusion)

(реалистичное, сложное, область)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Хаос (Chaos)

(реалистичное, сложное, область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Мировой хаос (Chaotic World)

(реалистичное, сложное, область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь

Эти заклинания обрушивают на цель поток беспорядочных образов и ощущений, которые затуманивают её восприятие. Из-за подобного отвлечения за каждый успех мага цель получает модификатор -1 к кубам на всех бросках.

Замешательство поражает одну цель. Всеобщее Замешательство действует на область. Хаос— физическая версия замешательства (см. выше), и потому не действует и на технику. Мировой Хаос— тот же Хаос, но действующий на область.

Развлечение (Entertainment)

(очевидное, сложное, область)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Развлекательный трид (Trid Entertainment)

(очевидное, сложное, область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Это заклинание позволяет создавать иллюзорные картины не для обмана, а ради развлечения. Количество успехов показывает, насколько детализированной, интересной и очаровательной зрители нашли иллюзию. Иллюзорная картина может быть как изображением того, с чем маг некогда сталкивался, так и плодом его воображения.

Развлечение действует только на разум целей и не может быть зафиксировано сенсорами устройств. Развлекательный трид— физическое заклинание, и его будут «видеть» не только живые существа, но и технические устройства.

Эти заклинания сродни искусству: их используют для того, чтобы получить эстетическое удовольствие. Развлекательная индустрия развлечений использует иллюзионистов для создания волшебных (в самом прямом смысле этого слова!) спецэффектов. Магические дизайнеры и художники работают над созданием новых занимательных ощущений, в том числе и тех, которые невозможно испытать в реальной жизни. Только самые богатые могут позволить себе подобный уникальный опыт из первых рук, непосредственно от самих таких магов.

Невидимость (Invisibility)

(реалистичное, простое)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Улучшенная Невидимость (Improved Invisibility)

(реалистичное, простое)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Цель этого заклинания значительно сложнее увидеть, даже если смотрящий может видеть в сумерках или обладает термальным зрением. Магия делает её недоступной визуальному восприятию. Однако цель остаётся полностью материальной и доступной другим органам чувств (слуху, обонянию, осязанию, и даже вкусу, если до этого дойдёт). Её ауру тоже можно увидеть с помощью астрального восприятия.

Те, в чьё поле зрения попала цель, могут увидеть её только если успешно воспротивятся заклинанию. Сложность сопротивления равна количеству успехов, полученных на проверке Сотворения Заклинаний. Но даже в случае успешного сопротивления цель может остаться незамеченной, если сделала удачную Проверку Невидимости (Sneaking Test). Невидимых персонажей всё ещё можно обнаружить посредством иных чувств, нежели зрение: например, по запаху или по звукам. Атаки против невидимых целей получают модификаторы за Огонь вслепую (the Blind Fire), если атакующий не может увидеть или ещё как-то почувствовать цель заклинания.

Невидимость действует на разум наблюдателей. Улучшенная невидимость скрывает цель от всех глаз, в том числе и от технических устройств.

Маска (Mask)

(реалистичное, сложное)

Тип: Астральное

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Истинная маска (Physical Mask)

(реалистичное, сложное)

Тип: Физическое

Дальность: Касание

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Для наложения Маски маг должен касаться цели. Внешность цели изменяется соответственно желанию мага, однако размер и общие очертания фигуры сохраняются. Это заклинание может изменить голос, запах, и другие физические характеристики.

Окружающие могут увидеть истинный облик цели только в случае успешного сопротивления заклинанию. Сложность сопротивления равна количеству успехов, полученных на проверке Сотворения Заклинаний.

Маска действует на разум наблюдателей. Истинная маска создаёт иллюзию, которая обманывает и технологические устройства.

Фантом (Phantasm)

(реалистичное, сложное, область)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Фантомный Трид (Trid Phantasm)

(реалистичное, сложное, область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Поддержка

Истощение: Мощь

С помощью этого можно создать правдоподобную иллюзию какого-либо объекта, существа или даже сцены. Маг может сотворить изображение любых явлений, которых когда-либо лицезрел: начиная с цветка и кредстика (credstick) и заканчивая выдыхающим огонь драконом. Однако эта картина не должна быть больше области действия заклинания.

Окружающие могут распознать иллюзию только в случае успешного сопротивления заклинанию. Сложность сопротивления равна количеству успехов, полученных на проверке Сотворения Заклинаний.

Фантом действует только на живых существ, тогда как Фантомный Трид обманывает и технологические устройства.

Затишье (Hush)

(реалистичное, простое, область)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Безмолвие (Silence)

(реалистичное, простое, область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Эти заклинания создают область, где глушатся все звуки. Атаки, основанные на силе звука, направленные в зону действия заклинания или происходящие внутри неё, равно как и способности живых существ, действующие схожим образом (например, Paralyzing Howl) получают -1 за каждый успех проверки Сотворения Заклинания.

Окружающие могут слышать звуки, которые раздаются из области действия заклинания или изнутри неё только в случае успешного сопротивления заклинанию.

Затишье— астральное заклинание и действует только на живых существ и магические умения, основанные на звуке. Безмолвие действует и на технику, а потому весьма полезно, когда нужно заглушить сигнал тревоги, устройства слежения, звуковые локаторы и переговорные коммуникации, или блокировать атаки звукового оружия.

Бесшумное Передвижение (Stealth)

(реалистичное, простое)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость
Длительность: Длительное
Истощение: Мощь – 2

Бесшумное передвижение приглушает звуки, исходящие от цели, причём неважно, полагается слушатель на естественный слух или улучшил его имплантами. Цель заклинания двигается бесшумно или почти бесшумно. Однако издавать шум могут предметы, которых цель не касается напрямую. Например, если персонаж, на которого наложено *бесшумное передвижение*, постучит в дверь, то заклинание заглушит звук; но если он откроет её пинком, то удар о стену и пол будет слышен.

Слышать цель могут только те, кто успешно воспротивился действию заклинания. Просто сделайте одну проверку Сотворения Заклинаний и используйте количество успехов в качестве сложности для всякого, кто попытается сопротивляться заклинанию. Даже если сопротивление заклинанию успешно, цель может остаться незамеченной, если её Проверка Невидимости имеет достаточно высокий результат.

ЗАКЛИНАНИЯ УПРАВЛЕНИЯ

Заклинания управления позволяют контролировать, двигать или изменять материю с энергией. Ниже приведены ключевые характеристики всех заклинаний управления.

Наносит урон (Damaging): Количество урона, которые наносят заклинания управления, равно их Мощи (неважно, сколько выпало успехов на проверке Сотворения Заклинаний) и имеют 0 ББ. Для сопротивления этим заклинаниям используются Тело + Броня.

Действует на разум (Mental): Для сопротивления этим заклинаниям используется Логика + Сила Воли. Зафиксируйте количество чистых успехов, поскольку они показывают, как долго вы сможете поддерживать заклинание. Пока заклинание поддерживается, цель может потратить Сложное Действие, чтобы попытаться воспротивиться заклинанию с помощью Логики + Силы Воли, со штрафом к количеству кубов, равному Мощи заклинания. Каждый успех цели убирает один чистый успех мага. Тот, кого маг контролирует, может делать этот бросок даже если не может действовать из-за заклинания. Заклинание заканчивается, когда количество чистых успехов мага снижается до 0.

Жертва ментального контроля может бросить кубы, чтобы распознать магию: пользуйтесь правилами Обнаружения Магии (с. ____). Воздействие некоторых заклинаний очевидно (например, Контроль Действий), тогда как другие чары действуют более тонко (например, Контроль Мыслей) и куда более коварны.

Действует на среду (Environmental): Эти заклинания не действуют на цель прямо. Они накладываются на определённую область, а не на конкретную цель.

Физические (Physical): Эти заклинания действуют на материальные субстанции, и для сопротивления им используются Тело + Сила или Сопротивление Объекта.

Одушевление (Animate)

(физическое)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Всеобщее одушевление (Animate)

(физическое, область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь + 1

Это заклинание заставляет неодушевлённые предметы двигаться. Предмет двигается нормальным для своей формы образом— мяч катится, коврик ползёт, статуи гуманоидов идут и т.д. Оживлённым таким образом предметам недостаёт гибкости, а потому цельные объекты вроде статуй двигаются немного неуклюжей, шаркающей походкой. Количество чистых успехов должно превышать Сопротивление Объекта; большие объекты (весом больше 200 килограмм) получают +2 к Сопротивлению за каждый полные 200 килограмм веса. На контроль объекта тратится всего лишь Простое Действие; также объекту можно приказать продолжать движение и сосредоточить внимание на чём-то другом. Над движениями объекта у вас самый общий контроль, и вы не можете управлять его частями его «тела» (для тонкого контроля вам потребуется заклинание вроде Волшебных Пальцев, с. ____). Какое расстояние объект преодолевает за раунд, решает ведущий игры, но оно не может превышать количество метров, равное Мощи заклинания. Если объект кто-то держит, то вам необходимо выиграть Встречную Проверку: удвоенная Мощь вашего заклинания против Сила + Тело удерживающего, чтобы вырвать у него цель. Если объект закреплён, то для управления им вам нужно выиграть Встречную Проверку: удвоенная Мощь заклинания против порога, указанного ведущим игры.

Одушевление действует на один объект. Всеобщее Одушевление действует на область, так что маг может заставить двигаться несколько объектов (например, кучу мётел в комнате).

Доспех (Armor)

(физическое)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь - 2

Это заклинание создаёт вокруг цели светящее поле магической силы, которое защищает от Физического Урона. Оно даёт Броню (Armor), равную количеству успехов проверки Сотворения Заклинаний, которая складывается с бронёй цели. При подсчёте

нагрузки брони (armor encumbrance) такой магический доспех не учитывается (см. Armor and Encumbrance, с. ____).

Контроль действий (Control Actions)

(действует на разум)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь - 1

Контроль толпы (Control Actions)

(действует на разум, область)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь + 1

Вы берёте под контроль тело вашей цели, управляя ей, как марионеткой. Заклинание не манипулирует разумом цели, только телом. Используйте ваши собственные навыки, когда заставляете цель делать что-либо. Также это требует траты Сложного Действия.

Контроль Действий затрагивает только одну цель. Контроль Толпы управляет всеми живыми существами в области действия заклинания. Жертвами этого заклинания маг может управлять как по отдельности (на каждую тратится отдельное действие), так и отдавать приказы всей группе (одно действие на всех).

Контроль Мыслей (Control Thoughts)

(действует на разум)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь - 1

Контроль Мыслей Толпы (Mob Mind)

(действует на разум, область)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь + 1

Маг захватывает контроль над разумом цели, управляя течением её мыслей. Маг может отдавать мысленные команды, тратя на это Стандартное Действие, и цель вынуждена будет подчиняться так, как будто это была её собственная идея.

Контроль Мыслей действует на одну цель, тогда как Контроль Мыслей Толпы воздействует на всех живых существ в области действия заклинания. Жертвами Контроля Мыслей Толпы можно как управлять по отдельности (тратя на каждого отдельное действие), так и отдавать приказы всей группе (одно действие на всех).

Бросок (Fling)
(физическое, наносит урон)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Длительность: Мгновенное
Истощение: Мощь – 2

Это заклинание позволяет посредством телекинеза метнуть один предмет, масса которого в килограммах не превосходит Мощь заклинания. Сделайте Проверку Сотворения Заклинаний вместо обычной проверки Дальнего Боя (Ranged Combat Test) для того, чтобы попасть в цель, а при расчете количества урона и дальности используйте Магию вместо Силы. Дальность броска такая же, как у броска гранаты (см. Таблицу дальности (Range Table), с. ____).

Ледяной Покров (Ice Sheet)
(действует на среду, действует на область)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Длительность: Мгновенное
Истощение: Мощь

В области действия этого заклинания земля покрывается коркой льда. Персонажи, которые двигаются через эту область, должны сделать успешную проверку Проворства + Реакции с порогом равным количеству успехов Проверки Сотворения этого Заклинания, чтобы не упасть. Транспортные средства должны немедленно сделать Проверку Аварии (Crash Test) (с. 201). При комнатной температуре лёд тает со скоростью 1 квадратный метр в минуту (быстрее, когда тепло, медленнее, если холодно, или вообще не тает, когда температура ниже нуля).

Воспламенение (Ignite)
(физическое)
Тип: Физическое
Дальность: Видимость
Длительность: Постоянное
Истощение: Мощь – 1

Заклинание Воспламенения ускоряет процессы на молекулярном уровне, в результате чего, когда эффект заклинания становится постоянным, цель воспламеняется. В случае, если цель — предмет, то маг должен превзойти своей

Проверкой Сотворения Заклинаний кубы Соппротивления Объекта цели. Загоревшаяся цель горит, как если бы была подожжена естественным образом, пока не сгорит или не погаснет.

В случае, если это заклинание применяется против живых целей, то используйте встречную Проверку Сотворения Заклинаний + Магия [Мощь] против Тела + Реакции. В случае успеха цель охватывает огонь (Урон Огнём (Fire Damage), с. ____).

Внушение (Influence)

(действует на разум)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость

Длительность: Постоянное

Истощение: Мощь – 1

Вы вкладываете в разум цели одно-единственное указание, подобие сильной постгипнотической команды. Например, вы можете внушить цели, что ФиззиФлюид— лучший напиток на рынке, заставить забыть имя лучшего друга, или открыть вам запертую дверь. Цель воспринимает внушение, как свою собственную идею. Если она столкнётся с тем, что идея не соответствует действительности (например, ФиззиФлюид не покажется цели вкусным), то может попытаться преодолеть внушение, используя правила преодоления ментальных воздействий (overcoming mental manipulations) (с. ____). В любом случае, внушение прекращает действовать через количество минут, равное чистым успехам мага.

Левитация (Levitate)

(физическое)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Левитация позволяет вам с помощью телекинеза поднимать в воздух и передвигать предмет или живое существо. Вам нужно преодолеть порог, равный массе предмета, поделённой на 200 килограмм (округляется в большую сторону). За Боевой Раунд вы можете переместить цель заклинания на количество метров, не превышающее Мощь заклинания. Вы должны видеть точку пространства, куда перемещаете цель.

Если вы пытаетесь поднять в воздух живое существо против его воли, или предмет, который живое существо держит, то оно может воспротивиться заклинанию, сделав Проверку Силы + Тела против Проверки Сотворения Заклинания, сделанной магом. Вы можете использовать это заклинание, чтобы поднять в воздух себя самого, если вам нужно оглядеть местность с высоты или вы хотите насладиться прыжками без парашюта.

Свет (Light)

(действует на среду, действует на область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 4

Заклинание создаёт источник света, который освещает радиус, равный Мощи заклинания в метрах. Источник возможно перемещать. Заклинание нельзя использовать для ослепления цели, однако он уменьшает модификаторы видимости в темноте (darkness visibility modifiers). Каждый успех Проверки Сотворения этого Заклинания уменьшает штраф за темноту на 1.

Волшебные Пальцы (Magic Fingers)

(физическое)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Волшебные пальцы позволяют посредством телекинеза брать предмет или взаимодействовать с ним так, как если бы у заклинателя была невидимая рука. Значение Силы и Проворства манипуляций равно количеству успехов Проверки Сотворения Заклинаний + Магии. Управляя «руками», вы можете использовать навыки, пределом при этом считайте Мощь вашего заклинания. Заклинание не даёт полного контроля над движениями, а потому даже такие простые задачи, такие, как поднять монетку с пола, могут потребовать проверки (на выбор мастера). Вы можете сражаться, вскрывать замки или производить какие-то другие действия, как если бы делали то же самое реальными руками. Маг с помощью этого заклинания может манипулировать предметами, которые видит; однако если вы хотите в один момент времени манипулировать несколькими предметами, то они должны находиться друг от друга не дальше метра с небольшим («руки» нельзя разводить в стороны шире, чем свои собственные руки). Это заклинание может оказаться весьма на руку (извините за каламбур, мы не специально), когда возникает необходимость обезвреживать бомбы или делать другую работёнку, от которой лучше держаться на безопасном расстоянии.

Астральный барьер (Mana Barrier)

(действует на среду, действует на область)

Тип: Астральное

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Астральный барьер создаёт невидимый барьер магической энергии. Значение барьера (barrier rating) равно количеству чистых успехов мага, а в остальном он подчиняется стандартным правилам для астральных барьеров (с. ____). Барьер беспрепятственно пропускает живых существ или материальные объекты, но задерживает духов, талисманы, существ с двойственной природой (dual beings), и заклинания плана бытия, на котором был сотворён сам барьер (в физическом мире или в астральном). Если астральный барьер был сотворён в астрале, он также не пропускает астральные сущности (astral forms) и скрывает то, что внутри, от посторонних глаз.

Силовой барьер (Physical Barrier)

(действует на среду, действует на область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 1

Это заклинание создаёт сияющее полупрозрачное силовое поле, которое за каждый успех получает 1 очко к значению Брони и Конструкции (Structure). Вы можете создать барьер в форме купола: его радиус и высота будут равны радиусу действия заклинания. Или же вы можете создать стену высотой, равной Мощи заклинания в метрах, и длиной, равной Мощи*2, тоже в метрах.

Силовой барьер создаёт материальную стену. Через него может пройти то, что размером с молекулу или меньше, например, воздух или другие газы. Стена полупрозрачная, но мерцает: считайте это Слабым Туманом (Light Fog) (с. ____). Барьер не блокирует заклинания (не считая штрафов за плохую видимость), если только их эффекты не материальны (как боевые заклинания, требующие прицеливания).

Полтергейст (Poltergeist)

(действует на среду, действует на область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 2

Полтергейст поднимает в воздух небольшие вещи (суммарной массой около килограмма) и заставляет их летать вокруг по хаотичным траекториям. Это накладывает штраф за видимость, аналогичный Слабому Туману (с. ____). Заклинание наносит 2 уровня Оглушающего урона (для сопротивления используются Тело + Броня) каждый Боевой Ход всем, кто находится в области его действия: на них буквально обрушивается град предметов. Полтергейст может нанести больше урона, если использовать его в месте, где царит беспорядок, или же, согласно решению ведущего игры, причинять физический урон, если предметы в области действия заклинания достаточно опасны (например, гвозди или битое стекло). Если в зоне

действия заклинания нет предметов, то его единственным результатом колдовства будет зловещий шум.

Тень (Shadow)

(действует на среду, действует на область)

Тип: Физическое

Дальность: Видимость (Область)

Длительность: Длительное

Истощение: Мощь – 3

Тень создаёт сферическое облако мрака, радиус которого равен Мощи заклинания в метрах. За каждые два успеха заклинание увеличьте штраф за темноту (light penalty) (с. __) на один уровень: 2 успеха— Приглушённый Свет (Partial Light), 4 успеха— Сумрак (Dim Light), 6 успехов— Кромешная Темнота (Total Darkness). Более сильное затемнение, нежели Кромешная Темнота, заклинание создать не может.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ (Counterspelling)

Противостояние заклинаниям наделяет мага, во-первых, **защитой от заклинаний**, во-вторых, умением **рассеивать заклинания**.

ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ (Spell Defense)

Защита от заклинаний позволяет защитить от вредоносного колдовства как себя самого, так и других, если вы того желаете (вы должны видеть дополнительные цели; используйте те же правила, что и при прицеливании заклинаниями). Для того, чтобы применить эту способность, необходимо потратить Свободное Действие (Free Action), или, если у вас нет свободного действия, Прерывающее действие (Interrupt Action), которое понизит ваше Значение Инициативы (Initiative Score) на 5. Каждый Боевой Ход у вас есть определённое количество кубов для защиты, равное значению вашего навыка Противостояние Заклинаниям. Когда кто-то колдует, вы можете использовать эти кубы (как все сразу, так и часть), чтобы защититься от заклинания. Каждый раз, когда вас атакуют заклинанием, вы решаете, сколько кубов потратить, и сколько людей (включая вас самого, если того желаете) получит бонусы от кубов. Количество людей, которых вы можете защищать в один момент времени, не может превышать значение вашей Магии. Кубы защиты от заклинаний добавляются к броскам сопротивления тех, кого вы хотите таким образом прикрыть. Потраченные на защиту кубы восстанавливаются в начале каждого Боевогохода.

Пример

Команда Хорды сражается бандой колдунов. Её навык Противостояние Заклинаниям имеет значение 7, что даёт ей в начале каждого Боевогохода 7 кубов для защиты от заклинаний. В начале Боевогохода в неё бросают Стрелу Маны, и она

решает использовать три куба, чтобы отразить её. Она добавляет 3 куба к Проверке Защиты против заклинания.

Второй маг из числа противников решает швырнуть в команду Хорды огненный шар. Она решает использовать 4 оставшихся куба для того, чтобы защитить от этого заклинания не только себя, но и членов своей группы. Это означает, что Хорда и все её соратники получают 4 бонусных куба к Проверке Защиты. После этого она остаётся без кубов Противостояния Заклинаниям, и если противники снова используют магию, то её команде и ей самой придётся справляться без помощи навыка Противостояние Заклинаниям.

РАССЕИВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (Dispelling)

Рассеивание используется, чтобы прервать действие длительного или ускоренного (quickened?) заклинания. Проверка Рассеивания— встречная проверка вашего Противостояния Магии + Магии [Астральный] против Мощи + Магии (+ Карма, которая была потрачена на ускорение действия заклинания— если она была потрачена) противника. Некоторые талисманы могут дать бонус к проверке. Также вы можете использовать реагенты, чтобы изменить предел проверки. Каждый успех Проверки Рассеивания отменяет один успех, полученный противником на Проверке Сотворения Заклинания. В некоторых случаях это уменьшит эффективность заклинания (например, в случае заклинания Тень может измениться модификатор видимости). Если количество успехов упало до 0, заклинание прекращает действовать. После чего вы получаете урон от Истощения так, как будто сами творили это заклинание: Физический урон, если Мощь заклинания была выше вашей Магии, Оглушающий, если ниже.

Можно рассеять и ритуал, есть он обладает характеристикой «заклинание» и ещё не закончился, то есть либо поддерживается, либо его проведение занимает какое-то время. Сделайте встречную проверку Противостояния Заклинаниям + Магии [Астрал] против количества кубов, равного сумме Мощи заклинания и атрибутов Магии всех участников ритуала. Каждый чистый успех этой проверки уничтожает один успех этапа завершающего этапа (sealing step). Вы получаете количество Истощения, равное удвоенному количеству ваших успехов (не чистых успехов!) встречной проверки. Вы получаете оглушающий урон от Истощения, но если Мощь ритуала больше значения вашей Магии, то урон становится физическим.

ТАБЛИЦА СОПРОТИВЛЕНИЯ ОБЪЕКТОВ (OBJECT RESISTANCE TABLE)

Тип	Кубы
Естественные объекты <i>Деревья, земля, непроцеженная вода, обработанное руками дерево, изделия из металла холоднойковки</i>	3
Примитивные промышленные изделия и материалы <i>Кирпич, кожа, простой пластик</i>	6
Высокотехнологичные изделия и материалы <i>Высокотехнологичный пластик, сплавы, электрооборудование, сенсоры</i>	9

МАГИЯ РИТУАЛОВ (RITUAL SPELLCASTING)

В отличие от заклинаний, которые можно сотворить быстро, ритуалы длятся значительное количество времени. Это даёт возможность манипулировать потоками маны так, как заклинания не позволяют. Ритуалы изучаются отдельно и стоят очки Кармы (также, как заклинания и алхимические рецепты). Ритуал возможно проводить как в одиночку, так и совместно с другими металюдьми. Заклинания, изученные обычным способом, могут использоваться как часть некоторых ритуалов: например, в ходе ритуала Удалённого Заклинания (с. __) вы можете использовать известное вам боевое заклинание, вам не придётся тратить Карму на то, чтобы изучить его отдельно, специально для ритуала (в этом отношении у ритуалов преимущество над алхимией).

Проведение ритуала включает в себя следующие этапы:

ЭТАП 1: ВЫБЕРИТЕ ЛИДЕРА

У каждого ритуала должен быть руководитель— лидер, осведомлённый, что он проводит ритуал, и способный довести до конца завершающую фазу, которая закрепляет результат ритуала. Остальным участникам не нужно знать ритуал: они просто должны быть согласны на участие в нём. Все эффекты ритуала носят на себе астральную метку (с. __) личности лидера. Каждый участник, который принадлежит к иной традиции, нежели лидер, получает штраф -2 к кубам на все действия во время ритуала. Если вы проводите ритуал в одиночку, то вы и будите лидером.

ЭТАП 2: ВЫБЕРИТЕ РИТУАЛ

После этого лидер должен выбрать ритуал, который будет проводиться. Если это требуется, лидер также выбирает заклинание, которое будет использоваться в ритуале. Если для проведения ритуала необходимо знать определённые заклинания (или заклинания определённой сферы), то достаточно, чтобы их знал лидер.

ЭТАП 3: ВЫБЕРИТЕ МОЩЬ РИТУАЛА

Мощь определяет не только общую эффективность ритуала, но и силу вплетённых в него заклинаний.

ЭТАП 4: ПОДГОТОВЬТЕ МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Ритуал должен поводиться в мастерской мага, соответствующей традиции лидера. Далее мы будем именовать её просто **местом проведения** (foundation). Это может быть стационарная мастерская, или временная, созданная с помощью реагентов

(с. __). Мощь мастерской должна быть равна или превосходить Мощь ритуала. После того, как мастерская будет активирована, участники ритуала не могут покинуть её: иначе ритуал провалится. Исключением является наводчик (spotter), который необходим для некоторых ритуалов.

ЭТАП 5: ПРИНЕСИТЕ ЖЕРТВУ

На этом этапе ритуала вы должны потратить реагенты Мощью, равной Мощи ритуала. Лидер может потратить больше реагентов, чтобы снизить Истощение, которое получит на этапе запечатывания. За каждую единицу, на которую Мощь реагентов превосходит требуемый для ритуала минимум, Истощение тоже снижается на 1, минимум до 2.

Даже если вы не расходуете реагенты, вы всё равно должны потратить некоторое время на то, чтобы подготовить место проведения к ритуалу.

ЭТАП 6: ПРОВЕДИТЕ РИТУАЛ

Собственно, на этом этапе вы и проводите ритуал. Его длительность своя для каждого ритуала (указано в описании ритуала), однако почти всегда она зависит от Мощи ритуала.

ЭТАП 7: ЗАВЕРШИТЕ РИТУАЛ

Последний этап, который вы должны сделать— завершить ритуал. Лидер делает встречную проверку Проведения Ритуалов + Магия [Мощь] против Мощи*2, с Совместной Проверкой (Teamwork test) за каждого из участников. На что влияют чистые успехи, в случае каждого ритуала описано отдельно.

После того, как колдовство действует, все участники ритуала получают количество Истощения, равное удвоенному количеству успехов (имеются в виду не чистые успехи) защищающейся стороны. (Т.е. если вы сделали описанную выше встречную проверку Проведения Ритуалов + Магии против удвоенной Мощи ритуала, у вас выпало 3 успеха, а «у ритуала»-- 2 успеха, то вы получаете один чистый успех ($3-2=1$), но 4 истощения ($2*2=4$). *прим. перев.*). Если количество успехов лидера на проверке Групповой работы выше значения его Магии, то Истощение наносит Физический урон; иначе— Оглушающий.

ПРОВАЛ РИТУАЛА

Есть несколько вещей, из-за которых ритуал может провалиться прежде, чем закончиться, хотя они и случаются редко. Если один из участников ритуала покидает его после этапа 4, однако до того, как ритуал будет завершён, ритуал проваливается. Если лидер выведен из строя (или убит) до этапа 7, ритуал тоже проваливается. Если структура места проведения ритуала каким-то образом повреждена или разрушена после этапа 4, ритуал сорван.

При провале ритуала каждый участник незамедлительно страдает от Истощения. Сделайте проверку Мощи ритуала*2, как если бы ритуал был завершён успешно; количество Истощения равно удвоенным успехам (имеются в виду не чистые успехи) этой проверки, и это Оглушающий урон. Все реагенты, потраченные на этапе 5, пропадают впустую.

ГЛЮКИ

Результатами глюков проверки ритуала могут стать дополнительное Истощение (например, повышение его уровня на 2), повышение Мощи ритуала на 2— но только при расчете его успеха на этапе 7, а может получиться и так, что лидеру придётся завершать его в одиночку. Последствия критического глюка могут быть какие угодно: готовьтесь сражаться с вызванным магическим слугой, или промазать ритуалом мимо цели, или провалиться на другой план бытия через портал, который возник вместо круга исцеления; или к иным, столь же неприятным последствиям, которые придумает для вас ведущий игры.

РИТУАЛЫ

Ниже описаны ритуалы, которые вы можете провести. Ритуалы изучаются таким же образом, как и заклинания (с. ____). В описании некоторых ритуалов, как и в описании заклинаний, указаны ключевые слова: это означает, что к ним применяются особые правила.

Якорь (Anchored): Ритуалы с якорем привязываются к определённому материальному объекту или символическому контракту, который становится фокусом ритуала. Это может быть вещь, которая используется для ритуала специально (например, камень у дверного порога, который может стать якорем оберега), или магический свиток (написанный чернилами, краской, или кровью), или даже само место проведения. Якорь не может быть перемещён из сферы Гайи (то есть за пределы планеты), пока ритуал действует, или же его действие немедленно заканчивается.

Симпатическая связь (Material Link): Для ритуала необходима вещь, позволяющая создать симпатическую связь с целью колдовства: та вещь, которая когда-то была частью цели. Предметы, с помощью которых можно создать симпатическую связь с живыми существами, обладают своим «сроком годности»-- см. врезку «Симпатическая связь», где всё объяснено подробно.

Прислужник (Minion): Этот ритуал создаёт существо, нечто вроде магического подобия робота, которое помогает создавшему его магу. Вне зависимости от обстоятельств, прислужник всегда связан с лидером ритуала. Маг не может иметь больше прислужников, чем значение его Обаяния.

Заклинание (Spell): Этот ритуал используется в связке с заклинанием, известным лидеру ритуала. Некоторые характеристики заклинания в результате этого могут измениться: в описании ритуала вы найдёте подробное описание, как. Если лидер получает какое-то модификаторы благодаря духу-учителю, то они добавляются и во время ритуала. Эти ритуалы уязвимы к рассеиванию заклинаний (с. ____).

Наводчик (Spotter): Если лидер ритуала не видит цель, то ему необходим кто-то, кто будет видеть цель вместо него. Назовём его наводчиком. Наводчик должен быть частью группы, проводящей ритуал, или духом, привязанным к члену этой группы. В любом случае, у него должна быть возможность видеть цель через астрал (astrally perceive the target). Наводчик должен присутствовать в начале ритуала, находиться на месте его проведения, а затем переместиться туда, где он может видеть ауру цели (assense) (неважно, произойдёт перемещение в материальном мире или в астрале). Поэтому он считается исключением из правила «никто из участников не должен покидать ритуал», описанным в этапе 4. Цель не должна проявлять астральную активность (зачастую это даже бывает опасно для наводчика); наводчик просто должен видеть ауру цели, чтобы создать с ней мистическую связь (must be able to assense him to establish the necessary mystic link). Если заклинание действует на область, наводчик должен видеть ауру места, где находится цель. На время ритуала создаётся мистическая связь между астральным телом наводчик и теми, кто проводит ритуал. Если цель замечает наводчика, то она может воспользоваться связью, чтобы отследить местонахождение проводящих ритуал в физическом мире. Наводчик не делает Совместной Проверки вместе с остальной командой, однако также, как и они, страдает от Истощения.

Симпатическая связь (Material Link)

Симпатическая связь создаётся с помощью предмета, который был частью цели. Если цель — неживой объект, то достаточно кусочка от него. Для создания симпатической связи со стеной может быть использован камень из этой стены; картина, которая висела на стене, или другая вещь, которая была внутри дома, но частью стены не была, не может. Если цель — живое существо, то необходим образец его биологических тканей. Однако образцы тканей имеют свойство портиться и становятся непригодными для создания симпатической связи. «Срок годности» волос, крови и других биологических жидкостей, обрезков ногтей и тому подобных вещей — всего лишь несколько часов, тогда как палец или сравнимый с ним по размеру образец тканей будет годен несколько дней, пока аура его обладателя не рассеется, после чего его станет невозможно использовать для создания симпатической связи. Попытка консервации с помощью химических веществ сразу же делает образец непригодным, однако заморозка — нет, и такой образец можно использовать позже.

Проклятие (Curse)

(симпатическая связь, заклинание)

Проклятие позволяет наложить заклинание иллюзии на цель, используя симпатическую связь вместо визуальной, которая обычно требуется. Проклятие может

быть использовано против любой цели, неважно, находится она в поле зрения мага или нет, главное— наличие симпатической связи. Если у заклинания несколько целей, то симпатическая связь должны быть с каждой из них.

В ходе ритуала симпатическая связь считается частью жертвоприношения и неминуемо уничтожается. Заклинание творится обычным способом, со всеми проверками (Совместные Проверки также могут использоваться, если это подходит к ситуации) и Истощением, соответствующем сотворённому заклинанию иллюзии (шестой этап проведения ритуала).

Пока заклинание, сотворённое в ходе ритуала, поддерживается, между целью и участниками ритуала существует мистическая связь. Связь возможно заметить и использовать, чтобы отследить местонахождение тех, кто проводит ритуал, в физическом мире.

Для проведения ритуала требуется количество часов, равное значению его Мощи.

Удалённое заклинание (Prodigal Spell)

(заклинание, наводчик)

Этот ритуал позволяет использовать любое боевое заклинание против цели, которая находится вне зоны видимости вас и вашей команды, с которой вы проводите ритуал. Таким образом можно использовать как те заклинания, что требуют прицеливания, так и те, что не требуют. Заклинания, которые не требуют прицеливания, летят к цели через астрал. Те, которые требуют— летят к цели в материальном мире, и, следовательно, необходимо, чтобы в материальном мире между теми, кто проводит ритуал, и целью, не было преград. Вместе с тем траектория полёта заклинания не обязательно должна быть прямой: оно будет лететь от места проведения ритуала до цели, огибая все препятствия на своём пути.

На проведение этого ритуала требуется количество часов, равное значению его Мощи.

Удалённые чувства (Remote Sensing)

(заклинание, наводчик)

Ритуал позволяет использовать заклинания сферы обнаружения для обнаружения объектов даже на большем расстоянии, чем они обычно позволяют. Зона действия заклинания увеличивается до значения, равного Мощи заклинания * Сумма атрибутов Магия всех участников ритуала * 100 метров. Во время проведения ритуала цель должна присутствовать в месте проведения, однако чувства, которые ей дало заклинание, могут распространяться и за пределы места проведения, пока ритуал поддерживается. Участники ритуала получают ту же информацию, что цель получает с помощью возможностей, которые ей даёт заклинание (например, в случае заклинания Ясновысказывание, они будут слышать то же, что и цель— *прим. перев.*). Если заклинание направлено на какое-то третье лицо (например, в ритуале используется Метальная связь или Ментальное проникновение), вам необходим наводчик, у которого будет зрительный контакт с целью.

На проведение этого ритуала требуется количество часов, равное значению его Мощи. Если какой-то из участников прекращает поддерживать ритуал, он заканчивается.

Оберег (Ward) (якорь)

Ритуал Оберег— один из базовых ритуалов, которому обучены большинство магов. Он позволяет создать астральный барьер (с. __) Мощью, равной Мощи ритуала. Оберег будет охватывать пространство площадью пятьдесят кубических метров * сумма атрибутов Магии всех участников ритуала.

На проведение этого ритуала требуется количество часов, равное значению его Мощи. Оберег существует столько недель, сколько чистых успехов получено на этапе завершения ритуала. Если лидер потратит количество кармы, равное Мощи оберега, оберег становится постоянным.

Защитный Круг (Circle of Protection) (якорь)

Защитный круг— небольшой астральный и силовой барьер. Барьер, несмотря на то, что называется кругом, имеет форму сферы, центр который лежит на якоре, а радиус равен значению Магии лидера в метрах. Круг действует аналогично заклинаниям силового и астрального барьера (с. __) Мощью, равной Мощи ритуала. Астральный барьер имеет двоякую природу.

Этот оберег существует столько часов, сколько чистых успехов выпало на завершающем этапе ритуала. Всё, что находится внутри барьера, включая живых существ, защищено от воздействий материальных объектов извне и магических атак. Если кто-то или что-то изнутри пересекает барьер, он рассеивается. На проведения ритуала необходимо количество часов, равное его Мощи.

Круг Исцеления (Circle of Healing) (якорь, заклинание)

Этот ритуал позволяет использовать заклинания исцеления на нескольких целях одновременно. Несмотря на то, что заклинание называется «кругом», область его действия имеет форму сферы с центром на якоре и радиусом, равным значению Магии лидера в метрах. На проведения ритуала необходимо количество часов, равное его Мощи. Чистые успехи, полученные на завершающей фазе ритуала, используются как чистые успехи заклинания: их получают все, кто находится внутри круга. Круг существует количество дней, равное Мощи ритуала.

Оживление (Renaissance) (якорь, заклинание)

Ритуал поддерживает действие заклинаний управления в области, которую он охватывает. Зона действия заклинания— сфера с центром на якоре и радиусом, равным значению Магии лидера в метрах, а эффективность действия заклинания основана на Мощи ритуала и количестве чистых успехов, полученных на завершающем этапе ритуала.

На проведения ритуала необходимо количество часов, равное его Мощи.

Хранитель (Watcher) (магический слуга)

Хранители подобны обычным духам, но, в отличие от них, зарождаются не на метапланах, а в разуме лидера ритуала. Они— создания из маны, созданные силой воли и участников ритуала. Хранитель может говорить на любом языке, который знают его создатели (как лидер ритуала, так и остальные участники). Хранитель связан только с лидером ритуала и подчиняется его приказам. Хранитель существует количество часов, равное Мощи ритуала, умноженной количество чистых успехов, полученных на завершающем этапе. Навыки хранителя равны половине Мощи ритуала (округление в большую сторону).

Лидер может уничтожить связь между ним и хранителем свободным действием. Хранителей невозможно изгнать или использовать против них противостояние заклинаниям.

На проведения ритуала необходимо количество минут, равное его Мощи.

Хранитель

Призрачное отражение личности мага, призванное для того, чтобы заниматься делами, в которых призрачное отражение способно преуспеть.

Тело: *

Ловкость: *

Реакция: *

Сила: *

Сила воли: Мощь-2

Логика: Мощь-2

Интуиция: Мощь-2

Обаяние: Мощь-2

Астральная инициатива: (Мощь*2) + 1к6

Навыки: Assensing, Astral Combat, Perception

Способности: Astral Form, Manifest, Search, Sapience

* У хранителей нет материального тела.

Гомункул (Homunculus) (Магический слуга)

Маг может вдохнуть искру жизни и разума в искусственно созданное тело, создав тем самым гомункула. Гомункул имеет физическое воплощение, однако не слишком

умён. Существо понимает те языки, которые знают его создатели (как лидер, так и остальные участники) и носит на себе слабый отпечаток личностей тех, кто его создал.

Для проведения ритуала вам необходим какой-то неодушевлённый предмет. Несмотря на то, что слово «гомункул» означает «человечек», предмет не обязательно должен иметь форму гуманоида: среди шаманов, например, распространены оживлённые статуэтки животных; и не стоит недооценивать оживлённого удлинителя! Максимальный вес гомункула равен $10 * \text{Мощь ритуала}$ килограмм, и он получает ограниченную гибкость (такую же, какую даёт заклинание Одушевление, с. __) на время действия ритуала. Какой бы материал для гомункула вы не использовали, кубы будут прибавляться ко Встречной Проверке Ритуала со стороны ритуала. (Например, если вы пытаетесь сделать гомункула из камня, Сопротивление Объекта которого равно 3, то на завершающей стадии ритуала участники ритуала и лидер будут делать Совместную Проверку Проведения Ритуалов + Магии против Мощи ритуала*2 + 3, а не просто против Мощи ритуала*2. *Прим. перев.*).

Гомункул выполняет команды лидера ритуала настолько точно, насколько может, учитывая его физические ограничения. Управлять гомункулом— это не то же самое, что управлять духом. Дух обладает интуицией и интеллектом, гомункул просто подчиняется приказам, а невыполнимые задачи повергают его в отчаяние. Гомункул существует количество дней, равное Мощи ритуала, умноженной на количество чистых успехов, полученных на завершающем этапе. Навыки гомункула равны половине Мощи ритуала (округление в большую сторону).

На проведения ритуала необходимо количество часов, равное его Мощи.

Гомункул

Материальный слуга для выполнения повседневных работ.

Тело: *

Ловкость: Мощь-2

Реакция: Мощь-2

Сила: Мощь

Сила воли: 1

Логика: 1

Интуиция: 1

Астральная инициатива: (Мощь + 1) + 1к6

Движение (Movement): 15/30

Навыки: Assensing, Astral Combat, Perception, Unarmed Combat

Способности (Powers): Sapience

* Тело магического слуги равно значению Конструкции (Structure rating) материала, из которого он сделан.

ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Новые заклинания, ритуалы и заклинания для алхимических соединений (с.__) можно выучить двумя способами: во-первых, вы можете изучить формулу заклинания; во-вторых, вы можете найти наставника, который вас обучит (это может быть как дух,

так и другой Пробуждённый). Некоторым магам повезло иметь библиотеку свитков и ритуалов, передававшихся из поколения в поколение. Или у них может быть Пробуждённый родственник, который учит их новым заклинаниям. Для остальных Пробуждённых есть онлайн-сообщества вроде Спеллсурс (SpellSource) или Мэджикнет (Magiknet), где можно найти собрание формул, разработанных самыми разными традициями. Эти сообщества обычно поддерживаются одной или несколькими корпорациями, и, как следствие, их невозможно использовать, если у вас нет легального ГРЕХа и лицензии на практику магии. Маги с лицензией частенько ведут теневой бизнес, обучая магов без лицензии, зарабатывают пару лишних ньюен, передавая свои знания менее опытным металюдям.

Если вы хотите обучаться один, можете приобрести формулу заклинания (цены см. в секции Магические Товары, с. ____). Если вам нужен учитель из плоти и крови, их можно нанять за цену размером *Навык Обучения * стоимость формулы* ньюен. Недёшево, но обычно окупает все звеняшки, которые вы на это дело выложили. В любом случае вам необходима мастерская вашей традиции.

Если у вас есть мастерская и формула либо наставник, вы можете попытаться выучить заклинание. Сделайте Проверку Изучения: Простую Проверку Сотворения Заклинаний (или Проведения ритуалов, или Алхимии) + Интуиция [Мощь магической мастерской]. На изучение заклинания уходит количество времени, равное 12 / количество успехов, полученных на описанной выше проверке. Если у вас есть наставник, то он или она могут сделать Проверку Обучения (с. ____), чтобы добавить дополнительный куб к вашей Проверке Изучения. По истечении времени, необходимого для обучения, потратьте 5 Кармы чтобы выучить заклинание или рецепт алхимического соединения.

На бросок накладываются модификаторы за ранения, за поддержку длительных заклинаний, плохие условия и тому подобное. Если вы формула, которую вы используете, принадлежит другой традиции, вы получаете штраф -4 к Проверке Изучения.

Изучая заклинание, вы должны посвящать этому занятию не менее восьми часов каждый день, в противном случае попытка проваливается и вы должны начинать сначала. Если на Проверке Изучения вы не получили ни одного успеха, то попытка тоже проваливается. При провале Карма не тратится, однако все деньги, которые вы потратили на обучение, пропадают впустую.

ВОРОЖБА (conjuring)

Ворожба— искусство вызывать, изгонять и контролировать независимых астральных созданий, называемых **духами**. Вызов заставит духа явиться к магу и выполнять его задания; Привязка позволит сделать духа слугой на долгое время; и, наконец, Изгнание избавит от духа или разрушит его.

ВЫЗОВ (Summoning)

Вы можете призвать духа любого вида, который позволяет ваша традиция (см. с. ____). Вызов духа— Сложное Действие. За один присест можно вызвать только одного духа, и он не будет находиться рядом с вами вечно. Дух вернётся туда, откуда был призван, когда выполнит задание, которое дал ему заклинатель, или на рассвете либо закате (в зависимости от того, что придёт первым).

Ниже описано, как вызывать духов.

ЭТАП 1: ВЫБЕРИТЕ ВИД ДУХА И МОЩЬ

Вы можете призвать духа только того вида, который вам позволяет традиция; большинство традиций позволяют вызывать духов пяти видов. Также вам нужно выбрать Мощь духа (чем она больше, тем сильнее дух), но она не может превосходить значение вашей Магии, умноженное на 2. Если вы призываете духа с высокой Мощью, он может обладать дополнительными способностями (optional powers): одна способность за каждые 3 полных очка Мощи (то есть духи Мощью 1-2 не обладают дополнительными способностями, у духов мощностью 3-5 есть одна дополнительная способность, у духов мощностью 6-8 две дополнительных способности и так далее). Когда дух призван, набор его дополнительных способностей не может быть изменён.

ЭТАП 2: ПОПЫТАЙТЕСЬ ВЫЗВАТЬ ДУХА

Сделайте Встречную Проверку вашего Вызова + Магии [Мощь] против Мощи духа. Вы можете использовать реагенты, чтобы изменить предел этой проверки (см. Реагенты, с. ____). Если вы не получаете ни одного чистого успеха, дух не появляется. В противном случае дух возникает неподалёку от вас в астрале, и за каждый чистый успех вы можете дать ему одно задание (service). То, какие задания может выполнять дух, зависит от вида духа, его Мощи и его сил (см. Задания для духов, с. ____).

ЭТАП 3: СОПРОТИВЛЯТЕСЬ ИСТОЩЕНИЮ

Вне зависимости от того, успешно вы призвали духа или нет, вы должны сопротивляться Истощению. Вы получаете Уровень Истощения, равный удвоенному количеству успехов (имеются в виду не чистые успехи) проверки сопротивления духа. Минимум Уровень Истощения равен 2. Если Мощь духа выше значения вашей Магии, Истощение наносит физический урон; иначе— оглушающий.

ГЛЮКИ

В результате глюков маг может призвать духа иного типа, нежели намеревался (однако вид духа по-прежнему должен соответствовать традиции), духа меньшей Мощи (однако проверка всё равно совершается против Мощи, духа с которой заклинатель планировал вызвать), или дополнительное Истощение (обычно +2 к Уровню Истощения). В случае критического глюка добрый ведущий может просто увеличить Уровень Истощения, которому будет сопротивляется маг, вдвое, или вообще

не позволить проверки сопротивления. Более строгий (читай: злобный) ведущий игры столкнёт мага с духом той же Мощи, что заклинатель и предполагал вызвать, однако не подчиняющимся ему и жаждущим душевно «поговорить» об использовании рабского труда духов.

СОВМЕСТНЫЙ ВЫЗОВ ДУХА

Призывая духа, маги могут работать в команде. Все призывающие должны быть способны призывать духов этого вида; те маги, которые принадлежат к иной традиции, нежели лидер, получают -2 к проверкам. Команда использует обычные правила Совместных Проверок (с. __), и все её члены получают одинаковый уровень Истощения, равный удвоенному количеству успехов (имеются в виду не чистые успехи) Проверки сопротивления духа вызову. Выбирайте лидера мудро: в случае успеха вызова именно ему будет подчиняться дух.

ОТНОШЕНИЯ С ДУХАМИ

Отношения между магом и призванным им духом сильно зависят от традиции персонажа. Разные шаманские традиции обычно предполагают некое приношение духам в обмен на их службу, причём этим приношением не обязательно должны быть реагенты. Даром духу могут быть вещи (например, благовония, листья, пиво, или зажжённые свечи), добрые слова (например, прославление, песня, рассказ, или просто беседа) или обещание (например, защитить лес или следить за порядком в общине). Некоторые маги считают такое ритуальное подношение подарком, другие же — наживкой, на которую ловится дух. Третьи вообще не видят нужды делать приношение.

Истинная природа духов, их облик, и то, по какому принципу они выбираются для вызова, -- предмет ожесточённых споров между учёными-магами Шестого Мира. Единственное, что абсолютно ясно — призванные духи, появляются перед магом в облики, соответствующем описанию в традиции мага. Может быть, это происходит потому, что магия призывающего определяет, какой дух будет призван, или же дух хочет задобрить мага, принимая облик, который тот ожидает. Большинству духов, похоже, нравятся обитатели земного мира, однако точные причина этого неясны, а сами духи не горят желанием делиться информацией.

ПРИВЯЗКА (Binding)

Привязка полезна, если нужно заставить вызванного духа служить вам долгое время. Процесс требует одного часа за каждую единицу Мощи духа и (Мощь * 25) драм (drams) реагентов для привязки. Магу необходимо сделать Встречную Проверку Привязки* + Магии [Мощь] против удвоенной Мощи духа, после чего он получает уровень Истощения, равный удвоенному количеству успехов духа (речь идёт не о чистых успехах); минимум маг получает 2 уровня Истощения. В случае, если выпало

более одного чистого успеха, то за каждый дополнительный успех после первого вы можете дать духу одно дополнительное задание.

Если дух привязан, то он не прекратит служить вам в час рассвета или заката. Служба духа закончится лишь тогда, когда он сделает для мага всё, что тот от него требовал. Привязанного духа можно в любой момент призвать с метаплана или отправить назад в астрал, ожидать указаний; на это маг тратит Простое Действие. Максимальное количество привязанных духов не должно превышать Обаяние мага.

* В оригинале используется навык Вызов, а не Привязка. Навык Привязка там вообще ни разу не используется. Поэтому я решила, что это опечатка, и исправила. Вы предупреждены. *Прим. перев.*

НЕДОВОЛЬСТВО ПРИВЯЗАННЫХ ДУХОВ

Духи— могучие создания, а потому те, кто способен вызывать их, сосредотачивают в своих руках грозную силу.

Свободные духи, помогая магу, используют лишь некоторое из своих возможностей, тогда как привязанных духов астральные узы заставляют выкладываться по полной; это может уменьшить Мощь духа и даже развоплотить его на время.

Привязанные духи считают подобное рабство бесчестным, и временами пытаются разорвать привязку; эти попытки обречены на провал, если только маг не находится на грани смерти. По решению ведущего, дух, которого заставили выполнять очень длинное и/или неприятное задание, может взбунтоваться против магических уз, результатом чего станет штраф -1 ко всем проверкам, пока маг пытается вернуть контроль над духом, подобно тому как хозяин пытается удержать собаку за поводок (духи, кстати, вряд ли будут в восторге от такой аналогии). В любом случае, маг, пытающийся подчинить духа, должен сделать Встречную Проверку Вызова + Магии против Проверки Мощи + Силы Воли духа. Если результаты проверок одинаковы или маг превзошёл духа, дух успокаивается, и продолжает выполнять данное ему задание, не накладывая штрафы на призывающего.

Указанные штрафы накладываются только в том случае, если маг плохо обращается с духом, которого привязал, или же постоянно подвергает его риску: если духа вынудили участвовать в паре стычек, это ещё ничего, но если хозяин бросает его под пули постоянно— дух выходит из себя. По причине подобного истощения магических сил большинство магов предпочитают не дёргать привязанных духов лишний раз. Пока дух пребывает в астрале, связь между ним и магом не оказывает никакого влияния на мага. Вспоминать об этом моменте следует только тогда, когда этого требует отыгрыш роли, или чтобы напомнить героям о штрафах, которые повлечёт за собой жестокость по отношению к духу.

ИЗГАННИЕ (Banishing)

Изгнание— разрыв связи между духом и тем, кто его призвал. Когда связь разорвана, дух возвращается на родной план. Это не то же самое, что разрушение (disrupting) оболочки духа в материальном мире, вынуждающее его вернуться в астрал; конечно, факт, что его оторвали от дела, может раздражать духа, однако это и в половину не столь болезненно, как разрушение (а духи, которых нагроулили какой-нибудь нудной работённой, будут даже благодарны за изгнание).

Изгнание— Сложное Действие. Вы делаете Встречную Проверку Изгнания + Магии [Астрал] против Мощи духа (+ Магии того, кто его вызвал, если это привязанный дух). Вы можете потратить реагенты, чтобы установить предел проверки, с. _____. Каждый чистый успех освобождает духа от одного задания, которые тот должен исполнять. Если количество заданий упало до 0, дух свободен и на следующее же действие покидает материальный мир.

Уровень Истощения, которое получает маг, изгоняя духа, равен удвоенному количеству успехов духа на встречной проверке (имеют в виду не чистые успехи), до минимум 2. Если Мощь духа выше вашей Магии, Истощение наносит Физический Урон, иначе—Оглушающий.

Если у вас и какого-либо другого мага есть действия до того, как дух покинет материальный мир, вы можете использовать Вызов (с. _____), чтобы дух послужил уже вам. В этом случае не важно, позволяет ли ваша традиция вызывать таких духов, поскольку дух уже вызван.

ДУХИ: ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Духи— аборигены астрала, также, как и мы— аборигены материального мира. Они живут в астрале, а их астральные атрибуты равна их Мощи. Духи могут воплощаться (manifest) (с. _____), использовать встральное путешествие (astral travel) (с. _____), и не могут проходить сквозь астральные барьеры, как любые астральные создания. Облик, который принимает дух, находясь рядом с призвавшим его магом, всецело зависит от традиции мага. Огненный дух, вызванный герметистом, будет иметь вид традиционной огненной элементарии, в то время как дух воздуха, призванный шаманом, может выглядеть как орёл или бабочка.

Если дух хочет взаимодействовать с чем-то в материальном мире, вначале ему нужно материализоваться (materialize) (с. _____). Он получает физические атрибуты, соответствующие его виду (Духи, с. _____), и появляется в твёрдом материальном теле, соответствующем его астральному облику; ну, относительно твёрдом— это может быть вихрь ветра или элементаль воды. Материализовавшийся дух имеет двойственную природу, то есть существует одновременно и в астрале, и в материальном мире, а потому может видеть объекты обоих миров— и становиться целью заклинаний как магов, находящихся в материальном мире, так и астральных созданий, например, астральных проекций магов. Материализовавшийся дух использует astral perception (единственный способ восприятия, который его доступен), чтобы как-то воспринимать физический мир. Материальное тело духа размером примерно с метачеловека или меньше, но с человеком его не перепутаешь: черты эфирного создания явные. Гравитация не имеет власти над телом духа— большинство

духов предпочитает держаться ближе к земле только потому, что всё действие происходит там— но вот другие вещи в воздухе могут ему навредить, так что держаться ближе к земле частенько бывает полезно.

Во время боя духи подчиняются обычным правилам, неважно, происходит бой в материальном мире или астрале. Если все уровни Панели Состояния (Condition Monitor) (любого из двух) заполнены, дух переживает болезненное разрушение материальной оболочки и возвращается на родной метаплан. Все преимущества, который он даёт хозяину, потеряны.

Существует множества теорий того, откуда берутся духи; задумаетесь над этим— и вступите спор, который длится уже целую вечность и так никуда и не привёл, потому что фактов, подтверждающих ту или иную гипотезу, мало. Одни считают, что духи— это души существ, когда-то живших на земле, тогда как другие придерживаются мнения, что духи принадлежат иным планам бытия и почти не связаны с материальным миром. А между этими противоположными теориями существует масса промежуточных вариантов. В конце концов, может, стоит оставить попытки познать непознаваемое и довольствоваться следующим: духи живут на метаплане, соответствующим их виду. Они приходят с метаплана в материальный мир, когда их вызывают, и возвращаются назад, когда это станет возможным. Конечно, если вы претендуете на премию Воющего Койота за лучшее магическое исследование, продолжаете копать в поисках до ответов, однако в противном случае вам лучше остановиться на том, что уже всем известно.

АСТРАЛЬНАЯ СВЯЗЬ МЕЖДУ ДУХОМ И ПРИЗЫВАТЕЛЕМ

Дух не разговаривает вслух с тем, кто призвал его. Он общается с призывателем телепатически, даже когда находится в астральном пространстве, а потому ему не нужно воплощаться, чтобы получать приказы или передавать информацию. Наличие астральной связи позволяет общаться, даже когда мага и духа разделяет большое расстояние, однако она не позволяет им видеть или слышать друга и не распространяется на другие метапланы. Благодаря связи призыватель узнаёт, если его духа разрушили— в таком случае он чувствует потерю связи.

РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ДУХОМ И ПРИЗЫВАТЕЛЕМ

Максимальное расстояние, на которое вы с духом можете отдаляться друг от друга— значение вашей Магии * 100 метров. Если же что-то заставило вас отдалиться друг от друга на большее расстояние, дух попытается вернуться к вам так быстро, как только это возможно. Если вы посылаете духа на расстояние, превышающее этот максимум, это считается разделением (remote service).

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДУХОВ

Задание— это то, какую помощь вам оказывает дух, по своей воле или нет; одна услуга, которую вы духа просите оказать или требуете от него. Количество заданий,

которые вы можете дать духу, равно количеству чистых успехов, которые вы получили на броске Вызова или Привязки. Когда время службы духа истекает (например, на восходе, если ваш дух не привязан), вы теряете все связанные с ней выгоды.

Задания, которые вы можете дать духу, зависят от того, привязанный он или свободный. Привязать духа тяжело, однако тогда он будет куда более полезен. Каждый пункт в списке— отдельное задание.

ТАБЛИЦА ЗАДАНИЙ ДЛЯ ДУХОВ

Задания для свободных духов:

- Участие в бою (Combat)
- Использование Сил (Power Use)
- Физическая работа (Physical Task)
- Разделение (Remote Service)

Задания для привязанных духов:

- Все задания для свободных духов (Any Unbound Spirit Service)
- Помощь с Алхимией (Aid Alchemy)
- Помощь с Колдовством (Aid Sorcery)
- Привязка заклинаний (Spell Binding)
- Поддержка заклинаний (Spell Sustaining)

ЗАДАНИЯ ДЛЯ СВОБОДНЫХ ДУХОВ

Участие в бою: Дух участвует в бою на вашей стороне. Участие на протяжении всего боя— одно задание.

Использование сил: Дух использует одну из своих сил на цели (или на целях), на которые вы указали. Если это длительная сила, это считается одним заданием, неважно, сколько времени она поддерживается. Если дух использует силу для выполнения других задач (чаще всего это происходит в бою), это не считается отдельным заданием.

Физическая работа: Дух может материализоваться, чтобы выполнить для вас какую-то работу в материальном мире.

Разделение: Если вы посылаете духа сделать какое-то задание на расстояние, превышающее значение вашей Магии * 100 в метрах, это считается разделением. В таком случае дух, когда исполнит задание, освобождён и может вернуться на родной метаплан, даже если у него есть ещё какие-то задания.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРИВЯЗАННЫХ ДУХОВ

Любое задание для свободных духов: Привязанный дух может сделать для вас всё тоже, что и свободный дух. В случае разделения он не покидает вас, а возвращается к вам.

Помощь с Алхимией, Колдовством, и Изучением: Дух может дать количество добавочных кубов, равное его Мощи, к вашим кубам на Проверках Алхимии, Колдовства, Ритуальной Магии (для ритуалов, в рамках которых используются

заклинания) и Изучения Заклинаний, если тип заклинания соответствует тому, с которым в вашей традиции связывается этот вид духа (с. ____).

Поддержка заклинания: Дух может поддерживать заклинание, которое вы сотворили. В таком случае он, а не вы, получает штраф -2 к кубам за поддержку заклинания. Однако дух не может поддерживать заклинание вечно; только на протяжении количества Боевых Раундов, равном его Мощи, за каждое задание *поддержки заклинания*, которое вы ему дали.

(Т.е., например, вы привязали духа мощью 2 и получили три чистых успеха. Один успех вы тратите на то, чтобы дать ему задание *участвовать в бою*; второй и третий— на задание *поддержки заклинаний*. Поскольку Мощь духа 2, он может поддерживать заклинание два раунда; однако поскольку вы дали ему задание *поддерживать заклинание* 2 раза, этот срок увеличивается вдвое, до 4 раундов. Если бы вы дали задание *поддерживать заклинание* трижды, то этот срок увеличился бы до 6 раундов. Прим. перев.)

Привязка заклинаний: Привязка заклинаний— это, по сути дела, то же самое, что поддержка заклинаний, однако длится куда дольше, но дух расплачивается за неё потерей собственной Мощи. Ограничений для срока, который поддерживается заклинания, в этом случае нет, однако Мощь духа безвозвратно падает на 1 за каждый день (даже неполный), который он поддерживает заклинание привязанным. Если Мощь духа таким образом понижается до 0, он исчезает навсегда. Это очень болезненно для духа, и считается жестокой формой насилия; так что прежде чем практиковать подобные вещи, учтите, что новости о ваших злодеяниях распространятся в мире духов быстро.

ДУХИ И ГРАНЬ

У призванных и привязанных духов нет запаса Грани (а даже если есть, они его не используют). Однако при желании вы можете потратить вашу собственную Грань для улучшения Проверок призванных духов.

ДУХИ

Духи— обитатели метапланов. Обычно с ними сталкиваются только тогда, когда их призывает какой-нибудь маг; вместе с тем в материальном мире обитает множество свободных духов. Ниже вы найдёте игромеханическую информацию о шести основных типах духов.

Физические атрибуты: Описанные физические атрибуты дух получает, когда материализуется. Минимальная величина атрибута равна 1, даже если по таблице получается, что она ниже.

Навыки: Ранг навыков, перечисленных в описании духа, равен Мощи духа.

Движение: В материальном мире Шаг (Walking) духов равен Ловкость*2. Бег (Running) равен Ловкость*4. Они могут двигаться в любом направлении, игнорируя законы гравитации. Когда духи используют навык Бег для спинта, они преодолевают дополнительные 2 метра за каждый успех.

Дополнительные силы: За каждый 2 полных очка Мощи дух получает дополнительную способность. Дух не может изменить набор дополнительных способностей, которые у него уже есть.

Духи воздуха

Тело: Мощь-2

Ловкость: Мощь+3

Реакция: Мощь+4

Сила: Мощь-3

Сила воли: Мощь

Логика: Мощь

Интуиция: Мощь

Обаяние: Мощь

Преимущество: Мощь/2

Сущность: Мощь

Магия: Мощь

Инициатива: (Мощь*2) + 4 + 2к6

Астральная инициатива: (Мощь*2) + 3к6

Навыки: Assensing, Astral Combat, Exotic Ranged Weapon, Perception, Running, Unarmed Combat

Способности: Accident, Astral Form, Concealment, Confusion, Engulf, Materialization, Movement, Sapience, Search

Дополнительные способности: Elemental Attack, Energy Aura, Fear, Guard, Noxious Breath, Psychokinesis

Особое: Духи воздуха преодолевают дополнительные 10 метров за успех, когда передвигаются спринтом.

Духи зверей

Тело: Мощь+2

Ловкость: Мощь+1

Реакция: Мощь

Сила: Мощь+2

Сила воли: Мощь

Логика: Мощь

Интуиция: Мощь

Обаяние: Мощь

Преимущество: Мощь/2

Сущность: Мощь

Магия: Мощь

Инициатива: (Мощь*2) + 2к6

Астральная инициатива: (Мощь*2) + 3к6

Навыки: Assensing, Astral Combat, Perception, Unarmed Combat

Способности: Animal Control, Astral Form, Enhanced Senses (Hearing, Low-Light Vision, Smell), Fear, Materialization, Movement, Sapience

Дополнительные способности: Concealment, Confusion, Guard, Natural Weapon
(Drain Value = Force Physical damage, AP —), Noxious Breath, Search, Venom

Духи земли

Тело: Мощь+4

Ловкость: Мощь-2

Реакция: Мощь-1

Сила: Мощь+4

Сила воли: Мощь

Логика: Мощь-1

Интуиция: Мощь

Обаяние: Мощь

Преимущество: Мощь/2

Сущность: Мощь

Магия: Мощь

Инициатива: $(\text{Мощь} * 2) - 1 + 2\kappa 6$

Астральная инициатива: $(\text{Мощь} * 2) + 3\kappa 6$

Навыки: Assensing, Astral Combat, Exotic Ranged Weapon, Perception, Unarmed
Combat

Способности: Astral Form, Binding, Guard, Materialization, Movement, Sapience,
Search

Дополнительные способности: Concealment, Confusion, Engulf, Elemental Attack,
Fear

Духи огня

Тело: Мощь+1

Ловкость: Мощь+2

Реакция: Мощь+3

Сила: Мощь-2

Сила воли: Мощь

Логика: Мощь

Интуиция: Мощь+1

Обаяние: Мощь

Преимущество: Мощь/2

Сущность: Мощь

Магия: Мощь

Инициатива: $(\text{Мощь} * 2) + 4 + 2\kappa 6$

Астральная инициатива: $(\text{Мощь} * 2) + 3\kappa 6$

Навыки: Assensing, Astral Combat, Exotic Ranged Weapon, Flight, Perception,
Unarmed

Combat

Способности: Accident, Astral Form, Confusion, Elemental Attack, Energy Aura,
Engulf, Materialization, Sapience

Дополнительные способности: Fear, Guard, Noxious Breath, Search

Слабость: Чувствительность (Вода, сильная) (Allergy (Water, Severe))

Особое: Духи огня преодолевают дополнительные 5 метров за успех, когда передвигаются спринтом.

Духи людей

Тело: Мощь+1

Ловкость: Мощь

Реакция: Мощь+2

Сила: Мощь-2

Сила воли: Мощь

Логика: Мощь

Интуиция: Мощь+1

Обаяние: Мощь

Преимущество: Мощь/2

Сущность: Мощь

Магия: Мощь

Инициатива: (Мощь*2) + 2 + 2к6

Астральная инициатива: (Мощь*2) + 3к6

Навыки: Assensing, Astral Combat, Perception, Spellcasting, Unarmed Combat

Способности: Accident, Astral Form, Concealment, Confusion, Enhanced Senses (Low-Light,

Thermographic Vision), Guard, Influence, Materialization, Sapience, Search

Дополнительные способности: Fear, Innate Spell (any one spell known by the summoner; Force is limited to spirit's Magic), Movement, Psychokinesis

Духи воды

Тело: Мощь

Ловкость: Мощь+1

Реакция: Мощь+2

Сила: Мощь

Сила воли: Мощь

Логика: Мощь

Интуиция: Мощь

Обаяние: Мощь

Преимущество: Мощь/2

Сущность: Мощь

Магия: Мощь

Инициатива: (Мощь*2) + 2 + 2к6

Астральная инициатива: (Мощь*2) + 3к6

Навыки: Assensing, Astral Combat, Exotic Ranged Weapon, Perception, Unarmed Combat

Способности: Astral Form, Concealment, Confusion, Engulf, Materialization, Movement, Sapience, Search

Дополнительные способности: Accident, Binding, Elemental Attack, Energy Aura, Guard, Weather Control

Слабость: Чувствительность (Огонь, сильная) Allergy (Fire, Severe)

Особое: Духи воды преодолевают вдвое большее расстояние, когда они двигаются в воде.

ЗАЧАРОВАНИЕ (Enchanting)

Зачарование— искусство пробуждать в естественных субстанциях силу первоэлементов и заряжать вещи магией. Зачарованные предметы способны помочь магам в нужный момент или расширить границы их способностей. Зачарование позволяет привязывать к небольшим вещичкам заклинания, создавать магические талисманы, и уничтожать волшебные предметы, получая при этом реагенты.

АЛХИМИЯ (Alchemy)

Хотите создать магический огнемёт? Или, может, суму шести демонов? Тогда вам необходимо постичь алхимию— раздел магии, который позволяет магам заряжать предметы заклинаниями, которые потом можно активировать в определённый момент. Заклинание, заключённое в такое алхимическое соединение (Preparation), зачастую действует слабее, чем если бы оно было сотворено магом, однако соединения более универсальны. Предмет, с которым соединено заклинание, должен быть достаточно маленьким, чтобы маг мог носить его с собой, легко поднимать и манипулировать им. Заряжая предмет, маг всегда меняет его: придаёт ему иную форму, оставляет на нём какие-то пометки. Успешная Проверка Тайного Знания (Arcana) + Интуиции [Ментальный] позволит понять, что перед вами соединение.

Соединения носят на себе астральную метку создателя, которая видна в астрале. Аура и астральная метка создателя рассеиваются тогда же, когда и сотворённое заклинание (с. ____) после активации. Соединения, которые, будучи активированы, поддерживают заклинание, на время его действия приобретают двойственную природу.

Ниже описано, как изготовить алхимическое соединение.

ЭТАП 1: ВЫБЕРИТЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Выберите алхимическую версию заклинания, которое хотите соединить с предметом. Заклинания, которые можно использовать в алхимических соединениях— иная версия заклинаний Колдовства, перечисленных на с. ____; они имеют тот же эффект, то же Истощение, те же ключевые слова и так далее. Алхимические версии заклинаний вы должны изучать отдельно, однако они стоят такое же количество кармы. Вы можете использовать только те алхимические заклинания, которые знаете.

ЭТАП 2: ВЫБЕРИТЕ МОЩЬ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы должны решить, соединение какой Мощи вы создаёте. Мощь работает как предел для соединения: соединения с Высокой Мощью, соответственно, более эффективны, однако вызывают большее Истощение. Максимальная Мощь соединения, который вы можете изготовить, не должна превышать удвоенное значение вашей Магии.

ЭТАП 3: ВЫБЕРИТЕ СОСУД ДЛЯ АЛХИМИЧЕСКОГО СОЕДИНЕНИЯ

Предмет, используемый для создания соединения, называется сосудом (lunchrin). Он должен быть достаточно маленьким, чтобы вы могли поднимать его, перемещать, и различным образом манипулировать. В добавление ко всему, у сосуда не должно быть никакой ауры, поэтому использовать в качестве сосуда живых существ нельзя. Магические манипуляции с высокотехнологичными вещами обычно вызывают сложности из-за высокого Сопротивления Объекта, однако подобные предметы можно заряжать заклинаниями, поскольку сосуд сам по себе не зачаровывается, он лишь становится якорем для алхимического заклинания.

ЭТАП 4: ВЫБЕРИТЕ УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ АЛХИМИЧЕСКОГО СОЕДИНЕНИЯ

Заклинание высвобождается из соединения, когда выполняются определённые условия. Выберите тип условий, при которых соединение будет активироваться:

Команда (Command): Соединение активируете вы. Вы должны находиться в материальном мире (или воплотиться, если используете астральную проекцию), видеть цель (как описано в разделе **Колдовство**, с. __), и потратить простое действие на активацию соединения. Это условие активации также позволяет вам контролировать, кто или что будет целью соединения. Это условие повышает уровень Истощения от соединения на 2. *Команда*— единственное условие активации, которое может быть у соединения с заклинанием исцеления.

Контакт (Contact): Следующее живое существо, которое коснётся соединения, активирует заклинание. Это условие повышает уровень Истощения на 1.

Время (Time): Выберите определённый отрезок времени. Отсчёт начинается с того момента, когда закончится изготовление соединения, и по истечении указанного срока заклинание активируется. Срок не должен превышать Эффективность (Potency) соединения в часах; если же выбранное время оказывается больше этой величины, соединение активируется немедленно. Это условие добавляет +2 к уровню Истощения, которое вызывает создание соединения.

ШАГ 5: СОЗДАНИЕ СОЕДИНЕНИЯ

Когда всё подготовлено, можно начинать изготовление соединения. Процесс занимает количество минут, равное Мощи соединения, и вас никто не должен прерывать. В ходе изготовления соединения вы пишете нём магические формулы, изображаете символы или иероглифы, смешиваете вещества, чтобы создать сосуд—

или совершаете какие-то другие действия соответственно заветами своей традиции. Чем выше Мощь соединения, тем более долгой и сложной будет ваша работа.

Изготавливая соединение, вы можете использовать реагенты, которые будут расходоваться в процессе (для создания связей или подготовки сосуда). В таком случае пределом Проверки будет не Мощь, а количество потраченных драхм реагентов (см. Реагенты, с. ____).

По истечении времени, которое уйдёт на изготовление соединения, сделайте Встречную Поверку Алхимии + Магии [Мощь] против Мощи соединения. Эффективность созданного соединения равна количеству чистых успехов. Если вы не получили чистых успехов, то соединение изготовить не удаётся, время было потрачено впустую, а от Истощения вы всё равно страдаете.

ЭТАП 6: СОПРОТИВЛЯЙТЕСЬ ИСТОЩЕНИЮ

Уровень Истощения соединения такой же, как уровень Истощения заклинания, что в него вложено, плюс дополнительное Истощение в зависимости от выбранного условия активации. Если на Проверке Алхимии вы получили больше успехов, чем значение вашей Магии, Истощение наносит Физический урон, иначе— Оглушающий.

ГЛЮКИ

При глюке соединение будет активироваться в других условиях, нежели вы выбрали; или оно сработает через иной отрезок времени; или при расчете успеха Мощь соединения будет выше (обычно на 2). Если глюк критический— ну, мы не советуем вам пить то, что получилось, чем бы оно ни было. А может, оно взорвётся у вас в руках, когда вы попытаете его передвинуть. Или вас ждут похожие, но столь же неприятные последствия, на выбор мастера. Самой здоровой идеей будет отойти от соединения (или даже отбежать) и держаться подальше, пока срок его действия не закончится.

Пример:

Абби Кадабра собирает пару игрушек для дверевзламывательных дел (V&E job). Обычно она предпочитает не оставлять за собой алхимических следов, однако сейчас этого не избежать. Одно из её соединений— обычный стеклянный шарик, который она хочет зарядить заклинанием Тени Мощью 5, нанеся на него магическую гравировку. Значение её Магии равно 5, навыка Алхимии— тоже 5. Поэтому она начинает создание соединения: выбирает заклинание (Тень) и Мощь (5). Потом она выбирает условия активации: команда. Перед тем, как начать гравировку, она тратит 8 драхм реагентов (это поднимает предел до 8). В течение 5 минут с помощью резца она вырезает на поверхности сферы символы древнего проклятия темноты. Она бросает 10 кубов (Магия + Алхимия) против 5 кубов (Мощь заклинания). Она получает 6 успехов, а противоположная сторона— ни одного. Если бы она не использовала реагенты, то Эффективность соединения была бы снижена до 5 (её ментальный предел), а так она равна 6.

Абби сопротивляется истощению. Уровень Истощения равен 5 (Мощь-2, +2 за условия активации). Поскольку Эффективность равна 6, Истощение наносит физический урон. Но соединение готово, пусть оно и стоило ей толики здоровья и дорогостоящих реагентов.

ЗАВЕРШЕНИЕ ЗАРЯДА

Алхимические соединения — временная форма магии. Эффективность соединения определяет, сколько времени оно будет действовать и насколько сильным будет высвобожденное заклинание. Соединение сохраняет полную эффективность в течение [Эффективности x 2] часов. По истечении этого срока, каждый прошедший час снижает Эффективность на 1. Когда Эффективность падает до 0, соединение прекращает быть магическим предметом, и заклинание потеряно.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОЕДИНЕНИЯ

Когда заклинание высвобождается из алхимического соединения, оно ведёт себя так же, как если бы было сотворено магом. На Проверке Сотворения Заклинаний используется Эффективность соединения вместо навыка Сотворения Заклинаний, и Мощь соединения вместо Магии (хотя пределом продолжает оставаться Мощь). Если заклинание длительное, то оно действует количество минут, равное Эффективности соединения (а в случае постоянного заклинания — пока эффект не станет постоянным). Вы не получаете Истощения, потому что его уже получил алхимик; также на эту проверку нельзя тратить Преимущество.

Цели алхимического заклинания должны находиться в материальном мире. Также имеет значение дальность использованного заклинания:

Касание: Заклинания с дальностью «касание» действуют на существо, которого коснулись соединением. Если соединение соприкасается с более чем одним живым существом, то цель заклинания выбирает либо маг (если соединение активируется по команде), либо она выбирается случайным образом.

Видимость: Если соединение активируется по команде, то цель заклинания выбирает маг, иначе оно действует на ближайшую видимую живую цель. В любом случае, дальность заклинания ограничена (Эффективностью*Мощь) метров.

Область: Сосуд — центр области действия заклинания; область имеет радиус, равный Эффективности соединения в метрах.

ПРИМЕРЫ АЛХИМИЧЕСКИХ СОЕДИНЕНИЙ

- *Заклинание Молния, активирующееся по команде; сосудом соединения служит декоративный цилиндр из дерева, недавно покрытый рисунками атабаски.*

- *Заклинание Огненного Шара, активирующееся по прошествии определённого количества времени; привязано к предсказательному шару, на*

котором серебряным маркером изображена формула внезапного воспламенения.

● *Алхимическое заклинание Касание Смерти*, активируется при прикосновении. Заключено в кредитик, на котором кислотой выжжены иероглифы, складывающиеся в хайку. Соединение оставлено на пустыре, с расчетом на то, что его кто-то поднимет... И тогда...

● *Алхимическое заклинание Молот (Ram)*, активируется по команде, привязано к молоту, на котором высечены посвящённые богу Тору скандинавские руны.

СОЗДАНИЕ ТАЛИСМАНОВ (artificing)

Зачарование позволяет пробуждать элементарную силу, спящую в естественных субстанциях, и наделять предметы магией. В том числе оно позволяет создавать талисманы (focus). В отличие от остальных магических предметов, талисманы можно использовать многократно; это мощные артефакты, которые прочно связаны со своим владельцем. На талисмане лежит сложное, постоянное зачарование: его создание начинается с сотворения магической формулы и заканчивается вложением Кармы. Все фокусы делаются по одинаковой инструкции: сначала необходимо выбрать магическую формулу, потом — найти подходящую телесму (telesma) (предмет, который будет зачаровываться). Затем начинается сам процесс зачарования, по благополучном завершении которого вы получаете оплетённый чарами талисман.

Далее рассказано подробно, как это сделать.

ЭТАП 1: ВЫБРАТЬ ФОРМУЛУ ТАЛИСМАНА

Для создания талисмана требуется магический рецепт, который называется формулой талисмана. Как и все магические формулы, создание формулы талисмана требует использования навыка Тайных Знаний. Эти формулы слишком сложны для метачеловеческой памяти, а потому должны быть записаны определённым образом. Формулу талисмана всегда можно купить в магазинах магических знаний и у магдилеров.

Именно формула определяет тип талисмана (заклинание, дух, способность, оружие и пр.), Мощь, форму (деревянный посох, золотое кольцо, вибронож), и традицию, к которой он относится (герметическая традиция, шаманизм и т.п.). Формулы, которые продают магдилеры, обычно позволяют создавать «традиционные» инструменты мага (палочки, амулеты, рунные мечи и пр.), а потому очень многие маги пытаются создать свои собственные формулы. Мощь формулы должна быть равна или меньше значения вашей Магии; вы не можете создать талисман с Мощью большей, чем ваша Магия.

Если у вас есть желание создать собственную формулу, никто не мешает вам сделать набросок. Создание формулы требует Длительной Проверки (Extended Test) Тайных Знаний + Магии [Астрал] (Мощь*Мощь, 1 день). Завершённая, формула талисмана может использоваться любым магом вашей традиции, чтобы сделать такой

же талисман. Другой маг может переделать формулу для своей традиции, сделав собственную Длительную Проверку Тайных Знаний + Магии [Астрал] (Мощь, 1 день).

ЭТАП 2: НАЙТИ ТЕЛЕСМУ

Прежде чем приступить к изготовлению талисмана, необходимо найти предмет, который выбранная формула позволяет зачаровать. Объект, подготовленный для зачарования, называется *телесма*. Найти необходимую телесму может быть как простой, так и весьма сложной задачей. Если формула позволяет зачаровать нож, то вся «сложность»-- это пойти ближайший магазин сети «Мир оружия» и купить там что-нибудь колюще-режущее. Однако если формула требует флейту, сделанную из костей калифорнийского кондора, вами придётся приложить куда большие усилия, чтобы отыскать нужную вам вещь. Телесмой может служить любой предмет: деревянный жезл, украшенный драгоценными камнями амулет, оружие, машина, камень странной формы, и так далее. Телесму тем легче зачаровывать, чем более естественной, необработанной субстанцией она является, или, напротив, чем более усилий вы приложили, создавая её. Поэтому те маги-зачарователи, кто владеет подходящими для этого навыками, часто создают телесму своими руками.

ЭТАП 3: ПОДГОТОВЬТЕ МАСТЕРСКУЮ

Вам необходима магическая мастерская Мощью, по меньшей мере равной Мощи формулы, которую вы используете, и соответствующая традиции, к которой относитесь и вы, и ваша формула. Прежде чем начинать работу, не забудьте подготовить хотя бы минимальные удобства: вам придётся провести в мастерской немалое время.

ЭТАП 4: ПОТРАТЬТЕ РЕАГЕНТЫ

Во-вторых, вам нужно потратить реагенты. Количество драхм реагентов, которые вам нужно потратить, равно количеству кармы, которое требуется вложить в создание талисмана Мощи, соответствующей формуле фокуса (с. ____); минимальное количество драхм равно Мощи. Эти реагенты расходуются в начале процесса, поэтому даже если изготовление провалилось, они всё равно использованы.

ЭТАП 5: СОЗДАНИЕ ТАЛИСМАНА

После этого вам нужно провести в мастерской количество дней, равное Мощи формулы талисмана. Это время вы тратите на то, чтобы накопить ману, оплести ей телесму, соткав постоянную и прочную связь. Конечно, вы можете делать перерывы в работе и прерываться на выполнение других дел, однако если вы покинете мастерскую, то зачарование неминуемо сорвётся.

После изготовления талисмана начинается самая тяжёлая часть процесса: пробудить его силу. Сделайте Встречную Проверку Создания Талисманов + Магии

[Мощь формулы] против Мощи формулы + Сопротивления Объекта телесмы. Это кульминационный момент многодневного труда в мастерской, а потому вы не можете использовать Преимущество на этой проверке. Чистые успехи этой проверки, если она успешная, становятся Мощью талисмана. В случае глюка вы не можете сопротивляться Истощению на следующем этапе. В случае критического глюка, магия выходит из-под контроля и вы теряете одно очко Сущности: создание талисманов— занятие не для слабых и нетренированных.

ЭТАП 6: СОПРОТИВЛЯЙТЕСЬ ИСТОЩЕНИЮ

Уровень Истощения равен Мощи формулы талисмана, плюс два за каждый успех (имеются в виду не чистые успехи), полученный на Проверке Создания Талисманов со стороны талисмана (т.е. на Проверке Мощи + Сопротивления Объекта. *Прим. перев.*). Если Мощь талисмана получилась выше значения вашей Магии, то Истощение наносит Физический урон. Если вы не потеряли сознание от Истощения, вы можете потратить количество кармы, равное Мощи получившегося талисмана. Это завершит процесс изготовления. Если вы падаете без сознания или не довольны результатом, не тратьте карму и начните сначала (возможно, прежде вам придётся полечиться).

ЧТЕНИЕ АУРЫ ТАЛИСМАНОВ (artifact assensing)

Навык Создания Талисманов также можно использовать для чтения ауры талисмана, чтобы получить информацию о том, кто его создал. Сделайте Встречную Проверку Создания Талисманов + Магии [Астрал] против удвоенной Мощи талисмана. Вы можете использовать чистые успехи, чтобы узнать информацию об ауре изготовителя талисмана (см. *Таблицу чтения ауры*, с.____). Осуществить вторую попытку чтения ауры того же талисмана можно только через день.

СНЯТИЕ ЧАР (Disenchanting)

Навык Снятия Чар позволяет магу временно деактивировать или даже разрушать навсегда связанные с астралом предметы.

Чтобы деактивировать активный талисман, сделайте Встречную Проверку Снятия Чар + Магии [Астрал] против Мощи цели + Магии владельца. Вы можете сделать это, как находясь в материальном мире, так и в астрале, однако вы должны видеть цель. Если вы получили на проверке больше успехов, чем талисман, талисман деактивирован.

Снятие чар позволяет уничтожить талисман, а часть освободившейся маны использовать для перезарядки реагентов. Для разрушения талисмана и получения реагентов необходимо, во-первых, чтобы маг касался его; во-вторых, Встречная Проверка Снятия Чар + Магии [Астрал] против Мощи цели (+ Магии создателя талисмана, если связь между ним и предметом ещё сохраняется и этот создатель— не вы).

Если проверка успешная, фокус прекращает своё существование. Сущность телесмы уничтожена, и использовать её больше нельзя. Высвобожденной маной можно зарядить предметы, соответствующие традиции мага, превращая их в реагенты. Сделайте Проверку Алхимии + Магии [Астрал]. Каждый полученный успех даёт один реагент; количество реагентов, которые можно получить таким образом, не может превышать 1/3 от общего количества реагентов, которые были потрачены на создание талисмана (см. этап 4 Создания Талисманов, с. ____). Этот процесс занимает количество часов, равное Мощи цели.

Снятие чар работает и на алхимических соединениях. Правила описаны ниже, в секции *Разложение*.

Эти Проверки приводят к Истощению; 1 уровень Истощения за каждый успех (имеют в виду не чистые успехи) полученный на Проверке против мага. Если Мощь цели выше Значения Магии мага, то Истощения наносит Физический урон. Если Мощь цели превосходит значение Магии мага вдвое и более, то справиться с этим предметом ему не по силам, и он не может снять с него чары.

РАЗЛОЖЕНИЕ (Disjoining)

Проще говоря, Разложение для Алхимии то же самое, что рассеивание для колдовства. Разложение позволит вам высвободить магическую силу из алхимического соединения, вновь превратив его в обычный предмет, каким он был до зачарования. Чтобы разложить соединение, вам необходимо, во-первых, установить, что перед вами алхимическое соединение, прочитав его ауру (см. с. ____), во-вторых, касаться его. Разложение— Сложное Действие, и вам необходимо сделать Встречную Проверку Снятия Чар + Магии [Астрал] против Мощи соединения + Магии алхимика (плюс карма, если она была потрачена, при наличии у алхимика метамгии закрепления). Каждый чистый успех снижает Эффективность соединения на 1. После этого вы получаете столько Истощения, сколько получили бы, если бы сами изготавливали это соединение.

Разложение химического соединения— рискованное действо: если алхимическое соединение активируется при прикосновении, то при провале Проверки Снятия Чар оно срабатывает мгновенно. Остаётся надеяться, что оно не взорвётся...

АДЕПТЫ (Adepts)

Приход Шестого Мира пробудил у малой части метачеловечества волшебные силы; но ещё меньшая доля пробуждённых обрела способность заряжать маной собственные тела, улучшая физические данные до высот, не доступных обычным металюдям. Их называют физическими адептами (physical adepts), или просто адептами— те, кто не любит говорить много слов за раз. Адепты они известны своей самодисциплиной и стремлением к духовному совершенствованию. Среди них множество атлетов, мастеров боевых искусств, послушников различных религий, гуру йоги и похожих учений, и других, которые ищут способы гармоничного развития тела

и духа, хотят обрести как физическую, так и духовную силу, и именно на это направляют свои мистические способности.

В первые годы, когда человечество столкнулась с магами— теми, кто был способен использовать магические силы для расширения границ физических и ментальных способностей— к адептам относились и в половину не столь подозрительно, как к герметистам и шаманам. Вместо этого они столкнулись с тем, что корпоративные триды породили множество мифов о них и их уникальных способностях. Возведённые на пьедестал, они стали целью для множества людей: одни хотели сразиться с ними и победить, чтобы стяжать славу, другие поклонялись им, надеясь, что они тоже могут обрести похожие способности. Адептам приходится регистрироваться куда реже, чем магам, однако им всё равно необходима лицензия, чтобы покупать магические товары или творить заклинания, если они относятся к числу чрезвычайно редких мистических адептов (*mystic adept*).

Если вы адепт, то на этапе создания персонажа получаете количество Очков Способностей (*Power Points*), равное значению вашей Магии. Очки вы тратите на покупку способностей адепта (*adept powers*). Максимальный уровень вашей способности равен либо значению вашей Магии, либо указан в описании способности. Если значение вашей Магии равно 4, вы получаете 4 Очка Способностей, и, например, можете приобрести только 4 уровня способности *критический удар* (*Critical Strike*) (это будет вам стоить 2 очка способностей).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Некоторые способности адептов принимают форму активных умений, тогда как другие ближе к врождённым качествам. Для того, чтобы способности адептов действовали, их нужно активировать; это имеет свою цену, указанную в описании каждой способности (обычно это трата действия). Если цена не указана, то вам не нужно предпринимать никаких действий, чтобы получать преимущества от способности.

Истощение адепта: Некоторые способности вызывают Истощение. Истощение наносит адептам Оглушающий урон, если в описании не сказано обратное; для сопротивления Истощению используются Тело + Сила Воли.

СПОСОБНОСТИ АДЕПТОВ

Прилив адреналина (*Adrenaline boost*)

Стоимость: 0.25 очков за уровень

Активация: Свободное Действие

Эта способность позволяет вам сделать больше за один Боевой Ход. Активировав *прилив адреналина*, вы получаете +2 к Значению Инициативы за каждый уровень этой способности на этот ход. В начале следующего хода вы столько уровень истощения, равный уровню *прилива адреналина*.

Астральное зрение (*Astral Perception*)

Стоимость: 1 очко

Активация: Простое Действие

Эта способность позволяет вам пробить окно между материальным миром и астралом, и обратить взгляд в иное измерение. Поскольку на время действия *астрального зрения* вы обретаете двойственную природу, вы можете атаковать астральных существ, пока не прекратите использовать эта способность. Используйте обычные правила для астрального зрения (с. ____).

Повышение атрибута [атрибут] (Attribute Boost (Attribute))

Стоимость: 0.25 очков за уровень

Активация: Простое Действие

Вы активизируете внутренние резервы, чтобы исполнить впечатляющие трюки за гранью физических возможностей обычного человека. Эта способность, когда вы её берёте, должна быть связана с одним физическим атрибутом (Ловкостью, Телом, Реакцией или Силой); если вы хотите повышать таким образом несколько атрибутов, то способность нужно покупать для каждого отдельно. Ментальные и Специальные атрибуты с помощью Повышения Атрибутов повысить нельзя.

Когда активизируете эту силу, сделайте Проверку Магии + Уровня этой способности. Каждый успех на проверке повышает значение способности на 1, вплоть до максимума аугментации. Это повышение затрагивает только ваши кубы; Физический Предел и Инициатива не меняются. Способность действует чисто Боевых Ходов, равное удвоенному количеству успехов, которые вы получили на Проверке. Когда действие повышения заканчивается, вы получаете Истощение, равное уровню этой способности.

Чувство Боя (Combat Sense)

Стоимость: 0.5 очка за уровень

Чувство боя даёт вам способность интуитивно ощущать потенциальные угрозы. На проверках защиты от атак в ближнем и дальнем бою вы получаете +1 к кубам на защитных проверках за каждый уровень этой способности. Адептам с этой способностью всегда позволяется сделать Проверку Восприятия, если их могут застать врасплох, и в случае успешной проверки они получают преимущество за то, что были предупреждены.

Критический удар [навык] (Critical strike (skill))

Стоимость: 0.5 очка за уровень

Эта способность улучшает определённый навык ближнего боя: это может быть Unarmed Combat, Clubs, Blades, Astral Combat, или Exotic Melee weapon для одного конкретного оружия. Поднимите Значение Урона ваших атак, когда вы используете данный навык, на 1. Бонусы от Критического Удара складываются с особенностями оружия и другими способностями адептов. Конкретный навык выбирается, когда вы приобретаете эту способность. *Критический удар* можно брать несколько раз, каждый раз— для нового навыка.

Предчувствие опасности (Danger Sense)

Стоимость: 0.25 очка за уровень

Вы инстинктивно ощущаете угрожающую вам опасность, даже если никаких её признаков не видно. Это то самое плохое предчувствие, что посещает героя, когда впереди его ждёт ловушка, тот самый холодок в животе, которая заставляет инстинктивно отпрыгнуть в сторону, уклонившись от опасности. Каждый уровень этой способности даёт вам +1 к Проверкам Неожиданности (Surprise Tests).

Сверхъестественное восприятие (Enhanced Perception)

Стоимость: 0.55 очков за уровень

Эта способность обостряет ваши чувства. За каждый уровень этой способности вы получаете +1 куб ко всем Проверкам Восприятия и Чтения Ауры.

Сверхъестественная точность [навык] (Enhanced Accuracy (Skill))

Стоимость: 0.25 очков

Оружие для вас— продолжение руки. Выберите Боевой Навык (Pistols, Clubs, Heavy Weapons, и т.д.), когда берёте эту способность. Когда вы используете этот навык, добавьте 1 к Ассигасу используемого оружия. Эта способность не может использоваться для улучшения точности Unarmed Combat, однако её можно взять несколько раз, каждый раз для отдельного навыка.

Повышение навыка [навык] (Improved Ability (skill))

Стоимость: 0.5 очков за уровень

Эта способность поднимает Значение определённого Combat, Physical, Social, Technical, или Vehicle навыка на один уровень за каждый уровень данной способности. Вам нужно владеть навыком, чтобы приобрести эту способность, связанную с ним, и также эту способность нельзя приобретать для группы навыков. Максимум, до которого вы можете повысить навык, равен вашему текущему значению навыка*1.5 (округление в большую сторону).

Повышение физического атрибута (Improved Physical Attribute)

Стоимость: 1 очко за уровень

Эта способность позволяет вам поднимать физический атрибут (Тело, Ловкость, Реакцию или Силу). Подобное считается аугментацией атрибута, а потому может увеличить также ваш Физический Предел. Эта способность также позволяет вам поднимать способность выше естественного максимума, вплоть до максимума аугментации.

Увеличение потенциала [предел] (Improved Potential (Limit))

Стоимость: 0.5 очков за уровень

Эта способность позволяет адепту поднять один из пределов (Физический, Ментальный или Социальный) на 1 (возможно, здесь пропущены слова «за уровень». Прим. перев.). Предел выбирается, когда вы приобретаете эту способность. Вы можете брать эту способность несколько раз, каждый раз для нового предела.

Улучшенные рефлексы (Improved Reflexes)

Стоимость: Разная, см. таблицу

Эта способность увеличивает скорость вашей реакции, как *wired relexes*. За каждый её уровень вы получаете +1 к Реакции (это распространяется и на инициативу) и +1к6 кубов инициативы (вплоть до максимума в 5д6). Максимальный уровень улучшенных рефлексов— третий, и этот бонус не складывается с другими бонусами к инициативе, технологическими или магическими.

ТАБЛИЦА УЛУЧШЕННЫХ РЕФЛЕКСОВ

<i>Уровень</i>	<i>Очки способностей</i>
Уровень 1	1.5
Уровень 2	2.5
Уровень 3	3.5

Обострённые чувства (Improved Sense)

Стоимость: 0.25 очков каждое

Эта способность дарует вам обострённые чувства, не характерные для вашего метотипа. Это может быть зрение в сумраке, термографическое зрение, способность слышать высокие и низкие частоты, и так далее. *Обострение чувств* может дать любое улучшение чувствительности, которое способны даровать кибер- и биоимпланты, кроме тех, что прибавляют бонусные кубы к Проверкам Восприятия или требуют для работы беспроводной сети (*needs wireless to work*), или и то, и другое.

В добавок к набору преимуществ, которые могут дать кибер- и биоимпланты, обострённые чувства могут давать следующие способности:

Чувство направления (Direction Sense): Добавляет +2 куба к навыку Навигация во время путешествий. Плюс вы можете, сделав успешную Проверку Восприятия + Интуиции (2), понять, в каком направлении вы двигаетесь, и где находитесь— над уровнем моря или ниже его.

Улучшенное осязание (Improved Tactile): Пальцы адепта ощущают даже самые незначительные неровности на поверхности предмета, благодаря чему он может прочесть написанное на бумаге сообщение, просто потрогав его, по углублениям, оставленным инструментом письма. Даже на листке бумаги, который в момент письма находился под листком, на котором было написано сообщение, адепт способен найти и прочесть следы. Добавьте +2 куба к Проверкам Восприятия, когда используете осязание.

Идеальная нота (Perfect Pitch): Сделав Проверку Восприятия + Интуиции (2), вы можете определить тон музыки, даже если вы её не слышите, а только чувствуете вибрацию. Это не значит, что вы автоматически становитесь хорошим певцом, это значит, что вы поймёте, когда фальшивите.

На глазок (Human Scale): Сделав Проверку Восприятия + Интуиции (2), адепт может определить массу объекта с точностью до грамма, если он а состоянии поднять объект. Это умение будет одинаково полезно как для зазывал на карнавал, так и для

арканоархеологов, которые пытаются определить вес статуи, которую они пытаются сдвинуть с нажимной плиты.

Убийственные удары (Killing Hands)

Стоимость: 0.5 очков

Активация: Свободное Действие

Эта способность позволяет вам наносить летальный урон в рукопашном бою. Поражая цель невооружённой атакой, вы выбираете, какой урон будите наносить: Оглушающий или Физический. *Убийственные удары* можно комбинировать с другими способностями адепта, которые повышают урон в рукопашном бою. Убийственные удары— магическая атака, поэтому они пробивают магическую защиту от атак, такую, как иммунитет к Обычному Оружию (Immunity to Normal Weapons), и могут использоваться в астральном бою адептами с Астральным Зрением.

Кинетика (Kinesics)

Стоимость: 0.25 очков за уровень

Эта способность дарует вам контроль над всеми произвольными телодвижениями во время общения, невербальными сигналами, которые вы бессознательно подаёте, в любой ситуации, даже в самой стрессовой. Кинетика включает в себя контроль над выражением лица, движениями тела и глаз, пульсом, давлением, и тоном— никто не распознает по вашему сладкому голосу, какие эмоции вы испытываете, и что вы говорите, правду или ложь. Добавьте +1 (за уровень? *Прим. перев.*) к кубам, когда сопротивляетесь Социальным Проверкам и попыткам почитать ваши эмоции вроде Judge Intentions, чтения ауры, или тестов на ложь.

Лёгкое тело (Light Body)

Стоимость: 0.25 очков за уровень

Лёгкое тело позволяет вам прыгать на огромное расстояние. Добавьте уровень способности к вашей Ловкости, прежде чем вычислять максимальное расстояние, на которое вы могли прыгнуть. Также добавьте 1 куб за уровень способности к вашим Проверкам Гимнастики (Gymnastics Test), когда прыгаете. Если вы упали откуда-то, при расчете урона уменьшите расстояние падения на количество метров, равное уровню этой способности.

Ловля стрел (Missile Parry)

Стоимость: 0.25 очков за уровень

Активация: Действие Прерывания (-5 к инициативе)

Вы можете ловить в полёте медленные снаряды, вроде стрел, метательных ножей, гранат или сюрикенов. Когда вы используете эту способность, добавьте к кубам защиты против этой атаки 1 куб за каждый уровень *ловли стрел*. Если у вас есть чистые успехи, вы ловите снаряд в воздухе. Для того, чтобы использовать эту способность, вам нужна хотя бы одна свободная рука.

Мистическая броня (Mystic Armor)

Стоимость: 0.5 очков за уровень

Эта способность защищает вас от физических атак. Вы получаете 1 очко Брони за каждый уровень этой способности. Этот бонус складывается с любой другой бронёй, которая на вас. Мистическая броня не повышает вашу нагрузку и защищает от урона во время астрального боя.

Природная стойкость (Natural Immunity)

Стоимость: 0.25 очков за уровень

Добавьте +1 куб за каждый уровень этого навыка на проверках сопротивления токсинам и болезням.

Сопротивление боли (Pain Resistance)

Стоимость: 0.5 очков за уровень

Сопротивление боли позволяет вам игнорировать влияние травм (но не сам урон). За каждый уровень *сопротивления боли* уровень штрафов за раны на вашей Панели Состояния понижается на 1; то есть если у вас есть эта способность первого уровня, вы получаете штраф -1, когда у вас будет 4 уровня урона, а не 3, как обычно. Если у вас есть сопротивление боли второго уровня, то штрафы не будут вас волновать, пока вы не получите 5 уровней урона.

Влияние этой способности распространяется как на Счётчик Физического Урона, так и на Счётчик Оглушающего Урона. Сопротивление боли также поможет вам терпеть боль, если вас пытаются, если на вас наложили болезненное заклинание, если вы заболели и так далее. Каждый уровень способности добавляет вам +2 кубика к проверкам сопротивления страданиям.

Быстрое исцеление (Rapid Healing)

Стоимость: 0.5 очков за уровень

Вы быстро оправляетесь от полученного урона, исцеляя себя с помощью магии. Добавьте +1 куб за каждый уровень этой способности к вашему Телу на Проверках Исцеления. Также добавьте 1 куб за каждый уровень этой способности ко всем проверкам, имеющим своей целью вылечить вас (например, заклинание Исцеления и Первую Помощь), даже если эту попытку предпринимает другой персонаж.

Сопротивление заклинаниям (Spell Resistance)

Стоимость: 0.5 очков за уровень

Вы обладаете врождённым сопротивлением заклинаниям. Добавьте 1 куб за каждый уровень этой способности к Проверкам Сопротивления заклинаниям, ритуальной магии, алхимическим соединениям, или способностью существа Врождённая Магия (Innate Spell) (но не другим способностям существ). Сопротивление заклинаниям никак не влияет на Проверку Сопротивления, если вы не хотите сопротивляться заклинанию.

Передвижение без следов (Traceless Walk)

Стоимость: 1 очко

Вы двигаетесь, не оставляя видимых следов, даже если под ногами у вас снег, песок или тонкая бумага. Соприкосновение ваших конечностей с полом беззвучно (хотя другие звуки, которые вы будите издавать во время движения, эта способность не заглушает), и потому все, кто пытается обнаружить вас, используя слух, получают штраф -4 куба ко всем Проверкам Восприятия. Ваше передвижение не заставляет поверхность дрожать и не активирует сенсоры давления. Вы не можете ходить по поверхности воды и других жидкостей— вы всё же маг, а не чудотворец— однако вы можете идти по глубокому снегу, не проваливаясь. Вас всё ещё можно выследить по следам, не заметным глазу, например, по запаху, однако это тоже сложнее, чем в случае обычного человека: Проверки Выслеживания (Track Tests) получают штраф -2 к кубам.

Управление голосом (Voice Control)

Стоимость: 0.5 очков за уровень

Вы великолепно управляете своим голосом. Вы можете менять высоту, modulation, тон и громкость голоса. Вы можете полностью изменять свой голос, издавать звуки в обычных для метачеловеческого голоса частотах (никакого ультразвука или инфразвука) или говорить голосом другого человека. При попытке обмана человека или системы распознавания голоса сделайте Встречную Проверку Impersonation + Обаяния [Ментальный] против Уровня системы распознавания голоса*2, или против Восприятия + Интуиции персонажа или адепта, которого вы пытаетесь одурачить, добавив к этой проверке количество кубов, равное вашему уровню этой способности.

Вы также можете сделать голос более приятным для собеседника, что даст вам +1 к социальному пределу за уровень этой способности.

Бег по стенам (Wall Running)

Стоимость: 0.5 очков

Активация: Простое Действие

Вы можете пробежать некоторое расстояние по отвесным стенам и другим вертикальным поверхностям. Сделайте Проверку Бега + Силы [Магия]; за фазу действий вам удалось подняться на то количество метров, сколько успехов вы получили. Если хотите преодолеть большую дистанцию, вам нужна ступенька, уступ— что-то, на чём вы можете удержаться, прежде чем снова использовать эту силу. Если вы хотите бежать по вертикальной поверхности параллельно земле (а не вертикально, то есть не вверх), вам нужно использовать эту способность вместе с действием Спринта (с. ____). В конце движения вы падаете на землю, неважно, преодолели вы то расстояние, которое хотели, или нет.

АСТРАЛ (The Astral World)

Помимо материального мира, в котором мы живём и с которым взаимодействуем каждый день, есть и другой мир, невидимый и неосязаемый, но так же оказывающий

влияние на обитателей мира материального. Этот мир называется астралом (astral plane). Он подобен негативу материального мира, где эмоции обретают краски, где реальны только живые существа и вещи, наполненные маной, а обычные вещи подобны зыбким теням.

Потоки магической энергии, маны, пронизывают астрал, соединяют материальный мир с метапланами, подпитываясь от ауры жизненной силы, окутывающей нашу планету и всех её обитателей. Ровное сияние этой ауры постоянно освещает астрал. В астрале можно слышать и видеть вещи, существующие только в материальном мире, однако их очертания расплывчаты: мы видим их через призму эмоционального восприятия людей, которое не ограничивается чисто физиологическим восприятием света и звуков (более того, зачастую такое восприятие вторично). Некоторые вещи или места в астрале предстают не такими, какие они есть в данный момент, а такими, какими были когда-то, потому что на них лежит призрачный отпечаток эмоционально окрашенных воспоминаний людей. Сходство этих отголосков с твёрдыми, материальными объектами, их яркость и долговечность прямо пропорциональны силе эмоций, которые их породили.

АУРЫ И АСТРАЛЬНЫЕ СУЩНОСТИ (Auras & Astral Forms)

Живые существа обычно не обладают астральной активностью, однако всё равно отражаются в астрале, как в зеркале. Подобное отражение называется аурой, выглядит как вибрирующее разноцветное сияние. Неживые предметы похожи на призрачные тени самих себя: серые, безжизненные, неосязаемые.

Все вещи, обладающие астральной активностью— духи, активные талисманы, существа с двойственной природой и т.п.— имеют осязаемое астральное тело. Поскольку они «реальны» в астрале, то ауры у них более яркие и насыщенные. Планета Земля тоже обладает астральным телом, что для многих является доказательством, что наша планета сама по себе, независимо от существ, её населяющих, живое создание (другие же считают, что живой Землю делают её обитатели).

АСТРАЛЬНЫЙ СЛЕД (Astral Signature)

Как правило, маг, творя заклинания или проводя ритуал, оставляет астральные «отпечатки пальцев». Это называется астральным следом, и остаётся на всём, на что воздействовала магия или магические способности. Астральный след может заметить всякий, кто обладает навыком Чтения Ауры. След продолжает существовать в течение количества часов, равного Мощи магии, с момента окончания действия этой магии (заклинания, способности существа, астрального поединка— что бы это ни было), постепенно бледнея и растворяясь. Астральные следы заклинания можно заметить и на цели заклинания, и в месте, где оно было сотворено. На объектах длительного действия, например, на алхимических соединениях и наблюдателях, астральный след присутствует на протяжении всего времени, пока они действуют. На постоянных

магических явлениях, такие, как талисманы, мастерские и круги, астральный след присутствует всегда.

Персонаж может прочитать астральный след, сделав Проверку Магии + Чтения Ауры [Астрал] 3. Это не самая простая задача, поскольку след— сложная смесь магии и эмоциональных отпечатков, испещряющих весь астрал. Успешно прочитанный след можно распознать вновь (возможно, потребуется Memory Test, с. ____). Прочие детали, вроде типа заклинания или навыков мага, зависят от количества чистых успехов (см. Чтение Ауры, с. 142).

Маг, использующий астральное зрение, способен «подчистить» следы временных магических манипуляций (например, колдовства), или ускорить их растворение. Маг может использовать Сложное Действие, чтобы снизить промежуток времени, требующийся следу для растворения на 1 час (ментально «размазывая» след по астральному фону, если позволите так выразиться). Проверки не требуется. Это действие можно использовать несколько раз, пока след не сотрётся полностью. Если след не стёрт до конца, то для любого, кто попытается его прочитать, будет очевидно, что его пытались стереть.

Маги-судебные следователи используют астральные следы, чтобы собирать информацию о магах-преступниках, поэтому будьте осторожнее и не оставляйте следы там, где их с большой вероятностью кто-то увидит.

АСТРАЛЬНОЕ ЗРЕНИЕ (Astral Perception)

Многие Пробуждённые могут смотреть в астрал из материального мира. Это способность называется **астральным зрением**. Это основное чувство, которое используется, когда вы находитесь в астрале: оно позволяет вам «видеть» ауры и другие явления астрала, которые «накладываются» на материальный мир. Астральным зрением владеют далеко не все; из числа металюдей видеть астрал могут только маги и адепты со способностью Астральное Зрение. По сути астральное зрение не имеет ничего общего со зрением— вам не нужны глаза, чтобы видеть астрал— однако это самая простая метафора.

Обладая навыком Чтение Ауры (Assensing), вы можете определять по «цветам» и «яркости» ауры самочувствие или состояние цели. Когда вы смотрите в астрал, вы обретаете двойственную природу (dual-natured), то есть прибываете одновременно в материальном мире и в астрале, и можете взаимодействовать с астральными объектами и сущностями, в том числе и сражаться с ними. Для того, чтобы смотреть в астрал, нужна концентрация, а потому, если вы в это время пытаетесь выполнять какие-то дела в физическом измерении, вы получаете -2 к кубам на все проверки действий в материальном мире.

Несмотря на то, что астральное зрение позволяет Пробуждённому герою чувствовать астрал, интерпретация того, что он почувствовал, требует знаний и опыта. Умение получать информацию о существах или предмете по его ауре называется Чтением Ауры. Если вы хотите узнать об ауре больше, сделайте Простую Проверку Чтения Ауры + Интуиции [Астрал]. Количество успехов определит, насколько много вы узнали (подробнее см. таблицу **Чтения Ауры**, с. ____). Даже не пытайтесь прочитать

ауру, вы всё равно понимаете, что это за аура— аура заклинания, аура ритуала, духа, живого существа, древнего ужаса за пределами человеческого понимания, и т.д.).

Как и в случае обычного зрения, вам не нужно сделать проверку, чтобы видеть очевидное (и поскольку все астральные сущности— яркое, пульсирующее сияние, большинство из них заметить легко). Бросать кубики вам нужно только когда ваша цель прячется или когда вы пытаетесь рассмотреть какие-то детали: тогда вам нужно делать Проверку Чтения Ауры, чтобы определить, что именно вы смогли заметить.

Объекты, не являющиеся волшебными или живыми, не имеют ауры, и в астрале выглядят как серые тени самих себя в материальном мире. Однако они могут заряжаться на некоторое время после контакта с аурами живых существ. Плюшевый медведь в Пустошах может впитать детский ужас, обручальное кольцо— любовь и радость своего владельца, а оружие убийства будет окутано аурой ярости. Подобные отпечатки имеют неясный, расплывчатый вид, однако чтобы увидеть их, нет необходимости читать ауру предмета. Заметьте, что отпечаток остаётся именно на предмете: тридеvisor в офисе, где работники заняты нудной однообразной работой, будет излучать усталость и стресс, даже если в реальности на мониторе отображается любовное письмо.

ТАБЛИЦА ЧТЕНИЯ АУРЫ (Assensing Table)

Успехи	Полученная информация
0	Нет
1	Общая информация о состоянии здоровья цели (здорова, ранена, больна и пр.); информация об эмоциональном состоянии цели (счастливая, грустная, разозлённая и пр.); сведения о том, является ли цель Пробуждённой или обычной.
2	Наличие и местоположение киберимплантов; тип магического явления (огненный элементаль, заклинание управления, фокус способности, ритуал проклятия и т.п.); если вы видели ауру цели, вы можете узнать её, даже если в материальном мире цель замаскировалась или изменилась.
3	Наличие и местоположение альфа киберимплантов (alphaware cyber implants); величина Магии и Сущности цели: выше ли она ваших собственных Магии и Сущности, ниже, или такая же; уровень Мощи цели— ниже ли она вашей Магии, выше или такая же; общая диагностика заболеваний цели (болезней, токсинов), от которых она страдает в данный момент; какие-либо астральные следы на цели.
4	Наличие и местоположение биоимплантов и бета киберимплантов (betaware cyber implants); точную величины Сущности, Магии и Мощи цели; конкретный вид астрального следа (боевое заклинание, алхимическое боевое заклинание, дух воздуха, и т.д.).
5+	Наличие и местоположение дельта имплантов (deltaware), генных модификаций (gene treatments), и наноимплантов (nanotech); точный диагноз заболеваний или токсинов, от которых страдает цель; является ли цели техномантом (technomancer).

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ (Astral Projection)

Если астральное зрение можно сравнить с тем, как вы погружаете лицо в пруд, пытаясь разглядеть, что на дне, то астральная проекция— как если бы вы нырнули в этот пруд. Ваше создание становится астральной сущностью и покидает материальное тело. Астральное воплощение— это ваше отражение в зеркале вашего же разума; физические характеристики воплощения зависят от ментальных атрибутов. Что из этого следует? Ну, в первую очередь то, что вы всегда можете сделать себе шикарную причёску.

Проекция мага может передвигаться по астралу с огромной скоростью, беспрепятственно проходя сквозь материальные объекты вроде дверей, стен и накачанных громил (только если они не обладают двоякой природой). Пока ваш дух бродит по эфиру, ваше тело пребывает в материальном мире, в коматозном состоянии. Ваши тело и душа всё ещё соединены, так что любой урон, нанесённый вашему телу или разуму, чувствуют оба. Использовать астральную проекцию могут только маги-универсалы.

Пребывая в астрале в виде астральной проекции, вы используете астральное зрение вместо обычного зрения и остальных чувств, а потому можете видеть ауры живых существ. Ауры сами по себе не позволяют создать мистическую связь с целью, необходимую, если вы хотите наложить на цель заклинание. Таким образом, эффект всех заклинаний, сотворённых в астрале, не выходит за пределы астрала; то же верно и в отношении заклинаний, сотворённых в физическом мире.

ТАБЛИЦА АСТРАЛЬНЫХ АТТРИБУТОВ

Физический атрибут	Астральный атрибут
Ловкость	Логика
Тело	Сила Воли
Реакция	Интуиция
Сила	Обаяние
Астральная инициатива	Интуиция*2
Куб инициативы	+2к6 (всего 3к6)

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО АСТРАЛУ (Astral Movement)

Астральные создания могут перемещаться со скоростью мысли. Для того, чтобы переместить свою проекцию куда-либо, магу нужно лишь представить место назначения. Места, которое находится близко, можно достигнуть за секунды; чего-то, что находится на том же континенте— за минуты; и до какой-то иной точки на глобусе можно добраться за несколько часов. Во время передвижения у вас не времени осматриваться; все объекты, мимо которых пролегает ваш путь, сливаются в одно расплывчатое пятно (выглядит, как сверхсветовая скорость в кино). А вот астральные барьеры становятся непреодолимой преградой, и вы можете врезаться в такой прежде чем заметите его у себя на пути.

Если вы ищите какое-то определённое место или вещь, вам необходимо передвигаться медленно. «Медленно» в данном случае значит не более 100 метров за один Боевой Ход: это считается скоростью ходьбы (Walking rate) в астрале. Более быстрое передвижение, 5 километров за Боевой Ход, считается скоростью бега (Running rate), и вы в этом случае получаете те же штрафы за Бег, что и в материальном мире.

Астральные сущности могут двигаться в любом направлении: на них не действует гравитация, как на существ в обычном мире. Однако маги предпочитают держаться ближе к земле, потому что всё самое интересное происходит именно там; а может, просто в силу привычки. Однако вас всё же ограничивает атмосфера Земли (где-то восемьдесят километров вверх); на этой высоте Гайасфера (Gaia sphere) ослабевает настолько, что путешествующие по астралу обычно сходят с ума или умирают.

Только астральные сущности могут воздействовать на другие астральные сущности или замедлять их. Земля в астрале такая же твёрдая, как и в физическом мире; астральные создания не могут пройти сквозь неё. Секретные комплексы зачастую строят под землёй, чтобы защититься от вторжения сквозь астрал. Активированные талисманы-оружие тоже существуют в астрале и могут наносить урон астральным сущностям (см. Талисманы, с. ____), однако вам нужно находиться в астрале, чтобы использовать талисман в астральном бою. На астральные сущности действуют только астральные заклинания.

МЕТАПЛАНЫ (The Metaplanes)

Метапланы, также называемые «верхними», «нижними», «внешними» или просто планами, также загадочны, как и их обитатели— духи. The envisioned appearance of the metaplanes is as diverse as the traditions of magicians. Одни говорят, что это просто один большой план, как астрал, но разделённый на регионы. Другие говорят, что метапланов бесконечное количество, и каждый— уникален, как уникален всякий маг, который думает о нём. В любом случае, каждый из духов, известных метачеловечеству, связан по крайней мере с одним метапланом.

Путешествие по метапланам— путешествие по мирам, каждый из которых разительно отличается от нашей реальности, с законами и правителями, чуждыми человеку, непредсказуемыми и эксцентричными. Путешественники по астралу описали миллиарды металанарных королевств, и каждый год открывают новые. Если ведущий задумал по квесту отправить игроков на иные планы, то он может отпустить воображение на волю и создавать сколь угодно странные и хаотичные миры. Причудливый ландшафт, где не действуют привычные нам физические законы, населённый нелюдями, чьи желания и мотивация чужды обычным людям. Метапланы должны удивлять игроков, выводить из равновесия, но вместе с тем развлекать.

ХРАНИТЕЛЬ ГРАНИЦЫ (dweller on the threshold)

Между астралом и металами обитает существо, известное как Хранитель Границы. По мнению многих, Хранитель Границы— ничто иное, как подсознание мага, которое жаждет проверить, насколько хорошо маг понимает себя (проверка самооценки, если хотите). Остальные же считают Хранителя великим духом, который когда-либо был известен магам, и который охраняет грань между метапланами и материальным миром. В любом случае, Хранитель испытывает ментальную или физическую силу любого мага, кто желает путешествовать по метапланам. Испытание придумывает мастер, и колебаться оно может от простого боя до длинного квеста, в котором преимущества и слабости персонажа станут решающим фактором.

ВОПЛОЩЕНИЕ (Manifesting)

Субстанция, полностью принадлежащая астралу, такая, как дух, или астральная проекция мага, может взаимодействовать с физическим миром посредством *воплощения*. Воплощение позволяет вам внушить существам материального мира ваш мысленный образ, видимый и слышимый. На то, чтобы воплотиться, или, наоборот, *развоплотиться*, необходимо потратить Сложное Действие. Воплощение выглядит как расплывчатое, призрачное отражение вашей астральной проекции, и через него можно спокойно общаться с существами материального мира. В отличие от Материализации, одной из способностей духов (с.____), воплощение не позволяет вам принимать материальную форму, и вы не можете взаимодействовать с материальными предметами (а также вас не могут ранить физические атаки). Воплощение существует внутри чужого разума, а потому, воплотившись, вы не можете накладывать заклинания на цели в материальном мире. По этой же причине вы не можете попасть на записи технологических устройств. Поскольку вы находитесь в астрале, вы можете быть целью астральных атак. Воплощение отнимает много сил, а потому за одну сессию астральной проекции вы можете воплощаться лишь на время, не превышающее количество минут, равное вашему Значению Магии * 5.

ПРЕБЫВАНИЕ В АСТРАЛЕ (Staying Astral)

Долгое пребывание в астрале отнимает много сил. Вы можете использовать астральную проекцию в течение количества часов, равного вашему Значению Магии * 2. Если вы задерживаетесь в астрале на более долгий срок, то ваше астральное дело начинает разрушаться, а с ним умирает и реальное тело. Это может вызвать *некоторые* трудности во время проведения ритуалов, для которых необходим наблюдатель: не забывайте про лимит времени— смерть наблюдателя всё сильно осложняет. Когда вы возвращаетесь в свой тело, «таймер» останавливается; однако время, которое вы нагуляли в астрале, «сбросится» только после того, как вы проведёте в своём теле по крайней мере столько же времени, сколько провели вне его.

ПОКА ВАС НЕ БЫЛО

Когда маг пребывает в астрале в виде проекции, его сознание пребывает вне тела. Против такого мага невозможно использовать ментальное обнаружение или заклинания управления, они просто-напросто не сработают, но другие заклинания будут работать, как обычно. Однако если вы хотите устроить неприятности магу, не убивая его, вы можете просто оттащить его тело от того места, где он его оставил.

Маги ненавидят играть в прятки со своим телом. Если кто-то переместит ваше тело, и вы не найдёте его там, где оставили, вам нужно отыскать его. Для этого сделайте Длительную Проверку (Extended Test) Чтения Ауры + Интуиции [Астрал] (1 час). Сложность определяет ведущий, основываясь на том, насколько далеко утащили ваше тело, и насколько хорошо оно было спрятано.

АСТРАЛЬНОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ (Astral Detection)

Обитатели материального мира могут почувствовать, когда астральные существа проходят сквозь их ауру. Сделайте Проверку Восприятия + Интуиции (4) [Ментальный] с бонусом +2, если вы Пробуждённый. Если проверка успешна, то у персонажа на мгновение перехватывает дыхание, и он ощущает прохладное дуновение, а по коже бегут мурашки— всё из-за того, что мимо него проходит астральное существо. Охранников специально обучают распознавать это чувство, и они способны понять, что к ним кто-то пытается проникнуть через астрал. Специализация на Восприятии подобного типа называется Мистическим (Numinous) Восприятием, которое включает в себя как способность чувствовать пронизывающий холод, исходящий от астральных существ, так и «неприятную энергетику» магии (с. ____).

АСТРАЛЬНЫЙ БОЙ (Astral Combat)

Астральный бой ведётся точно так же, как и бой в материальном мире. Персонажи с астральным зрением и двойственной природой используют физические характеристики и навыки, когда дерутся с кем-то материальным, и Астральный Бой (Astral Combat) + Сила Воли, когда сражаются с созданиями, полностью принадлежащими астралу. Астральные проекции персонажей используют ментальные атрибуты вместо физических (см. Таблицу астральных атрибутов) и навык Астрального Боя. Дальнобойное оружие в астрале не работает, а потому вам нужно будет либо атаковать противника в рукопашном бою, либо воспользоваться активным оружием-талисманом, либо использовать астральные заклинания.

Для атаки врукопашную нужно сделать Встречную Проверку Астрального Боя + Сила Воли [Астрал] против Интуиции + Логика. Астральные атаки оружием-талисманом требуют Встречной Проверки Астрального Боя + Воли [Точность] против Интуиции + Логика. Базовые Значения Урона описаны ниже, в Таблице Астрального Урона; добавьте 1 к Значению Урона за каждый чистый успех атаки. Урон, полученный в астральном бою, может быть как Физическим, так и Оглушающим (на выбор атакующего). Астральным барьерам можно наносить только Физический урон.

ТАБЛИЦА АСТРАЛЬНОГО УРОНА

Атака	Проверка	
	Рукопашная	Астральный Бой + Сила Воли
	[Астрал] против Интуиции + Логика	
	Оружие-талисман	Астральный Бой + Сила Воли
	[Точность] против Интуиции + Логика	
	Тип	Урон
	Маг	Обаяние
	Оружие-талисман	зависит от оружия
	(используйте Обаяние вместо Силы)	
	Дух	Мощь
	Наблюдатель	1

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ В АСТРАЛЕ (Astral Tracking)

Почти все магические явления (духи, талисманы, заклинания, и мастерские мага) имеют астральную связь с теми, кто их создал или призвал. Активные заклинания связаны с теми, кто их сотворил; духи— с теми, кто их призвал; астральные проекции магов связаны с телами самих магов; мастерские— с теми, кто их активировал. Пробуждённые, распознавшие астральный след явления, смогут проследить, куда идёт астральная «пуповина». Чтобы следовать по астральной связи, необходима Длительная Проверка Чтения Ауры + Интуиции (5,1 час) [Астрал] с модификаторами, описанными в Таблице Модификаторов Выслеживания в Астрале.

МОДИФИКАТОРЫ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ В АСТРАЛЕ (Astral Tracking Modifiers)

Условие	Модификатор
сложности	
За каждый час, прошедший с того момента, как астральная связь была активной	+1
Цель за астральным барьером	+ Мощь барьера
<i>Выслеживать помогает дух:</i>	
Привязанный	+0
Свободный	+2

АСТРАЛЬНЫЕ БАРЬЕРЫ (Mana Barriers)

Астральные барьеры— магические стены, которые задерживают или полностью блокируют магию и астральных существ. Астральные барьеры могут существовать как в материальном мире, так и в астрале, а некоторые имеют двойственную природу и существуют на обоих уровнях. Эта книга ограничивается описанием нескольких способов создания астральных барьеров: они перечислены в таблице Астральных Барьеров. Астральные барьеры в материальном мире невидимы (хотя их можно увидеть с помощью астрального зрения), однако они становятся непроницаемой стеной для заклинаний, воплощений, духов, и активных талисманов. Всем, кто пытается

наложить заклинание на цели, которые находятся по другую сторону барьера, рекомендуем не забывать про Мощь барьера: она прибавляется к общему количеству кубов на Проверках Защиты или Сопротивления. Если цель заклинания не должна делать какие-либо защитные Проверки, то Проверка Сотворения Заклинания делается против Мощи барьера.

В астрале астральные барьеры выглядят как стены плотного, тёмного тумана. Они останавливают астральное передвижение и накладывают штраф видимости (visual penalty), равный Мощи барьера. Астральные барьеры непроницаемы для астральных заклинаний и других астральных сущностей также, как силовые магические барьеры.

Астральные барьеры с двойственной природой одновременно активны в обоих измерениях: они функционируют как астральные барьеры и в астрале, и в материальном мире.

Многие способности существ и способности адептов часто носят врождённый характер, и потому барьер не может их заблокировать. Будет ли барьер влиять на те способности существ, который действуют на расстоянии, и способности, требующие поддержки (таких, как Concealment или Movement) также, как влияет на заклинания, решает ведущий.

Астральные барьеры не действуют на их создателя, который может беспрепятственно видеть сквозь них и проходить сквозь них, а также позволять делать это другим.

ТАБЛИЦА АСТРАЛЬНЫХ БАРЬЕРОВ

Астральный барьер	В астрале или в материальном мире	
Страница		
Ритуал Защитного Круга	В обоих	с.
Магическая мастерская	В	обоих
с. ____		
Заклинание Астральный Барьер	Любой*	с.
Ритуал Оберега	В	обоих
с. ____		

* Неточная формулировка. В описании заклинания сказано, что если вы творите это заклинание в материальном мире, то барьер существует только в материальном мире; но если вы творите его в астрале, барьер существует **и** в материальном мире, **и** в астрале. Таким образом, получается, это заклинание является исключением из правила «что вы делаете в астрале, там и остаётся». *Прим. перев.*

ПРЕОДОЛЕНИЕ АСТРАЛЬНЫХ БАРЬЕРОВ

Если на вашем пути встаёт астральный барьер, то у вас есть кое-какие варианты действия кроме как «оставить его в покое и свалить». Вы можете либо проскользнуть сквозь него по-тихому, либо прорваться силой.

Если вы хотите прорваться силой, то вам придётся иметь дело с Бронёй и Значением Конструкции, как и в случае любого другого барьера. Броня и Значение Конструкции Астрального Барьера равно его Мощи. Ломать барьер нужно быстро: Конструкция восстанавливается в конце каждого Боевогохода. Создатель барьера мгновенно понимает, что кто-то хочет прорваться сквозь его барьер.

Но Пробуждённые давно поняли, что, если хочешь пройти сквозь барьер, далеко не обязательно делать это с помощью грубой силы. Вы можете попытаться проскользнуть сквозь барьер, сделав Встречную Проверку Магии + Обаяния [Астрал] против Мощи барьера*2. Если вы получаете хоть один чистый успех, вы проходите сквозь барьер и появляетесь по другую его сторону. За каждый чистый успех вы можете взять с собой одну астральную субстанцию или существо: например, друга, активный талисман, духа, или длительное заклинание. Если со стороны барьера было больше успехов, то попытка преодолеть его проваливается.

ПРЕОДОЛЕНИЕ АСТРАЛЬНОГО БАРЬЕРА: ЗРИ В КОРЕНЬ

Другой способ преодоления барьера с помощью грубой силы— уничтожение основания барьера. Мастерская мага может быть разрушена или сожжена, якорь ритуала— расколот или перемещён, маг, который поддерживает заклинание барьера— выведен из строя. Во всех этих случаях создатель барьера понимает, что барьер рассеялся. Особенно глубоко и ясно это понимание, если его самого, мага, гикнули.

ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ АСТРАЛА И МАТЕРИАЛЬНОГО МИРА (Astral Intersections)

Астральные барьеры и сущности обычно привязаны к материальным объектам. Астральные сущности не могут передвигать материальные объекты, а потому может создасться ситуация, когда такой объект входит в контакт с барьером или (реже) с другой астральной сущностью. Например, вагон под астральным барьером въезжает в гараж, защищённый оберегом, или смотрящий в астрал маг въезжает на экскаваторе в защищённое оберегом подземелье, или амулет-талисман заклинаний кладут в коробку-талисман ворожбы.

Если такое случается, контактирующие астральные сущности делают Встречную Проверку: живые создания—Магии + Обаяние [Астрал], вещи и барьеры— Мощь*2 [Мощь]. Та сторона, которая получает хотя бы один чистый успех, остаётся не затронутой, тогда как другая сторона разрушается (disrupted). При равных результатах разрушаются обе стороны.

Последствия разрушения варьируются в зависимости от конкретной вещи. Разрушенные заклинания и ритуалы обрываются, разрушенные соединения теряют связь с заклинанием и становятся обычными вещами, астральные барьеры

рассеиваются, а живые существа теряют сознание— их Счётчик Оглушающего Урона мгновенно заполняется до максимума. Разрушенный астральный барьер восстанавливает всю свою Конструкцию по истечении Боевогохода.

РЕАГЕНТЫ (REAGENTS)

Подобно реке, мана течёт сквозь наш мир, и может накапливаться в объектах: похожим образом на дне океана образуются отложения полезных ископаемых. Как и всегда бывает с магией, уровень такой «зарядки маной» не стабилен: он то прибывает, то убывает. Если знающий человек вовремя найдёт и соберёт наполненные маной предметы, то их можно использовать как реагенты. Реагенты, как и астрал, очень чувствительны к загрязнению и эмоциям, что сильно усложняет их сбор в некоторых местах.

В реагентах содержится больше маны, чем в обычных вещах, но больше они ничем от своих не-магических аналогов не отличаются. Сила реагентов измеряется в драмах орихалка (drams of orichalcum), или просто драмах; не слишком точное, но полезное сравнение силой магического вещества, известного как орихалк. Орихалк— сильнейший реагент из числа известных: слитки металла, лучащиеся маной. Реагенты, по силе равные одной драме орихалка, весят куда больше традиционных 1.77 грамм (*драхма— реальная единица измерения массы, которая равна 1.77 грамм. прим. перев.*), однако вместе с тем отличаются небольшими размерами, и потому редко весят больше 5 грамм (легче, чем пуля). Это означает, что заряженный маной предмет весом 25 грамм будет равен 5 драмам реагентов.

Реагенты бывают самых разных типов и форм. Орихалк может изготавливаться искусственно, с помощью Алхимии, но это длительный процесс, который мы опишем в отдельной книге. Что же до реагентов, образовавшихся естественным путём, то тут каждая традиция использует свои. Герметисты предпочитают минералы, чистые элементы, старинные безделушки, и необработанную руду. Шаманы же обращают внимание на растения и части тел животных, камни, форму которым придала сама природа, и небольшие искусно сделанные вещи ручной работы. Растафари способны найти магию в монетке, брошенной в коробку уличному музыканту, а магиспециалисты собирают природные артефакты под луной в определённой фазе.

Реагенты на удивление распространены, однако далеко не все могут использоваться в рамках традиции мага. Куб киновари, ценный для герметиста, бесполезен для шамана, в то время у герметиста не вызовет ни малейшего интереса пучок перьев, который применяет шаман. В общем, реагенты одной традиции в руках мага, принадлежащего другой традиции, работают впустую. Это делает торговлю реагентами проблемным занятием для любого, кто не сведущ в искусстве магдилерства.

Реагентам можно найти едва ли не столько же применений, сколько самой мане. Когда вы используете реагент, то накопленная в нём мана расходуется, и предмет прекращает быть реагентом, даже если его материальная оболочка не повреждена. Ниже кратко перечислены способы применения реагентов.

Алхимические соединения: Вы можете потратить реагенты, чтобы установить предел для проверок Алхимии при изготовлении соединения. Предел в таком случае становится равен количеству потраченных драхм реагентов, а не Мощи заклинания.

Создание талисманов: Реагенты необходимы для изготовления талисмана.

Изгнание: Вы можете потратить реагенты, чтобы установить предел для Проверки Изгнания. В таком случае предел Проверки равен не вашему Астральному Пределу, а количеству потраченных драхм реагентов.

Привязка: Для привязки духа вам необходимо использовать реагенты.

Противостояние заклинаниям: Вы можете потратить реагенты, чтобы установить предел для Проверки Противостояния Заклинаниям. В таком случае предел Проверки равен не вашему Астральному Пределу, а количеству потраченных драхм реагентов.

Разложение: Вы можете потратить реагенты, чтобы установить предел для Проверки Разложения. В таком случае предел Проверки равен не вашему Астральному Пределу, а количеству потраченных драхм реагентов.

Ритуальная магия: На этапе принесения жертвы вы можете потратить реагенты, чтобы понизить Истощение от ритуала (см. *Ритуальная Магия*, с. ____).

Сотворение Заклинаний: При необходимости вы можете потратить реагенты, чтобы установить предел для Сотворения Заклинаний. В таком случае предел Проверки равен не Мощи заклинания, а количеству потраченных драхм реагентов.

Вызов: Вы можете потратить реагенты, чтобы установить предел для Проверки Вызова. В таком случае предел Проверки равен не Мощи духа, а количеству потраченных драхм реагентов.

Временная мастерская: Вы можете создать временную мастерскую, потратив количество драхм реагентов, равное Мощи мастерской. На создание мастерской уходит по часу за каждую единицу её Мощи, и она действует до заката или рассвета, смотря что придёт первым.

СБОР РЕАГЕНТОВ (Harvesting Reagents)

Самый простой способ заполучить реагенты, которые могут использоваться в твоей традиции-- купить их. Местный магдилер обычно попросит 20 нюен за драхму. Если вы опытный алхимик, то можете обойтись и без посредников, собрав реагенты сами; ниже описано, как.

Во-первых, вам нужно найти место, где вероятность найти реагенты для вашей традиции наиболее велика. В описании вашей традиции были перечислены такие места. Впрочем, собирать реагенты именно там не обязательно; однако в иных местах будет тяжелее их найти. Во-вторых, во время сбора вам необходимо будет использовать Астральное Зрение, чтобы видеть потоки маны, но в то же время взаимодействовать с окружающим миром. После часа поисков сделайте Проверку Алхимии + Магии [Ментальный]. Вы получаете оду драхму реагентов за каждые 2 успеха на Проверке, если вы проводите сбор в месте, подходящем вашей традиции, или одну драхму за каждые 4 успеха, если в неподходящем.

Если во время забега в тених вам выпадает шанс собрать реагенты-- ну, например, вы убили дракона-- то можете забрать, что сможете. Вам всё ещё нужно потратить около часа, как и при обычном сборе (в приведённом выше примере вы, скажем, проведёте это время за изучением драконьих кишок), чтобы понять, что из трофеев вам пригодится. Потом делаете Проверку Алхимии + Магии [Ментальный] и собираете реагенты, что сможете.

Сбор реагентов "истощает" место, где вы их собирали, на некоторое время. Участок (размером примерно с гектар) будет восстанавливаться по два дня за каждую найденную драхму реагентов, прежде чем вновь станет пригодно для такого рода сборов. Если на одну и ту же «делянку» претендуют и маги, и магдилеры, это обычно выливается в проблемы.

Пример:

Абби Кадабра решила прогуляться и собрать реагентов вдоль старых железнодорожных путей. Она находит место, где полоса недавно положенного асфальта заканчивается, и начинается галька, которой обложены железнодорожные пути. Значение её Магии равно 5, Навык Алхимии— тоже 5, а Ментальный предел— 7. Она делает бросок и получает три успеха; это означает, что за час поисков она нашла всего лишь один обкатанный камешек, который можно использовать как реагент. Вновь вернуться в то же место и попытаться снова она сможет только через 2 дня.

Когда она идёт вдоль рельсов к своей машине, то сталкивается с магом, считающим, что она посягнула на его территорию. Абби не хочет тратить на него время: скоро у неё важная встреча. Она достаёт сумку с реагентами и творит Затрещину Мощью 5, тратя на это 10 реагентов. У неё целых 6 рангов в навыке Сотворения Заклинаний, и на броске она получает целых 8 успехов. Поскольку, благодаря трате реагентов, предел Проверки был поднят до 10, она сохраняет все полученные успехи. Её противник-маг, одетый только в лёгкую броню (armored clothing), так и не успевает понять, что его вырубил.

И вот Абби стоит в переулке над бессознательным магом, жалея о потраченных реагентах: недавно ведь собрала! Она обшаривает карманы противника и находит 4 реагента. Маг принадлежит той же традиции, что и Абби, а потому она может использовать все эти реагенты (в противном случае она смогла бы использовать только 2). Так что она забирает их все, давая магу пинок по рёбрам в качестве оплаты.

ТАЛИСМАНЫ (Foci)

Талисманы— нечто большее, чем усиленные маной обычные вещи. Это астральные механизмы, связанные с материальным предметом. В зависимости от устройства, механизм направляет потоки маны определённым образом, так что маг может её использовать для выполнения какой-либо конкретной задачи. Форма материальной оболочки талисмана может быть самая разная: это может быть браслет, амулет, пояс, палочка, трость, посох, чаша, бутылочная крышка, кинжал, шляпа, плоская фляга, ручка и так далее, однако обычно каждая магическая традиция предпочитает свой набор предметов. Силу талисмана отражает Мощь.

Вы не можете использовать талисман, если не привязали его к себе (и не можете привязать талисман к себе, если вы не Пробуждённый). Количество Кармы, необходимой привязки талисмана каждого типа, указано в *Таблице Талисманов* ниже. Привязка фокуса занимает час за каждую единицу Мощи: это время вы проводите, изучая предмет и синхронизируя астральный след, лежащий на нём, со своей аурой. После того, как вы потратили время и Карму, вы можете использовать силы талисмана. Талисман не может быть одновременно связан более чем с одной личностью: привязка к новому владельцу рвёт связь талисмана с предыдущим владельцем (если он есть).

Каждый талисман обладает особыми силами (описано в секции *Типы Талисманов*) и должен быть активирован, прежде чем вы сможете его использовать. Активация талисмана— Простое Действие. Чтобы талисман оставался активным, он должен находиться у мага: должен быть на нём надет, маг должен держать его в руках, в кармане или в пояском кошельке и т.п. Также, если вы теряете сознание, ваш талисман прекращает быть активным. Если вы каким-то образом теряете контакт с талисманом, то он тоже превращается в неактивный, и вы теряете все преимущества, которые он даёт, пока не обретёте его вновь. Вы можете деактивировать талисман в любой удобный для вас момент.

Аура талисмана всегда видна в астрале и несёт на себе астральный след владельца (с. ____). Активированный талисман также обладает астральной сущностью. Если вы используете астральную проекцию, то можете взять астральную сущность талисмана. Если, будучи проекцией, вы деактивируете талисман, то астральная сущность исчезает и, если вы хотите вновь активировать талисман, вам сначала понадобится вернуться в своё тело.

Вы не можете привязать большее, чем значение вашего атрибута Магии, количество талисманов, и Мощь талисманов не должна превышать вашу Магию*5. Неважно, сколько всего у вас талисманов, на конкретной проверке вы можете прибавлять к числу ваших кубов Мощь только одного талисмана.

ТАБЛИЦА ТАЛИСМАНОВ

<i>Предмет</i>	<i>Цена привязки (в Карме)</i>
Талисман Зачарования	Мощь*3
Талисман Метамагии	Мощь*3
Талисман Могущества	Мощь*6
Талисман Чи	Мощь*2
Талисман Заклинаний	Мощь*2
Талисман Ворожбы	Мощь*2
Оружие-талисман	Мощь*3

ТИП ТАЛИСМАНА

Есть семь видов талисманов: Зачарования, Метамагии, Могущества, Чи, Заклинаний, Ворожбы и, наконец, Оружие-талисман. Привязка талисманов одного

вида стоит одинаковое количество Кармы, однако не все они имеют одинаковый эффект.

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ ТАЛИСМАНА

Если вы слишком сильно полагаетесь на силы, которые даёт вам талисман, вы можете попасть в ментальную и духовную зависимость от него (mental and spiritual dependence) (*Токсикомания и зависимость*, с. ____). Обычно вам не угрожает подобная опасность, если Мощь вашего активированного талисмана не выше значения вашей Магии. Но если вы «сядете на иглу», то можете начать ощущать потребность в талисманах большей Мощи, или будут возникать проблемы с их деактивацией. В самом тяжёлом случае ваша психологическая зависимость станет настолько велика, что вы потеряете способность творить магию без талисмана.

ТАЛИСМАНЫ ЗАЧАРОВАНИЯ (Enchanting Foci)

Талисман Алхимии (Alchemical focus): Талисман алхимии даёт бонус, равный Мощи талисмана, к кубам на все проверки навыка Алхимии.

Талисман Рассеивания (Disenchanting focus): Маг может прибавить к кубам на Проверке Разложения Мощь талисмана, если касается талисманом другого артефакта, который является целью Рассеивания.

ТАЛИСМАНЫ МЕТАМАГИИ (Metamagic Foci)

Талисман метамагии— талисман высокого уровня, созданный для посвящённых, овладевших высшими формами магии. Талисман Метамагии даёт бонус, равный его Мощи, к кубам степени посвящения (initiate grade), когда маг использует определённую метамагию.

Талисман концентрации (Centering focus): Талисман концентрации даёт бонус, равный его Мощи, к степени посвящения мага, когда он использует метамагию концентрации на Проверке Сопротивления Истощению.

Талисман расплывчатого следа (Flexible signature focus): Талисман расплывчатого следа бонус, равный его Мощи, к степени вашего посвящения, когда вы поднимаете порог Проверок Чтения Ауры вашего астрального следа.

Талисман маскировки (Masking focus): Когда вы сопротивляетесь Проверке Чтения вашей Ауры, добавьте Мощь талисмана к кубам. Это не увеличивает количество привязанных талисманов, которые вы можете скрыть.

Талисман изменения заклинаний (Spell shaping focus): При расчёте, насколько сильно вы можете изменить заклинание, прибавьте Мощь талисмана к значению вашей Магии.

ТАЛИСМАНЫ МОГУЩЕТСВА (Power Foci)

Талисман могущества полностью соответствует своему названию. Это очень сильный талисман, который временно поднимает значение вашей Магии. Это значит, что вы получаете бонус, равный Мощи талисмана, к кубам на проверках Колдовства, Ворожбы, Зачарования и другим, где используется навык Магии. Талисманы могущества могут иметь любой облик, однако по каким-то причинам им весьма часто придают форму колец или амулетов.

ТАЛИСМАНЫ ЧИ (Qi Foci)

Талисманы чи (произносится с долгим «и»: «чи-и») работают только в руках адептов. Они концентрируют ману, чтобы усилить способности адептов. Талисманы чи могут быть предметами, как любой другой талисман, а могут иметь вид каких-то меток на теле: пирсинга, татуировок, ритуальных шрамов. Каждый талисман содержит определённую способностью адепта определённого уровня. Когда талисман активирован, вы можете использовать эту способность; если вы ей уже обладаете, то можете добавить к вашему уровню этой способности её уровень в талисмане (только в том случае, если у способности есть уровень; иначе вы не получаете преимуществ от талисмана). Мощь фокуса чи должна вчетверо превышать стоимость вложенной в него способности в Очках Способностей. Таким образом, талисман Повышения Навыка (Рукопашная) первого уровня будет талисманом с Мощью 2, а талисман Улучшенных Рефлексов того же уровня будет иметь Мощь 6, если вы не вложили на одного Очка Способности в эту способность, или Мощь 4, если у вас уже есть уровень этой способности.

ТАЛИСМАНЫ ЧИ: ТАТУИРОВКА-ЯНТРА (Yantra Tattoos)

Ниже несколько примеров талисманов чи тантрической традиции (Tantric tradition). Татуировки-янтры очень популярны среди начинающих адептов, отчасти из-за своей эффективности, отчасти из-за того, что их тяжело лишиться, однако большинству просто нравится их крутой вид.

Панчамукхи (Panchamukhee) (Пять лиц Дэва): Пять лиц образуют кольцо, ограждающее обладателя татуировки от болезней и опасности; татуировка-талисман, идеально подходит для *Природной Стойкости*.

Ха Тэо (Ha Taew) (Пять строк): Эта татуировка-талисман *Сверхъестественной Точности* изображается обычно под левым плечом, на лопатке. Каждая из пяти строк — благословление успеха и доброй удачи.

Гао Йод (Kao Yord) (Девять Башен): Эта татуировка-талисман, связанная со способностью *Повышение Физического Атрибута (Тело)* изображается на темени или на затылке. Размер и сложность изображения варьируются.

Пэд Тид (Paed Tidt) (Восемь точек): Этот символ защиты имеет вид композиции из восьми точек, которые обозначают восемь сторон света вселенной. Обычно восемь точек выстроены по кругу, и располагается эта татуировка на темени или на затылке. Связана со способностью *Сопротивления Заклинаниям*.

Cup Tum (Sip Tidt) (Десять точек): Имеет такой же вид, как Пэд Тит, только точек не восемь, а десять, и отражают они десять сторон света вселенной. Обычно связана со способностью *Мистической Брони*.

Суэ (Suea) (Тигр): Эта татуировка-талисман связана со способностью *Убийственные Удары* имеет вид тигра, или, чаще, двух тигров, окружённых письменами.

Йод Монгкут (Yord Mongkut) (Остроконечная Корона): Эта круглая татуировка-талисман, соответствующая способности *Чувство Боя*, обычно делается на макушке.

ТАЛИСМАН ЗАКЛИНАНИЙ (Spell Foci)

Талисман заклинаний усиливает навык Сотворения Заклинаний. Каждый талисман заклинаний при изготовлении связывается с одной сферой заклинаний или ритуалов (Бой, Обнаружение, Иллюзия, Исцеление и Управление), и эта связь не может быть изменена. Выделяется четыре типа талисманов заклинаний.

Талисманы противостояния заклинаниям (Counterspelling): Талисман Противостояния Заклинаниям даёт бонус, равный своей Мощи, к кубам на все Проверки Противостояния Заклинаниям, если заклинание принадлежит к той же сфере, что и фокус. Также бонус, равный его Мощи, прибавляется к кубам на проверки защиты от заклинаний.

Талисманы ритуальной магии (Ritual Spellcasting): Талисман ритуальной магии даёт бонус, равный своей Мощи, к кубам на все Проверки Ритуалов (неважно, лидер вы или участник). Если это ритуал с ключевым словом «заклинание», то талисман может использоваться только если связан с заклинанием того же типа, что и ритуал. Если ритуал не связан ни с каким заклинанием, то талисман может использоваться в любом случае.

Талисман сотворения заклинаний (Spellcasting): Талисман сотворения заклинаний добавляет бонус, равный Своей Мощи, к кубам на проверки Сотворения заклинаний, если заклинание относится к той же сфере, что и талисман.

Талисман поддержки (Sustaining): Когда вы используете талисман поддержки, творя длительное заклинание, он поддерживает заклинание за вас, позволяя избежать штрафа к кубам за поддержку заклинания. Талисман поддержки нельзя использовать для поддержки заклинания, Мощь которого выше, чем Мощь талисмана, и талисман должен принадлежать к той же сфере, что и заклинание. Если заклинание, которое поддерживается с помощью талисмана, разрушено, оно заканчивается, но талисман продолжает быть активированным (и связан со своим владельцем), однако не поддерживает никакого заклинания. Талисман поддержки не может быть использован для поддержки ритуала с ключевым словом «заклинание».

ТАЛИСМАНЫ ВОРОЖБЫ (Spirit Foci)

Талисман ворожбы усиливает навыки ворожбы мага. Каждый фокус соответствует одному типу духов.

Талисман вызова (Summoning): Талисман вызова добавляет бонус, равный его Мощи, к кубам на попытках вызова, если тип духа соответствует типу талисмана.

Талисман Изгнания (Banishing): Талисман изгнания добавляет бонус, равный его Мощи, к пределу проверок Изгнания, если тип духа соответствует типу талисмана.

Талисман Привязки (Binding): Талисман привязки помогает магу привязать духа. Он добавляет бонус, равный его Мощи, к кубам на Проверках Привязки, если тип духа соответствует типу талисмана.

ОРУЖИЕ-ТАЛИСМАН (Weapon Foci)

Оружие-талисман, что ожидаемо, всегда имеет форму оружия ближнего боя. Ко всем атакам оружия-талисмана добавляется его магическая сила. Если бой происходит в материальном мире, вы получаете бонус, равный Мощи талисмана, к Проверкам Атак Ближнего Боя. Однако вы продолжаете использовать Физические Атрибуты в бою; талисман просто делает ваши атаки более эффективными.

Оружие-талисман действует и на астральные сущности, когда вы используете астральную проекцию или астральное зрение. Оно позволяет добавлять свою Мошь к Проверкам Астрального Боя, когда вы его используете, и, передвигаясь по астралу в виде проекции, вы можете взять его с собой. Оно наносит в астральном бою такой же урон, как и в обычном бою, с тем лишь исключением, что вы можете выбирать, какой урон оно будет наносить— физический или оглушающий (см. **Астральный бой**, с. __).

ДУХ-НАСТАВНИК (Mentor Spirits)

В поисках просвещения, понимания, или цели в жизни многие Пробуждённые обращают свои мысли к мифологическим фигурам, животным и идеям. Это может быть идол, рядом с которым они выросли, тотем племени, **а может**, нечто, чего они желают достичь в жизни. **Или же** это связано с их религией или пониманием магии. Иногда чувства, которые маг испытывает к идее или фигуре, столь сильны, что она обретает жизнь и становится тем, кого называют духом-наставником.

Личность духа-наставника мало чем отличается от обычного духа, однако вместе с тем не относится к числу тех сущностей, что вы призываете и изгоняете. Его могут увидеть или услышать те, с кем он желает вступить в контакт, и он даже может взаимодействовать со своими последователями в материальном мире. Ваш дух-наставник может обладать сильным влиянием на вашу жизнь: вознаграждать вас, если вы следуете его пути, и наказывать, если вы сходите с него (обычно это наказание выливается во временное понижение значения вашей Магии).

Магическая связь может принимать разные формы. Чаще всего с духом-наставником связаны только вы, однако бывают случаи, когда того возникает связь с гильдией или сообществом Пробуждённых, то есть с группой металюдей.

До истинного понимания природы духов-наставников пока далеко, однако их основная цель ясна: в первую очередь они желают, чтобы Пробуждённые придерживались того пути, который привёл на Землю самих духов-наставников. Ведущие игры могут использовать духов-наставников для передачи какой-либо

информации магам и стимуляции отыгрыша. Эти создания могут давать таинственные намёки, загадывать загадки, демонстрировать знамения— а иногда даже дать прямой совет! Любой Пробуждённый персонаж может обрести связь с духом-наставником, взяв качество Дух-Наставник (Mentor Spirit quality) (с. ____). Мастер также может сам дать персонажу духа-наставника в награду за отыгрыш, если персонаж игрока сделал достаточно, чтобы заслужить это.

ТЁМНАЯ СТОРОНА ДУХА-НАСТАВНИКА

Одни говорят, что духи-наставники— обычное воплощение сил природы. Другие говорят, что эти создания иного уровня, которые, подобно любящим родителям, наставляют избранного ими Пробуждённого на путь истинный. Третьи утверждают, что нет какого-то единственного духа Медведя и или духа Орла, существует множество таких духов, которым невежественные смертные дали одно имя. Однако все согласны, что духи-наставники не могут влиять на материальный мир напрямую.

Но так ли это? Есть достаточно свидетельств того, что духи-наставники развернули более чем активную деятельность в нашем с вами мире. Почти все, кому покровительствует дух-наставник, слышали его голос или лицезрели его. Иногда, когда маг или адепт творит какую-то невероятную магию, дух появляется на его лице подобно шаманской маске. И, похоже, у них есть определённая цель.

Говорят, что те Пробуждённые, кто заигрывает с испорченной магией— использует человеческие кости в качестве реагентов, устраивает ритуалы на загрязнённых пустошах, напивается заклинания негативными эмоциями— могут привлечь внимание извращённого, тёмного духа, или пробудить тёмного двойника своего духа-наставника. Говорят также, что такие духи увлекают Пробуждённого по сумрачному пути жажды всё большей силы.

Или же это просто страшилка. Только ведущий игры знает это наверняка. А ведь он никогда, никогда не станет усложнять жизнь вашим персонажам... Не правда ли?

АРХЕТИПЫ ДУХОВ-НАСТАВНИКОВ

Каждый из описанных ниже духов-наставников— определённый архетип. Это может быть тотемное животное, божество или воплощённая сила природы, которые являются важным элементом в разных культурах и традициях. Перечисленные ниже архетипы— не более, чем примеры различных архетипов, и не обязательно существуют во всех культурах: тотемное животное, которого один народ считает целителем, в другой культуре может представать как искушитель. Больше количество духов-наставников будет описано в дополнительных книгах, и вы всегда совместно с мастером сможете разработать свой архетип, который лучше подходит вашему персонажу.

Каждый архетип даёт три преимущества: общее преимущество, преимущество только для магов и преимущество только для адептов. Мистический адепт должен выбрать либо преимущество адепта, либо преимущество мага, и уже не может изменить это в ходе игры. Также каждый наставник обладает своими слабостями.

Помимо этого, дано несколько дополнительных имён и концепций архетипа на тот случай, если его обычное имя не сочетается с вашей традицией. Преимущества и слабости, однако, не меняются.

Пример

Иногда маги разыскивают духов-наставников, однако чаще те их сами находят. Ниже описана пара примеров.

Като, адепт, специализирующаяся на боевых искусствах, неустанно тренируется, пытаясь преодолеть тот порог мастерства, в который она уткнулась. Она вызывает к Громовой Птице, чтобы та помогла ей развить способности. Однажды во время тренировки мимо неё пролетает бабочка с яркими крыльями, и она слышит— или чувствует— слова: *«По ветру лететь быстрее»*. Вняв им, она начинает использовать в тренировках своё окружение, и таким образом, благодаря совету своего духа-наставника, увеличивает мастерство.

Фелси— маг-агрофоб, страшный домосед, который чем дальше, тем больше проводит время в АР (AR) за фэнтезийной ролевой игрой. И вот он начинается наткаться на множество «особых квестов», о которых никто другой даже и не слышал, и все подталкивают его к тому, чтобы он покинул дом сходил на ближайший пляж. Он избегает этих квестов; но в один прекрасный момент обнаруживает, что ведёт разговор с неписем из игры, духом воды. В следующую секунду дух появляется во плоти и вышвыривает его за дверь дома. Дух-наставник Фелси, Морская Пучина, устала ходить вокруг да около, и решила собственными руками притащить его на пляж для серьёзного разговора.

МЕДВЕДЬ (Bear)

Этот дух-наставник символизирует силу и защиту. Вместе с тем он целитель, не может без веской причины отвернуться от тех, кто в беде, и всегда защитит тех, о ком заботится. Медведь не только заботливый целитель; он яростный защитник, который перестаёт предавать значение собственной безопасности, если ранен или если тем, кого он оберегает, нанесён урон.

Преимущества:

Общее: +2 куба на сопротивление урону (кроме сопротивления Истощению).

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с заклинаниями сферы Здоровья (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +1 уровень способности *Быстрое Исцеление* бесплатно.

Слабости:

Вы впадаете в ярость берсерка, когда получаете Физический урон в бою или когда тот, кого вы защищаете, тяжело ранен. Сделайте Простую Проверку Обаяния + Силы Воли (модификаторы за ранения добавляются). Вы буйствуете 3 хода, минус 1 ход за каждый полученный успех, так что, получив три и более успехов, вы вообще не будете впадать в ярость берсерка. Если в момент проверки вы уже берсерк, то увеличьте продолжительность этого состояния. Будучи берсерком, вы бросаетесь на

противников, забыв о собственной защите. Если цель (или цели) выведена из строя, боевая ярость заканчивается.

Похожие архетипы: Сила, Защита

КОШКА (Cat)

Кошку почитают во множестве культур по всему миру. Обычно её считают хранительницей мистических секретов, в том числе и тех, что лежат за смертной чертой. Зная множество секретов, она редко ими делится, и никогда— с теми, кого считает недостойными. Кошка скрытна, коварна и высокомерна; она редко убивает добычу быстро, любит сначала поиграть с ней: угрожает, запугивает, сбивает с толку...

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Gymnastics или Infiltration (выберите одно)

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с заклинаниями сферы Иллюзии (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +2 уровня способности *Лёгкое Тело* бесплатно.

Слабости:

Кошки любят играть со своими жертвами. Если вы не сделаете успешную Проверку Обаяния + Силы Воли (3) в начале боя, вы не можете делать атаки, которые выведут жертву из строя. Если вы получаете Физический урон, то игра с добычей мгновенно прекращается.

Похожие архетипы: Мистика, Скрытность.

ПЁС (Dog)

Пёс— верный друг. Он яростно сражается, охраняя дом и тех, кто находится под его защитой. Псы защищают металюдей от вредоносной магии и опасных духов. Они отличаются верностью, щедростью, и помогают тем, кто по-доброму к ним относится. Однако Псы они уколобы, и страшно упрямы в отстаивании своей точки зрения.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Выслеживания.

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с заклинаниями сферы Обнаружения (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +2 уровня способности *Обострённые чувства* бесплатно.

Слабости:

Верность Псов переходит границы разумного. Вы не можете бросить кого-то, предать товарищей, и скорее пожертвуете собой в таком случае, если только не сделаете успешную Проверку Обаяния + Силы Воли (3).

Похожие архетипы: Дружба, Верность.

ДРАКОНОБОРЕЦ (Dragonslayer)

Самый героический из духов-наставников также пользуется наибольшей народной любовью. Он сражается, чтобы защититься от опасностей, однако хорошие вечеринки ценит не меньше, чем драку. Он словно старший брат, которому интересно всё, что происходит в семье. Несмотря на то, что он наивен иногда, он надёжный друг и смертоносный враг. Драконы, с которыми сражается, сильно изменились за прошедшие века: чешуйчатых тварей заменили преступность, коррупция, загрязнение; но, конечно, остались настоящие драконы. Драконоборец неистов как в сражениях, так и в развлечениях. Дав клятву один раз, он никогда её не нарушит. Драконоборец ведёт себя с рыцарским достоинством, и требует того же от всех, кто его окружает.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки одного социального навыка на ваш выбор.

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с Боевыми заклинаниями (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +1 уровень способности *Сверхъестественная точность (навык)* и способности *Предчувствие опасности* бесплатно.

Слабости:

Если вы нарушаете обещание, специально или случайно, то получаете -2 к кубам на все проверки, пока не выполните обещанное.

Похожие архетипы: Героизм, Приключения.

ОРЁЛ (Eagle)

Орёл, парящий высоко в небесах, считается во многих культурах благороднейшей из птиц. Он— гордый одиночка, который видит всё, что происходит в мире внизу. Орлы— яростные защитники природы. Они нетерпимы к тем, кто не разделяет их точку зрения, а ко всей технике относятся с сильным недоверием. Те, кто наносит вред природе— враги Орла, и Орёл не посчитается с опасностью, желая повергнуть загрязнителей природы и других злодеев.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Восприятия.

Маги: +2 куба на вызов духов воздуха.

Адепт: +1 уровень способности *Чувство Боя* бесплатно.

Слабости:

Вы получаете Allergy (pollutants, mild) quality (с. ____; бонусную карму за это негативное качество вы не получаете).

Похожие архетипы: Природа, Охрана.

ОГНЕНОСЕЦ (Fire-Bringer)

Огненосец украл у небес секрет огня, и даровал это орудие его метачеловечеству. Он заботлив и добр, однако его благие намерения часто приносят беды ему самому, а поступки имеют неожиданные последствия. Он скульптор и творец, который лепит свои творения из первородной глины, а потом вкладывает в них искру жизни и разжигает её своим дыханием. Огненосцы посвящают жизнь счастью других, даже

если это идёт во вред им самим. Большинство последователей Огненосца движутся к поставленной цели с огромным фанатизмом.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки навыка Artisan skill или навыка Алхимии (выберите один).

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с заклинаниями сферы Управления (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +1 уровень способности *Повышение Навыка* для небоевого навыка бесплатно.

Слабости:

Когда кто-то искренне просит вас помочь, вы не можете отказать, если только не сделаете успешную Простую Проверку Обаяния + Силы Воли (3).

Похожие архетипы: Изобретения, Щедрость.

ГОРА (Mountain)

Корни гор лежат в самом сердце Земли, но сами они вырастают выше облаков. Горы обладают безграничной силой и выносливостью, однако им сильно не достаёт гибкости. Маги под покровительством Горы— упрямые, нестигаемые личности, и если они что-то вобьют себе в голову, переубедить их очень трудно.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Survival.

Маги: +2 куба на проверки Противостояния Заклинаниям и ритуалы с якорем.

Адепт: +1 уровень способности *Мистическая Броня* бесплатно.

Слабости:

Если маг под покровительством Горы разрабатывает какой-то план, то уже не меняет его. Вы должны сделать Проверку Обаяния + Силы Воли (3), чтобы поступить как-то по-новому, вопреки выработанному курсу действий. При провале проверки вы должны продолжать придерживаться старого плана, даже если вам придётся выполнять его в одиночку. Для того, чтобы приступить к чему-то, не выработав прежде план, вам также нужно сделать Проверку Обаяния + Силы Воли (5).

Похожие архетипы: Выносливость, Упрямство.

КРЫСА (Rat)

Крысы обитают там же, где и люди, и там, куда люди выбрасывают мусор— иначе им не прожить. Крыса— падальщик, невидимый вор, который крадёт лишь столько, сколько ему нужно для выживания. Она не любит действовать в открытую, предпочитая оставаться в тени. Крысы избегают драк настолько часто, насколько смогут; но если такому магу придётся драться, то он постарается побыстрее убить противников и сбежать.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Sneaking.

Маги: +2 куба на проверки Алхимии, когда собираете реагенты, и вы можете использовать реагенты любой традиции без штрафов.

Адепт: +2 уровня способности *Природный Иммуитет* бесплатно.

Слабости:

Маг под покровительством Крысы должен сделать Проверку Обаяния + Сила Воли (3), чтобы, когда начнётся бой, не сбежать и не спрятаться в укрытие. Если бежать некуда, то Крысе приходится сражаться.

Похожие архетипы: Выживание, Падальщик

ВОРОН (Raven)

По всему миру ворон считается вестником бед. Он обманщик и оборотень, бродяга с тёмной душой. Хаос и кровопролитие вселяют в него восторг, однако он не является их причиной: он просто чувствует их, и не упустит шанса ими насладиться. Ворон любит есть, и редко отказывается от пищи.

Ворон— родич Койота; их роднит любовь к обману, однако Койот не столь тёмная фигура, как Ворон, и не разделяет страсти ворона к кровопролитию.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Соп.

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с заклинаниями сферы Управления (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +1 уровень способности *Передвижение без следов* и способности *Управление голосом* бесплатно.

Слабости:

Вы должны сделать успешную Проверку Обаяния + Силы Воли (3), чтобы не использовать чужую неудачу в собственных целях, или подстроить умную проказу, даже если она пойдёт во вред вашим друзьям.

Похожие архетипы: Обман, Проказы

МОРСКАЯ ПУЧИНА (Sea)

Морская пучина— мать всех живых существ. Пучина непостижима и склонна к быстрым переменам настроения; спокойная и тихая в одно мгновение, в другой она превращается в грозное, разрушительное создание. Морская Пучина владеет несметными богатствами, но жадно их охраняет. Она может быть могучим союзником, но с ней нужно быть очень осторожной.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Swimming.

Маги: +2 куба на вызов духов воды.

Адепт: +1 уровень способности *Повышение навыка* для навыка с *athletic Skill* (выбирается в момент получения этого преимущества) бесплатно.

Слабости:

Вы должны сделать успешную Проверку Обаяния + Силы Воли (3), чтобы отдать что-то, что принадлежит вам, или проявить щедрость каким-то другим образом.

Похожие архетипы: Хаос, Жадность.

ИСКУСИТЕЛЬ (Seducer)

Искуситель— воплощение желания. У него множество капризов и тёмных страстей, которые необходимо постоянно удовлетворять. Он поощряет зависть и жадность, и не упускает случая распалить огонь желания в других. Он избегает прямого противостояния, однако наслаждается, когда другие сражаются за его внимание или от его имени. Он живёт ради того, чтобы находить чужие слабости, и не пощадит никого, кто встанет у них на пути.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Con.

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с заклинаниями сферы Иллюзии (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +1 уровень способности *Повышение Навыка*, для навыка из the Acting or Influence skill group бесплатно.

Слабости:

Вы должны сделать успешную Проверку Обаяния + Силы Воли (3), чтобы не предаться пороку или плохой привычке вроде наркотиков, ЖУКов, секса и пр.

Похожие архетипы: Искусительница, Соблазнитель.

АКУЛА (Shark)

Акула— хладнокровный и неутомимый охотник. О его мощи знают все, кто живёт близ моря. Когда акула атакует, она не знает жалости; вкус крови повергает её в слепую ярость. Маги под покровительством Акулы обычно странники, всегда в движении. Они яростные и смертоносные воители, которые считают, что хороший враг— мёртвый враг. Вызванный на бой, такой Пробуждённый не тратит время на угрозы или похвальбу, а сразу наносит смертельный удар.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Unarmed Combat.

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с Боевыми заклинаниями (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +1 уровень способности *Убийственные удары* бесплатно.

Слабости:

Вы впадаете в ярость берсерка, когда получаете Физический урон в бою или когда тот, кого вы защищаете, тяжело ранен. Сделайте Простую Проверку Обаяния + Силы Воли (модификаторы за ранения добавляются). Вы буйствуете 3 хода, минус 1 ход за каждый полученный успех, так что, получив три и более успехов, вы вообще не будете впадать в ярость берсерка. Если в момент проверки вы уже берсерк, то увеличьте продолжительность этого состояния. Будучи берсерком, вы бросаетесь на

противников, забыв о собственной защите. Если цели выведены из строя, а ваша ярость берсерка ещё не закончилась, вы терзаете их тела.

Похожие архетипы: Голод, Насилие.

ЗМЕЯ (Snake)

Змея наделена мудростью, и ей известно множество секретов. Она хороший советник, однако её советы всегда имеют цену. Персонажи под покровительством змеи сражаются только ради того, чтобы защититься самим или защитить других. Они одержимы поиском тайн и готовы рискнуть всем ради этого. А потом продают это знание другим, и цена может быть самой разной.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Arcana.

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с заклинаниями сферы Обнаружения (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепты: +2 уровня способности *Кинетика* бесплатно.

Слабости:

Если вы находите намёки на какой-то секрет, который хранит небольшое число людей, удержаться от того, чтобы начать охоту за этой тайной, вы сможете только сделав успешную Проверку Обаяния + Силы Воли (3).

Похожие архетипы: Знание, Любопытство.

ГРОМОВАЯ ПТИЦА (Thunderbird)

Грозовая птица— величественное создание, воплощение штормов. Её крылья— грозовые облака, её клюв и когти— молнии, а крики— раскаты грома. Она— первородная стихия, неуправляемая и дикая, однако необходимая для того, что земля жила, а круговорот жизни— продолжался. Грозовая птица— сила, с которой нужно общаться уважительно и осторожно, чтобы не распалить её гнев.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки Intimidation.

Маги: +2 куба на вызов духов воздуха.

Адепты: +1 уровень способности *Критический удар (навык)* бесплатно.

Слабости:

Маг под покровительством Громовой Птицы может удержаться от ответа на оскорбление, только сделав успешную Проверку Обаяния + Силы Воли (3).

Похожие архетипы: Гнев, Война.

МУДРАЯ ВОИТЕЛЬНИЦА (Wise Warrior)

Мудрая воительница— искусный воин, бой для неё подобен искусству, а сильный ум не менее важен, чем сильное тело. Она изучает тактику противников, и побеждает их за счёт продуманной стратегии и личной доблести. Тот, кто находится под

покровительством Мудрой Воительницы, руководствуется не кровожадностью и свирепостью, а мудростью стремление к знаниям. Он должен следовать воинскому кодексу чести и вести себя должным образом, иначе рискует потерять расположение духа-наставника.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки навыка Leadership или навыка Instruction (выберите один).

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с Боевыми заклинаниями (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +1 уровень способности *Повышение навыка (навык)* для боевого навыка бесплатно.

Слабости:

Если вы ведёте себя бесчестно или невежливо, намеренно или в результате стечения обстоятельств, вы получаете -2 к кубам на всех проверках, пока не найдёте способ искупить свои промахи.

Похожие архетипы: Долг, Мудрость.

ВОЛК (Wolf)

По всему миру волк считается охотником и воином. Он предан остальным членам стаи. Древнее высказывание гласит, что Волк побеждает во всех битвах, кроме одной— той, в которой он умирает. Маги, которым покровительствует Волк, преданы друзьям и семье до гробовой доски. Они никогда не демонстрируют трусость в бою, и слово их крепче стали.

Преимущества:

Общее: +2 куба на Проверки навыка Tracking.

Маги: +2 куба на Проверки, связанные с Боевыми заклинаниями (в том числе и с алхимическими соединениями и ритуалам, содержащими заклинания этой сферы).

Адепт: +2 уровня способности *Повышение атрибута (Ловкость)*.

Слабости:

Вам нужно сделать успешную проверку Обаяния + Силы Воли (3), чтобы отступить с поля боя.

Похожие архетипы: Охота, Братство.

ПОСВЯЩЕНИЕ (Initiation)

По мере того, как сила Пробуждённого персонажа растёт, приходит осознание, что, чем больше они исследуют магию или астрал, тем лучше они понимают и развивают собственные способности. Редкие книги, такие, как «*Ликатрикс*», «*Книга ангела Разиэля*», и «*Меч Мозеса*» повествуют о путях посвящения высшего волшебства, однако, чтобы ступить на один из таких путей, необходимо вначале пройти посвящение в таинства магии и метапланов, которое имеет целью укрепить связь с Пробуждённым миром.

Посвящение наделяет Пробуждённого могущественными магическими способностями, известными как метамажия (metamagic), и поднимает ваш атрибут Магии выше обычных 6. Посвящение могут проходить только персонажи, у которых есть атрибут Магия. Это серьёзный процесс, требующий длительной подготовки разума и духа, ритуалов и положенного по вашей традиции образования. Подготовка герметиста, например, будет включать многие месяцы исследований какой-либо грани магии и написание диссертации. Шаман же должен будет следовать по пути, указанном ему видениями, и просить мудрого совета у духа-наставника. То, сколько времени потребуется на завершение посвящения, определяется Extended Проверкой Агсапа + Интуиция [Астрал] (степень посвящения, 1 месяц).

Посвящение имеет степени, с первой и до бесконечности. Когда герой проходит первое посвящение, то становится посвящённым первой степени; когда герой проходит второе посвящение, то становится посвящённым второй степени, и так далее. Подобная нумерация степеней используется только в рамках игромеханики, для удобства. Так в Шестом Море каждая традиция имеет свои названия степеней посвящения, и они редко имеют что-то общее с номерами.

Посвящение стоит $10 + (\text{Степень} \times 3)$ Кармы. После того, как вы закончили подготовку, потратите необходимое количество кармы— и вот вы счастливый обладатель степени посвящения и связанных с ней преимуществ.

Однако ваша степень посвящения не может превышать ваш атрибут Магии. Если ваша Магия стала по каким-то причинам ниже степени посвящения, то вы теряете степень и все связанные с ней преимущества.

СПОСОБНОСТИ ПОСВЯЩЁННОГО (Initiate Powers)

Посвящённым доступны новые преимущества и способности.

УВЕЛИЧЕНИЕ МАГИИ (Increased Magic)

Максимум вашего атрибута Магии равна $6 + \text{степень посвящения}$. Однако вам по-прежнему необходимо заплатить Карму за повышение атрибута Магии.

ДОСТУП К МЕТАПЛАНУ (Metaplanar Access)

После вашего первого посвящения вы узнаете, как попасть на любой из метапланов (см. Метапланы, с. ____), если можете использовать астральную проекцию.

МЕТАМАГИЯ (Metamagic)

Каждый раз, когда вы получаете новую степень посвящения, начиная с первой, вы получаете метамажическую способность. Каждую метамажическую способность можно взять только один раз, если только в описании способности не указано обратное. Некоторые способности могут брать только адепты, другие, напротив, для адептов бесполезны.

Концентрация чи (Adept Centering) (только для адептов): Концентрация адепта позволяет вам уменьшить штраф к кубам на проверках Физических и Боевых навыков (например, штрафы за adverse conditions), если вы одновременно делаете что-то, что помогает вам сосредоточиться: например, поёте, начитываете речетатив, кричите— главное, чтобы действие было заметным. На подобную деятельность необходимо тратить Свободное Действие каждый раунд, и пока вы делаете это, штраф уменьшен на значение вашей степени посвящения.

Концентрация (Centering): Маг, постигший концентрацию, лучше справляется с Истощением. Для поддержания концентрации на волшебстве, маг должен совершать какие-то действия в соответствии со своей традицией; тогда к кубам на Проверках Сопротивления Истощению он получает бонус, равный его степени посвящения. Концентрация— Свободное Действие. Технику концентрации вы выбираете сами (конечно, она должна соответствовать вашей традиции): это могут быть песнопения на латыни, игра на музыкальном инструменте, танцы, пение, жестикуляция, выкрикивание имён древних богов— единственное условие, это должно быть заметным. Если вы по каким-то причинам не можете использовать выбранную технику, то вы не получаете бонуса от концентрации.

Закрепление (Fixation): Вы заряжаете алхимические соединения Кармой, продлевая их срок годности. Создавая соединение, потратьте по меньшей мере 1 очко Кармы (максимальное количество равно Мощи соединения). Эффективность такого соединения падает медленнее: оно теряет единицу Эффективности за каждый день, а не за каждый час. Также подобное соединение получает к сопротивлению Проверкам Разложения (с.____) бонус, равный количеству потраченной Кармы.

Расплывчатый след (Flexible Signature): Вы можете замаскировать ваш астральный след (с.____), если того желаете. Вы можете изменить след так, чтобы в нём невозможно было узнать ваш, или подделать след другого мага, ауру которого вы когда-то читали, или просто ускорить растворение следа. Когда кто-то пытается прочесть ауру вашего фальшивого следа, добавьте степень своего посвящения к Порогу Проверки Чтения Ауры: например, если у вас степень посвящения 2, то другой маг может прочесть след, как обычно, получив на указанной проверке 3 успеха, но только с 5 и более успехами он распознает подделку и сможет опознать настоящего создателя следа. Вы можете подделывать только те следы, ауру которых когда-либо читали (ведущий может потребовать у вас Memory Test). Также вы можете ускорить исчезновение следа на количество часов, равное вашей степени посвящения— например, если у вас степень посвящения 2, то мы эффекты с Мощью 2 вообще не будут иметь следа, если вы того хотите, а след эффекта с Мощью 5 рассеется только через 3 часа.

Маскировка (Masking): Вы можете изменить вид вашей ауры (и астральной сущности). Вы можете выдать её за ауру обычного человека, или замаскировать таким образом, чтобы Значение вашей Магии казалось выше или ниже текущего (диапазон изменения значения не должен превышать вашу степень посвящения). Когда кто-то пытается прочесть вашу замаскированную ауру, то Проверка Чтения Ауры делается против вашей Проверки Магии + степени посвящения. Но если читающий получает хоть один успех, он видит из-под маскировки вашу настоящую ауру. Если вы можете

использовать астральное восприятие, то способны даже выдать свою ауру за ауру другой сущности: например, духа, или талисмана... Сколько идей для маскарада в астрале, м? Вы также можете использовать эту метамагию для того, чтобы замаскировать ауры своих талисманов (то есть тех, с которыми у вас есть связь). Количество таких талисманов не может превышать степень вашего посвящения.

Очко способностей (Power Point) (только для адептов): Если вы адепт, то можете взять очко силы вместо метамагии. Эту способность можно брать сколько угодно раз.

Ускорение (Quickening): Вы можете управляться с длительными заклинаниями таким образом, что они сами, без вашего участия, будут себя поддерживать. Чтобы ускорить заклинание, требуется использовать Сложное Действие, пока вы поддерживаете заклинание, и потратить карму. Вы должны потратить минимум 1 очко Кармы; максимальное же количество не должно превышать Мощь заклинания. Заклинание становится постоянным и получает бонус, равный потраченной карме, к кубам на сопротивление рассеиванию.

Изменение заклинаний (Spell Shaping): Вы можете изменить область действия заклинания за счёт усложнения его сотворения. Вы платите штрафом -1 за каждый метр, на который увеличиваете либо уменьшаете область действия заклинания; или вы можете создать «пузырь», внутри которого заклинание не будет действовать (стоимость одно метра «пузыря» такая же). Вы должны объявить, что используете метамагию, когда творите заклинание. Штраф к Проверке Сотворения Заклинания не может превышать Значение вашей Магии.

Щит (Shielding): Персонаж с метамагией щита узнаёт, как лучше защитить себя и других от враждебной магии. Когда маг объявляет, то будет защищаться от заклинания, он может добавить к своим кубам степень своего посвящения. На других проверках Противостояния Заклинаниям, том числе и при рассеивании, этот бонус не может использоваться.

МЕТАМАГИЯ ДЛЯ АДЕПТОВ

Не так много метамагии, описанной в этой книге, может пригодиться адептам. Фактически, таких способностей только четыре: *Концентрация чи*, *Расплывчатый След*, *Маскировка* и *Очко Способности*. Однако не злись, чаммер, у нас всё схвачено. Тебе не придётся брать Очки Способностей, пока тебя не затошнит от них. В дополнительных книгах мы расскажем тебе тонну всего о метамагии.

МАГИЧЕСКИЕ ТОВАРЫ

<i>Талисманы</i>	<i>Доступность</i>	<i>Цена</i>
Талисман зачарования	(Мощь*3)R	Мощь*5000Y
Талисман метамагии	(Мощь*3)R	Мощь*9000Y
Талисман могущества	(Мощь*4)R	Мощь*18000Y
Талисман чи	(Мощь*3)R	Мощь*3000Y
Талисман заклинаний	(Мощь*3)R	Мощь*4000Y
Талисман ворожбы	(Мощь*3)R	Мощь*4000Y

Оружие-талисман	(Мощь*4)R	Мощь*7000Y
<i>Формула</i>	<i>Доступность</i>	<i>Цена</i>
Формула талисмана	как и талисман	Цена
талисмана*0,25		
Формула заклинания		
Боевые	8R	2000Y
Обнаружения	4R	500Y
Здоровья	4R	500Y
Иллюзии	8R	1000Y
Управление	8R	1500Y
<i>Формула</i>	<i>Доступность</i>	<i>Цена</i>
Материалы для	Мощь*2	Мощь*500Y
мастерской		
Реагенты, за драхму	--	20Y

Переводчики: Grinboy, Nalia

Данный перевод не предназначен для коммерческого использования!