

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
2nd Edition

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ
2-е издание

PLAYER'S HANDBOOK

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

переводчик Philigon the Kender

СОДЕРЖАНИЕ

От переводчика
Предисловие ко второму изданию
Составители
Предисловие

Добро пожаловать в игру AD&D!

Как устроены книги правил
Обучение игре
Переход от игры D&D
Книги по игре AD&D
Замечание о местоимениях

Основы ролевых игр

Цель игры
Необходимые принадлежности
Пример игры

Словарь

Создание игрового персонажа шаг за шагом

Глава 1: Показатели способностей игрового персонажа

Накидывание показателей способностей
Альтернативные способы накидывания
Показатели способностей
Сила
Ловкость
Телосложение
Интеллект
Мудрость
Обаяние

Что означают числа?

Глава 2: Расы игровых персонажей

Минимальные и максимальные показатели способностей

Расовые модификаторы показателей способностей

Классовые ограничения и предельные уровни

Языки

Описания рас

Карлики

Эльфы

Полуэльфы

Гномы

Хоббиты

Люди

Другие характеристики

Глава 3: Классы игровых персонажей

Классовые ограничения на показатели способностей

Описания классов

Воитель

Воин

Паладин

Следопыт

Волшебник

Маг

Школы магии

Волшебники-специалисты

Иллюзионист

Жрец

Священник

Жрецы особых вер

Требования

Доступное оружие

Доступные заклинания

Чудесные способности

Образ жизни

Названия жрецов

Уравновешивание всего

Друид

Организация друидов

Плут

Вор

Бард

Персонажи двойного и смешанного класса

Сочетания смешанных классов

Преимущества и ограничения смешанного класса

Преимущества и ограничения двойного класса

Глава 4: Ориентация

Закон, Нейтральность и Хаос

Добро, Нейтральность и Зло

Ориентации в сочетании

Существа без ориентации

Отыгрывание ориентации персонажа

Изменение ориентации

Глава 5: Умения (дополнительная)

Приобретение умений

Практика

- Боевые умения
 - Эффекты боевого умения
 - Родственное оружие
 - Оружейная специализация
 - Стоимость специализации
 - Эффекты специализации
- Мирные умения
 - Использование того, что вы умеете
 - Вторичные профессии
 - Мирные умения
 - Применение мирных умений
 - Описания мирных умений

Глава 6: Деньги и снаряжение

- Начальный капитал
- Список снаряжения
 - Одежда
 - Питание и проживание
 - Продукты для домашнего хозяйства
 - Услуги
 - Транспорт
 - Животные
 - Доспехи и упряжь для лошадей
 - Разнообразное снаряжение
 - Доспехи
 - Оружие
- Описание снаряжения
 - Доспехи и упряжь для лошадей
 - Транспорт
 - Разнообразное снаряжение
 - Оружие
 - Доспехи
 - Размеры доспехов
 - Надевание и снятие доспехов
 - Существа с природным Классом защиты
- Нагрузка
 - Основная нагрузка
 - Особая нагрузка
 - Нагрузка и ездовые животные
 - Магические доспехи и нагрузка
 - Влияние нагрузки

Глава 7: Магия

- Мажеские заклинания
 - Школы магии
 - Изучение заклинаний
 - Иллюзии
- Жреческие заклинания
- Сотворение заклинаний
 - Компоненты заклинаний*
- Магические разработки
- Описание заклинаний

Глава 8: Жизненный опыт

- Групповое приобретение жизненного опыта
- Индивидуальное приобретение жизненного опыта
- Практика
- Где искать конкретную информацию

Глава 9: Битва

- Больше, чем мечемахательство
- Определения
- Бросок атаки
 - Определение броска атаки
 - Модификаторы броска атаки
 - Модификаторы броска атаки для различных типов доспехов*
 - Различные виды оружия
 - Невероятные броски атаки
- Вычисление пробоя
- Битва и столкновения
- Боевой раунд
 - Что можно сделать за один раунд
- Последовательность битвы
- Инициатива
 - Стандартная процедура определения инициативы
 - Модификаторы инициативы
 - Групповая инициатива*
 - Индивидуальная инициатива*
 - Множественные атаки и инициатива
 - Заклинания и инициатива
 - Скорость оружия и инициатива*
 - Скорость магического оружия
- Атака с оружием в обеих руках
- Передвижение в бою
 - Передвижение в ближнем бою
 - Передвижение в дальнем бою
 - Атака с разбега
 - Отступление
- Атака не с целью убийства
 - Кулачный бой и борьба
 - Подавление
 - Оружие в нелетальной битве
 - Нелетальная битва и живые существа
- Битва и заклинания, требующие прикосновения
- Оружие дальнего боя
 - Дальнобойность
 - Скорость стрельбы
 - Модификаторы способностей в дальнем бою
 - Выстрел в гущу сражения
 - Укрытие от дальнобойных снарядов
 - Снаряды разрывного типа
 - Виды снарядов разрывного типа
- Особые виды защиты
- Парирование*
- Спас-бросок
 - Выкидывание спас-бросков
 - Приоритет спас-бросков
 - Добровольный провал спас-броска
 - Проверка способностей в качестве спас-бросков
 - Модификация спас-бросков
- Магическая устойчивость
 - Эффекты магической устойчивости
 - Когда работает магическая устойчивость
 - Успешная проверка магической устойчивости
- Изнание нежити
 - Злые жрецы и нежить
- Повреждения и смерть
 - Ранения
- Особый вред
 - Падение
 - Парализация
 - Энергетическое истощение

- Яд
 - Лечение пострадавших от яда
- Лечение
 - Естественное лечение
 - Магическое лечение
 - Умения лечения и гербализма
- Смерть персонажа
 - Смерть от яда
 - Смерть от крупного вреда
 - Неизбежная смерть
 - Воскрешение мертвого

Глава 10: Сокровища

- Типы сокровищ
- Магические предметы
- Дележ и хранение сокровищ

Глава 11: Столкновения

- Ошарашивание
 - Результаты ошарашивания
- Дистанция столкновения
- Результаты столкновений

Глава 12: Неигровые персонажи

- Наемники
- Последователи
- Оруженосцы
- Обязательства игровых персонажей

Глава 13: Видимость и освещение

- Дальность зрения
- Освещение
- Инфравидение
- Применение зеркал

Глава 14: Время и передвижение

- Передвижение
 - Быстрый шаг и бег*
 - Движение по пересеченной местности
- Плавание
 - Задержка дыхания
- Лазание
 - Вычисление вероятности успеха
 - Скорость восхождения
 - Типы поверхностей
 - Действия во время лазания
 - Приспособления для лазания
 - Спуск

Приложение 1: Перечень заклинаний

Приложение 2: Замечания к описаниям заклинаний

Приложение 3: Заклинания волшебников

- Заклинания первого уровня
- Заклинания второго уровня
- Заклинания третьего уровня

Заклинания четвертого уровня
Заклинания пятого уровня
Заклинания шестого уровня
Заклинания седьмого уровня
Заклинания восьмого уровня
Заклинания девятого уровня

Приложение 4: Заклинания жрецов

Заклинания первого уровня
Заклинания второго уровня
Заклинания третьего уровня
Заклинания четвертого уровня
Заклинания пятого уровня
Заклинания шестого уровня
Заклинания седьмого уровня

Приложение 5: Заклинания волшебников по школам

Приложение 6: Заклинания жрецов по уровням

Приложение 7: Русско-английский перечень заклинаний

Приложение 8: Англо-русский перечень заклинаний

Приложение 9: Таблицы для создания персонажа

Приложение 10: Англо-русский словарь терминов AD&D

Приложение 11: Русско-английский словарь терминов AD&D

Приложение 12: Перевод американских единиц измерений в метрическую систему

О переводе “Руководства игрока”

От переводчика

“Руководство игрока” - это основная книга правил **AD&D** - популярной настольной ролевой игры в жанре героической фэнтези. Перевод предназначен для всех, кто интересуется игрой, но не имеет возможности или желания читать оригинальные правила на английском языке. Перевод выполнен на основе “*Player’s Handbook, 2nd Edition*” (издательство TSR, Inc., США, 1989, переиздано в 1995), поэтому я как переводчик не несу ответственности за противоречия этого текста другим изданиям “Player’s Handbook” и любой другой литературе, имеющей отношение к AD&D.

Следует отметить, что за годы развития AD&D в России в среде игроков сложился устоявшийся игровой жаргон, состоящий в основном из англоязычных терминов игры, калькированных в русский язык. Игроки и Мастера постоянно употребляют такие термины, как “хиты”, “undead”, “alignment” и множество других. Несмотря на то, что в своем переводе я привожу прежде всего русские эквиваленты всех подобных терминов, я нисколько не настаиваю на том, чтобы кто-либо менял привычную терминологию. Я постарался сделать так, чтобы перевод мог легко восприниматься как новичками, совершенно не знакомыми с игровым жаргоном, так и опытными игроками, не нуждающимися в переводе терминов. Как правило, после первого упоминания о каждом особом термине (“Кубик пунктов”, “ориентация”, “пробой”) в скобках приводится первоначальный англоязычный эквивалент. Кроме того, в качестве приложений составлены **англо-русский и русско-английский словари терминов AD&D**. В конце перевода находится статья “О переводе “Руководства игрока””, которую предлагается предварительно прочитать всем, кто желает обратиться ко мне с комментариями, замечаниями и критикой в адрес перевода.

Везде, где в тексте приведены числовые величины, выраженные в фунтах, ярдах, пинтах и других подобных единицах измерения, после них в скобках указываются соответствующие

величины в метрах, килограммах и других единицах метрической системы. Эти величины даны не с максимально возможной точностью, а округлены так, как мне показалось более уместным в каждом конкретном случае. Например, величина 2 фута в одном месте может быть округлена до 60 см (с точностью до 10 см), в другом месте - до 61 см (с точностью до 1 см), в третьем месте - до 0,5 м (с точностью до 0,5 м), а в четвертом - даже до 63 см (до ближайшего числа, делящегося на 7). Разумеется, если в тексте несколько раз встречается одна и та же величина (например, радиус освещения *долговременного света*), она каждый раз округляется с одной и той же точностью. Тем, кто предпочитает играть в AD&D с использованием метров и килограммов вместо футов и ярдов, предлагается пользоваться величинами, приведенными в скобках. В качестве приложения дается **таблица соответствия** американских единиц измерения (используемых в *"Руководстве игрока"*) и единиц метрической системы. Выражения типа *"3-метровый куб"* или *"10-футовый квадрат"* означают *"куб со стороной 3 м"* и *"квадрат со стороной 10 футов"*. Так пишется для однозначности интерпретации выражений вроде *"3-футовый куб / уровень"*, вместо двусмысленного *"куб со стороной 3 фута / уровень"*.

Я буду благодарен всем за любые полезные комментарии, замечания, советы и предложения, связанные с переводом *"Руководства игрока"* и другой игровой литературы. Мой электронный адрес - **philigon@master.elserv.msk.su**. Иногда меня можно также встретить в Эгладоре и на некоторых других встречах толкинистов. Кроме того, приглашаю всех посетить мою домашнюю web-страничку по адресу **<http://philigon.elserv.ru/>**.

Филигон
1999

ПРЕДИСЛОВИЕ КО ВТОРОМУ ИЗДАНИЮ

Долго же все мы этого ждали! Не то что месяцы, а скорее годы вам пришлось провести в ожидании исправленного, расширенного и дополненного издания игры AD&D (*"Подземелья и драконы"*). Пожалуй, много времени мне потребовалось, чтобы достичь этой черты, а именно написания предисловия. Предисловия, как правило, пишутся позже всего остального, когда уже можно суммировать свои переживания и впечатления от книги, которую написал.

Неточным будет утверждение, что эту книгу написал я один. Прежде всего, тут в разделе "Составители" приведена масса имен. Они, особенно разработчики, вложили уйму своего времени и таланта, которыми я не располагаю. Необходимость усовершенствования дизайна и читабельности стояла на одном из первых мест среди причин, по которым мы предприняли эту затею. Это задачи, которые никак не могли быть разрешены без талантливых разработчиков и редакторов, которые играли и работали над игрой. Если вы обнаружите, что теперь здесь легче отыскивать всякие правила во время игровых собраний и вообще все имеет несколько больше смысла, поблагодарите их.

И даже вместе с редакторами мы - это еще не все, кто принял участие в этой работе. Ничего из этого не было бы без заинтересованных и увлеченных игроков. Вот кто действительно решал, что необходимо для 2-го издания AD&D - так это игроки, которые присылали вопросы, а также все, кто писал заметки в журнал "Дракон" ("Dragon"), и каждый, кто выматывал меня (и других дизайнеров) бесконечными беседами, отлавливая на различных собраниях. Эти люди решали, что должно быть сделано, на что следует обратить особое внимание, что неясно, а чего вовсе не должно быть. Я не восседал в вакууме, принимая эти решения. Как дизайнеру мне приходилось делать окончательный выбор, но этот выбор всегда был основан на ваших рекомендациях. И эти рекомендации - наиболее ценный вклад в нашу работу.

И что же я теперь чувствую? Волнение, изнурение, облегчение и издерганность - все сразу! Целый чемодан эмоций! Я с волнением жду выхода этой книги. Я потратил на все это больше времени, чем на любую другую разовую работу в своей жизни. Это вызывает изнурение. 2-е издание AD&D требовало и получало сутки за трое внимания. Поэтому, когда оно наконец осуществилось, начинает возникать чувство облегчения. В процессе работы возникали моменты, когда проблемы казались неразрешимыми, когда всему этому не было видно конца и края, когда все шло не так, как надо. Только теперь, когда все находится на заключительных стадиях отделки и полировки, я начинаю осознавать, что же действительно сделано. И конечно, отсюда некоторая издерганность и нервозность. Игра AD&D - это дедушка всех ролевых игр. Вам это должно быть совершенно ясно, если вам понравилось оригинальное издание AD&D, даже со всеми его наворотами. Мне оно всегда нравилось, и нравится до сих пор. Таким образом, теперь, с появлением 2-го издания AD&D, конечно же, я нервничаю.

Ничто из этого не должно вызывать удивления. Я добровольно вызвался готовить это издание, так как мне хотелось сделать что-нибудь для любимой игры. Десятилетний опыт разработки игр подсказывал мне, что работает, а что не работает, и даже иногда - почему. С

самого начала мы в общих чертах наметили цели: облегчить поиск различных вещей, сделать правила доступней для понимания, отсеять то, что не работает, добавить лучшие новые идеи из окружающего пространства и других источников и, что самое главное, убедить вас в том, что эта игра остается единственной из знакомых вам игр, которой вы восхищаетесь. Из всего этого последнее было самым сложным требованием, противоречащим порой моему главенствующему желанию проектировать и разрабатывать. К счастью, весь мир не сошелся на мне клином. Множество бдительных глаз, начиная от собратьев-дизайнеров и кончая энтузиастами, тестировавшими игры, ежеминутно подвергали эту книгу проверке и удерживали меня от переусердствования. Не всегда было легко придерживаться золотой середины между "маловато" и "чересчур".

В последние два года я часто беседовал с заинтересованными игроками, выслушивая их замечания и делаясь своими идеями. Как раз в конце одной из таких бесед (на встрече в Миссуле, штат Монтана), когда я описывал некоторые изменения в правилах, один из слушателей улыбнулся и сказал: "Знаете, мы так делаем уже много лет". Итак, вот зачем это 2-е издание AD&D - для объединения и систематизации всего того, что мы, как игроки, делаем уже много лет.

Дэвид "Зеб" Кук,
январь 1989

СОСТАВИТЕЛИ:

Составление 2-го издания: Дэвид "Зеб" Кук

Разработка: Стив Винтер и Джон Пиккенс

Испытатель: Джон Пиккенс

Редакторы: Майк Брель, Джейн Рейб, Томас Рейд, Стивен Шенд, Рей Веллес

Корректоры: Джейн Блэк, Тереза Рейд, Куртис Смит, Валерия Веллес, Джеймс Вард

Художественный редактор Пегги Купер

Иллюстрация на обложке: Джефф Изли

Внутренние иллюстрации: Нэд Дамерон, Лаура Лейки, Дэн Бюво, Лес Доршейд, Джефф Изли, Кен Франк, Даниэль Фразир, Кэрол Хейер, Дэвид О. Миллер, Алан Поллак, Роб Руппель, Тони Жкудло

Графический редактор Сара Феггестед

Графический дизайн: Ди Барнет

Полиграфия: Нэнси Дж. Керкстра

Диаграммы: Дизель

Слишком многочисленны для поименного упоминания сотни игроков, которые помогали нам в испытаниях Второго издания AD&D. Их вклад в усовершенствование книг правил бесценен. Наконец, следует учесть заслуги каждого, кто хоть однажды задал вопрос, внес предложение, написал заметку или дал совет по поводу AD&D.

Эта работа произведена на основе первоначального издания **"Руководства игрока" AD&D** и **"Руководства Мастера" ("Dungeon Master Guide") AD&D** Гари Джигакса, а также **"Неземных таинств" ("Unearthed Arcana")** и прочих материалов Гари Джигакса и других.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Прежде, чем что-либо начать, я хочу донести до сведения каждого один весьма важный факт:

ЭТО НЕ ТРЕТЬЕ ИЗДАНИЕ AD&D!

Все, можно спокойно вздохнуть.

Будьте твердо уверены, что это все еще та же версия игры AD&D, в которую ваши друзья, одноклассники и деловые партнеры играют уже много лет.

Да, в правила внесены некоторые незначительные и малые изменения, но, чтобы найти их, нужно перечитать всю книгу очень внимательно и иметь потрясающую память. (Изменения в основном имеют характер мелких исправлений и уточнений, которые делались каждый раз при переиздании, а мы переиздавали и **"Руководство игрока"**, и **"Руководство Мастера"** с 1989 года более 10 раз!) Так что же изменилось? Очевидно, книги выглядят по другому. Мы ужасно гордились ими, когда они были выпущены в 1989 году, но мир не стоит на месте. Мы решили, что через шесть лет настало время придать им новый вид.

И, одевая AD&D в новый наряд, мы решили немного распустить складки. Обе книги значительно больше: в *"Руководстве игрока"* на 25% больше страниц, в *"Руководстве Мастера"* - на 33% больше. И мы использовали эти страницы для улучшения внешнего вида. Внутри вы обнаружите большие иллюстрации, намного больше цветов и легко читаемый текст. Наведение красоты оказалось гораздо более трудоемким делом, чем большинство из нас того ожидало, однако цель оправдала средства. Со времени выпуска Второго издания AD&D игра расширилась так, как мы и не предполагали. Мы путешествовали по множеству мифических миров, от туманного ужаса ВОРОНЬЕГО ГНЕЗДА (*RAVENLOFT*) к экзотическим базарам Аль-Кадима (*AL QADIM*) и вокруг пылающего лика ТЕМНОГО СОЛНЦА (*DARK SUN*). Теперь нас манят бесконечные горизонты ЗАПРЕДЕЛЯ (*PLANESCAPE*), и даже за ними видны наконецники копий и стяги, развевающиеся над поднимающимися армиями ПЕРВОРОДСТВА (*BIRTHRIGHT*). И, конечно, возвышаются над всем этим великие и легендарные ЗАБЫТЫЕ ЦАРСТВА (*FORGOTTEN REALMS*).

Издание изменилось, но наша цель остается прежней: выпускать такое, что заставит каждого ролевого игрока воскликнуть: "Так это же то, что я искал!" И мы занимаемся этим по той же причине, по которой вы играете: потому что это увлекательно!

Стив Винтер
6 февраля 1995

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИГРУ AD&D!

Вы читаете основные принципы самого захватывающего в мире увлечения - ролевых игр.

Эти несколько первых страниц введут вас во Второе издание самой удачной ролевой игры из всех, когда-либо выпускавшихся. Если вы - начинающий ролевой игрок, остановитесь прямо здесь и прочтите раздел *"Основы ролевых игр"*. Если вы в принципе понимаете, что такое ролевые игры и, в частности, AD&D, вернитесь обратно к этому месту и прочитайте вступление до конца. Если вы - опытный ролевой игрок, пропустите *"Основы ролевых игр"*.

Как устроены книги правил

Книги правил для игры AD&D устроены преимущественно как справочники. Они составлены так, что во время игры можно быстро и легко найти любое конкретное правило.

Все, что игроку необходимо знать, находится в *"Руководстве игрока"*. Это не значит, что в этой книге содержатся все правила. Но все правила, которые необходимо знать игроку, чтобы играть, находятся здесь.

Небольшое количество правил находится в *"Руководстве Мастера"*. Они описывают ситуации, которые либо возникают очень редко, либо дают Мастеру информацию, которой игрок не должен располагать заранее. Все остальное в *"Руководстве Мастера"* - это информация, необходимая только Мастеру. Если Мастер считает, что игрокам нужно знать что-то из описанного в *"Руководстве Мастера"*, он предоставляет игрокам эти сведения.

Как и *"Руководство Мастера"*, *"Справочник монстров"* - приложение, относящееся к сфере компетенции Мастера. Оно предоставляет полную и подробную информацию о монстрах, людях и других существах, населяющих мир AD&D. Некоторые Мастера не возражают против того, чтобы игроки знали эту информацию, но игра приносит гораздо больше удовольствия, если игроки не знают всего о своих противниках - это усиливает чувство открытия и опасности перед неизвестным.

Обучение игре

Если прежде вы играли в AD&D, вы знаете почти все, что вам необходимо для игры. Все же мы советуем вам прочитать *"Руководство игрока"* целиком. Если это покажется вам слишком большой работой, вы должны прочитать хотя бы главы 1, 2, 3 и 4 перед тем, как садиться играть.

Если вы встречаете неизвестный вам термин, поищите его значение в **Словаре**.

Если вы никогда раньше не играли в AD&D, лучший способ для вас научиться играть - это найти компанию опытных игроков и присоединиться к ним. Они могут непосредственно ввести вас в игру и объяснять различные вещи по мере того, как вам будет необходимо знать о них. Вам не обязательно предварительно что-либо читать. Действительно, лучше, если вы поиграете несколько часов с опытными игроками, прежде чем читать какие-либо правила. Одно из замечательных свойств ролевых игр заключается в том, что их общую концепцию трудно объяснить, но удивительно легко продемонстрировать.

Если никто из ваших друзей не увлекается игрой, лучший способ найти опытных игроков - это обратиться в ближайшее отделение организации Клубов увлечений. Клубы ролевых игр и игр вообще являются открытыми и с радостью принимают новых членов. Многие такие организации публикуют бюллетени, с помощью которых Мастера могут найти новых игроков, а новые игроки - узнать о новых или уже проходящих играх. Если у вас поблизости нет отделения организации Клубов увлечений, поищите партнеров через вашу районную библиотеку или в школе.

Если вам вообще не удалось найти никого, кто знаком с AD&D, вы можете обучиться самостоятельно. Прочитайте *"Руководство игрока"* и создайте несколько персонажей по описанным правилам. Попробуйте сделать так, чтобы созданные персонажи относились к различным классам. Затем возьмите уже готовый приключенческий *модуль* (сценарий игры) для персонажей низкого уровня, созовите двух или трех друзей и займитесь им. Возможно, сначала вы совершите много ошибок и будете то и дело бояться, что делаете что-то неправильно. Но даже если это будет так, не переживайте. Рано или поздно вы разберетесь в игре AD&D.

Переход от игры D&D

Если вы переходите к игре AD&D от D&D, вам придется немного приспособиться. Вы знаете все, что вы должны знать о ролевых играх, но вам будет необходимо научиться делать некоторые вещи по-другому.

Большая часть терминологии в обеих играх очень похожа. Однако пусть это не заставляет вас думать, что это одна и та же игра. Существует много мелких различий (помимо нескольких очевидных), и вам потребуется прочитать правила этой книги, чтобы обнаружить их все.

Обратите особое внимание на главы, посвященные расам игровых персонажей, их классам, ориентации, оружию и доспехам, а также описаниям заклинаний. Терминология обеих игр очень похожа, временами идентична, но за этими сходствами часто скрываются важные различия в том, как применяются правила, или как следует обращаться с числами.

В конце концов, лучше всего подходить к AD&D так, как будто это совершенно новая игра, и приятно удивляться, находя совпадающие моменты. Не совершайте ошибок, считая, что правило, предмет или заклинание с одним и тем же названием в обеих играх имеют один и тот же смысл.

Книги по игре AD&D

Для AD&D выпущено совсем немного книг и другой продукции. Как игроку, вам необходима только одна книга - эта. У каждого игрока и Мастера должно быть по экземпляру *"Руководства игрока"*. Все остальные книги либо являются дополнительными, либо предназначены для Мастера.

"Руководство Мастера" необходимо для Мастера и только для Мастера. У игроков, которые сами Мастерами не являются, нет оснований для того, чтобы читать *"Руководство Мастера"*.

Приложение *"Справочник монстров"* также необходимо прежде всего Мастеру. В нем описано большинство обычно встречающихся монстров, мифических чудовищ и сказочных существ. Дополнительные приложения, называемые *"Ежегодные справочники монстров"*, предназначены для особых разновидностей AD&D, таких, как игры по ВОРОНЬЕМУ ГНЕЗДУ и ЗАБЫТЫМ ЦАРСТВАМ. Эти приложения расширяют множество монстров, допустимых и даже настоятельно рекомендуемых для Мастеров, проводящих игры в этих мирах.

Расширенные описания классов персонажей - *"Справочник воина"*, *"Справочник вора"* и другие дают гораздо больше информации об этих классах, чем *"Руководство игрока"*. Эти книги полностью дополнительные. Они предназначены для тех игроков, которые действительно хотят увидеть все богатство возможностей для своего персонажа.

Приключенческие *модули* содержат полное описание приключений для игры. Они особенно полезны для тех Мастеров, которые не вполне представляют, как создать свой собственный сюжет, и для Мастеров, которым сюжеты требуются так быстро, что у них нет времени разработать их самостоятельно.

Замечание о местоимениях

Практически всюду на протяжении Второго издания AD&D используется личное местоимение мужского рода (он, его, ему и т. д.). Надеемся, что никем это не будет истолковано как попытка исключить из игры дам или предположить их исключение. На протяжении веков местоимение мужского рода усреднилось. В письменной речи оно выглядит понятно, выразительно и привычно. Вот и все.

ОСНОВЫ РОЛЕВЫХ ИГР

Этот раздел предназначен для начинающих ролевых игроков. Если прежде вы играли в ролевые игры, не удивляйтесь, если то, что вы прочтете, покажется вам знакомым.

Игры подразделяются на множество типов: настольные, карточные, словесные, изобразительные игры, игровые миниатюры. Но даже у этих категорий есть подкатегории. Например, настольные игры можно поделить на психологические, экономические, военно-имитационные, абстрактно-стратегические игры, викторины и множество других.

И все же во всей этой массе игр ролевые игры представляют из себя нечто уникальное. Они образуют свою собственную категорию, которая не пересекается ни с какой другой.

На этом основании ролевые игры трудно поддаются описанию. Сравнения здесь неприменимы, так как нет ничего такого, с чем можно было бы сравнивать. Здесь необходим полет вашей фантазии далеко за ее обычные, каждодневные пределы.

Но, кстати, полет вашей фантазии - это и есть то, для чего существуют вообще все ролевые игры. Так что попытаемся провести аналогию.

Представьте себе, что вы играете в простую настольную игру "Ямки и лесенки". Ваша цель состоит в том, чтобы дойти от низа до верха игрового поля быстрее, чем другие игроки. На пути попадаются ямки, которые могут заставить вас откатиться назад, на стартовую позицию. Также есть лесенки, с помощью которых можно подняться вверх, ближе к финишу. Пока что это достаточно просто и вполне стандартно.

Теперь давайте изменим некоторые детали. Вместо плоского и невыразительного игрового поля и дорожки, выходящей от края к краю, возьмем лабиринт. Вы стоите у его входа и знаете, что где-то есть выход, но не знаете, где именно. Вам нужно найти его.

Вместо ямок и лесенок поместим туда тайные двери и секретные проходы. Не кидайте кубик для того, чтобы определить, как далеко вы продвигаетесь. Вы можете двигаться так далеко, как захотите. Пройдите по коридору до перекрестка. Вы можете или повернуть направо, или повернуть налево, или пойти прямо вперед, или вернуться туда, откуда пришли. Или, пока вы здесь, можно поискать тайную дверь. Если вы найдете таковую, она откроется в другое ответвление коридора. Этот коридор может привести вас прямо к выходу или завести в тупик. Единственный способ определить, куда же он ведет - это войти внутрь и двигаться по нему.

Разумеется, при наличии достаточного количества времени в конце концов вы найдете выход. Чтобы сделать игру интересней, давайте поместим в лабиринт вместе с вами еще кое-что. Например, летучих мышей-вампиров, а также хобгоблинов, зомби и людоедов. Конечно, вам будет дан меч и щит для того, чтобы, встретив одно из таких существ, вы могли защищаться. Вы же умеете обращаться с мечом, не так ли?

Кроме вас, в этом лабиринте есть и другие игроки. У них тоже есть мечи и щиты. Как, по-вашему, другой игрок поведет себя, если вам случится встретиться? Может быть, он нападет, а может, предложит объединиться. В конце концов, даже людоед порой может серьезно задуматься, стоит ли атаковать двоих людей с острыми мечами и прочными щитами!

Наконец, давайте поместим игровое поле куда-нибудь так, чтобы вы его не видели. Дадим его одному из игроков и назначим этого игрока ведущим. Вместо того, чтобы смотреть на поле, вы слушаете ведущего, описывающего вам то, что вы можете видеть из вашего положения на поле. Вы сообщаете ведущему о том, что вы собираетесь делать, и он в соответствии с этим перемещает вашу фишку. Когда ведущий описывает вам окружающую обстановку, попробуйте представить ее себе. Закройте глаза и вообразите стены лабиринта вокруг. Представьте себе хобгоблина, когда ведущий описывает, как тот с гиканьем скачет по коридору по направлению к вам. Теперь представьте, как бы вы повели себя в этой ситуации, и скажите ведущему, что вы собираетесь делать.

Мы только что сконструировали простейшую ролевую игру. Это не искусственно надуманная игра, она содержит основной элемент, необходимый для ролевой игры: игрок оказывается посреди неизведанной и опасной ситуации, созданной ведущим, и должен найти выход из нее.

Это и есть основа ролевой игры. Игрок входит в роль некоторого персонажа и руководит действиями этого персонажа по ходу сюжета. Игрок принимает решения, общается с другими персонажами и игроками и, в конце концов, играет роль своего персонажа в течение всей игры. Это не значит, что игрок должен прыгать то вверх, то вниз, рваться куда-то и вообще полностью вести себя так, как его персонаж. Это значит, что, когда персонажу требуется совершить какое-либо действие или принять решение, игрок представляет себе, будто он находится в этой ситуации, и выбирает подходящий образ действия.

Физически игроки и ведущий (в AD&D он называется **Мастером**) удобно располагаются вокруг стола с Мастером во главе. Игрокам нужно достаточно места для бумаги, карандашей, кубиков, книг с правилами, напитков и закусок. Ведущему необходимо отдельное место для его карт, кубиков, книг с правилами и разнообразных заметок.

Цель игры

Еще одно существенное различие между ролевыми и остальными играми - это конечная цель. Все полагают, что игра должна иметь начало и конец, и конец наступает, когда кто-нибудь выигрывает. Это соображение не подходит к ролевым играм, так как в них никто не "выигрывает" в общепринятом смысле этого слова. Задача игры не в том, чтобы победить, а в том, чтобы получить удовольствие от общения.

Приключение обычно имеет своей целью одну из следующих или похожих: защитить сельских жителей от монстров, спасти пропавшую принцессу, исследовать древние руины. Как правило, эта цель может быть достигнута за разумное игровое время - от четырех до восьми часов. Чтобы достичь цели и завершить приключение, игрокам может потребоваться одно, два или даже три собрания.

Но игра не завершается, когда приключение окончено. Эти же персонажи могут продолжить свои приключения в других приключениях. Такие серии приключений называются кампаниями.

Помните, что цель приключения заключается не в том, чтобы выиграть, а в том, чтобы получить удовольствие, продвигаясь вперед, к общей цели. Но продолжительность каждого отдельного приключения не должна накладывать существенного ограничения на продолжительность игры. Игра AD&D включает в себя нечто большее, чем достаточное количество игроков для того, чтобы занять группу персонажей на долгие годы.

Необходимые принадлежности

Для того, чтобы играть в AD&D, кроме экземпляра этой книги, нужно очень мало.

Вам понадобится бумага для записи данных о персонажах. Издательство TSR выпускает бланки для описания персонажей, которые весьма удобны и просты в использовании, но подойдет и любой лист бумаги. Можно использовать чистую, линованную и даже миллиметровую бумагу. Замечательно подойдет двусторонний лист формата A3 (28 x 43 см), сложенный пополам. Записывайте информацию о своем персонаже карандашом, потому что она может часто меняться во время игры. Также крайне необходим хороший ластик.

Нужен еще полный набор *многогранных кубиков*. Полный набор содержит 4-, 6-, 8-, 10-, 12- и 20-гранный кубики. Также будут весьма полезны несколько дополнительных 6- и 10-гранных кубиков. Многогранные кубики должны продаваться там же, где вы приобрели эту книгу.

В тексте этих правил разные кубики будут обозначаться следующим образом: количество кубиков, затем буква "d" (сокращение от английского "die" - "кубик"), затем число, соответствующее количеству граней кубика. Таким образом, если потребуется один шестигранный кубик, вы увидите надпись "1d6". Пять двенадцатигранных кубиков обозначаются "5d12". (Если у вас нет пяти двенадцатигранных кубиков, киньте один пять раз и сложите результаты.)

Если правила требуют кинуть "*процентник*", или 1d100, вам необходимо получить случайное число от 1 до 100. Один из способов сделать это заключается в том, чтобы кинуть два десятигранных кубика разных цветов. Перед тем, как кинуть, определите один из них для обозначения десятков, а другой - для обозначения единиц. Бросание этих кубиков вместе позволяет получить число от 1 до 100 (результат в виде нулей на обоих кубиках трактуется либо как "0", либо как "100"). Например, если синий кубик (отвечающий за десятки), упав, показывает "8", а красный кубик (отвечающий за единицы) показывает "5", результат - 85. Другой, более дорогостоящий способ получения числа от 1 до 100 заключается в приобретении кубика, который действительно имеет 100 граней с числами от 1 до 100.

Как минимум у одного игрока должно быть несколько листочков миллиметровки для вычерчивания прогресса, достигнутого группой. Различная бумага для заметок пригодится для мелких записей, для послания секретных сообщений другим игрокам или Мастеру, или для хранения разрозненной информации о вашем персонаже, которой вы не хотите засорять ваш лист данных о персонаже.

Для того, чтобы обозначать, где кто находится в запутанной ситуации, например, в битве, полезны мелкие фигурки. Они могут быть сделаны настолько детально, или, наоборот, настолько просто, как вы хотите. Некоторые игроки используют свинцовые или оловянные фигурки, раскрашенные так, чтобы походить на персонаж. Для этой цели также могут применяться пластмассовые солдатики, шахматные фигуры, фишки из настольных игр, кубики или клочки бумаги.

Пример игры

Для еще более ясного представления о том, что действительно происходит в процессе игры AD&D, прочитайте нижеприведенный пример. Это типичные действия и поступки, совершаемые во время игрового собрания.

Незадолго до начала этого примера три игрока вступили в схватку с крысак (это существо, подобное вервольфу, только превращающееся в громадную крысу вместо волка). Крысак был ранен и убежал вглубь туннеля. Три персонажа пустились в погоню. Группа состоит из двух воинов и одного священника. Первый воин - командир группы.

Мастер: Вы прошли по этому туннелю около 120 ярдов (110 м). Вода на полу глубиной по щиколотку и очень холодная. Время от времени вы чувствуете, как что-то задевает ваши ноги. Запах гнили усиливается. Туннель постепенно заполняется холодным туманом.

Первый воин: Мне это совсем не нравится. Нам видно впереди что-нибудь вроде двери или ответвления туннеля?

Мастер: В области света ваших факелов туннель более или менее прямой. Вы не видите никаких ответвлений или дверей.

Священник: Крысак, которого мы побили, должен был пойти этим путем. Больше здесь некуда идти.

Первый воин: Если мы не пропустили скрытой двери на пути. Мне не нравится это место, у меня от него мурашки по коже.

Второй воин: Мы должны выследить и поймать этого крысака. Говорю вам, пошли дальше.

Первый воин: Хорошо. Мы продолжаем идти по туннелю. Но очень внимательно ищем что-нибудь, что может оказаться дверью.

Мастер: В 30-35 ярдах (30 м) впереди вы видите каменную глыбу на полу.

Первый воин: Глыбу? Я рассматриваю поближе.

Мастер: Это обычная каменная глыба, в поперечнике около 12-16 дюймов (30-40 см) и 18 дюймов (45 см) или около того в высоту. Она, по-видимому, состоит из другой породы камня, чем окружающий туннель.

Второй воин: Где она? Она стоит по центру туннеля или ближе к стороне?

Мастер: Она ближе к правой стороне.

Первый воин: Я могу сдвинуть ее?

Мастер (кинув кубик для проверки Силы персонажа): Да, ты можешь оттолкнуть его в сторону без особых проблем.

Первый воин: Хм-м-м... Это очевидный признак кое-чего. Я хочу исследовать это место на предмет скрытых дверей. Я оглядываюсь и изучаю стены.

Мастер (кинув несколько кубиков за своей книгой правил, где игроки не могут видеть результата): Никто не обнаружил в стенах ничего необычного.

Первый воин: Это должно быть где-то здесь. Как насчет потолка?

Мастер: Вы не можете достать до потолка. Он примерно на 1 фут (30 см) выше, чем вы можете дотянуться.

Священник: Конечно же! Глыба - это не признак, это ступенька! Я взбираюсь на глыбу и начинаю ощупывать потолок.

Мастер (кинув несколько большие кубиков): Ты тычешься в потолок секунд 20 или около того, вдруг часть потолка туннеля внезапно сдвигается. Вы нашли панель, поднимающуюся вверх.

Первый воин: Поднимай ее очень осторожно.

Священник: Я приподнимаю ее на несколько дюймов и медленно отодвигаю в сторону. Мне что-нибудь видно?

Мастер: Твоя голова как раз под той высотой, на которой открылась панель, но ты можешь видеть какой-то тусклый свет с одной стороны.

Первый воин: Мы подсаживаем его так, чтобы было лучше видно.

Мастер: Хорошо, твои друзья подняли тебя в проход...

Первый воин: Нет, нет! Мы подсаживаем его так, чтобы его голова едва входила в проход.

Мастер: Хорошо, вы приподняли его на фут. Каждый из вас двоих держит по одной его ноге. Священник, ты видишь другой туннель. Он в значительной степени похож на тот, в котором вы находитесь, но идет отсюда только в одном направлении. Примерно в 10 ярдах (9 м) отсюда виден дверной проем, из которого исходит тусклый свет. Из отверстия, в котором ты находишься, к дверному проему ведут следы грязных лап.

Священник: Чудесно! Я хочу, чтобы воины шли вперед.

Мастер: Как только они опустили тебя обратно на каменную глыбу, все слышат характерное хрюканье, плеск и лязг оружия, доносящийся издали в нижнем туннеле. Звуки быстро приближаются.

Священник: Наверх! Наверх! Поднимите меня обратно в дырку! Я хватаюсь за край отверстия и подтягиваюсь. Я помогу следующему подняться.

(Все три персонажа вскарабкались наверх сквозь отверстие.)

Мастер: Вы что-нибудь сделали с панелью?

Первый воин: Мы задвинули ее обратно, на место.

Мастер: Она соскользнула обратно в паз с громким звуком. Хрюканье внизу значительно усилилось.

Первый воин: Прекрасно, они это слышали. Священник, выбирайся отсюда и становись на эту панель. Мы собираемся проверить эту дверь.

Мастер: Священник, ты слышишь крики и скрежет под собой, после чего удар, и панель, на которой ты стоишь, накрывается.

Священник: Ее пытаются пробить, чтобы открыть!

Мастер (воинам): Вглядываясь в дверной проем, вы видите маленькую грязную комнатку с небольшой кроватью, столом и несколькими стульями. На кровати лежит крысак, свернувшийся клубком. Он лежит спиной к вам. Есть еще другая дверь в дальней стене и маленький гонг в углу.

Первый воин: Крысак не двигается?

Мастер: Нет. Священник, по панели ударили снова. Теперь ты видишь в ней маленькую трещину.

Священник: Ребята, сделайте скорее что-нибудь! Если эта панель начнет отъезжать, я спрыгну с нее.

Первый воин: Держись! Я вхожу в комнату и тыкаю крысака щитом. Что происходит?

Мастер: Ничего. Ты видишь кровь на кровати.

Первый воин: Это тот же самый крысак, которого мы недавно побили?

Мастер: Откуда вы знаете? Для вас все крысаки на одно лицо. Священник, по панели снова ударили. Трещина значительно увеличилась.

Священник: Ну вот! Я спрыгиваю с панели и иду в комнату к кому-нибудь, кто там есть.

Мастер: Раздается страшный грохот, и вы слышите, как куски скалы падают в коридоре снаружи. Это сопровождается громким рычанием и писком. Вы видите вспышки факелов и тени крысаков за дверью.

Первый воин: Хорошо, мы с другим воином подтягиваемся к двери, чтобы заблокировать ее. Это самый узкий участок, они смогут пройти сквозь него только по одному или по двое одновременно. Священник, оставайся в комнате и будь готов со своими заклинаниями.

Второй воин: Наконец-то повоюем!

Мастер (священнику): Когда первый крысак появляется в дверном проеме с копьем в лапах, ты слышишь хлопок позади себя.

Священник: Я оборачиваюсь. Что там?

Мастер: Дверь в задней стене комнаты слетела с петель. В проеме с булавами в обеих лапах стоит самый большой и злобный крысак, которого ты когда-либо видел. В темноте позади него мелькает много красных глаз. Он так облизывается, что ты чувствуешь себя очень неуютно.

Священник: Ай-ай-ай! Я выкрикиваю имя своего бога с максимальной громкостью и переворачиваю кровать с мертвым крысаком так, чтобы его тело упало перед большим крысаком. Ребята, мне нужна помощь!

Первый воин (второму воину): Помогите ему, я удержу этот край комнаты. *(Мастеру.)* Я атакую крысака в первой двери.

Мастер: Пока второй воин меняет положение, большой крысак смотрит на тело, и у него отвисает челюсть. Он поднимает глаза на вас и говорит: "Это Игнац. Он был моим братом. Вы убили моего брата". После этого он поднимает обе булавы и прыгает на вас.

На этом месте разражается ужасная схватка. Чтобы отыграть сражение, Мастер пользуется боевыми правилами. Если персонажи выживут, они смогут продолжить свои похождения.

СЛОВАРЬ

d - сокращение для обозначения игрального кубика (от английского "die"). Выражение "2d6", например, означает, что нужно кинуть два шестигранных кубика.

d3 - так как не существует трехгранных кубиков, для броска 1d3 требуется кинуть 1d6, считая 1 и 2 как 1, 3 и 4 как 2, а 5 и 6 - как 3.

d4 - четырехгранный кубик.

d6 - шестигранный кубик.

d8 - восьмигранный кубик.

d10 - десятигранный кубик. Два кубика d10 можно использовать как процентник.

d12 - двенадцатигранный кубик.

d20 - двадцатигранный кубик.

d100 - либо настоящий стогранный кубик, либо два десятигранника различных цветов; используется как процентник.

Ближний бой (Melee) - битва, в которой персонажи сражаются в непосредственном контакте, например, мечами, когтями или кулаками, в отличие от дальнего боя или боя с применением заклинаний.

Бросок атаки (Attack roll) - бросок 1d20 для того, чтобы определить, удачно ли была проведена атака.

Вербальный компонент (Verbal component) - определенные слова или звуки, которые необходимо произнести при сотворении заклинания.

Вероятность воскрешения (Resurrection Survival) - процентная вероятность того, что персонажа удастся магическим образом вернуть из мертвых. Вероятность воскрешения зависит от показателя Телосложения и определяется по Таблице 3.

Вероятность неудачного заклинания (Chance of Spell Failure) - вероятность (в процентах) того, что жрецу не удастся эффективно сотворить заклинание. Эта вероятность зависит от показателя Мудрости и определяется по Таблице 5.

Вероятность изучения заклинания (Chance to Learn Spell) - вероятность (в процентах) того, что волшебнику удастся выучить новое заклинание. Эта вероятность зависит от показателя Интеллекта и определяется по Таблице 4.

Вред (Damage) - физический эффект успешной атаки или другого неблагоприятного воздействия, выражаемый в пунктах.

Всеобщий язык (Common) - язык, на котором говорят все игровые персонажи в игровом мире AD&D. Владение другими языками может потребовать заполнения области умений.

Главные способности (Prime requisite) - способности, наиболее важные для данного класса персонажа, например, Сила для воина.

Дальний бой (Missile combat) - битва с применением метательного или стрелкового оружия. Так как эта битва не "нос к носу", ее правила несколько отличаются от правил обычного боя.

Дополнительные заклинания (Bonus Spells) - заклинания различных уровней, доступные жрецу сверх нормального количества заклинаний вследствие высокого показателя Мудрости, определяются по Таблице 5.

Жизненные пункты (Hit Points) - величина, которая показывает: 1) как много вреда персонаж может перенести до того, как будет убит; это определяется в зависимости от Кубиков пунктов. Жизненные пункты, потерянные в результате повреждения, можно восстановить с помощью отдыха или лечения; 2) как много вреда наносит та или иная атака в зависимости от вида оружия; эта величина вычитается из общего количества жизненных пунктов персонажа.

Игровой персонаж (Player character) - персонаж в ролевой игре, действиями которого управляет игрок.

Изгнание нежити (Turn Undead) - способность священника или паладина прогонять нежить, например, скелетов или вампиров.

Инициатива (Initiative) - возможность нанести первый удар в боевом раунде; обычно определяется броском наименьшего числа на десятиграннике. Инициатива не учитывается в том случае, когда персонаж ошарашен.

Интеллект (Intelligence) - способность, характеризующая память персонажа, его сообразительность и способность к обучению.

Инфравидение (Infravision) - способность некоторых игровых рас или монстров видеть в темноте. Как правило, инфравидение позволяет видеть на расстоянии до 60 футов (18 м).

Класс (Class) - основной род занятий или профессия персонажа.

Класс защиты (Armor Class) - характеристика защитных свойств того или иного типа доспехов, колеблется от 10 (персонаж вообще без доспехов) до 0 или даже -10 (лучшие магические доспехи). Чем больше Класс защиты, тем более персонаж уязвим при атаке.

Класс маневренности (Maneuverability Class) - показатель, характерный для летающих существ, который отражает их способность легко поворачиваться в воздушном бою. Каждый класс - от высшего А до низшего Е - определяет особые боевые способности и возможности.

Кубики пунктов (Hit Dice) - кубики, которые кидаются, чтобы определить количество жизненных пунктов персонажа. Каждый раз, когда персонаж достигает нового уровня в своем классе (до определенного уровня), требуется кидать один или несколько новых кубиков пунктов. Например, воин кидает только один десятигранный кубик (1d10) на первом уровне, однако, дойдя до второго уровня, игрок кидает второй 1d10, увеличивая жизненные пункты персонажа.

Ловкость (Dexterity) - способность, характеризующая проворство, скорость реакции, координацию движений и подобные качества персонажа.

Максимальная нагрузка (*Maximum press*) - наибольшая масса, которую персонаж может оторвать от земли и поднять над головой. Максимальная нагрузка зависит от показателя Силы и определяется по Таблице 1.

Материальный компонент (*Material component*) - какой-либо специфический предмет, который так или иначе используется в процессе сотворения магического заклинания.

Модификатор магической защиты (*Magical Defence Adjustment*) - величина, прибавляемая или вычитаемая из спас-броска персонажа от заклинаний, воздействующих на рассудок. Модификатор магической защиты зависит от показателя Мудрости и определяется по Таблице 5.

Модификатор надежности (*Loyalty base*) - величина, увеличивающая или уменьшающая вероятность того, что оруженосцы останутся верны своему господину в том случае, если это станет опасно для них. Надежность зависит от Обаяния и определяется по Таблице 6.

Модификатор реакции (*Reaction Adjustment*) - величина, прибавляемая или вычитаемая из результата на кубике, определяющего успех определенных действий персонажа. Модификатор реакции учитывается особенно при вероятности ошарашивания персонажа (определяется из Таблицы 2 как функция от показателя Ловкости), а также при реагировании других разумных существ на персонажа (определяется из Таблицы 6 как функция от показателя Обаяния).

Мудрость (*Wisdom*) - способность, характеризующая совокупность интуиции, рассудительности, здравого смысла и силы воли персонажа.

Нагрузка (*Encumbrance*) - масса (в фунтах или килограммах) вещей, которые персонаж несет на себе. Величина того, сколько персонаж может переносить, и зависимость скорости его передвижения от нагрузки основаны на показателе Силы и определяются по Таблицам 47 и 48. Учет нагрузки является дополнительным правилом.

Наемник (*Hireling*) - неигровой персонаж, который служит игровому исключительно ради денег. Действиями наемников управляет целиком Мастер.

Неигровой персонаж (*Non-player character*) - любой персонаж, действиями которого управляет Мастер, а не игрок.

Нейтральность (*Neutrality*) - философская позиция или мировоззрение персонажа.

Нечеловек (*Non-human*) - гуманоидное существо, не являющееся ни человеком, ни получеловеком.

Норма передвижения (*Movement rate*) - величина, применяемая для расчета того, как быстро и насколько далеко персонаж может передвигаться в течение раунда. Единица нормы передвижения эквивалентна 10 ярдам (9 м) за раунд на открытом пространстве, но всего 10 футов (3 м) в помещении. Например, норма передвижения, равная 6, означает скорость 60 ярдов (54 м) в раунд в пустыне, но всего 60 футов (18 м) в раунд в подземелье.

Обаяние (*Charisma*) - способность, характеризующая дар убеждения персонажа, его личную привлекательность и лидерские качества.

Область воздействия (*Area of Effect*) - область пространства, в которой эффект заклинания или разящее дыхание поражает любое существо, не выкинувшее спас-бросок.

Оборот (*Turn*) - в игровом времени примерно 10 минут; мера времени, применяемая в основном для того, чтобы определить, как долго может продолжаться действие различных магических заклинаний. В битве оборот состоит из 10 раундов.

Обратимость (*Reversibility*) - возможность сотворить магическое заклинание "в обратном направлении", таким образом, что достигается эффект, противоположный обычному.

Ориентация (*Alignment*) - характеристика, определяющая основное отношение персонажа к обществу и силам мироздания. В принципе, существует девять категорий, отражающих отношение персонажа к противоборству закона и хаоса, а также добра и зла. Ориентация выбирается игроком, когда персонаж создается.

Оруженосец (*Henchman*) - неигровой персонаж, который служит игровому преимущественно из преданности и любви к приключениям. Количество оруженосцев, которое может быть у персонажа, основано на его Обаянии и определяется по Таблице 6. Действиями оруженосца управляют как Мастер, так и игрок.

Открытие дверей (*Open doors*) - бросок двадцатиградного кубика для того, чтобы определить, насколько персонажу удалось силой открыть тяжелую или крепкую дверь или справиться с другой подобной задачей. Числа, которые должны выпасть на кубике, чтобы персонажу удалось открыть дверь, указаны в Таблице 1.

Ошарашивание (*Surprise roll*) - бросок Мастером десятигранного кубика, чтобы определить, удалось ли одному персонажу или группе ошарашить другого персонажа или другую группу. Успешное ошарашивание (результат 1, 2 или 3) отменяет бросок инициативы в первом раунде битвы.

Перегрузка (*Bend Bars / Lift Gates*) - бросок процентника для того, чтобы определить, насколько удачно персонаж справился со сгибанием металлического предмета, подниманием

тяжелой опускной решетки и тому подобными задачами. Необходимый результат является функцией от показателя Силы и определяется по Таблице 1.

Персонаж двойного класса (*Dual-class character*) - человек, сменивший свой класс после того, как уже достиг нескольких уровней жизненного опыта. Персонажами двойного класса могут быть только люди.

Персонаж смешанного класса (*Multi-class character*) - получеловек, развивающийся в двух или более классах одновременно, распределяя пункты жизненного опыта между различными классами. Люди не могут быть персонажами смешанного класса.

Получеловек (*Demihuman*) - игровой персонаж, не являющийся человеком - карлик, эльф, гном, полуэльф, хоббит и др.

Последователь (*Follower*) - неигровой персонаж, который работает на игрового за деньги, однако изначально привлекается его репутацией и славой.

Потрясение (*System Shock*) - процентная вероятность того, что персонаж переживет серьезный магический эффект (например, превращение в камень). Потрясение зависит от показателя Телосложения и указано в Таблице 3.

Пробой (*THACO*) - число, которое персонаж должен выкинуть на двадцатигранном кубике, чтобы в бою поразить цель, имеющую Класс защиты 0.

Проверка способности (*Ability Check*) - бросок 1d20 для последующего сравнения результата с показателем одной из способностей вашего персонажа (к полученному значению могут быть прибавлены положительные или отрицательные модификаторы). Если результат меньше или равен показателю способности, это значит, что предпринятое действие увенчалось успехом.

Проверка умения (*Proficiency check*) - бросок двадцатигранного кубика для того, чтобы определить, как персонажу удалось справиться с той или иной задачей, путем сравнения выкинутого на кубике числа с показателем некоторой способности персонажа, плюс или минус определенные модификаторы, которые указаны в Таблице 37. Для того, чтобы предпринятое действие увенчалось успехом, результат на кубике должен быть меньше или равен показателю способности.

Противоположная школа (*Opposite school*) - школа магии, которая прямо противоположна школе, выбранной волшебником-специалистом, в результате чего ему недоступны заклинания этой школы, как показано в Таблице 22.

Процентная вероятность (*Percentage chance*) - число от 1 до 100, определяющее вероятность какого-либо события. Если существует х-процентная вероятность того, что с персонажем что-либо произойдет, игрок кидает процентник.

Процентник (*Percentile dice*) - либо стогранный кубик, либо два десятигранных кубика, применяемые для определения процентной вероятности. Если кидаются 2d10, они должны быть разного цвета, и один из них отражает разряд десятков, а другой - разряд единиц.

Пункты жизненного опыта (*Experience points*) - баллы (определяемые Мастером), которые персонаж зарабатывает за участие в приключении, за особо удачные действия, относящиеся к его классу, или за решение серьезных проблем. Пункты жизненного опыта накапливаются, что дает персонажу возможность переходить с уровня на уровень в своем классе, как показано в Таблице 14 для воителей, в Таблице 20 для волшебников, в Таблице 23 для жрецов и в Таблице 25 для плутов.

Разящее дыхание (*Breath Weapon*) - способность драконов и некоторых других существ изрыгать пламя и другие вредоносные субстанции непосредственно из пасти, без броска атаки. Те, кто оказался в области воздействия разящего дыхания, должны кидать спас-бросок.

Разящий взгляд (*Gaze attack*) - способность некоторых существ, например, василисков, атаковать просто путем взгляда в глаза.

Раса (*Race*) - биологический вид игрового персонажа: человек, эльф, полуэльф, карлик, гном или хоббит. Раса персонажа накладывает определенные ограничения на его класс.

Раунд (*Round*) - во время битвы - отрезок времени длиной примерно в одну минуту, в течение которого персонаж может совершить одно основное действие. Десять раундов составляют один оборот.

Регенерация (*Regeneration*) - особая способность излечиваться от повреждений быстрее, чем обычные живые существа, возникающая при чрезвычайно высоком показателе Телосложения, как показано в Таблице 3.

Сила (*Strength*) - способность, характеризующая мускульную силу персонажа, его выносливость и выдержку.

Скорость оружия (*Speed Factor*) - модификатор инициативы, применяемый в бою для расчета времени, затрачиваемого на удар оружием или выстрел.

Скорость стрельбы (*Rate of fire*) - величина, показывающая, сколько раз за раунд можно выстрелить из того или иного метательного или стрелкового оружия.

Соматический компонент (*Somatic component*) - жесты и телодвижения, которые волшебнику нужно совершить, чтобы сотворить то или иное заклинание. Связанный волшебник не может творить заклинания, содержащие соматический компонент.

Спас-бросок (*Saving throw*) - мера способности персонажа противостоять определенным типам воздействия, особенно яду, парализации, магии и разящему дыханию. Успех спас-броска обычно определяется броском 1d20.

Специалист (*Specialist*) - волшебник, сосредоточивающийся на конкретной школе магии, в отличие от мага, который обучается всей магии в целом.

Способность (*Ability*) - каждая из шести естественных характеристик, совокупность которых в целом описывает игровой персонаж: *Сила*, *Ловкость*, *Телосложение*, *Интеллект*, *Мудрость* и *Обаяние*. Способности персонажа определяются в начале игры бросанием шестигранного кубика (1d6). Полученные показатели используются на протяжении игры как средство определения удачи или неудачи многих действий.

Сфера воздействия (*Sphere of influence*) - одна из шестнадцати категорий, на которые подразделяются заклинания жрецов. Жрец может иметь либо неограниченный доступ к сфере (со временем он может овладеть всеми заклинаниями этой сферы), либо ограниченный доступ (ему доступны только заклинания низших уровней). Сфера воздействия, к которой относится то или иное заклинание жреца, указана в описании заклинания.

Телосложение (*Constitution*) - способность, характеризующая основную комплекцию персонажа, его выносливость и состояние здоровья.

Умение (*Proficiency*) - навыки и возможности, которыми овладел персонаж, не обязательно имеющие прямое отношение к его классу, но дающие ему значительно большую вероятность справиться с определенными видами задач во время приключений. Боевые и мирные умения приобретаются по мере перехода персонажа с уровня на уровень, как показано в Таблице 34. Использовать правила, касающиеся умений, в процессе игры не обязательно.

Уровень (*Level*) - один из двух различных игровых показателей, меняющихся ступенчато, а именно: 1) уровень класса - мера возможностей персонажа, начинающаяся с первого уровня для начинающих игроков и увеличивающаяся путем накопления жизненного опыта до двадцатого уровня и выше. На каждом новом уровне, которого персонаж достигает, он приобретает новые возможности; 2) уровень заклинания - мера силы магического заклинания. Персонажи, использующие магию, могут творить только те заклинания, которые позволяет их уровень класса. Заклинания волшебников подразделяются на девять уровней (Таблица 21), заклинания жрецов - на семь (Таблица 24).

Устойчивость (*Resistance*) - врожденная способность некоторых существ противостоять определенным видам воздействия, в том числе магическим. Например, гномы обладают устойчивостью к магии, что добавляет положительный модификатор к их спас-броскам от магии (см. Таблицу 9).

Устойчивость к заклинаниям (*Spell Immunity*) - устойчивость, которой обладают отдельные персонажи перед иллюзиями или другими заклинаниями. Устойчивость к заклинаниям возникает либо при высоком показателе Интеллекта (см. Таблицу 4), либо при высоком показателе Мудрости (см. Таблицу 5).

Устойчивость к яду (*Poison Save*) - величина, изменяющая в ту или иную сторону спас-бросок персонажа от яда. Устойчивость к яду зависит от показателя Телосложения и определяется по Таблице 3.

Школа магии (*School of magic*) - одна из девяти различных областей магии, основанная на особом виде используемой магической энергии. Волшебники, сосредоточивающие свою деятельность на отдельной школе, называются специалистами. Конкретная школа, к которой относится то или иное заклинание, указывается после названия заклинания в Приложении 3 в конце этой книги.

Энергетическое истощение (*Energy drain*) - способность некоторых существ, особенно нежити, выкачивать из персонажа жизненную энергию, что выражается в понижении его уровня, помимо обычного нанесения вреда.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА ШАГ ЗА ШАГОМ

Для того, чтобы создать персонажа для игры в AD&D, ознакомьтесь по порядку с главами с 1 по 6 (глава 5 необязательна). Эти главы расскажут вам, как определить показатели способностей вашего персонажа, его расу и класс, решить вопрос его ориентации, набрать умений и закупить снаряжение. Здесь суммированы самые главные шаги. Не беспокойтесь, если вы наткнетесь на термин, которого не понимаете; все термины полностью объяснены в главах с 1 по 6. Вам

необходимо один раз поработать в соответствии с этим списком, и ваш персонаж готов для приключений.

Шаг 1: Накиньте показатели способностей (Глава 1).

Вашему персонажу необходимы показатели его Силы, Ловкости, Телосложения, Интеллекта, Мудрости и Обаяния.

Шаг 2: Выберите расу своего персонажа (Глава 2).

Обратитесь к Таблице 7, чтобы определить, какие показатели способностей необходимы для той или иной расы. Потом модифицируйте эти показатели в соответствии с выбранной расой:

Карлик	Телосложение +1, Обаяние -1
Эльф	Ловкость +1, Телосложение -1
Полуэльф	Нет модификаций
Гном	Интеллект +1, Мудрость -1
Хоббит	Ловкость +1, Сила -1
Человек	Нет модификаций

Обратитесь к Таблицам 1-6 и запишите различные положительные и отрицательные модификаторы, которые ваш персонаж приобретает из-за особенно высоких или особенно низких показателей способностей.

Ознакомьтесь с описанием рас в Главе 2 и запишите различные расовые способности.

Наконец, обратитесь к Таблицам 10, 11 и 12, чтобы определить рост, вес, начальный возраст и возрастные особенности персонажа.

Шаг 3: Выберите класс своего персонажа (Глава 3).

Выберите класс, доступный расе вашего персонажа:

Карлик	Воин, священник, вор, воин/вор, воин/священник
Эльф	Воин, следопыт, маг, священник, вор, воин/маг, воин/вор, маг/вор, воин/маг/вор
Полуэльф	Воин, следопыт, маг, священник, друид, вор, бард, воин/священник, воин/вор, воин/друид, воин/маг, священник/следопыт, священник/маг, вор/маг, воин/маг/священник, воин/маг/вор
Гном	Воин, иллюзионист, священник, вор, воин/священник, воин/иллюзионист, воин/вор, священник/иллюзионист, священник/вор, иллюзионист/вор
Хоббит	Воин, священник, вор, воин/вор
Человек	Воин, паладин, следопыт, маг, специалист, священник, друид, вор, бард

Обратитесь к Таблице 13, чтобы определить, какие показатели способностей необходимы для желаемого вами класса. Прочтите описание класса и запишите особые классовые способности и ограничения.

Если ваш персонаж - воин, паладин или следопыт, не является хоббитом и имеет показатель Силы 18, киньте 1d100, чтобы определить его исключительную Силу. Обратитесь к Таблице 1 и отметьте дополнительные возможности, возникающие из-за исключительной Силы.

Если ваш персонаж - маг, обратитесь к Таблице 4 и выпишите его максимальный уровень заклинаний, вероятность изучения заклинания и максимальное количество заклинаний на уровень. Спросите Мастера, сколько заклинаний персонаж уже знает.

Если ваш персонаж - священник, обратитесь к Таблице 5 и выпишите количество дополнительных заклинаний и вероятность неудачного заклинания. Отметьте сферы воздействия, которые доступны вашему персонажу.

Если ваш персонаж - вор, выпишите его базовые воровские умения из Таблицы 26. Модифицируйте эти значения в соответствии с Таблицами 27 и 28. Затем распределите между этими умениями еще 60 процентов, прибавляя не более 30 процентов к каждой отдельной величине.

Если ваш персонаж - бард, выпишите его воровские умения из Таблицы 33. Модифицируйте эти умения в соответствии с Таблицами 27 и 28. Затем распределите между этими величинами еще 20 процентов.

Шаг 4: Выберите ориентацию своего персонажа (Глава 4).

При выборе ориентации персонажа придерживайтесь ограничений, накладываемых классом:

Паладин - законно-добрый

Следопыт - законно-, нейтрально- или хаотично-добрый

Жрец - любая ориентация, соответствующая вере

Бард - нейтральность по одной из шкал

Остальные классы не накладывают ограничений на ориентацию.

Шаг 5: Выпишите спас-броски и пробой своего персонажа (Глава 9).

Обратитесь к Таблице 50, чтобы определить базовые спас-броски своего персонажа. Обратитесь к Таблице 53, чтобы определить пробой своего персонажа.

Шаг 6: Накидайте жизненные пункты (Глава 3).

Киньте соответствующий вашему персонажу Кубик пунктов. Если персонаж относится к смешанному классу, киньте все соответствующие Кубики пунктов и усредните результаты.

Воитель	1d10
Волшебник	1d4
Жрец	1d8
Плут	1d6

Шаг 7: Выпишите базовую норму передвижения (Глава 14).

Определите базовую норму передвижения персонажа в соответствии с Таблицей 64 и выпишите ее. Если действуют дополнительные правила, касающиеся нагрузки, выпишите величину нагрузки из Таблицы 47 и модифицированную норму передвижения и боевые возможности.

Шаг 8: Выберите умения своего персонажа (дополнительное правило, Глава 5).

Обратитесь к Таблице 34, чтобы определить количество областей умений для боевых и мирных умений. Прибавьте количество языков, которые может освоить персонаж (из Таблицы 4), к количеству его областей мирных умений.

Выберите боевые умения. Если ваш персонаж - воин, вы можете взять специализацию на оружие.

Выберите мирные умения. Выпишите относящиеся к ним способности и модификатор проверки из Таблицы 37.

Шаг 9: Экипируйте своего персонажа (Глава 6).

Обратитесь к Таблице 43, чтобы определить начальный капитал своего персонажа. Используя Таблицу 44, выберите и оплатите начальное снаряжение персонажа.

Обратитесь к Таблице 46, чтобы определить величину Класса защиты своего персонажа. Модифицируйте эту величину в соответствии с показателями способностей персонажа.

Выпишите вес, размер, вред, скорость стрельбы и радиус поражения для каждого имеющегося у персонажа вида оружия (из Таблицы 44). Выпишите также тип и скорость оружия, если в игре применяются дополнительные правила, касающиеся этого.

Глава 1: ПОКАЗАТЕЛИ СПОСОБНОСТЕЙ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА

Прежде чем устремиться в мир AD&D, вы должны создать своего персонажа. Созданный вами персонаж - это ваше alter ego в фантастических мирах этой игры, воображаемая личность, подчиненная вам, с помощью которой вы опосредованно исследуете мир, созданный Мастером.

Каждый персонаж в AD&D обладает шестью способностями: *Сила*, *Ловкость*, *Телосложение*, *Интеллект*, *Мудрость* и *Обаяние*. Три первые способности характеризуют физические возможности персонажа, а три другие - его умственные способности и личные качества.

Накидывание показателей способностей

Сначала мы рассмотрим, как определить показатели способностей вашего персонажа, после чего будут даны определения каждой из способностей.

Шесть показателей способностей определяются случайным образом путем бросания шестигранных кубиков и получения числа от 3 до 18. Существуют различные способы накидывания этих величин.

Способ I: Киньте три шестигранных кубика (3d6). Сумма чисел на кубиках будет показателем Силы вашего персонажа. Повторите эту операцию последовательно для Ловкости, Телосложения, Интеллекта, Мудрости и Обаяния. Этот способ дает разброс значений от 3 до 18 с большинством результатов в диапазоне от 9 до 12. Очень немногие персонажи получают показатели 15 или выше, поэтому вы должны высоко ценить таких персонажей.

Альтернативные способы накидывания

Способом I создаются персонажи, чьи показатели способностей обычно находятся в диапазоне от 9 до 12. Если вам хочется отыгрывать персонажа с поистине геройскими показателями, спросите вашего Мастера, разрешит ли он использовать альтернативные способы накидывания. Эти способы разработаны для создания персонажей выше среднего уровня.

Способ II: Киньте 3d6 дважды, отмечая сумму каждого броска. Для показателя Силы вашего персонажа используйте тот результат, который больше подходит. Повторите эту процедуру для показателей Ловкости, Телосложения, Интеллекта, Мудрости и Обаяния. Это позволяет вам выбирать лучший показатель из каждой пары, практически обеспечивая вашему персонажу отсутствие каких-либо действительно низких показателей. (Но низкие показатели способностей отнюдь не являются совсем плохими!)

Способ III: Киньте 3d6 шесть раз и запишите сумму каждого броска. Распределите полученные числа по показателям способностей персонажа так, как хотите. Это дает вам возможность создать желаемого персонажа, хотя вам не гарантированы высокие показатели.

Способ IV: Киньте 3d6 двенадцать раз и запишите все двенадцать сумм. Выберите шесть из этих сумм (как правило, шесть лучших результатов) и распределите их по показателям способностей персонажа так, как хотите. Этот способ объединяет лучшие стороны способов II и III, но занимает несколько больше времени.

Например, Джейн кидает 3d6 двенадцать раз и получает результаты 12, 5, 6, 8, 10, 15, 9, 12, 6, 11, 10 и 7. Она выбирает шесть лучших показателей (15, 12, 12, 11, 10 и 10) и распределяет их по показателям способностей своего персонажа так, чтобы у него были такие сильные и слабые стороны, какие она хочет. (Для разъяснения смысла каждой из способностей смотрите их описание после этого раздела.)

Способ V: Киньте 4 шестигранных кубика (4d6). Исключите кубик с наименьшим числом и сложите числа на трех оставшихся. Повторите это еще пять раз, после чего распределите шесть полученных чисел по показателям способностей персонажа так, как хотите. Это быстрый способ, позволяющий создать сильного персонажа, но у вас все же могут получиться низкие показатели (в конце концов, вы можете выкинуть 1 на всех четырех кубиках!).

Способ VI: Этот способ можно применять, если вы хотите создать особый тип персонажа. Это не гарантирует вам, что вы получите именно такого персонажа, которого хотели, но улучшит ваши шансы.

Каждый показатель способности начинается с 8 пунктов. Затем киньте семь шестигранных кубиков. Полученные результаты можно прибавлять к показателям способностей вашего персонажа так, как вы пожелаете. Все очки с одного кубика должны быть прибавлены к одному и тому же показателю способности. Например, если на одном из кубиков выкинуто 6 очков, все 6 очков нужно прибавлять к одному показателю способности. Вы можете прибавлять к одному и тому же показателю способности очки со столько кубиков, со сколько пожелаете, но ни один показатель не должен превышать 18 пунктов. Если вы не можете получить ровно 18 путем сложения чисел на различных кубиках, у вас не получится показателя способности, равного 18 пунктам.

Показатели способностей

Ниже описаны шесть способностей персонажа. В каждом описании объясняется, что подразумевается под каждой из способностей. Описываются также особые случаи влияния способностей на ход игры. После описания каждой из способностей дана таблица, в которой

перечислены все модификаторы, зависящие от показателей способности, и дана необходимая игровая информация, имеющая отношение к способностям. Особенно низкие и особенно высокие показатели способностей могут реализоваться только в экстраординарных случаях, равно как в результате счастливого случая (вроде нахождения магической книги, увеличивающей показатель способности), так и в результате неприятности (например, после атаки существа, способного понизить показатель).

СИЛА (*STRENGTH*)

Сила является мерой мускульной силы, физической стойкости и выносливости персонажа. Эта способность является главной для воителей, так как они должны быть сильными, чтобы носить доспехи и владеть тяжелым оружием. Воитель с показателем Силы 16 или более приобретает дополнительный положительный модификатор 10% к жизненному опыту, который он зарабатывает.

Кроме того, любой воитель с показателем Силы 18 имеет право кинуть процентник (см. Словарь) для определения исключительной Силы; исключительная Сила улучшает возможности персонажа при нанесении удара по врагу, увеличивает вред, наносимый при каждом ударе, увеличивает вес, который персонаж может нести без ограничений, связанных с нагрузкой (см. ниже), и способность персонажа силой открывать двери и подобные предметы.

Остальная часть этого раздела, касающаяся Силы, содержит пояснения к Таблице 1. Сверяйтесь с таблицей в процессе чтения.

Модификатор броска атаки (*Hit Probability Adjustment*) прибавляется или вычитается из броска атаки, кидаемого на 1d20 (один двадцатигранный кубик) во время битвы. Положительный модификатор увеличивает вероятность успешного удара по противнику, отрицательный модификатор уменьшает эту вероятность.

Модификатор вреда (*Damage Adjustment*) также применяется в битве. Указанное число прибавляется или вычитается из результата на кубиках, кинутых для определения причиненного в результате атаки вреда (независимо от отрицательных модификаторов, успешный пробой никогда не может повлечь за собой менее 1 пункта вреда). Например, короткий меч обычно причиняет 1d6 пунктов вреда (число в диапазоне от 1 до 6). Атакующий с показателем Силы 17 причиняет 1 дополнительный пункт вреда, так что вред выражается числом в диапазоне от 2 до 7. Для оружия дальнего боя модификатор вреда также применяется, но, чтобы позволить использовать этот модификатор, луки должны быть сделаны особым образом, а свойства арбалетов не улучшаются в зависимости от показателя Силы персонажа.

Норма веса (*Weight Allowance*) обозначает вес (в фунтах или килограммах - в скобках), который персонаж может переносить без ограничений, связанных с нагрузкой (нагрузка определяет, как ноша персонажа влияет на его передвижение - см. Словарь). Персонаж, несущий меньше указанного веса, может передвигаться со своей максимальной нормой передвижения.

Максимальная нагрузка (*Maximum Press*) - это наибольший вес, который персонаж может оторвать от земли и поднять над головой. С таким весом персонаж не способен пройти больше нескольких шагов. Ни один человек или гуманоид без исключительной Силы не может поднять над головой больше удвоенного веса своего тела. В 1987 году мировым рекордом по поднятию тяжестей одним рывком был вес в 465 фунтов (211 кг). Могучий воитель с Силой 18/00 (см. Таблицу 1) может поднять таким образом до 480 фунтов (218 кг) и некоторое время держать этот вес над головой.

Открывание дверей (*Open Doors*) характеризует способность персонажа силой открыть тяжелую или крепкую дверь. Когда персонаж пытается приложить усилия к открыванию двери, игрок кидает 1d20. Если результат меньше или равен указанному в таблице числу, дверь откроется. Персонаж может совершать попытки открывания двери до тех пор, пока она наконец не поддастся, но каждый подход отнимает время (точное количество затрачиваемого времени определяется Мастером) и производит много шума.

Числа в скобках показывают вероятность (на 1d20) открытия запертой на замок (щеколду) или магически удерживаемой двери, но в этом случае можно предпринять только одну попытку на одну дверь. Если попытка не удалась, дальнейшие попытки персонажа не увенчаются успехом.

Перегрузка (*Bend Bars / Lift Gates*) устанавливает процентную вероятность (которая выкидывается на процентнике) того, что персонажу удастся раздвинуть железные прутья обыкновенной решетки, поднять вертикальные ворота (опускную решетку) или осуществить другой подобный подвиг, требующий чрезвычайных усилий. Когда персонаж предпринимает такую попытку, киньте процентник. Если выкинутое число меньше или равно числу, указанному в Таблице 1, персонажу удастся раздвинуть прутья или поднять ворота. Если попытка не удалась, персонаж больше не сможет справиться с этой задачей. Однако персонаж может попытаться раздвинуть прутья на опускной решетке, которую он не смог поднять, и наоборот.

Таблица 1: Сила

Показатель способности	Модификатор броска атаки	Модификатор вреда	Норма веса	Максимальная нагрузка	Открывание дверей	Перегрузка	Примечания
1	-5	-4	1 (0,5)	3 (1,5)	1	0%	
2	-4	-2	1 (0,5)	5 (2,5)	1	0%	
3	-3	-1	5 (2,5)	10 (4,5)	2	0%	
4-5	-2	-1	10 (4,5)	25 (11)	3	0%	
6-7	-1	-	20 (9)	55 (25)	4	0%	
8-9	-	-	35 (16)	90 (41)	5	1%	
10-11	-	-	40 (18)	115 (52)	6	2%	
12-13	-	-	45 (20,5)	140 (65)	7	4%	
14-15	-	-	55 (25)	170 (75)	8	7%	
16	-	+1	70 (32)	195 (90)	9	10%	
17	+1	+1	85 (39)	220 (100)	10	13%	
18	+1	+2	110 (50)	255 (115)	11	16%	
18/01-50	+1	+3	135 (61)	280 (125)	12	20%	
18/51-75	+2	+3	160 (75)	305 (140)	13	25%	
18/76-90	+2	+4	185 (85)	330 (150)	14	30%	
18/91-99	+2	+5	235 (105)	380 (175)	15 (3)	35%	
18/00	+3	+6	335 (155)	480 (220)	16 (6)	40%	
19	+3	+7	485 (220)	640 (290)	16 (8)	50%	Полевой великан
20	+3	+8	535 (245)	700 (315)	17 (10)	60%	Каменный великан
21	+4	+9	635 (290)	810 (370)	17 (12)	70%	Морозный великан
22	+4	+10	785 (355)	970 (440)	18 (14)	80%	Огненный великан
23	+5	+11	935 (425)	1130 (515)	18 (16)	90%	Облачный великан
24	+6	+12	1,235 (560)	1440 (655)	19 (17)	95%	Грозовой великан
25	+7	+14	1,535 (700)	1750 (795)	19 (18)	99%	Титан

ЛОВКОСТЬ (DEXTERITY)

Ловкость характеризует различные физические особенности персонажа, включая координацию движений, проворство, скорость реакции, рефлексy и вестибулярный аппарат. Ловкость влияет на реакцию персонажа на опасность или неожиданность, на его умение обращаться с метательным оружием и луками, а также на его увертливость от ударов. Ловкость - главная способность для плутов, она важна для их профессиональных навыков. Плуты с показателем Ловкости 16 или более приобретают дополнительный положительный модификатор 10% к жизненному опыту, который они зарабатывают.

Модификатор реакции (Reaction Adjustment) изменяет значение, выкинутое на кубике, когда нужно определить, не ошарашен ли персонаж от неожиданного столкновения с неигровым персонажем. Чем больше (с учетом знака) модификатор реакции, тем труднее ошарашить персонажа.

Модификатор метательных атак (Missile Attack Adjustment) изменяет броски атак персонажа, когда он применяет метательное или стрелковое оружие. Положительный модификатор улучшает шансы персонажа на поражение противника метательным снарядом, а отрицательный модификатор ухудшает эти шансы.

Модификатор защиты (Defensive Adjustment) влияет на спас-броски персонажа (см. Словарь) от таких атак, от которых можно увернуться - молний, камнепада и т. д. Он также изменяет Класс защиты персонажа (см. Словарь), улучшая его способность уворачиваться от обычных метательных снарядов и ударов оружием. Например, Раф одет в кольчугу, что дает ему Класс защиты 5. Если его показатель Ловкости равен 15, его Класс защиты уменьшается на 2 и становится равным 3, затрудняя нанесение успешных ударов по Рафу. (В некоторых случаях положительные модификаторы Класса защиты не учитываются. Обычно это происходит, когда персонаж атакован со спины или когда его движения ограничены - когда он лежит, связан, стоит на узком карнизе, взбирается по веревке и т. д.)

Таблица 2: Ловкость

Показатель	Модификатор	Модификатор	Модификатор
------------	-------------	-------------	-------------

способности	реакции	метательных атак	защиты
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (*CONSTITUTION*)

Телосложение персонажа характеризует его физические данные, гармоничность комплекции, здоровье и устойчивость к неудобствам, ранениям и заболеваниям. Так как эта способность влияет на жизненные пункты персонажа и его шансы перенести такие страшные потрясения, как магическое превращение или воскрешение из мертвых, она является жизненно важной для всех классов. Для некоторых классов определены минимально допустимые показатели Телосложения.

Исходный показатель Телосложения персонажа определяет максимальное количество раз, которое персонаж может быть оживлен или воскрешен. Каждое такое возвращение к жизни уменьшает показатель Телосложения персонажа на 1 пункт. Магия может восстановить утраченные пункты Телосложения до первоначального значения или даже выше, но *это не влияет на количество раз, которое персонаж может быть поднят из мертвых*. Если персонаж исчерпал все пункты своего исходного Телосложения, ничто, кроме божественного вмешательства, не может оживить его, а божественное вмешательство предназначено только для самых отважных и крепких в вере героев!

Например, показатель Телосложения Рафа в начале его приключений был равен 12. Его можно вернуть из мертвых 12 раз. Если он умрет в тринадцатый раз, его нельзя будет *оживить* или *воскресить*.

Модификатор жизненных пунктов (*Hit Point Adjustment*) прибавляется или вычитается из каждого Кубика пунктов, кидаемого персонажем. Однако ни один Кубик пунктов не может дать результат меньше 1 пункта, независимо от модификаторов. Если модификатор уменьшает выкинутое число до нуля или еще дальше, считается, что окончательный результат равен 1. Для определения модификатора жизненных пунктов всегда используется текущее значение показателя Телосложения.

За свое Телосложение только воители могут иметь модификатор +3 или +4. Остальные персонажи с показателем Телосложения 17 или 18 получают только +2 пункта на каждый бросок Кубика пунктов.

Увеличение количества жизненных пунктов за счет Телосложения заканчивается, когда персонаж достигает 10 уровня (для воителей и жрецов - 9) - после этого уровня ни дополнительных пунктов за Телосложение, ни Кубиков пунктов больше не прибавляется (см. описание классов персонажей в Главе 3).

Если Телосложение персонажа изменяется во время приключений, его жизненные пункты увеличиваются или уменьшаются в соответствии с изменением. Разница между прошлым модификатором жизненных пунктов персонажа (если он есть) и новым модификатором умножается на уровень персонажа (до 10 уровня включительно) и прибавляется или вычитается из общего количества жизненных пунктов. Если, например, показатель Телосложения Дельсеноры увеличивается с 16 до 17, она получает по 1 дополнительному пункту на каждый свой уровень, вплоть до десятого.

Потрясение (System Shock) - это процентная вероятность того, что персонаж переживет магическое воздействие, которое видоизменяет или старит его организм: превращение в камень (и обратно), изменение формы тела, магическое старение и т. д. Эту величину также можно использовать для того, чтобы определить, остался ли персонаж в сознании в особенно сложной ситуации. Например, злой волшебник превращает своего тупоумного слугу в ворону. Слуга, чей показатель Телосложения равен 13, имеет 85-процентную вероятность пережить это превращение. Если, допустим, он останется в живых, он должен успешно выкинуть проверку потрясения еще раз, когда будет возвращаться в свой первоначальный облик, иначе он умрет.

Вероятность воскрешения (Resurrection Survival) - это процентная вероятность того, что персонаж будет успешно оживлен или воскрешен средствами магии. Для того, чтобы персонаж вернулся к жизни, игрок должен выкинуть на процентнике число, меньше или равное указанному. Если этот бросок процентника заканчивается неудачей, персонаж остается мертвым независимо от того, сколько раз прежде он был оживлен. Такого персонажа может воскресить только божественное вмешательство.

Устойчивость к яду (Poison Save) изменяет спас-бросок от яда для людей, эльфов, гномов и полуэльфов. Для карликов и хоббитов этот модификатор не применяется, так как они обладают особым иммунитетом к яду. У Мастера есть более подробная информация, касающаяся спас-бросков.

Регенерация (Regeneration) - это способность тех, кто наделен особым Телосложением (возможно, с помощью заклинания *желания* или магического предмета), излечиваться от повреждений в ускоренном темпе, восстанавливая поврежденные части тела. После того, как пройдет указанное количество оборотов, к персонажу возвращается 1 пункт вреда. Однако ожоги от огня или кислоты (которые более серьезны, чем обычные ранения) таким образом восстанавливать нельзя. Эти повреждения нужно лечить обычным способом или особыми магическими средствами.

Таблица 3: Телосложение

Показатель способности	Модификатор жизненных пунктов	Потрясение	Вероятность воскрешения	Устойчивость к яду	Регенерация
1	-3	25%	30%	-2	-
2	-2	30%	35%	-1	-
3	-2	35%	40%	0	-
4	-1	40%	45%	0	-
5	-1	45%	50%	0	-
6	-1	50%	55%	0	-
7	0	55%	60%	0	-
8	0	60%	65%	0	-
9	0	65%	70%	0	-
10	0	70%	75%	0	-
11	0	75%	80%	0	-
12	0	80%	85%	0	-
13	0	85%	90%	0	-
14	0	88%	92%	0	-
15	+1	90%	94%	0	-
16	+2	95%	96%	0	-
17	+2 (+3)*	97%	98%	0	-
18	+2 (+4)*	99%	100%	0	-
19	+2 (+5)*	99%	100%	+1	-
20	+2 (+5)**	99%	100%	+1	1 / 6 оборотов
21	+2 (+6)***	99%	100%	+2	1 / 5 оборотов
22	+2 (+6)***	99%	100%	+2	1 / 4 оборота
23	+2 (+6)****	99%	100%	+3	1 / 3 оборота
24	+2 (+7)****	99%	100%	+3	1 / 2 оборота
25	+2 (+8)****	100%	100%	+4	1 / 1 оборот

* Модификаторы, стоящие в скобках, относятся только к воителям. Все остальные классы получают максимальный положительный модификатор +2 на каждый Кубик пунктов.

** Все единицы, выкинутые на Кубиках пунктов, автоматически считаются двойками.

*** Все единицы и двойки, выкинутые на Кубиках пунктов, автоматически считаются тройками.

**** Все единицы, двойки и тройки, выкинутые на Кубиках пунктов, автоматически считаются четверками.

ИНТЕЛЛЕКТ (INTELLIGENCE)

Интеллект характеризует память, рассудительность персонажа и его способность к обучению, включая области вне того, что можно выразить печатным словом. От Интеллекта зависит количество иностранных языков, которые персонаж в состоянии освоить. Интеллект - это главная способность для волшебников, которым необходимо обладать ясным умом, чтобы понимать и заучивать заклинания. Волшебник с показателем Интеллекта 16 или более приобретает дополнительный положительный модификатор 10% к жизненному опыту, который он зарабатывает. Интеллект волшебника влияет на то, какие заклинания он может освоить и сколько заклинаний он способен держать в памяти одновременно. Только тот, кто обладает чрезвычайно высоким Интеллектом, способен постичь могущественную магию заклинаний девятого уровня.

Показатель Интеллекта дает только общую характеристику умственных способностей персонажа. Полуумный персонаж (Интеллект 3 или 4) может разговаривать (с трудом) и склонен реагировать инстинктивно и импульсивно. Он не надежен в качестве игрового персонажа, но корректное его отыгрывание удастся нелегко. Персонажа с низким Интеллектом (5-7) можно также назвать тупоумным или тормозным. Личность с повышенным Интеллектом (11 или 12) быстро подхватывает новые идеи и легко обучается. Высокоинтеллектуальный персонаж (Интеллект 13 или 14) - это тот, кто способен решать большинство задач без особых затруднений. Личность с исключительным Интеллектом (15 или 16) находится заметно выше среднего уровня. Гениальный персонаж (Интеллект 17 или 18) - это нечто выдающееся. Персонаж за уровнем гениальности потенциально более умен и более проницателен, чем в принципе можно себе представить.

Однако истинные возможности разума не выражаются в числах - через IQ, показатель Интеллекта или каким-либо подобным образом. Многим интеллектуально одаренным, даже выдающимся людям, не всегда удается применять свой интеллектуальный потенциал творчески и с пользой, в результате чего они опускаются значительно ниже собственного уровня. Не полагайтесь чересчур на показатель Интеллекта вашего персонажа: вы сами должны обеспечивать его тем творческим потенциалом и той энергетикой, которой он, по вашему мнению, должен обладать.

Количество языков (Number of Languages) - это количество дополнительных языков, которыми персонаж может владеть помимо своего родного языка. На родном языке умеет разговаривать каждый персонаж, независимо от Интеллекта. Знание языка в этом смысле относится только к общению на данном языке; оно не включает в себя чтение и письмо. Мастер должен решить, начинает ли ваш персонаж игру, уже владея этими дополнительными языками, или их количество показывает только то, сколько языков ваш персонаж теоретически может выучить. Первый вариант облегчит вашему персонажу общение, в то время как второй обеспечит благоприятные возможности для ролевой игры (найти учителя или создать причину, по которой вам необходимо знать данный язык). Кроме того, Мастер может предоставить вам выбор из набора языков в соответствии со своим миром. Совершенно логично предположить, что ваш воин из Мерзлопустыя не владеет языками Южнгорья просто потому, что он никогда не встречал кого-либо, кто хотя бы раз был в Южнгорье.

Если Мастер дает персонажам возможность владеть умениями, эта колонка таблицы также может показывать количество дополнительных областей умений, которые персонаж приобретает благодаря своему Интеллекту. Эти дополнительные области могут быть заполнены по желанию персонажа. Чтобы разговаривать на своем родном языке, персонажу не надо тратить ни одной области умений.

Уровень заклинаний (Spell Level) - это максимальный уровень заклинаний, которые может творить волшебник с данным показателем Интеллекта.

Вероятность изучения заклинания (Chance to Learn Spell) - это процентная вероятность того, что волшебнику удастся изучить то или иное заклинание. Попытка изучить новое заклинание может предприниматься каждый раз, когда волшебник находит новое заклинание, а не тогда, когда он переходит на следующий уровень. Для изучения заклинания персонаж-волшебник должен иметь доступ к книге заклинаний, где оно находится. Если игрок выкидывает на процентнике указанное количество процентов или меньше, его персонаж может изучить заклинание и переписать его в свою собственную книгу. Если волшебник провалит этот бросок, он не сможет изучить это заклинание снова до тех пор, пока не перейдет на следующий уровень (при этом он все равно должен иметь доступ к книге с изучаемым заклинанием).

Максимальное количество заклинаний на уровень (Maximum Number of Spells per Level, дополнительное правило) - это максимальное количество заклинаний, которое волшебник может знать на каждом отдельном уровне заклинаний. Как только волшебник овладел максимальным количеством заклинаний, доступным ему на данном уровне, он больше не сможет добавить заклинания этого уровня в свою книгу (если в игре не используется дополнительная система разработки заклинаний). Если заклинание один раз изучено, его нельзя забыть и заменить новым заклинанием.

Например, у волшебницы Дельсеноры показатель Интеллекта 14. В настоящее время она знает семь заклинаний третьего уровня. Во время приключений она находит на полке в полузапыленной, затерянной библиотеке старую, покрытую плесенью книгу заклинаний. Смахнув плесень и грязь, она обнаруживает заклинание третьего уровня, которого никогда раньше не видела! С волнением она садится за книгу и внимательно изучает тайные записи. Ее вероятность изучения заклинания равна 60%. Бросая кубик, игрок, отыгрывающий Дельсенору, выкидывает 37. Дельсенора понимает способ сотворения данного заклинания и может скопировать указания в свою книгу заклинаний. По окончании работы она владеет восемью заклинаниями третьего уровня, всего на одно меньше своего максимального количества. Если бы число, выкинутое на процентнике, было бы больше 60, если бы Дельсенора уже владела девятью заклинаниями третьего уровня, или если бы заклинание было бы выше седьмого уровня (максимальный уровень, заклинания которого ей позволяет изучать ее Интеллект), она бы не смогла добавить заклинание в свою коллекцию.

Устойчивость к иллюзии (Illusion Immunity) приобретается теми, кто имеет исключительно высокие показатели Интеллекта. Они замечают некоторые несоответствия и нелепости в иллюзии или фантазмагии, что автоматически обеспечивает им успешный спасбросок. Все эти преимущества кумулятивны, то есть персонаж с Интеллектом 20 не покупается на заклинания иллюзий ни первого, ни второго уровней.

Таблица 4: Интеллект

Показатель способности	Количество языков	Уровень заклинаний	Вероятность изучения заклинания	Максимальное количество заклинаний на уровень	Устойчивость к иллюзии
1	0*	-	-	-	-
2-8	1	-	-	-	-
9	2	4	35%	6	-
10	2	5	40%	7	-
11	2	5	45%	7	-
12	3	6	50%	7	-
13	3	6	55%	9	-
14	4	7	60%	9	-
15	4	7	65%	11	-
16	5	8	70%	11	-
17	6	8	75%	14	-
18	7	9	85%	18	-
19	8	9	95%	Все	1 уровень
20	9	9	96%	Все	2 уровень
21	10	9	97%	Все	3 уровень
22	11	9	98%	Все	4 уровень
23	12	9	99%	Все	5 уровень
24	15	9	100%	Все	6 уровень
25	20	9	100%	Все	7 уровень

* Если персонаж не способен разговаривать, он все же может общаться с помощью звуков и жестов.

МУДРОСТЬ (WISDOM)

Мудрость характеризует совокупность просвещенности, рассудительности, силы воли, здравого смысла и интуиции персонажа. Она может влиять на устойчивость персонажа к магическим воздействиям. Мудрость - главная способность для жрецов; жрецы с показателем Мудрости 16 или более приобретают дополнительный положительный модификатор 10% к жизненному опыту, который они зарабатывают. Священники, друиды и другие жрецы с показателем Мудрости 13 или более также приобретают дополнительные заклинания, кроме того количества, которое обычно доступно всем жрецам.

Модификатор магической защиты (*Magical Defence Adjustment*), указанный в Таблице 5, влияет на спас-броски от заклинаний, воздействующих на разум: *обман, очарование, страх, гипноз, иллюзии, одержимость, совет* и т. д. Эти модификаторы срабатывают автоматически, без каких-либо сознательных усилий со стороны персонажа.

Дополнительные заклинания (*Bonus Spells*) - это количество добавочных заклинаний, которые доступны жрецу (и только жрецу) из-за его чрезвычайной Мудрости. Учтите, что эти заклинания доступны только тогда, когда жрец имеет доступ к заклинаниям соответствующего уровня. Дополнительные заклинания кумулятивны, то есть, например, жрец с показателем Мудрости 15 может творить два дополнительных заклинания первого уровня и одно дополнительное заклинание второго уровня.

Вероятность неудачного заклинания (*Chance of Spell Failure*) - это процентная вероятность того, что каждое отдельно взятое заклинание не удастся сотворить. Жрецы с низкими показателями Мудрости рискуют тем, что их заклинания потерпят неудачу. Каждый раз, когда жрец творит заклинание, кидайте процентник; если выкинутое число меньше или равно указанной вероятности неудачного заклинания, заклинание тратится абсолютно без какого-либо эффекта. Учтите, что жрецы с показателем Мудрости 13 или более могут не беспокоиться о неудаче своих заклинаний.

Устойчивость к заклинаниям (*Spell Immunity*) дает особенно мудрым персонажам полную защиту от определенных заклинаний, магических эффектов и магических предметов, как показано ниже. Эта устойчивость кумулятивна, так, персонаж с показателем Мудрости 23 иммунен ко всем вышеперечисленным заклинаниям, включая те, которые указаны в строке для показателя Мудрости 23.

Таблица 5: Мудрость

Показатель способности	Модификатор магической защиты	Дополнительные заклинания	Вероятность неудачного заклинания	Устойчивость к заклинаниям
1	-6	-	80%	
2	-4	-	60%	
3	-3	-	50%	
4	-2	-	45%	
5	-1	-	40%	
6	-1	-	35%	
7	-1	-	30%	
8	0	-	25%	
9	0	-	20%	
10	0	-	15%	
11	0	-	10%	
12	0	-	5%	
13	0	1 уровень	0%	
14	0	1 уровень	0%	
15	+1	2 уровень	0%	
16	+2	2 уровень	0%	
17	+3	3 уровень	0%	
18	+4	4 уровень	0%	
19	+4	1, 3 уровень	0%	<i>вызывание страха, очарование, команда, обаяние, гипноз</i>
20	+4	2, 4 уровень	0%	<i>провал в памяти, удержание, луч слабости, паника</i>
21	+4	3, 5 уровень	0%	<i>страх</i>
22	+4	4, 5 уровень	0%	<i>очарование монстра,</i>

				путаница, эмоции, неловкость, совет
23	+4	1, 6 уровень	0%	хаос, слабоумие, удержание монстра, волшебный сосуд, задание
24	+4	5, 6 уровень	0%	поручение, массовый совет, жезл господства
25	+4	6, 7 уровень	0%	антипатия/симпатия, заклинание смерти, массовое очарование

ОБАЯНИЕ (*CHARISMA*)

Обаяние характеризует способность персонажа к убеждению, его личную привлекательность и лидерские качества. Это не отражает физической привлекательности, хотя она, разумеется, также играет роль. Обаяние важно для всех персонажей, а особенно для тех, кто собирается иметь дело с неигровыми персонажами, наемными воинами, слугами и разумными животными. От показателя Обаяния зависит общее количество оруженосцев, которое персонаж может нанять, и преданность оруженосцев, наемников и слуг.

Максимальное количество оруженосцев (*Maximum Number of Henchmen*) - это максимальное количество неигровых персонажей, которые будут постоянно служить игровому персонажу. Это не влияет на количество наемных солдат, телохранителей, прислуги и других лиц, находящихся на содержании персонажа.

Модификатор надежности (*Loyalty Base*) прибавляется или вычитается из показателя надежности оруженосцев и других спутников (см. *"Руководство Мастера"*). Этот модификатор приобретает решающее значение во время битвы, когда становится важным боевой дух.

Модификатор реакции (*Reaction Adjustment*) характеризует преимущества или недостатки персонажа, возникающие из-за его Обаяния при вступлении в какие-либо отношения с неигровыми персонажами и разумными существами. Например, показатель Обаяния Рафа - всего 6, и он видит неприязнь в своем отношении. Возможно, ему следует преодолеть это легкое затруднение, выступая с дружелюбными предложениями или предоставляя какую-либо информацию.

Таблица 6: Обаяние

Показатель способности	Максимальное количество оруженосцев	Модификатор надежности	Модификатор реакции
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9

21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Что означают числа?

Теперь, когда вы завершили определение показателей способностей для вашего персонажа, остановитесь и взгляните на них. Что все это означает?

Предположим, вы решили дать вашему персонажу имя Раф, и для него накинаны следующие показатели способностей:

Сила	8
Ловкость	14
Телосложение	13
Интеллект	13
Мудрость	7
Обаяние	6

У Рафа есть и сильные, и слабые стороны, но вам предстоит решить, как истолковывать значения чисел. Приведем два различных способа того, как эти числа можно интерпретировать.

1. Хотя Раф не испытывает проблем со здоровьем (Телосложение 13), он не очень силен (Сила 8), потому что он просто ленив - в юности он никогда не испытывал стремления к физическим упражнениям, а теперь уже поздно. Его низкие показатели Мудрости и Обаяния (6, 7) указывают на то, что ему не хватает здравого смысла для полноценного самовыражения, и он занимает инертную позицию, считая, что "его хата с краю" (что может раздражать окружающих). К счастью, врожденный ум (Интеллект 13) и ловкость (14) не дают ему полностью потеряться.

Поэтому вы можете отыгрывать Рафа как раздражающего, нахального грубияна, вечно уворачивающегося из пределов досягаемости тех, кто хочет приструнить его.

2. Раф имеет немало положительных сторон - он усердно учился (Интеллект 13) и упражнялся в своих физических умениях (Ловкость 14). К сожалению, его Сила невелика (8) из-за недостатка в физических тренировках - все время потрачено на чтение книг. Несмотря на это, Раф сохранил хорошее здоровье (Телосложение 13). Его низкие Мудрость и Обаяние (7, 6) являются результатом недостатка в общении с людьми вне стен учебного заведения.

Взглянув на показатели с этой стороны, вы можете отыгрывать Рафа как доброго, наивного и застенчивого "рассеянного профессора", умеющего неплохо работать руками, постоянно одержимого новыми идеями и изобретениями.

Разумеется, показатели способностей Рафа - не самые большие в мире. Все же на основании этих "неутешительных" показателей можно создать персонажа, которого будет интересно и увлекательно отыгрывать. Слишком часто игроки бывают одержимы идеей "хороших" показателей. Эти игроки немедленно отказываются от персонажа, если большая часть его показателей не находится выше среднего уровня. Есть даже некоторые, кто думает, будто персонаж безнадежен, если у него нет хотя бы одного показателя 17 или выше. Нечего и говорить, что такие игроки даже не рассматривают возможность отыгрывания персонажа с показателем способности 6 или 7.

На самом деле, жизнеспособность Рафа в гораздо меньшей степени зависит от его показателей способностей, чем от вашего желания отыгрывать его роль. Если вы сочтете его безнадежным, он, разумеется, не выживет! Но если вы заинтересуетесь этим персонажем и сыграете его хорошо, то даже персонаж с минимально возможными показателями может обеспечить веселое, интересное и всецело захватывающее времяпрепровождение. Его показатель Обаяния равен 5? Ну и что? Может, у него уродливый шрам. Может быть, его манеры за столом отвратительны. Он может правильно рассуждать, но всегда умудряется говорить неподходящие вещи в неподходящее время. Он может быть излишне прямолинейным и заставлять людей краснеть, что отнюдь не внушает большинству окружающих нежные чувства по отношению к нему. Его показатель Ловкости равен 3? Почему? Он неуклюжий от природы или слепой, как крот?

Не отказывайтесь от персонажа только потому, что у него низкие показатели. Вместо этого рассматривайте это как хорошую возможность продемонстрировать ролевую игру, создать уникальную и занимательную личность. Тогда удовольствие от работы над этим персонажем получите не только вы, но и другие игроки, и Мастер, вступая с ним в какие-либо отношения.

Глава 2:

РАСЫ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

После накидывания показателей способностей своего персонажа вы должны выбрать его расу. Это не то же самое, что раса в общепринятом смысле этого слова: европейская, монголоидная или негроидная. В данном случае имеется в виду воображаемый биологический тип вашего персонажа - человек, эльф, полуэльф, карлик, гном или хоббит. Каждая раса заметно отличается от других. Каждая раса обладает особыми преимуществами и имеет свой список классов, доступных для выбора.

В этой главе подробно описаны все шесть стандартных рас. Во многих случаях приводятся общие утверждения, касающиеся расы в целом, но игроки не связаны этими утверждениями. Например, фраза “карлики, как правило, суровы и неразговорчивы” не означает, что ваш персонаж не может быть веселым карликом. Это означает лишь, что среднестатистический карлик суров и неразговорчив. Если бы игровые персонажи во всем были похожи на остальных, они не были бы искателями приключений. Сделайте своего персонажа уникальным, и тогда его отыгрывание принесет больше удовольствия.

Минимальные и максимальные показатели способностей

Все расы игровых персонажей, кроме людей (так называемые “получеловеческие” расы) имеют ограничения сверху и снизу на возможные показатели своих способностей. Если вы хотите отыгрывать персонажа-получеловека, его показатели способностей должны лежать в допустимых пределах. Все минимально и максимально возможные показатели способностей для каждой расы перечислены в Таблице 7 (минимальные показатели указаны над чертой, максимальные - под чертой). Пол вашего персонажа не влияет на эти ограничения.

Следует обратиться к Таблице 7 перед тем, как производить какие-либо модификации показателей способностей вашего персонажа в соответствии с его расой. Если накинанные вами первоначальные показатели отвечают требованиям какой-либо расы, ваш персонаж может принадлежать к этой расе, даже если последующие модификации изменят показатели его способностей так, что они превзойдут максимум или опустятся ниже минимума. Если в начале игры ваш персонаж удовлетворял этим требованиям, вам впоследствии больше не придется обращать на это внимания.

В Таблице 7 указаны минимально и максимально возможные показатели способностей, которыми должен обладать персонаж, чтобы принадлежать к получеловеческой расе. Любой персонаж может быть человеком, если игрок этого захочет.

Таблица 7: Расовые ограничения на показатели способностей

Способность	Карлик	Эльф	Полуэльф	Гном	Хоббит
Сила	8 / 18	3 / 18	3 / 18	6 / 18	7 / 18**
Ловкость	3 / 17	6 / 18	6 / 18	3 / 18	7 / 18
Телосложение	11 / 18	7 / 18	6 / 18	8 / 18	10 / 18
Интеллект	3 / 18	8 / 18	4 / 18	6 / 18	6 / 18
Мудрость	3 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 17
Обаяние	3 / 17	8 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 18

**Персонажи-хоббиты не накидывают исключительной Силы.*

Расовые модификаторы показателей способностей

Если вы решили, что ваш персонаж будет карликом, эльфом, гномом или хоббитом, вам следует модифицировать некоторые из ваших показателей способностей. Модификаторы являются обязательными и применяются по отношению ко всем персонажам этих рас. *Даже если эти изменения повышают или понижают показатели способностей вашего персонажа за пределы минимально и максимально допустимых показателей, приведенных в Таблице 7, вам не*

нужно выбирать другую расу. Модификаторы могут даже увеличить показатель до 19 или уменьшить до 2.

Таблица 8: Расовые модификаторы показателей способностей

Раса	Модификаторы
Карлик	+1 Телосложение, -1 Обаяние
Эльф	+1 Ловкость, -1 Телосложение
Гном	+1 Интеллект, -1 Мудрость
Хоббит	+1 Ловкость, -1 Сила

Классовые ограничения и предельные уровни

В мире AD&D человеческая раса имеет одну особую возможность: люди могут останавливать свой выбор на любом классе - воитель, волшебник, жрец или плут - и могут в любом классе достигать высоких уровней. Остальные расы обладают меньшим богатством выбора класса персонажей и, как правило, имеют ограничения на уровень, которого они могут достичь. Эти ограничения отражают естественные склонности рас (карлики любят войны и сражения, но не любят магии, и т. д.). Предельные уровни достаточно высоки для того, чтобы получеловек смог достичь могущества и значительности как минимум в одном классе. Хоббит, например, может стать лучшим вором в стране, но он не сможет стать великим воином.

Предельные уровни существуют также для сохранения в игре баланса. Способность людей развиваться в любом классе и достигать любых уровней - это единственное их преимущество. Получеловеческие расы обладают другими возможностями, которые делают игру увлекательной для них - особенно способность принадлежать к смешанному классу (см. Словарь). Эти возможности уравнивают удовольствие от игры со способностью переходить с уровня на уровень. Спросите вашего Мастера о том, какие ограничения в уровне полагаются для персонажей-полулюдей.

Языки

С языками получеловеческих рас можно поступить одним из двух способов, в зависимости от того, применяет ли ваш Мастер дополнительную систему умений. В любом случае ваш персонаж автоматически владеет своим родным языком.

Без системы умений персонаж отправляется в приключения, уже зная несколько дополнительных языков (их количество зависит от показателя Интеллекта, см. Таблицу 4). Дополнительные языки нужно выбрать из тех, которые перечислены в описании расы персонажа.

Если вы применяете систему умений, ваш персонаж изучает дополнительные языки, заполняя области умений (см. Главу 5: Умения), и это влияет на то, сколько языков он знает, когда начинает приключения (его родной язык не занимает области). Полулюди могут выбирать языки из тех, которые перечислены в описании их рас.

Игровые персонажи - люди начинают игру, зная только свой национальный язык - язык, с которым они выросли. Мастер может позволить новым игровым персонажам знать дополнительные языки (их количество ограничено показателем их Интеллекта или количеством областей умений), если он считает, что персонажи имели возможность выучить их в детстве. В противном случае персонажи-люди могут изучать дополнительные языки во время приключений.

КАРЛИКИ (*DWARVES*)

Карлики - это невысокие, коренастые существа, которых легко отличить по их размеру и внешнему виду. Их рост составляет примерно 4-4½ фута (120-140 см). У них румяные щеки, темные глаза и темные волосы. Карлики в основном живут 350 лет.

Карлики обычно суровы и неразговорчивы. Им приходится много работать и обращать мало внимания на юмор. Они сильны и храбры. Они любят пиво, эль, мед и даже более крепкие напитки. Однако главное пристрастие карликов - драгоценные металлы, особенно золото. Конечно же, они высоко ценят и драгоценные камни, особенно алмазы и непрозрачные камни (кроме жемчуга, который их не привлекает). Карлики любят землю и не любят воду. Не питая особенно нежных чувств к эльфам, они испытывают жгучую ненависть к оркам и гоблинам. Низкая, коренастая фигура карликов не позволяет им ездить на лошадях и других больших ездовых животных (хотя

езда на пони не представляет сложности), поэтому они, как правило, относятся к подобным существам с сомнением и недоверием. Карлики неодобительно относятся к магии и не обладают большими способностями к ней, но получают удовольствие от сражений, владеют боевыми искусствами и научными умениями, в основном в области техники.

Несмотря на то, что карлики жадные и подозрительные, их храбрость и стойкость с лихвой компенсируют эти недостатки.

Карлики обычно обитают в холмистой или гористой местности. Они предпочитают жить в комфортабельной темноте и спокойствии, которые можно обрести только под землей. Они обладают некоторыми особыми способностями, относящимися к их подземной жизни, и известны особой устойчивостью к магии и ядам.

Персонаж-карлик может быть священником, воином или вором. Он также может стать воином/священником или воином/вором.

В своей подземной жизни карлики находят полезным изучение языков некоторых своих соседей, как дружелюбных, так и враждебных. Изначальные языки, которые карлики могут выучить - Всеобщий, карличий, гномий, гоблинский, кобольдский, орочий и другие, которые позволит Мастер. Текущее количество языков ограничено показателем Интеллекта игрового персонажа (см. Таблицу 4) или количеством областей умений, которые он потратит на языки (если используется система умений).

По своей природе карлики не имеют отношения к магии и никогда не пользуются мажескими заклинаниями (хотя заклинания жрецов им доступны). Это дает карликам положительные модификаторы к спас-броскам от атак волшебными палочками, магическими посохами и жезлами, а также от заклинаний. Эти модификаторы улучшают спас-бросок на +1 на каждые 3½ пунктов показателя Телосложения. Так, например, если показатель Телосложения карлика равен 7, к его спас-броскам прибавляется +2. Эти модификаторы приведены в Таблице 9.

Таблица 9:

Модификаторы спас-бросков в зависимости от показателя Телосложения

Показатель Телосложения	Модификатор спас-броска
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Подобным образом, карлики обладают особой устойчивостью к токсичным веществам. Все персонажи-карлики кидают спас-броски от яда с теми же модификаторами, которые влияют на их спас-броски от магических атак (см. Таблицу 9).

Также из-за чуждой магии природы карлики испытывают затруднения при использовании магических предметов. Существует вероятность 20% того, что всякий магический предмет, не имеющий непосредственного отношения к классу карлика, будет в его руках работать неисправно. Проверка этой вероятности кидается каждый раз, когда карлик использует магический предмет. Неисправность случается только при данном использовании; в следующий раз предмет может сработать вполне нормальным образом. Для устройств, работа с которыми носит долговременный характер, проверка кидается в первый раз при приведении устройства в рабочее состояние. Если проверка удалась, устройство работает нормально до тех пор, пока не отключится. Так, карлик должен кинуть проверку вероятности при надевании впервые *мантии покрова*, но не должен кидать ее снова после того, как снял мантию и затем надел ее еще раз. Если проклятый предмет работает неисправно, персонаж догадывается о его проклятой природе и может избавиться от предмета. Все это относится к жезлам, посохам, скипетрам, кольцам, амулетам, зельям, рогам, украшениям и всем прочим магическим предметам, кроме оружия, щитов, доспехов, латных рукавиц и поясов. Вероятность неисправной работы не кидается в том случае, когда карлик-священник использует предмет, относящийся к его религии.

В ближнем бою карлики имеют положительный модификатор +1 к броскам кубиков при ударе по оркам, полуоркам, гоблинам и хобгоблинам. Когда людоеды, тролли, людоеды-маги, великаны или титаны атакуют карликов, эти существа имеют отрицательный модификатор -4 к своему броску атаки из-за маленького размера карликов и их боевых способностей против этих больших существ.

Инфравидение карликов позволяет им видеть на расстоянии до 60 футов (20 м) в темноте.

Карлики очень искусны в горном деле. Находясь под землей, они могут узнать следующую информацию, находясь не далее 10 футов (3 м) от источника информации (но свою приблизительную глубину под землей они могут определить в любой момент):

Определение угла наклона подземного прохода	1-5 на 1d6
Обнаружение строительства нового туннеля (прохода)	1-5 на 1d6
Обнаружение скользящих (движущихся) стен или комнат	1-4 на 1d6
Обнаружение каменных ловушек, ям, западней	1-3 на 1d6
Определение приблизительной глубины под землей	1-3 на 1d6

Учтите, что карлики должны прилагать сознательные усилия для того, чтобы определить эти явления; информация о них не появляется в уме просто так, сама по себе.

Из-за своего крепкого сложения карлики добавляют 1 пункт к своему первоначальному показателю Телосложения. Их суровое и подозрительное отношение к окружающим заставляет их вычитать 1 пункт из своего первоначального показателя Обаяния.

ЭЛЬФЫ (ELVES)

Эльфы, как правило, несколько ниже и стройнее обычных людей. Их черты крайне изящны и утонченны, они разговаривают с мелодичными интонациями. Хотя они и кажутся хрупкими и слабыми, представители этой расы проворны и сильны. Эльфы обычно живут более 1200 лет, хотя задолго до этого времени они чувствуют побуждение покинуть мир смертных. Неизвестно, куда они уходят, но это неоспоримое стремление их расы.

Эльфы часто считаются легкомысленными и высокомерными. На самом деле это не так, хотя зачастую люди считают, что их натуру невозможно понять. Они наслаждаются красотами природы, танцами и весельем, играми и пением, если необходимость не диктует иного. Они не любят кораблей и подземелий, но восхищаются растениями и видом открытого неба. Даже несмотря на то, что эльфы склонны к надменности и высокомерию, они относятся к своим друзьям и сотрудникам, как к равным. Они не заводят друзей легко, но друга (или врага) никогда не забывают. Они предпочитают держаться вдали от людей, не испытывают большой любви к карликам и ненавидят злых обитателей леса.

У них тонкий юмор, таковы же их песни и поэзия. Эльфы отважны, но не безрассудны. Они умеренны в еде; они пьют мед и вино, но редко сверх меры. Хотя они и получают удовольствие от обладания хорошо сделанным ювелирным украшением, они не чрезмерно озабочены богатством и выгодой. Эльфов завораживает магия и фехтование (или любые изящные боевые искусства). Если у них и есть слабости, они относятся к этой области.

Существует пять разновидностей эльфийской расы: морские, серые, высокие, лесные и темные эльфы. Эльфы - игровые персонажи всегда считаются принадлежащими к наиболее распространенному типу - высоким эльфам, хотя игровой персонаж может быть и другим видом эльфа (но этот выбор не приносит дополнительных возможностей). С точки зрения сторонних наблюдателей, различия между видами эльфов носят косметический характер, но большинство эльфов уверены, что между разными видами существуют важные различия культурного характера. Морские эльфы проводят свою жизнь под водой и приспособились к этим условиям. Серые эльфы считаются самыми величественными; они очень щепетильно относятся к своей родословной. Высокие эльфы наиболее распространены. Лесные эльфы считаются дикими, темпераментными и жестокими. Все эти виды эльфов считают, что подземные темные эльфы корыстолюбивы и злы и больше не являются частью эльфийского общества.

Эльф - игровой персонаж может быть священником, воином, волшебником, вором или следопытом. Кроме этого, эльф может относиться к смешанному классу воина/мага, воина/вора, воина/мага/вора или мага/вора. (Правила, устанавливающие эти комбинации, содержатся в разделе "Персонажи двойного и смешанного класса" в Главе 3: "Классы игровых персонажей".)

Эльфы находят полезным изучение некоторых языков обитателей леса, как добрых, так и злых. В качестве первоначальных языков эльфы могут выбрать Всеобщий, эльфийский, гномий, хоббитский, гоблинский, хобгоблинский, орочий и гноллий. Количество языков, которые эльф может изучить, ограничено его показателем Интеллекта (см. Таблицу 4) или количеством областей умений, которые он заполняет языками (если используется эта дополнительная система).

Персонажи-эльфы обладают 90-процентной магической устойчивостью к *усыплению* и всем чарующим заклинаниям. (Для разъяснения понятия магической устойчивости см. Главу 9: "Битва"). Магическая устойчивость учитывается в дополнение к обычному спас-броску от заклинания.

Применяя любой вид лука, кроме арбалета, а также пользуясь коротким или длинным мечом, эльфы получают положительный модификатор +1 к своим броскам атаки.

Эльф может получить дополнительные возможности при внезапном нападении на противника, но только если эльф не в металлическом доспехе. При этом эльф должен быть либо в одиночестве, либо с группой, состоящей только из эльфов и хоббитов (также не в металлических доспехах), либо находиться далее 90 футов (30 м) от своей группы. Если эти условия выполнены,

он передвигается так тихо, что противники получают отрицательный модификатор -4 к своим броскам ошарашивания. Если для нападения эльф должен открыть дверь или полог, этот модификатор уменьшается до -2.

Инфравидение эльфов дает им возможность видеть до 60 футов (20 м) в темноте.

От эльфов трудно спрятать секретные двери (сконструированные так, чтобы их было трудно заметить) и скрытые двери (спрятанные от взгляда за шторами, занавесками и т. д.). Просто проходя мимо на расстоянии до 10 футов (3 м) от скрытой двери, персонаж-эльф имеет один шанс из шести (выкиньте 1 на 1d6) заметить ее. При активном поиске таких дверей эльфы имеют один шанс из трех (выкиньте 1 или 2 на 1d6) найти секретную дверь и один шанс из двух (выкиньте 1, 2 или 3 на 1d6) обнаружить скрытый вход.

Как сказано ранее, эльфы добавляют модификатор +1 к своему первоначальному показателю Ловкости. Подобным образом, так как эльфы не такие крепкие, как люди, они вычитают 1 пункт из своего первоначального показателя Телосложения.

ПОЛУЭЛЬФЫ (HALF-ELVES)

Полуэльфы - это наиболее распространенные существа, относящиеся к смешанной расе. Принадлежность к эльфам, полуэльфам или людям определяется следующим образом: 1) Каждый, среди предков которого есть и эльфы, и люди, является либо человеком, либо полуэльфом (среди предков эльфов могут быть только эльфы); 2) Если среди предков больше людей, чем эльфов, существо является человеком, если предков поровну или эльфов среди них больше, существо является полуэльфом.

Полуэльфы обычно внешне похожи на своих эльфийских прародителей. Это красивый народ, унаследовавший лучшие черты у каждой из рас. Полуэльфы свободно смешиваются и с той, и с другой расой, будучи только несколько выше, чем средний эльф (в среднем 5 футов 6 дюймов (1,67 м)) и веся около 150 фунтов (68 кг). Обычно они живут около 160 лет. Они не обладают ни всеми способностями эльфов, ни возможностью неограниченного роста в уровне, как у людей. Наконец, некоторые наименее цивилизованные народы смотрят на полуэльфов с недоверием и суеверием.

Как правило, полуэльф наделен любознательностью, изобретательностью и честолюбием своих человеческих предков и утонченными чувствами, любовью к природе и художественным вкусом своих эльфийских предков.

Полуэльфы не образуют общества среди своей расы; они проживают как в человеческих, так и в эльфийских обществах. Отношение людей и эльфов к полуэльфам колеблется от заинтересованности до фанатичного презрения.

Из всех получеловеческих рас полуэльфы обладают наиболее широким диапазоном выбора класса персонажа. Они могут стать хорошими друидами или следопытами. Полуэльфы бывают священниками, воинами, магами, волшебниками, волшебниками-специалистами, ворами и бардами. Кроме этого, полуэльф может выбрать один из следующих смешанных классов: священник (друид)/воин, священник (друид)/воин/маг, священник (друид)/следопыт, священник (друид)/маг, воин/маг, воин/вор, воин/маг/вор и маг/вор. Персонаж-полуэльф должен придерживаться правил, касающихся персонажей смешанного класса.

У полуэльфов нет своего собственного языка. Их обширные контакты с другими расами позволяют им выбрать любые из следующих языков (плюс любые другие, разрешенные Мастером): Всеобщий, эльфийский, гномий, хоббитский, гоблинский, хобгоблинский, орочий и гноллий. Количество языков, которые знает персонаж, ограничено его показателем Интеллекта (см. Таблицу 4) или количеством областей умений, которые он заполняет языками (если используется эта дополнительная система).

Персонажи-полуэльфы обладают 30-процентной устойчивостью к *усыплению* и чарующим заклинаниям.

Инфравидение полуэльфов позволяет им видеть на расстоянии до 60 футов (20 м) в темноте.

Так же, как от эльфов, от полуэльфов трудно спрятать секретные и скрытые двери. Просто проходя на расстоянии не более 10 футов (3 м) от скрытой двери (спрятанной за шторами, завесами и т. д.), персонаж-полуэльф имеет один шанс из шести (выкиньте 1 на 1d6) обнаружить эту дверь. Если персонаж активно разыскивает тайную дверь, он имеет один шанс из трех (выкиньте 1 или 2 на 1d6) обнаружить секретную дверь (сооруженную так, чтобы ее было трудно заметить) и один шанс из двух (выкиньте 1, 2 или 3 на 1d6) обнаружить скрытую дверь.

ГНОМЫ (GNOMES)

Находясь в родстве с карликами, гномы заметно меньше ростом, чем их дальние родственники. Также, как гномы гордо утверждают, они менее толстые, чем карлики. Однако их носы значительно больше. У большинства гномов темная желтовато-коричневая или коричневая кожа и белые волосы. Типичный гном живет 350 лет.

Гномы обладают живым и острым чувством юмора, особенно по части практических шуток. Они очень любят все живое и искусно сделанные вещи, особенно драгоценности и ювелирные украшения. Гномы любят все виды драгоценных камней и являются мастерами по их отделке и огранке.

Гномы предпочитают жить на холмистых, скалистых возвышенностях, обильно покрытых лесами и необитаемых людьми. Их небольшие габариты заставляют их подозрительно относиться к более крупным расам - людям и эльфам, хотя они настроены не враждебно. Они хитры и скрытны по отношению к тем, кого они не знают, или к тем, кому они не доверяют, и несколько осторожны даже в самых благоприятных обстоятельствах. Обитая в рудниках, шахтах и норах, они с сочувствием относятся к карликам, но находят их неприязнь по отношению к дальним родственникам смешной.

Персонаж-гном может выбрать класс воина, вора, священника или иллюзиониста. Гном может относиться к двум классам: воин/вор, иллюзионист/вор и т. д., но не к трем.

Исходя из своего воспитания, начинающий персонаж-гном может выбрать известные ему языки, в дополнение к любым другим, допускаемым Мастером, из следующих: Всеобщий, карличий, гномий, хоббитский, гоблинский, кобольдский и простую речь норных зверьков (кроликов, барсуков, землероек, ласок, земляных белок и др.). Конкретное количество языков, с которыми персонаж начинает игру, зависит от его показателя Интеллекта (см. Таблицу 4) или от количества областей умений, которые он заполняет языками (если используется эта дополнительная система).

Так же, как их родственники-карлики, гномы весьма устойчивы перед магией. Подобно карликам, игровой персонаж-гном получает положительный модификатор +1 за каждые 3½ пункта своего показателя Телосложения (см. Таблицу 9). Этот модификатор изменяет спас-броски от волшебных палочек, посохов, жезлов и заклинаний.

У гномов также есть 20-процентная вероятность неудачи каждый раз при использовании каких-либо магических предметов, кроме оружия, доспехов, щитов, предметов, характерных для иллюзиониста, и (если персонаж - вор) предметов, дублирующих воровские способности. Эта проверка кидается каждый раз, когда гном пытается использовать предмет, или (в случае предметов продолжительного действия) каждый раз, когда предмет активизируется. Как и карлики, гномы могут почувствовать проклятый предмет, если его применение было неудачным.

В ближнем бою персонажи-гномы получают положительный модификатор +1 к своим броскам атаки против кобольдов или гномов. Когда гномов атакуют гнолли, буки, людоеды, тролли, людоеды-маги, великаны или титаны, эти монстры получают отрицательный модификатор -4 к своим броскам атаки из-за маленького размера гномов и их боевых умений по отношению к этим большим существам.

Инфравидение гномов позволяет им видеть на расстоянии до 60 футов (20 м) в темноте.

Будучи заслуженно признанными прокладчиками туннелей, гномы способны обнаружить нижеперечисленные явления в радиусе 10 футов (3 м). (Но свою приблизительную глубину и направление передвижения под землей они могут определить в любое время.) Чтобы обнаружить какое-либо из этих явлений, гному надо остановиться и сосредоточиться на один раунд.

Определение угла наклона поверхности	1-5 на 1d6
Обнаружение опасных (ненадежных) стен, потолков и дверей	1-7 на 1d10
Определение примерной глубины под землей	1-4 на 1d6
Определение примерного направления под землей	1-3 на 1d6

Персонажи-гномы получают положительный модификатор +1 к своему показателю Интеллекта, что отражает их чрезвычайно любознательную натуру. Они получают отрицательный модификатор -1 к своему показателю Мудрости, так как их любознательность часто приводит их к растерянности в опасности.

ХОББИТЫ (HALFLINGS)

Хоббиты - это низкорослые полноватые существа, очень похожие на маленьких людей. У них округлые широкие лица, часто имеющие весьма красный цвет. У хоббитов обычно кучерявая шевелюра, а нижние части их ног покрыты грубыми волосами. Они предпочитают не носить обуви, насколько это возможно. Их максимальный срок жизни, вероятно составляет около 150 лет.

Хоббиты крепко сложены и трудолюбивы. Как правило, они спокойные и мирные. В общем и целом они предпочитают домашний уют опасным приключениям. Они любят размеренный образ

жизни, простой юмор и незамысловатые истории. Кажется, временами они могут быть немного нудными. Хоббиты не склонны занимать главенствующие позиции, но они исполнительны и трудолюбивы, если находятся в дружественной компании. Хоббиты расценивают богатство только как средство достижения земных благ, которые они очень любят. Хотя они не слишком отважны и не амбициозны, они в целом честны и прилежно работают, если в этом есть необходимость.

Домами хоббитам служат хорошо обставленные норы, хотя большую часть своей работы они делают на поверхности. Эльфы в целом относятся к хоббитам хорошо и несколько покровительственно. Карлики спокойно переносят их, полагая, что хоббиты бесхитростны и не опасны. Гномы, хотя они пьют больше и едят меньше, больше любят хоббитов, чувствуя в них родственные души. Поскольку хоббиты более открыты и добродушны, чем любая из этих трех рас, они уживаются с другими расами гораздо лучше.

Существует три вида хоббитов: Мохноногие, Великанчики и Толстяки. Мохноногие - это наиболее распространенный тип, но для игровых персонажей допустим любой тип из трех.

Персонаж-хоббит может выбрать класс священника, воина, вора или смешанный класс воина/вора. Хоббит должен руководствоваться правилами, относящимися к персонажам смешанного класса.

С учетом своих контактов с остальными расами, персонажам-хоббитам можно выбирать первоначальные языки из Всеобщего, хоббитского, языка карликов, эльфийского, гномьего, гоблинского и орочьего, в дополнение к любым другим языкам, разрешенным Мастером. Конкретное количество языков, которыми владеет персонаж, ограничено его показателем Интеллекта (см. Таблицу 4) или количеством областей умений, которые он заполняет языками (если используется эта дополнительная система).

Все персонажи-хоббиты обладают высокой устойчивостью к заклинаниям, поэтому за каждые 3½ пункта показателя Телосложения персонаж получает положительный модификатор +1 к спас-броскам от волшебных палочек, посохов, жезлов и заклинаний. Эти модификаторы указаны в Таблице 9.

Хоббиты имеют подобную устойчивость ко всем видам яда. В зависимости от своего показателя Телосложения они получают положительный модификатор к спас-броскам от яда, так же, как к спас-броскам от магических атак (то есть от +1 до +5 в зависимости от показателя Телосложения).

В хоббитах от природы заложен талант владения пращей и метательным оружием. Бросание камней - любимый вид спорта многих маленьких хоббитов. При применении метательного оружия и пращей все хоббиты получают положительный модификатор +1 к своим броскам атаки.

Хоббит может весьма удачно ошарашить противника, но только если хоббит не в металлических доспехах. Кроме этого, хоббит должен быть либо один, либо с компанией, состоящей только из хоббитов и эльфов, либо на расстоянии более 90 футов (30 м) от компании. Если эти условия выполнены, противник хоббита кидает бросок ошарашивания с отрицательным модификатором -4. Если перед этим хоббиту нужно открыть дверь или преодолеть другую подобную преграду, этот модификатор уменьшается до -2.

В зависимости от своего происхождения некоторые хоббиты обладают инфравидением. У хоббита есть вероятность 15% того, что он имеет нормальное инфравидение в радиусе 60 футов (20 м) - это означает, что он чистокровный Толстяк. При провале этой вероятности существует вероятность 25% того, что у него будет ограниченное инфравидение, эффективное в радиусе 30 футов (10 м) - смешанный Толстяк/Великанчик или Толстяк/Мохноногий.

Подобным образом, хоббиты с частью крови Толстяков умеют определять угол наклона прохода или коридора с вероятностью 75% (выкиньте 1, 2 или 3 на 1d4). В половине случаев они могут определить направление (выкиньте 1, 2 или 3 на 1d6). Эти способности проявляются только тогда, когда персонаж сосредотачивается на получении желаемой информации, и только тогда, когда он целиком или частично Толстяк.

Персонажи-хоббиты приобретают отрицательный модификатор -1 к своему изначальному показателю Телосложения и положительный модификатор +1 к изначальному показателю Ловкости.

ЛЮДИ (HUMANS)

Хотя люди в игре AD&D рассматриваются как отдельная раса, они существуют во всех разновидностях, известных в реальном мире. Игровой персонаж-человек может обладать любыми расовыми характеристиками, которые допускает Мастер.

Люди имеют только одну особую способность: они могут относиться к любому классу и достигать в любом классе любого уровня. Другие расы игровых персонажей ограничены в этом развитии.

Люди также более общественны и терпимы, чем большинство других рас; они уживаются с обществом эльфов, карликов и других существ с гораздо меньшим недовольством.

Из-за своих способностей и склонностей люди обладают значительным преимуществом в мире и часто правят империями, которыми другим расам (из-за своих расовых особенностей) управлять затруднительно.

Другие характеристики

После того, как вы выбрали расу, вам, возможно, захочется расписать вашего персонажа в подробностях. Вы не обязаны делать это, но существует много ситуаций, в которых эта информация жизненно важна или полезна для ролевого отыгрыша.

Пол и имя вашего персонажа остаются на ваше усмотрение. Ваш персонаж может быть как того же пола, что и вы, так и противоположного.

Некоторые считают важным знать, правша или левша их персонаж. На самом деле, это не оказывает критического влияния на игру, так как условно считается, что все персонажи в разумной степени владеют обеими руками (это не значит, что каждый умеет сражаться двумя видами оружия одновременно). Проще всего установить, что ваш персонаж обладает той же рукостью, что и вы. Это приведет к нормальному распределению людей на правой и левой.

При случае может быть полезным знать рост и вес вашего персонажа. Лучший способ определить рост и вес - это выбрать подходящие числа с одобрения Мастера. Если вы хотите быть низкорослым и толстым человеком-воином, вы можете выбрать соответствующий рост и вес. Другой способ определения роста и веса - это случайное накидывание соответствующих величин с использованием Таблицы 10. Возьмите базовую величину и добавьте модификатор, выкинутый на кубике. С применением таблицы может получиться несколько нелепый результат (это одна из проблем, связанная со случайными величинами), и, к тому же, таблицы не отражают всего разнообразия человеческого (или получеловеческого) рода. В таблице указаны только весьма средние показатели для каждой расы. Рост и вес представителей получеловеческих рас, не указанных в таблице, могут быть определены вашим Мастером.

Самый высокий мужчина, чей рост был зафиксирован, был высотой 8 футов 11,1 дюймов (272 см), а самая высокая женщина была ростом 8 футов 1,25 дюймов (247 см). Самый низкий мужчина был ростом всего 26,5 дюймов (67,3 см), а самая низкая женщина выросла всего на 24 дюйма (61 см). Хотя самые легковесные люди находятся, очевидно, среди самых низкорослых, самый тяжелый человек весил, по оценке, 1400 фунтов (635 кг) при росте всего 6 футов 1 дюйм (185,4 см). Самая тяжелая женщина, как полагают, весила 880 фунтов (400 кг). Очевидно, эти данные показывают, что существует широкий диапазон разнообразных показателей, допустимых для игровых персонажей.

Игроки также, возможно, захотят знать начальный возраст своих персонажей. Персонажи-люди могут начинать с любого возраста по согласованию игрока с Мастером. Однако все начинающие искатели приключений предполагаются как минимум 16-летними, так как, чтобы быть готовыми переносить все тяготы и лишения приключенческой жизни, они должны физически и духовно окрепнуть и приобрести практический жизненный опыт. Для определения начального возраста персонажа и оценки возможного срока его жизни (предполагая спокойную и мирную жизнь) можно использовать Таблицу 11. Чтобы получить начальный возраст персонажа, прибавьте переменный результат, выкинутый на кубике, к базовому начальному возрасту. Максимальный возраст персонажа должен быть тайно определен и зафиксирован Мастером. Игровые персонажи могут иметь свои соображения по поводу того, как долго они собираются жить, но они не знают точно отпущенного им срока.

Когда персонаж стареет, его показатели способностей подвергаются изменениям. По достижении половины своего базового максимального возраста (45 лет для людей) персонаж теряет 1 пункт Силы (или половину своей исключительной Силы) и 1 пункт Телосложения, но приобретает по 1 дополнительному пункту к показателям Интеллекта и Мудрости. Достигнув двух третей своего базового максимального возраста (60 лет для людей), персонаж теряет еще 2 пункта Силы (или всю свою исключительную Силу и еще 1 пункт), 2 пункта Ловкости и еще 1 пункт Телосложения, но приобретает 1 дополнительный пункт к показателю Мудрости. По достижении своего базового максимального возраста (90 лет для людей) персонаж теряет еще по 1 пункту Силы, Телосложения и Ловкости, но в то же время приобретает по 1 пункту к показателям Интеллекта и Мудрости. В Таблице 12 приведена сводка этих эффектов.

Хотя многие претендуют на колоссальное долгожительство, самый старый человек, чей возраст был подтвержден документально, был 113-летним в 1988 году и жив до сих пор!

Существуют ситуации, когда магический предмет или заклинание добавляет или отнимает годы жизни персонажа. Это магическое изменение возраста может приводит к двум различным результатам. Некоторые виды магического старения затрагивают персонажа физически. Например, заклинание *ускорения* старит того, на кого подействовало, на один год. Это старение непосредственно добавляется к текущему возрасту персонажа. Его внешность физически изменяется в соответствии со старением на год (появляется немного больше морщин, и т. д.). Персонажи, чей возраст увеличивается из-за магических эффектов, не получают положительных модификаторов к показателям Мудрости и Интеллекта - эти модификаторы являются следствием нормального течения времени. Но персонаж претерпевает потерю Силы, Ловкости и Телосложения, связанные с возрастом. Это ущерб, причиняемый физическому состоянию. Подобным же образом физический возраст может быть возвращен. Некоторые зелья возвращают персонажу утраченные годы. В этом случае восстанавливается его внешний вид. Персонаж может вернуть утерянные Силу, Ловкость и Телосложение, и его организм обновляется, но он не теряет положительных модификаторов Мудрости и Интеллекта, пришедших с возрастом.

Магическое изменение возраста также может увеличить или уменьшить продолжительность жизни персонажа. В этом случае текущий возраст персонажа не изменяется. Все изменения Мастер производит с максимальным сроком жизни персонажа (который знает только Мастер). Например, человек находит магический фонтан, который дарует необычайную долговечность (от 10 до 60 дополнительных лет). Мастер уже определил, что человек в обычных условиях будет жить 103 года (базовые 90 + 2d20, в данном случае +13). Вода из фонтана добавила еще 40 лет - таким образом, если персонаж не умрет насильственной смертью, он будет жить до 143 лет. Он все еще будет подвержен последствиям обычного старения (модификаторы в 45, 60 и 90 лет), но период, в котором он будет считаться среди своего народа человеком преклонного возраста, возрастет на 40 лет.

Существует множество других индивидуальных особенностей, которыми обладает ваш персонаж - цвет волос и глаз, форма тела, голос, особые приметы и общие личные качества. Для таких параметров не существует и не должно существовать таблиц. Ваша работа как игрока состоит в том, чтобы определить эти особенности, таким образом создавая тот тип персонажа, который вы хотите. Кое-что, возможно, вы знаете изначально (хотите ли вы отыгрывать неистового, могучего воителя или слабого, непритязательного фехтовальщика), а другие детали, особенно личные качества вашего персонажа, будут развиваться и обретать форму в процессе игры. Помните, вы являетесь актером, а ваш персонаж - это ваша роль!

Таблица 10: Средний рост и вес

Раса	Рост в дюймах (в сантиметрах)		Вес в фунтах (в килограммах)	
	базовый*	модификатор (дюймы)	базовый	модификатор (фунты)
Карлик	43/41 (109/104)	1d10	130/105 (59/48)	4d10
Эльф	55/50 (140/127)	1d10	90/70 (41/32)	3d10
Полуэльф	60/58 (152/147)	2d6	110/85 (50/39)	3d12
Гном	38/36 (97/91)	1d6	72/68 (33/31)	5d4
Хоббит	32/30 (81/76)	2d8	52/48 (24/22)	5d4
Человек	60/59 (152/150)	2d10	140/100 (64/45)	6d10

* Женщины обычно бывают ниже и легче мужчин. Поэтому базовые величины роста и веса разделены чертой на показатели для мужчин и для женщин. Учтите, что модификатор все же оставляет возможность широкого разброса величин в каждой категории.

Таблица 11: Возраст

Раса	Начальный возраст		Максимальный возраст
	базовый	модификатор	(базовый + модификатор)
Карлик	40	5d6	250 + 2d100
Эльф	100	5d6	350 + 4d100*
Полуэльф	15	1d6	125 + 3d20
Гном	60	3d12	200 + 3d100
Хоббит	20	3d4	100 + 1d100
Человек	15	1d4	90 + 2d20

* По достижении этого возраста эльф не умирает, а испытывает стремление отправиться в иную, тайную страну, покинув мир смертных.

Таблица 12: Эффекты возраста

Раса	Средний возраст* (1/2 базового максимального)	Пожилой возраст** (2/3 базового максимального)	Преклонный возраст*** (базовый максимальный)
Карлик	125	167	250
Эльф	175	233	350
Полуэльф	62	83	125
Гном	100	133	200
Хоббит	50	67	100
Человек	45	60	90

* -1 Сила, -1 Телосложение, +1 Интеллект, +1 Мудрость

** -2 Сила, -2 Ловкость, -1 Телосложение, +1 Мудрость

*** -1 Сила, -1 Ловкость, -1 Телосложение, +1 Интеллект, +1 Мудрость

Глава 3: КЛАССЫ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

После определения расы персонажа вы выбираете его класс. Класс персонажа - это нечто вроде его профессии или рода занятий. Это тот вид деятельности, которым персонаж занимался или которому обучался в юности. Если вы захотите стать врачом, вы не сможете выйти из дома и немедленно начать работать. Сначала вам нужно приобрести соответствующее образование. То же самое можно сказать о классах игровых персонажей в AD&D. Предполагается, что перед тем, как начать свою приключенческую деятельность, персонаж прошел определенное предварительное обучение и подготовку. Теперь, вооруженный некоторыми знаниями и умениями, ваш персонаж готов завоевывать себе доброе имя и удачу.

В соответствии с общим характером занятий классы персонажей делятся на четыре группы: воитель, волшебник, жрец и плут. Внутри каждой группы существует несколько схожих классов. Все классы из одной группы кидают один и те же Кубики пунктов, имеют на одном и том же уровне одинаковые боевые способности и спас-броски. Каждый класс внутри группы имеет особые способности и преимущества, которые отличают его от других классов. Каждый игрок должен выбрать группу для своего персонажа, затем конкретный класс внутри группы.

Воитель

Воин
Следопыт
Паладин

Волшебник

Маг
Специалист

Жрец

Священник
Друид
Жрец особой веры

Плут

Вор
Бард

Воин, маг, священник и друид - это стандартные классы. Это исторические и легендарные архетипы, характерные для большого количества различных культур. Поэтому они подходят для любого типа игр AD&D. Все остальные классы - дополнительные. Ваш Мастер может решить, что один или несколько дополнительных классов не подходят для его модуля. Посоветуйтесь с Мастером перед тем, как выбирать дополнительный класс.

Чтобы помочь вам в выборе класса своего персонажа, здесь кратко описаны каждая группа и принадлежащие ей классы. Подробно группы и классы описаны ниже в этой главе.

Воитель: К группе воителей относятся три различных класса: воин, паладин и следопыт. Все они хорошо обучены владению оружием и искусны в военном деле.

Воин - это боец, фехтовальщик, солдат и драчун. Он выживает или погибает в зависимости от своего умения владеть оружием и познаний в тактике. Воинов можно обнаружить на переднем фланге любой битвы, сражающихся лицом к лицу с монстрами и злодеями. Хороший воин должен быть сильным и крепким, если он надеется выжить.

Паладин - это отважный и благочестивый воитель, представитель всего доброго и честного. Как и воин, паладин - человек сражения. Но паладин живет во имя идеалов справедливости, чести,

праведности и рыцарства. Он старается быть живым примером этих достоинств, так, чтобы другие могли учиться у него и следовать его поступкам.

Следопыт - это воитель и охотник. Он искусно владеет оружием, умеет читать следы и разбирается в лесном деле. Следопыт часто защищает и сопровождает заблудившихся путников и честных крестьян. Чтобы жить полноценной жизнью, следопыт должен быть сильным и мудрым по отношению к природе.

Волшебник: Волшебник стремится быть властелином магических сил, преобразуя их и творя из них заклинания. Для достижения этого он изучает странные языки и тайные науки и уделяет много времени магическим исследованиям.

Для того, чтобы выжить, волшебник должен полагаться на свой интеллект и разум. Волшебники редко отправляются в приключения без свиты воинов и телохранителей.

Так как существуют различные типы (школы) магии, существуют различные типы волшебников. *Маг* изучает все типы магии и владеет широким набором заклинаний. Благодаря своему обширному кругозору, он хорошо приспособлен к приключенческой жизни. Волшебник может также специализироваться на конкретной школе магии, например, *иллюзионист* специализируется на иллюзиях.

Жрец: Жрец заботится о духовных нуждах общества или окружающей среды. В "Руководстве игрока" описано два типа жрецов - священник и друид. Мастер может создавать другие типы жрецов, если это необходимо для конкретной игры.

Священник - это жрец общего характера (любого вероисповедания), которому близки интересы общества. Он является как защитником, так и лекарем. Однако он - отнюдь не оборонительное укрепление. Когда возникает угроза зла, священнику хорошо удастся распознать его на его территории и уничтожить.

Друид - это дополнительный класс. Он представляет собой пример того, как жрец может приспособиться к определенному типу окружающей природы. Друид служит делу окружающей среды и мира, его обществом является дикая природа. Он использует свои особые способности, чтобы оберегать ее и поддерживать равновесие в мире.

Плут: Плуты легко обнаружить в мире везде и всюду, где собираются люди и ходят деньги. В то время как большинство из них мотивируется только желанием накопить состояние наиболее легким путем, некоторые плуты руководствуются благими намерениями; они используют свои способности для того, чтобы устранить несправедливость, распространить идеи добра или помочь успеху группы искателей приключений.

Существует два типа плутов - вор и бард.

Для достижения своих целей, как благих, так и дурных, *вор* искусен в мелком жульничестве. Хитрость, ловкость и сноровка - его отличительные признаки. Обращать ли свой талант против невинных прохожих и богатых купцов или против угнетателей и чудовищ - выбирает сам вор.

Бард также является плутом, но он существенно отличается от вора. Его сила в его приятной и обаятельной личности. С ней и со своим разумом он путешествует по миру. Бард - это талантливый музыкант и ходячая лавка слухов, длинных историй и общих знаний. Он узнает понемногу обо всем, что встречается ему на пути; он берется за все, но ничего толком не умеет. Хотя многие барды являются мошенниками, их истории и песни с радостью принимают почти везде.

Классовые ограничения на показатели способностей

Для каждого класса персонажей определены минимально возможные показатели различных способностей. Чтобы принадлежать к данному классу, персонаж должен соответствовать этим величинам. Если показатели способностей вашего персонажа слишком малы для того, чтобы принадлежать к тому или иному классу, спросите у вашего Мастера разрешения перекинуть один или несколько показателей или создать принципиально иного персонажа. Если вы настойчиво желаете, чтобы ваш персонаж принадлежал к определенному классу, но у него слишком низкие показатели, Мастер может позволить вам увеличить их до минимально необходимых. Однако прежде всего вы должны спросить его. Не надейтесь, что Мастер позволит вам поднять показатель способности до 16 или выше.

Таблица 13:

Минимальные показатели способностей, необходимые для различных классов

Класс персонажа	Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Обаяние
Воин	9	-	-	-	-	-
Паладин*	12	-	9	-	13	17
Следопыт*	13	13	14	-	14	-
Маг	-	-	-	9	-	-
Специалист*	Спец.	Спец.	Спец.	Спец.	Спец.	Спец.
Священник	-	-	-	-	9	-
Друид*	-	-	-	-	12	15
Вор	-	9	-	-	-	-
Бард*	-	12	-	13	-	15

*Дополнительные классы персонажей. Волшебник-иллюзионист относится к специалистам.

Полные описания классов персонажей, приведенные ниже, дают необходимую вам подробную информацию о каждом классе. Описания расположены по группам. В начале каждого раздела находятся сведения, относящиеся к группе в целом. Затем описывается каждый класс из этой группы.

В описаниях используются игровые термины, которые могут быть незнакомы для вас; многие из них разъясняются в этом тексте (или вы можете поискать их в Словаре).

Пункты жизненного опыта (Experience points) - это численная характеристика того, как ваш персонаж познает мир и как он развивает свои способности во время приключений. Персонажи зарабатывают пункты жизненного опыта при завершении отдельных приключений или за действия, непосредственно относящиеся к их классу. Например, воин приобретает больше жизненного опыта за атаку и поражение монстра, чем вор, потому что воин воспитан так, что придает большее значение битве, в то время как вор придает значение проворству и смекалке. От приключения к приключению персонажи накапливают пункты жизненного опыта. Когда они набирают достаточное количество этих пунктов, они переходят на следующий уровень жизненного опыта, приобретая дополнительные способности и возможности. Количество пунктов жизненного опыта, которое необходимо набрать для перехода на каждый уровень, указано для каждой группы в таблицах уровней жизненного опыта.

Некоторые Мастера требуют, чтобы персонаж потратил определенное количество времени или денег на обучение перед тем, как перейти на следующий уровень. Когда придет время, ваш Мастер скажет вам о требованиях для этого перехода.

Уровень (Level) - это мера могущества персонажа. Начинаящий персонаж находится на первом уровне. Для перехода на следующий уровень персонаж должен заработать необходимое количество пунктов жизненного опыта. Персонажи различных классов переходят с уровня на уровень с различной скоростью. При переходе на новый уровень улучшаются возможности персонажа и его способность к выживанию.

Главные способности (Prime Requisites) - это те способности, которые наиболее важны для того или иного класса. Воин должен быть сильным, а маг - умным, поэтому их главные способности - соответственно Сила и Интеллект. Некоторые классы имеют более одной главной способности. Каждый персонаж, чей показатель главной способности равен 16 или более, приобретает дополнительные 10% к зарабатываемым им пунктам жизненного опыта.

ВОИТЕЛЬ (WARRIOR)

К группе воителей относятся классы персонажей-героев, которые совершают свой жизненный путь преимущественно с помощью боевых искусств: воины, паладины и следопыты.

Воители могут владеть любым оружием и надевать любые доспехи. Воители получают от 1 до 10 жизненных пунктов на уровень и могут приобретать за высокий показатель Телосложения дополнительные пункты, которые доступны только воителям.

Недостаток воителей состоит в том, что они ограничены в выборе магических предметов и заклинаний, которыми они могут пользоваться.

С 1-го по 9-ый уровень все воители кидают по одному десятигранному Кубику пунктов на уровень. После 9-го уровня воители получают всего по 3 жизненным пунктам на уровень и не получают больше дополнительных пунктов за высокий показатель Телосложения.

Таблица 14: Уровни жизненного опыта воителей

Уровень	Воин	Паладин / Следопыт	Кубики пунктов (d10)
1	0	0	1
2	2 000	2 250	2
3	4 000	4 500	3
4	8 000	9 000	4
5	16 000	18 000	5
6	32 000	36 000	6
7	64 000	75 000	7
8	125 000	150 000	8
9	250 000	300 000	9
10	500 000	600 000	9+3
11	750 000	900 000	9+6
12	1 000 000	1 200 000	9+9
13	1 250 000	1 500 000	9+12
14	1 500 000	1 800 000	9+15
15	1 750 000	2 100 000	9+18
16	2 000 000	2 400 000	9+21
17	2 250 000	2 700 000	9+24
18	2 500 000	3 000 000	9+27
19	2 750 000	3 300 000	9+30
20	3 000 000	3 600 000	9+33

Все воители при повышении уровня приобретают способность проводить более одной атаки за раунд в ближнем бою. В Таблице 15 показано, сколько ближних атак воины, паладины и следопыты могут проводить за раунд в зависимости от своего уровня.

Таблица 15: Количество ближних атак воителя за раунд

Уровень воителя	Количество атак за раунд
1-6	1
7-12	3 в 2 раунда
13 и выше	2

ВОИН (FIGHTER)

Необходимые показатели: Сила 9

Главная способность: Сила

Доступен расам: Всем

Главной способностью воина является Сила. Для того, чтобы быть воином, персонаж должен иметь показатель Силы как минимум 9. Также желателен высокий показатель Ловкости.

Воин, показатель Силы которого равен 16 или более, приобретает дополнительно 10% к пунктам жизненного опыта, который он зарабатывает.

Кроме того, высокий показатель Силы дает воину бóльшую вероятность нанести удачный удар по противнику и позволяет ему нести больше груза.

Воин - это воитель, знаток оружия, и, если он умен, знаток стратегии и тактики. В легендах существует много известных воинов: Геракл, Персей, Гайавата, Беовульф, Зигфрид, Иван-царевич, Малютка Джон, Тристан и Синдбад. История полна великими воинами и полководцами: Эльсид, Ганнибал, Александр Македонский, Карл Великий, Спартак, Ричард Львиное Сердце и Белизар. Ваш персонаж-воин может быть смоделирован на основе одного из вышеперечисленных героев, а может быть и уникальным. Сведения о многих воинах-героях можно получить, посетив местную библиотеку.

Воины могут иметь любую ориентацию - быть добрыми или злыми, законными, нейтральными или хаотичными.

Как знаток оружия, воин является единственным классом персонажа, могущим обладать оружейной специализацией (см. Главу 5). Оружейная специализация позволяет воину использовать отдельный вид оружия с исключительным умением, что улучшает его способность наносить успешные удары и причинять вред этим оружием. Персонаж-воин не обязан специализироваться

на каком-либо оружии; выбор предоставляется игроку. Никакому другому классу - даже следопытам и паладинам - оружейная специализация недоступна.

Хотя воины не способны творить заклинания, они могут использовать многие магические предметы, включая зелья, защитные свитки, большинство колец и все виды магического оружия, доспехов и щитов.

Когда воин достигает 9-го уровня (становится лордом), он автоматически может набирать войско. Оно состоит из солдат, которые, услышав об этом воине, пришли за возможностью завоевать славу, насладиться приключениями и заработать денег. Они верны воину до тех пор, пока с ними хорошо обходятся, войско действует успешно, и им хорошо платят. Оскорбительное обращение или бедственное положение может привести к дезертирству из-за недовольства и, возможно, к мятежу. Для того, чтобы привлечь войско, воин должен владеть замком или крепостью с землями достаточного размера вокруг. Так как он владеет и управляет этой землей, солдаты прибывают в его владение, тем самым увеличивая его славу и могущество. Более того, воин может обложить эти земли налогом и обрабатывать их, получая устойчивую прибыль. Ваш Мастер располагает информацией, касающейся получения дворянского титула и управления поместьем.

В дополнение к войску воин 9-го уровня также привлекает элитных телохранителей (его личную охрану). Хотя эти солдаты остаются наемниками, они более верны своему лорду, чем обычные солдаты. Хотя элитный отряд может быть выбран случайным образом, лучше спросить вашего Мастера, какой отряд привлечет ваш персонаж. Это позволит ему выбрать войско, подходящее по смыслу игры.

Таблица 16: Войско, привлекаемое воином

Киньте процентник для каждого из следующих разделов таблицы: один раз для командира войска, один раз для войска и один раз для отряда телохранителей.

Результат на кубике	Командир (и возможные магические предметы)
01-40	воин 5-го уровня, пластинчатый доспех, щит, <i>секира +2</i>
41-75	воин 6-го уровня, пластинчатый доспех, <i>щит +1</i> , <i>малое копье +1</i> , <i>кинжал +1</i>
76-95	воин 6-го уровня, <i>пластинчатый доспех +1</i> , щит, <i>малое копье +1</i> , <i>кинжал +1</i> , а также воин 3-го уровня, клепаный доспех, щит, <i>волшебный самострел</i>
96-99	воин 7-го уровня, <i>пластинчатый доспех +1</i> , <i>щит +1</i> , <i>палаш +2</i> , тяжелая боевая лошадь с <i>подковами скорости</i>
00	на усмотрение Мастера

Результат на кубике	Войско / последователи (все - нулевого уровня)
01-50	20 воинов кавалерии в кольчатых доспехах, со щитами, с 3 метательными копьями, длинными мечами, боевыми топорами; 100 воинов пехоты в чешуйчатых доспехах, с древковым оружием* и дубинами
51-75	20 воинов пехоты в клепаных доспехах, с палицами и боевыми топорами; 60 воинов пехоты в кожаных доспехах, с пиками и короткими мечами
76-90	40 воинов пехоты в кольчугах, с тяжелыми арбалетами короткими мечами; 20 воинов пехоты в кольчугах, с легкими арбалетами и боевыми вилами
91-99	10 воинов кавалерии в бахтерцах, со щитами, копьями, полуторными мечами, булавами; 20 воинов кавалерии в чешуйчатых доспехах, со щитами, копьями, длинными мечами, булавами; 30 воинов кавалерии в клепаных кожаных доспехах, со щитами, копьями, длинными мечами
00	на усмотрение Мастера (варвары, охотники за скальпами, вооруженные крестьяне, особо тяжелая кавалерия и т. д.)

** Игрок выбирает тип оружия.*

Результат на кубике	Элитный отряд
01-10	10 конных рыцарей; воины 1-го уровня в латах, с большими щитами, копьями, палашами, палицами, на тяжелых боевых лошадях в полных доспехах
11-20	10 эльфийских воинов/магов 1-го уровня в кольчугах, с длинными

	мечами, большими луками, кинжалами
21-30	15 охранников: следопыты 1-го уровня в чешуйчатых доспехах, со щитами, длинными мечами, малыми копьями, большими луками
31-40	20 берсерков: воины 2-го уровня в кожаных доспехах, со щитами, секирами, палашами, кинжалами (берсерки получают положительный модификатор +1 к броскам атаки и вреда)
41-65	20 искусных лучников: воины 1-го уровня в клепаных кожаных доспехах, с большими луками или арбалетами (+2 к броскам атаки, или специализация на лук, если используется это дополнительное правило)
66-99	30 воинов пехоты: воины 1-го уровня в пластинчатых доспехах, с большими щитами, малыми копьями, короткими мечами
00	на усмотрение Мастера (кавалерия на пегасах, наездники на орлах, полулюди, парк осадных машин и т. д.)

Мастер может разработать другие таблицы, более подходящие для его модуля. Спросите об этом у него по достижении 9-го уровня.

Воин может владеть недвижимостью, в том числе замком или крепостью, задолго до того, как достигнет 9-го уровня. Однако только после 9-го уровня его имя становится настолько широко известным, что он завоевывает преданность других воинов.

ПАЛАДИН (PALADIN)

Необходимые показатели: Сила 12
Телосложение 9
Мудрость 13
Обаяние 17

Главные способности: Сила, Обаяние

Доступен расам: Человек

Паладин - это благородный и героический воитель, символ всего праведного и честного в мире. Поэтому он одержим высокими идеалами, которым он всегда должен оставаться верен. В легендах и в истории существует много героев, которых можно назвать паладинами: к этому классу относятся Роланд и 12 рыцарей Круглого Стола, сэр Ланселот, сэр Гевейн и сэр Галахэд. Однако многие отважные и героические воины пытались, но безуспешно, жить согласно идеалам паладина. Это нелегкая задача!

Паладином может стать только человек. У него должны быть как минимум следующие показатели способностей: Сила 12, Телосложение 9, Мудрость 13 и Обаяние 17. Сила и Обаяние - это главные способности паладина. Паладин должен быть законно-доброй ориентации и всегда оставаться законно-добрым. Паладин, меняющий ориентацию, как умышленно, так и нет, теряет все свои особые способности - некоторые только на время, а некоторые - навсегда. Паладин может владеть любым оружием и носить любой тип доспехов.

Паладин, чьи показатели Силы и Обаяния равны 16 или более, получают дополнительно 10% к пунктам жизненного опыта, который они зарабатывают.

Законопослушность и добрые дела важны для паладина, как хлеб насущный. Если паладин когда-либо сознательно совершает хаотический поступок, он должен найти священника высокого уровня (7-го и выше), исповедоваться в своих грехах и совершить епитимию, предписанную священником. Если паладин когда-либо сознательно и добровольно совершает злой поступок, он теряет статус паладина немедленно и безвозвратно. Все особые способности при этом утрачиваются, и никакой магией паладинство персонажу не может быть возвращено. Он теперь навсегда просто воин. Когда такое случается, уровень персонажа остается неизменным; его пункты жизненного опыта модифицируются в соответствии с этим. После этого персонаж руководствуется всеми правилами для воина. Он не получает возможности пользоваться специализацией на оружие (если таковая отыгрывается), так как у персонажа изначально не было этой специализации.

Если паладин совершает злой поступок, будучи очарованным или находясь под магическим воздействием, он теряет свой статус паладина до тех пор, пока не искупит это деяние. Эта потеря статуса означает, что паладин теряет все свои особые способности и, по существу, становится просто воином (без оружейной специализации) того же уровня. Для возвращения статуса, несомненно, требуется совершение какого-либо опасного похода или важной миссии, чтобы снова подтвердить свои достоинства и загладить собственную вину. Во время выполнения этой миссии паладин не зарабатывает жизненного опыта, как прежде, и статус паладина возвращается к нему только после завершения похода.

Паладин обладает следующими особыми способностями:

Паладин может обнаружить присутствие злых намерений в радиусе 60 футов (20 м) при сосредоточении на поиске зла в конкретном направлении. Он может делать это так часто, как пожелает, но каждая такая попытка занимает один раунд. С помощью этой способности можно обнаружить злых монстров и персонажей.

Паладин получает положительный модификатор +2 ко всем своим спас-броскам.

Паладин иммунен ко всем формам болезней. (Учтите, что некоторые магические воздействия - ликантропия и проказа - являются проклятиями, а не болезнями.)

Паладин может лечить, возлагая руки. Паладин восстанавливает 2 жизненных пункта на уровень жизненного опыта. Он может лечить себя или кого-то другого, но только один раз в день.

Паладин способен излечивать все виды болезней (но не проклятий, как, например, ликантропию). Паладин может лечить один раз в неделю на каждые пять уровней жизненного опыта (раз в неделю с 1-го по 5-ый уровень, два раза в неделю с 6-го по 10-ый уровень, и т. д.)

Паладин окружен защитной аурой в радиусе 10 футов (3 м). В пределах этого радиуса все призванные и особо злые существа получают отрицательный модификатор -1 к своим броскам атаки, независимо от того, кого они атакуют. Существа, затронутые аурой, легко могут определить ее источник, даже если паладин скрывается.

Паладин, применяющий святой меч, распространяет круг силы диаметром 10 футов (3 м), если меч вынут из ножен и паладин держит его. Эта сила рассеивает враждебную магию вплоть до уровня, на уровень выше жизненного опыта паладина. (*Святой меч* - весьма особое оружие, и если он достанется вашему паладину, Мастер расскажет об остальных его возможностях.)

Когда паладин достигает 3-го уровня, он получает способность изгонять нежить и демонов. Он воздействует на этих монстров так же, как священник на два уровня ниже - например, на 3-ем уровне он обладает такой же силой, как священник 1-го уровня. Для более подробного описания этой способности посмотрите раздел про священников.

Достигнув 4-го уровня, или в любое время после этого, паладин может призвать свою боевую лошадь. Это преданное животное не обязательно должно быть лошадью; оно может быть любым существом, подходящим персонажу (как решит Мастер). Боевая лошадь паладина - это очень специфическое животное, связанное судьбой с хозяином. На самом деле ни паладин не “зовет” свою лошадь, ни лошадь не появляется немедленно перед ним. Персонаж должен обрести свою боевую лошадь каким-нибудь незабываемым образом, чаще всего при выполнении особой задачи.

После достижения 9-го уровня паладин может творить заклинания жрецов. Он может творить только заклинания из сфер Битвы, Гаданий, Лечения и защитных сфер. (Про сферы заклинаний рассказывается в разделе “Жрец”.) Приобретение и сотворение этих заклинаний происходит по тем же правилам, что и у жрецов.

Прогрессия заклинаний (количество заклинаний в зависимости от уровня) и уровень заклинаний приведены в Таблице 17. В отличие от жреца, паладин *не получает* дополнительных заклинаний за высокий показатель Мудрости. Паладин не может ни творить заклинания со свитков священников или друидов, ни пользоваться магическими предметами, предназначенными для жрецов, если только эти предметы не доступны группе воителей.

Таблица 17: **Заклинания паладина**

Уровень паладина	Уровень магии	Уровни заклинаний жрецов			
		1	2	3	4
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20	9*	3	3	3	3

* Максимальный уровень магии.

Паладин не может владеть более чем 10 магическими предметами. Более того, в этом наборе не может быть более одного комплекта доспехов, одного щита, четырех предметов оружия (стрелы и болты не считаются) и четырех других магических предметов.

Паладин никогда не накапливает состояния. Он может только иметь достаточно средств для того, чтобы самому скромно существовать, платить в разумных пределах своим оруженосцам, войску и слугам, а также для строительства и содержания небольшого замка или башни (на это могут отпускаться отдельные средства). Весь избыток должен быть пожертвован на церковь или другие достойные цели. Эти деньги нельзя отдавать другому игровому персонажу или неигровому персонажу, которым управляет игрок.

Паладин должен платить десятину какому-либо благотворительному религиозному учреждению законно-доброй ориентации, которому он служит. Десятина составляет 10% от дохода паладина, как в виде денег, так и в виде ювелирных изделий, магических предметов, заработной платы, наград или налогов. Платить надо немедленно.

По достижении 9-го уровня или после постройки замка паладин не привлекает отряда последователей. Однако он может набирать солдат и специалистов, причем эти люди должны быть также законно-добрыми.

Паладин может держать на службе только законно-добрых оруженосцев (или таких, которые ведут себя как законно-добрые, если их истинная ориентация неизвестна). Паладин будет сотрудничать с персонажами другой ориентации только до тех пор, пока они ведут себя прилично. Он будет пытаться наставлять их на правильный путь в жизни, как словом, так и делом. Паладин сознает, что большинство людей просто не могут соответствовать его высоким требованиям. Он может терпимо относиться даже к вора, если только они не будут злыми и будут искренне стараться исправиться. Он не потерпит общества тех, кто творит зло или поступает нечестно. Действия исподтишка в благородных целях приемлемы, но только как крайнее средство.

СЛЕДОПЫТ (*RANGER*)

Необходимые показатели: Сила 13
Ловкость 13
Телосложение 14
Мудрость 14

Главные способности: Сила, Ловкость, Мудрость

Доступен расам: Человек, эльф, полуэльф

Следопыт - это охотник и лесник, который живет не только своим мечом, но и своим умом. Робин Гуд, Орион, Джек-потрошитель великанов и охотница Диана - это примеры следопытов из истории и легенд. Способности следопыта дают ему особые умения в области чтения следов, в лесном деле и выслеживании.

Таблица 18: **Способности следопыта**

Уровень следопыта	Способность укрываться в тени	Способность бесшумно двигаться	Уровень магии	Уровни заклинаний жрецов		
				1	2	3
1	10%	15%	-	-	-	-
2	15%	21%	-	-	-	-
3	20%	27%	-	-	-	-
4	25%	33%	-	-	-	-
5	31%	40%	-	-	-	-
6	37%	47%	-	-	-	-
7	43%	55%	-	-	-	-
8	49%	62%	1	1	-	-
9	56%	70%	2	2	-	-
10	63%	78%	3	2	1	-
11	70%	86%	4	2	2	-
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3**	2	1
14	93%	99%*	7	3**	2	2

15	99%*	99%*	8	3**	3**	2
16	99%*	99%*	9	3**	3**	3**

* Максимальная процентная вероятность.

** Максимальная способность к заклинаниям.

Следопыт должен иметь показатели способностей не менее, чем Сила 13, Телосложение 14, Ловкость 13 и Мудрость 14. Главные способности следопыта - Сила, Ловкость и Мудрость. Следопыты всегда добрые, однако они могут быть законными, нейтральными или хаотичными. Добро заложено у следопыта в сердце, но он не всегда склонен действовать по правилам.

Следопыт, у которого показатели Силы, Ловкости и Мудрости равны 16 или более, приобретает дополнительно 10% к пунктам жизненного опыта, которые он зарабатывает.

Хотя следопыт может владеть любым оружием и носить любые доспехи, некоторые из его особых способностей применимы только тогда, когда он одет в клепаемый кожаный доспех или что-либо более легкое.

Хотя следопыт обладает основными умениями воителя, он имеет некоторые преимущества. При облачении в клепаемый кожаный доспех или что-либо более легкое следопыт может сражаться с оружием в обеих руках без отрицательных модификаторов к своим броскам атаки (см. "Атака с оружием в обеих руках" в Главе 9: "Битва"). Очевидно, сражаясь таким образом, следопыт не может пользоваться щитом. Следопыт может также сражаться с оружием в обеих руках в более тяжелом доспехе, чем клепаемая кожа, но тогда он получает стандартные отрицательные модификаторы к своим броскам атаки.

Следопыт - хороший знаток леса. Даже если не используются дополнительные правила, касающиеся умений, следопыт владеет умением чтения следов. Если в вашей игре используются правила, касающиеся умений, следопыт владеет чтением следов без затрат областей умений. Более того, проверка этого умения улучшается на 1 пункт на каждые три уровня жизненного опыта следопыта (с 3-го по 5-ый уровень - +1, с 6-го по 8-ой уровень - +2, и т. д.). Надев клепаемый кожаный доспех, следопыт может пытаться бесшумно двигаться и укрываться в тени. Его шансы на успех в условиях дикой природы указаны в Таблице 18 (затем эти числа модифицируются в соответствии с расой следопыта и его показателем Ловкости, как показано в Таблицах 27 и 28). Когда следопыт предпринимает такие действия в неестественных условиях (в подземелье или на городской улице), вероятность успеха уменьшается вдвое. В доспехе тяжелее, чем клепаемая кожа, укрывание в тени и бесшумное передвижение невозможны - доспех не гибкий и производит слишком много шума.

В своей роли защитников добра следопыты, как правило, сосредотачивают свои усилия против какого-либо конкретного существа, обычно того, кто нарушает спокойствие на их родине. До достижения второго уровня следопыт должен выбрать тип врага. Типичные враги - это великаны, орки, людоящеры, тролли или упыри; окончательное влияние на этот выбор оказывает Мастер. После этого, когда следопыт сталкивается с этим врагом, он получает положительный модификатор +4 к своему броску атаки. Эту вражду очень трудно скрыть, поэтому следопыт получает отрицательный модификатор -4 на все реакции, связанные со столкновениями с существами ненавидимого им вида. Кроме того, в битве следопыт будет настойчиво атаковать именно это существо, в предпочтение всем остальным врагам, если только кто-нибудь из них не представляет гораздо большую опасность.

Следопыты умеют обходиться как с прирученными, так и с дикими животными, обладая в некоторой степени притягательностью для животных. Если следопыт осторожно пытается вступить в контакт с обычным животным, он может изменить отношение животного к себе. (Обычные животные - это такие, которые встречаются в реальном мире - медведи, змеи, зебры и т. д.)

При вступлении в контакт с домашними или не враждебными животными следопыт может автоматически приручить животное и расположить его к себе. Он способен легко распознавать качества животных (выбрать лучшую лошадь в загоне или определить, что низкорослый жеребец на самом деле подает большие надежды).

Когда следопыт вступает в контакт с диким животным или с животным, прирученным нападать, животное должно кидать спас-бросок от волшебного жезла, чтобы превозмочь влияние следопыта. (Используется спас-бросок от волшебного жезла, несмотря на то, что влияние следопыта - не магическое.) На каждые три уровня жизненного опыта, которых достиг следопыт, этот спас-бросок ухудшается на -1 (-1 с 1-го по 3-ий уровень, -2 с 4-го по 6-ой уровень, и т. д.). Если животное проваливает спас-бросок, его реакцию можно изменить на одну категорию по выбору следопыта (см. "Руководство Мастера"). Конечно, следопыт должен быть перед своей компанией и общаться с животным без страха.

Например, Бьорнхельм, следопыт 7-го уровня, ведет своих друзей через лес. Выходя на просеку, он замечает голодного черного медведя, преграждающего дальнейший путь. Дав своим друзьям знак ждать, Бьорнхельм вступает в контакт со зверем, шепча успокаивающие слова.

Мастер кидает для медведя спас-бросок от жезла с отрицательным модификатором -3 в соответствии с уровнем Бьорнхельма. Естественная реакция медведя - недружелюбная, но присутствие Бьорнхельма сводит ее к нейтральной. Друзья Бьорнхельма терпеливо ждут, пока медведь не отправится прочь, искать свой обед где-нибудь в другом месте.

Позже Бьорнхельм идет на рынок лошадей, чтобы купить нового коня. Продавец показывает ему горячего скакуна, пользующегося дурной славой за норы и упрямство. Бьорнхельм осторожно приближается к нему, снова шепча успокоительные слова, и с легкостью седлает жеребца. Жеребец, оседланный Бьорнхельмом, остается горячим, но ведет себя хорошо. Когда кто-нибудь другой попытается оседлать его, скакун вернется к своим прежним привычкам.

Когда следопыт достигнет 8-го уровня, он может осваивать заклинания жрецов, но только те, которые относятся к сферам Животных или Растений (см. раздел “Жрец” ниже в этой главе). Следопыт приобретает и творит заклинания в соответствии с правилами, касающимися жрецов. Он не получает дополнительных заклинаний за высокий показатель Мудрости, а также не может использовать свитки жрецов или магические предметы, кроме особо оговоренных случаев.

Следопыты могут строить замки, форты или крепости, но они не приобретают последователей в связи с этим.

Начиная с 10-го уровня, следопыт привлекает 2d6 последователей. Эти последователи могут быть обыкновенными людьми, но чаще всего они бывают животными или еще более странными обитателями данной местности. Для определения последователей можно использовать Таблицу 19, но ваш Мастер может дать последователей по своему усмотрению.

Таблица 19: Последователи следопыта

Результат на кубике	Последователь
01-10	Черный медведь
11-20	Бурый медведь
21	Лесовик*
22-26	Священник (человек)
27-38	Собака / волк
39-40	Друид
41-50	Сокол
51-53	Воин (эльф)
54-55	Воин (гном)
56-57	Воин (хоббит)
58-65	Воин (человек)
66	Воин / маг (эльф)
67-72	Крупная кошка (тигр, лев и т. д.)
73	Грифон
74	Пегас*
75	Пикси*
76-80	Следопыт (полуэльф)
81-90	Следопыт (человек)
91-94	Ворон
95	Сатир*
96	Вор (хоббит)
97	Вор (человек)
98	Энт*
99	Оборотень-медведь / оборотень-тигр*
00	Другое существо (выбирается Мастером)

* Если у следопыта уже есть последователь этого типа, результат на кубике игнорируется, и кубик перекидывается.

Конечно, ваш Мастер может выбрать существ как из этого перечня, так и из какого-либо другого источника. Он также может установить, что определенные существа в данном регионе не водятся - маловероятно, чтобы тигр обитал в местности, подобной Западной Европе!

Эти последователи появляются в течение нескольких месяцев. Зачастую следопыт встречает их во время приключений (предоставляя вам и вашему Мастеру возможность для ролевой игры). Хотя последователи изначально верны и дружелюбны по отношению к следопыту, их дальнейшее поведение зависит от обращения следопыта с ними. В любом случае следопыт не владеет каким-либо особым способом общения со своими последователями. Либо он должен найти способ разговаривать с ними, либо они просто молча сопровождают его в путешествиях.

(“Да, этот медведь со мной уже много лет. Не спрашивайте, почему - он, кажется, следует за мной повсюду. Я не владею им и не могу приказывать ему делать то, чего он не хочет делать”, - говорит старый седой лесник, сидя перед таверной.)

Разумеется, следопыт не обязан принимать последователей. Если он предпочитает оставаться независимым, он может в любой момент отпустить своих последователей. Они с неохотой уходят, но остаются готовыми откликнуться на любой призыв о помощи, которая, возможно, позже понадобится следопыту.

Как и у паладина, у следопыта есть свой кодекс поведения.

Следопыт всегда должен придерживаться своей доброй ориентации. Если следопыт умышленно совершает злой поступок, он автоматически перестает быть следопытом. После этого он остается воином того же уровня (если у него больше пунктов жизненного опыта, чем у воина того же уровня, он теряет все лишние пункты). Статус следопыта нельзя вернуть. Если следопыт невольно совершает злой поступок (возможно, в ситуации, когда нет выбора), он не зарабатывает больше пунктов жизненного опыта до тех пор, пока не очистится от этого зла. Это можно осуществить, исправив содеянное, отомстив тому, кто заставил его совершить злой поступок, или избавив от страданий тех, кто пострадал от этого зла. Следопыт подсознательно чувствует, что он должен сделать, чтобы вернуть свой статус (то есть Мастер создает специальное приключение для персонажа).

Кроме того, следопыты обычно бывают одиночками и постоянно находятся в движении. У них не бывает оруженосцев, наемников, войска и даже слуг, пока они не достигнут 8-го уровня. Хотя следопыты могут владеть материальными ценностями и сокровищами на любую сумму, они не могут иметь больше вещей, чем могут унести. Лишние сокровища можно перевести в движимую форму или пожертвовать какому-либо достойному учреждению (группе неигровых персонажей).

ВОЛШЕБНИК (WIZARD)

К группе волшебников относятся все творцы заклинаний, работающие в различных областях магии - как те, кто специализируется на отдельных школах магии, так и те, кто изучает широкий диапазон теоретической магии. Проводя свою жизнь в поисках тайного знания, волшебники имеют мало времени для физического развития. Как правило, они бывают плохими воинами со слабыми познаниями в оружии. Однако с помощью всего лишь нескольких простых жестов, редких компонентов и таинственных фраз они могут управлять могучими и опасным энергиями.

Заклинания - это орудия труда, оружие и доспехи волшебника. Он слаб в рукопашном бою, но, подготовившись, он может поражать своих врагов на расстоянии, исчезать в мгновение ока, превращаться в совсем другое существо или даже вторгаться в разум врага и управлять его мыслями и поступками. Для мага не существует тайных секретов и неприступных крепостей. В поисках знаний и могущества он часто заходит за такие пределы, куда простые смертные и не мечтают попасть.

По некоторым причинам маги не могут носить никаких доспехов. Во-первых, большинство заклинаний требуют от волшебника сложных жестов и специфических поз, а доспех ограничивает возможность совершать эти жесты должным образом. Во-вторых, маг проводит свою юность (и проведет большую часть жизни), изучая тайные языки, углубляясь в старинные книги и упражняясь в заклинаниях. У него не остается времени на изучение других вещей (например, как правильно надевать доспехи и эффективно их использовать). Если бы волшебник тратил время на изучение доспехов, он не приобрел бы и малой толики своих навыков и умений. Существуют даже безосновательные теории, утверждающие, что материалы для большинства доспехов разрушают тонкую структуру заклинания, когда для него выделяется энергия; эти две вещи не могут гармонично существовать бок о бок. Хотя эта точка зрения популярна среди большинства людей, настоящие волшебники знают, что она попросту неправильна. Если бы это было так, как бы волшебники могли творить заклинания, требующие железных прутьев или металлических шаров?

Из подобных соображений волшебники несколько ограничены в выборе оружия, которым они могут пользоваться. Доступны только те виды оружия, которыми легко научиться владеть и которые иногда бывают полезны в магических исследованиях. Поэтому волшебник может пользоваться кинжалом или посохом - предметами, которые традиционно применяются при занятиях магией. Другие доступные виды оружия - это дротики, ножи и пращи (оружие, для применения которого не нужно либо большого умения, либо большой силы, либо ни того, ни другого).

Волшебники могут использовать больше магических предметов, чем любые другие персонажи. Это относится к зельям, кольцам, волшебным палочкам, жезлам, свиткам и большинству остальных магических предметов. Волшебник может использовать магические версии любых видов оружия, доступных его классу, но не может надевать магические доспехи, потому что

доспехи ему вообще не положены. Однако благодаря своим заклинаниям и магическим предметам волшебники обладают большим могуществом.

Наконец, все волшебники (как маги, так и специалисты) могут создавать новые магические предметы, от простых свитков и зелий до могучих посохов и магических мечей. Начиная с 9-го уровня, волшебник может писать магические свитки и варить зелья. Более мощные магические предметы он сможет создавать только после того, как овладеет необходимыми заклинаниями (или если он работает с кем-либо, кто знает эти заклинания). Для более подробной информации вашему Мастеру нужно обратиться к разделам “Разработка заклинаний” и “Магические предметы” в “Руководстве Мастера”.

Независимо от того, к какой школе магии относится волшебник, Интеллект является его главной способностью (или одной из нескольких главных способностей). Для того, чтобы стать магом, персонаж должен иметь показатель Интеллекта не ниже 9.

Переход с уровня на уровень по мере получения пунктов жизненного опыта для всех волшебников отражен в таблице 20. В Таблице 21 указаны уровни и количество заклинаний, которые волшебники могут творить на каждом уровне жизненного опыта.

С 1-го по 10-ый уровень все волшебники кидают один четырехгранный Кубик пунктов (1d4) на каждом уровне. После 10 уровня волшебники получают по 1 жизненному пункту на уровень и не приобретают больше дополнительных пунктов за высокий показатель Телосложения.

Таблица 20: Уровни жизненного опыта волшебника

Уровень	Маг / Специалист	Кубики пунктов (d4)
1	0	1
2	2 500	2
3	5 000	3
4	10 000	4
5	20 000	5
6	40 000	6
7	60 000	7
8	90 000	8
9	135 000	9
10	250 000	10
11	375 000	10+1
12	750 000	10+2
13	1 125 000	10+3
14	1 500 000	10+4
15	1 875 000	10+5
16	2 250 000	10+6
17	2 625 000	10+7
18	3 000 000	10+8
19	3 375 000	10+9
20	3 750 000	10+10

Таблица 21: Прогрессия заклинаний волшебника

Уровень волшебника	Уровни заклинаний								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-

12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Для изучения и сотворения заклинаний требуются долгие занятия, терпение и исследования. Когда волшебник начинает свою приключенческую жизнь, он в значительной степени сам отвечает за свое образование: у него больше нет учителя, глядящего через плечо и говорящего, какие заклинания следует изучать. Однако эта свобода не безвозмездна. Это означает, что волшебник должен сам находить источники магических знаний - библиотеки, гильдии или приобретенные книги и свитки.

Когда волшебник находит инструкции для сотворения заклинания, которого он не знал, он может попытаться прочесть и понять эти инструкции. Игрок должен кинуть процентник. Если результат равен или меньше вероятности изучения нового заклинания (см. Таблицу 4), персонаж понимает, что это за заклинание и как его творить. Он может переписать его в свою книгу заклинаний (если только он не изучил уже максимально возможного количества заклинаний данного уровня). Если результат на процентнике больше вероятности изучения заклинания, персонаж не понимает заклинания. После того, как заклинание выучено, его нельзя забыть. Оно навсегда остается частью "репертуара" этого персонажа. Поэтому персонаж не может отказаться от заклинания и заменить его другим.

Книга заклинаний волшебника может представлять собой одну книгу, несколько книг, пачку свитков или что-либо еще, что позволит ваш Мастер. Книга заклинаний - это одновременно записная книжка, лабораторный журнал и справочник волшебника, содержащая записи обо всем, что он знает. Естественно, это самое ценное имущество волшебника; без нее он просто беспомощен.

Книга заклинаний содержит сложные инструкции по сотворению заклинания - так сказать, "рецепт" заклинания. Простое прочтение этих инструкций или попытка подражать магу, следующему этим инструкциям, не позволяет любому сотворить заклинание. Заклинания призывают и преобразуют тайные энергии; происходящие при этом процессы требуют от заклинателя очень многого и весьма странны и замысловаты. Перед тем, как волшебник сможет сотворить заклинание, он должен заучить его тайную формулу. В результате этого заучивания у него в сознании формируется некоторое количество энергии для этого заклинания. После того, как заклинание заучено, оно остается в памяти до тех пор, пока волшебник не совершит конкретной комбинации слов, жестов и действий с какими-либо предметами, приводящих к высвобождению этой энергии. После сотворения заклинания его энергия истрачена и начисто исчезает из разума волшебника. Волшебник не сможет сотворить это заклинание снова до тех пор, пока не вернется к своей книге заклинаний и не заучит его опять.

Изначально волшебник способен одновременно удерживать в сознании всего несколько таких порций магической энергии. При этом некоторые заклинания сложнее и тоньше других; неопытный волшебник не сможет их заучить. С опытом талант волшебника усиливается. Он может заучивать больше заклинаний и более сложные заклинания. Однако он не освобождается от необходимости заниматься; он должен всегда возвращаться к своим книгам заклинаний, чтобы восстановить свои возможности.

Другая важная особенность волшебника - это способность разрабатывать новые заклинания и создавать магические предметы. Оба этих процесса сложны, отнимают много времени и средств, зависят от случайностей и даже грозят опасностью. В процессе разработки волшебник может создать принципиально новое заклинание, советуясь с Мастером. Подобным образом, после консультации с Мастером, волшебник может создавать магические предметы, как подобные тем, что уже описаны в правилах AD&D, так и самостоятельно изобретенные. У вашего Мастера есть более подробная информация, касающаяся разработки заклинаний и создания магических предметов.

В отличие от многих других персонажей, волшебники не получают особых преимуществ от постройки крепости или замка. Они могут иметь владения и получать с них обычный доход, такой, как ежемесячная прибыль или наемные солдаты для защиты. Однако репутация волшебника часто удерживает людей от того, чтобы постучаться к нему в дверь. В лучшем случае волшебник может приобрести нескольких слуг и учеников, помогающих ему в работе.

МАГ (MAGE)

Необходимый показатель: Интеллект 9
Главная способность: Интеллект
Доступен расам: Человек, эльф, полуэльф

Маги - это наиболее разносторонний тип волшебников; это те, кто предпочел не специализироваться на какой-либо отдельной школе магии. Это одновременно и преимущество, и недостаток. С одной стороны, набор заклинаний мага позволяет ему не теряться во многих жизненных ситуациях. (Волшебники, которые обучаются в рамках одной школы магии, изучают узко специализированные заклинания, теряя при этом возможность изучать заклинания из других областей.) Другая сторона медали заключается в том, что способность мага изучать специализированные заклинания ограничена по сравнению со специалистами.

У магов нет исторических прототипов; они существуют только в легендах и мифах. Однако игроки могут создавать своих персонажей по образу и подобию таких легендарных личностей, как Мерлин, Цирцея или Медея. Число могущественных волшебников и волшебниц невелико, так как их репутация в немалой степени основана на тайнах, окружающих их. Эти мифические личности стремились к тайным познаниям, редко доверяя обычным людям вокруг них.

Маг, чей показатель Интеллекта равен 16 или более, приобретает дополнительно 10% к пунктам жизненного опыта, которые он зарабатывает.

Школы магии

Заклинания магов делятся на девять категорий, или школ, в соответствии с типом используемой магической энергии. У каждой школы свои особые приемы и методы.

Хотя школы так называются, это не организованные заведения, куда ходят учиться. Школа - это подход к магии и заклинательству, при котором выделяется один вид заклинаний. Практикующие представители школы магии могут открывать магические университеты для обучения своим методам начинающих, но это не обязательно. Многие могучие волшебники обучаются своему мастерству у живущих в уединении наставников в дальних странах.

Девять школ магии - это **Большие Гадания** (*Greater Divination*), **Возгласения / Оглашения** (*Invocation / Evocation*), **Иллюзии / Фантасмагории** (*Illusion / Phantasm*), **Колдовство / Заклятия** (*Conjuration / Summoning*), **Малые Гадания** (*Lesser Divination*), **Некромантия** (*Necromancy*), **Отречения** (*Abjuration*), **Очарование / Чары** (*Enchantment / Charm*) и **Превращения** (*Alteration*).

Из этих школ восемь являются большими, а девятая, Малые Гадания - малой. К школе Малых Гаданий относятся все гадательные заклинания 4-го уровня и ниже (доступные всем волшебникам). Большие Гадания - это гадательные заклинания 5-го уровня и выше.

ВОЛШЕБНИКИ-СПЕЦИАЛИСТЫ

Волшебник, который сосредоточивает свои усилия на одной школе магии, называется специалистом. Специалисты бывают в каждой школе магии, хотя некоторые из них встречаются крайне редко. Не все специалисты приспособлены для приключений - например, заклинания Гаданий имеют ограниченную область применения и часто бесполезны в критических ситуациях. С другой стороны, игровой персонаж может посоветоваться с неигровым гадателем, прежде чем отправляться навстречу приключениям.

У волшебников-специалистов есть и преимущества, и недостатки по сравнению с магами. Для них вероятность изучить новое заклинание из своей школы магии значительно увеличивается, но интенсивные научные занятия приводят к уменьшению вероятности изучения заклинания не из своей школы. У специалистов увеличивается количество заклинаний, которые они могут творить, но они теряют способность творить заклинания из школ, противоположных своей специальности (см. Таблицу 22). Усиливается способность специалистов исследовать и разрабатывать новые заклинания в рамках своей специальности, но изначальный выбор заклинаний своей школы может быть существенно ограничен. Так или иначе, игрок должен внимательно взвесить все преимущества и недостатки.

Не все волшебники могут становиться специалистами. Чтобы быть специалистом, игровой персонаж должен удовлетворять определенным требованиям. Большинство волшебников-специалистов должны относиться к одному классу; персонажи смешанного класса не могут становиться специалистами, за исключением гномов, которые, видимо, имеют большую природную

склонность к школе Иллюзий, чем персонажи других рас. Люди двойного класса могут стать специалистами. Приверженность отдельной школе магии требует от персонажа всего внимания и усердия. У него не остается времени на занятия, относящиеся к другим классам.

Кроме этого, каждая школа предполагает различные ограничения на расу, показатели способностей и доступные школы магии. Эти ограничения указаны в Таблице 22. Учтите, что на школе Малых Гаданий специализироваться нельзя. Заклинания этой школы, жизненно важные для занятий магией, доступны всем волшебникам.

В столбце **“Расы”** перечислены те расы, которые либо вследствие природной склонности, либо по другим причинам способны специализироваться в данной школе магии. Обратите внимание, что гномы, хотя и не могут быть обычными магами, могут становиться специалистами-иллюзионистами.

В столбце **“Минимальные показатели способностей”** указаны минимальные показатели, которые необходимо иметь для интенсивного обучения магии этой школы. Для всех школ требуется как минимум Интеллект 9, необходимый для магов, а также дополнительная главная способность, как указано в таблице.

В столбце **“Противоположные школы”** везде указана школа, прямо противоположная школе, в которой специализируется персонаж. Кроме этого, школы, близкие к противоположной, также могут быть недоступны вследствие природы магии, характерной для школы специализации. Например, теург не может изучать заклинания Очарования / Чар и Колдовства / Заклятий и не может пользоваться магическими предметами, дублирующими заклинания этих школ.

Таблица 22: Требования к волшебникам-специалистам

Специалист	Школа	Допустимые расы	Минимальные показатели способностей	Противоположные школы
Гадатель	Большие Гадания	Человек, эльф, полуэльф	Мудрость 16	Колдовство / Заклятия
Иллюзионист	Иллюзии / Фантазмагории	Человек, гном	Ловкость 16	Некромантия, Возглашения / Оглашения, Отречения
Колдун	Колдовство / Заклятия	Человек, полуэльф	Телосложение 15	Большие Гадания, Оглашения
Кудесник	Превращения	Человек, полуэльф	Ловкость 15	Отречения, Некромантия
Некромант	Некромантия	Человек	Мудрость 16	Иллюзии / Фантазмагории, Очарование / Чары
Отказник	Отречения	Человек	Мудрость 15	Превращения, Иллюзии
Теург	Возглашения / Оглашения	Человек	Телосложение 16	Очарование / Чары, Колдовство / Заклятия
Чародей	Очарование / Чары	Человек, эльф, полуэльф	Обаяние 16	Возглашения / Оглашения, Некромантия

Специальность дает волшебнику значительные дополнительные возможности, уравнивающие его недостатки по сравнению с магом. Ниже перечислены эти возможности:

- Специалист получает к своей прогрессии по одному дополнительному заклинанию на уровень при условии, что это дополнительное заклинание взято из его школы. Например, иллюзионист первого уровня может творить два заклинания: одно - любое из известных ему, а другое - обязательно из школы Иллюзий.
- Так как специалисты имеют более глубокое понятие о заклинаниях своей школы, они получают положительный модификатор +1 к спас-броскам от этих заклинаний, сотворенных другими волшебниками. Кроме этого, другие персонажи получают отрицательный модификатор -1 к спас-броскам от тех заклинаний, которые сотворены специалистом и относятся к его школе. Оба этих модификатора могут действовать одновременно - например, когда один чародей очаровывает другого чародея, модификаторы гасят друг друга.
- Специалисты получают дополнительно 15% к вероятности изучения заклинания из своей школы, а вероятность изучения заклинания из других школ у них уменьшается на 15%. Эти 15% прибавляются или вычитаются, когда персонаж пытается овладеть новым заклинанием (см. Таблицу 4).
- Когда специалист достигает нового уровня заклинаний, он автоматически получает возможность добавить одно заклинание своей школы в свою книгу заклинаний. Мастер может выбрать заклинание или позволить выбрать игроку. Для изучения заклинания не требуется кидать

кубик. Предполагается, что персонаж открыл новое заклинание в процессе своих исследований и занятий.

- Когда специалист пытается разработать новое заклинание (по правилам, описанным в “Руководстве Мастера”), и это заклинание относится к его школе, при определении его сложности Мастеру следует поместить его на один уровень ниже, чем обычно. Чародей, пытающийся разработать новое чарующее заклинание, тратит на это меньше времени, чем иллюзионист, пытающийся делать то же самое.

ИЛЛЮЗИОНИСТ (ILLUSIONIST)

Необходимые показатели: Ловкость 16
Интеллект 9
Главная способность: Интеллект
Доступен расам: Человек, гном

Иллюзионист - это частный случай волшебника-специалиста. Описание иллюзиониста, приведенное ниже, можно использовать как руководство для создания описания волшебников, специализирующихся в других школах магии.

Прежде всего, школа Иллюзий весьма требовательна как объект изучения. Чтобы стать специалистом-иллюзионистом, волшебнику требуется показатель Ловкости не меньше 16.

Иллюзионист, чей показатель Ловкости равен 16 или выше, получает дополнительно 10% к пунктам жизненного опыта, которые он зарабатывает.

Так как иллюзионист знает об иллюзиях значительно больше, чем любой другой волшебник, он кидает спас-броски от иллюзий с положительным модификатором +1; другие персонажи кидают спас-броски от его иллюзий с отрицательным модификатором -1. (Эти модификаторы учитываются только тогда, когда заклинание позволяет кидать спас-бросок.)

В процессе своих научных занятий иллюзионист стал умельцем в заучивании иллюзорных заклинаний (хотя это все же трудоемкий процесс). Он способен заучивать по одному дополнительному заклинанию на каждом уровне заклинаний. Например, иллюзионист 1-го уровня способен заучить два заклинания 1-го уровня, правда, как минимум одно из них должно относиться к школе Иллюзий.

Позже, когда иллюзионист начинает разрабатывать новые заклинания для своей коллекции, он обнаруживает, что создание новых иллюзорных заклинаний, удовлетворяющих его нуждам, дается легко, а разработка заклинаний других школ гораздо труднее и проблематичнее.

Наконец, интенсивное изучение магии Иллюзий мешает персонажу заниматься заклинаниями такого типа, который в принципе чужд школе Иллюзий (см. Таблицу 22). Иллюзионист не может овладевать заклинаниями из школ Некромантии, Возглашений / Оглашений и Отречений.

В качестве примера рассмотрим иллюзиониста Гудвина. Его показатель Интеллекта равен 15. Во время своих странствий он захватил книгу заклинаний вражеского волшебника, содержащую заклинания *улучшенной невидимости*, *долговременного света* и *шарогня*, ни одного из которых в книге заклинаний Гудвина нет. Он с вероятностью 80% может изучить заклинание *улучшенной невидимости*. Однако *долговременный свет* - заклинание из школы Превращений, поэтому вероятность его изучения равна всего 50% (чтобы понять, откуда эти цифры, взгляните на Таблицу 4). Гудвин не может ни выучить заклинание *шарогня*, ни даже переписать его в свою книгу, потому что это заклинание Оглашений.

ЖРЕЦ (PRIEST)

Жрец - это стойкий в вере приверженец определенной религии. Он в большей степени, чем просто верующий, действует в интересах других, ища способы применения своих сил для укрепления веры в свое божество.

У всех жрецов есть определенные возможности: способность творить заклинания, сила оружия для защиты своей веры и особые дарованные свыше способности, помогающие им в их призвании.

Хотя жрецы не так неистовы в битве, как воители, они обучены владению оружием в сражении во имя своей веры. Они могут творить заклинания, прежде всего для содействия намерениям своего божества и для защиты его приверженцев. У жрецов мало наступательных заклинаний, но эти заклинания очень сильны.

Все жрецы кидают восьмигранные Кубики пунктов (d8). Только жрецы приобретают дополнительные заклинания из-за высокого показателя Мудрости.

Все жрецы ограничены в своем выборе оружия и доспехов, но эти ограничения варьируются в зависимости от божества.

В Таблице 23 указано, как жрец переходит с уровня на уровень по мере получения пунктов жизненного опыта. По Таблице 24 можно определить, сколькими заклинаниями он владеет на каждом уровне жизненного опыта.

Все заклинания жрецов делятся на 16 категорий, называемых *сферами воздействия*. Жрецы различных вер имеют доступ к различным сферам заклинаний; ни один жрец не может творить заклинания из всех сфер. 16 сфер воздействия таковы: Астрал, Битва, Гадания, Животные, Заклятия, Защита, Лечение, Некромантия, Общая, Охрана, Погода, Растения, Сотворение, Солнце, Стихии, Чары.

При этом у жреца может быть либо ограниченный, либо неограниченный доступ к какой-либо сфере. Жрец с неограниченным доступом может (со временем) творить все заклинания этой сферы. Жрец с ограниченным доступом может творить только заклинания 1-го, 2-го и 3-го уровней из этой сферы.

Все жрецы кидают по одному восьмигранному Кубику пунктов (1d8) на уровень с 1-го по 9-ый уровень. После 9-го уровня жрецы получают по 2 жизненных пункта на уровень и больше не приобретают дополнительных пунктов из-за высокого показателя Телосложения.

Таблица 23: Уровни жизненного опыта жреца

Уровень	Священник	Друид	Кубики пунктов (d8)
1	0	0	1
2	1 500	2 000	2
3	3 000	4 000	3
4	6 000	7 500	4
5	13 000	12 500	5
6	27 500	20 000	6
7	55 000	35 000	7
8	110 000	60 000	8
9	225 000	125 000	9
10	450 000	200 000	9+2
11	675 000	300 000	9+4
12	900 000	750 000	9+6
13	1 125 000	1 500 000	9+8
14	1 350 000	3 000 000	9+10
15	1 575 000	3 500 000	9+12
16	1 800 000	500 000*	9+14
17	2 025 000	1 000 000	9+16
18	2 250 000	1 500 000	9+18
19	2 475 000	1 500 000	9+20
20	2 700 000	2 000 000	9+22

* См. подраздел о друидах высоких уровней в разделе “Друиды” в этой главе.

Таблица 24: Прогрессия заклинаний жреца

Уровень жреца	Уровни заклинаний						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-

10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	3	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Доступны только жрецам с показателем Мудрости 17 или выше.

** Доступны только жрецам с показателем Мудрости 18 или выше.

СВЯЩЕННИК (CLERIC)

Необходимый показатель: Мудрость 9

Главная способность: Мудрость

Доступен расам: Всем

Священник - это наиболее распространенный тип жрецов. Священник может придерживаться любой религии (однако, если ваш Мастер разработал особый пантеон богов, способности и заклинания священника могут измениться - см. далее). Священники, как правило, добрые, но не обязаны все быть таковыми; у них может быть любая ориентация в соответствии с их убеждениями. Священник должен иметь показатель Мудрости 9 или более. Также весьма полезны высокие показатели Телосложения и Обаяния.

Священники, чей показатель Мудрости равен 16 или более, получают дополнительно 10% к пунктам жизненного опыта, которые они зарабатывают.

Класс священника напоминает некоторые религиозные рыцарские ордены Средневековья: тевтонских рыцарей, тамплиеров и госпитальеров. В этих орденах военное и религиозное воспитание сочеталось с кодексом защиты и служения. Члены ордена воспитывались как рыцари и посвящали себя служению церкви. Эти ордена часто располагались на внешних рубежах христианского мира - как на границах с дикой местностью, так и в странах, охваченных войной. Архиепископ Тупин (*"Сага о Роланде"*) - пример такого священника. Подобные ордена можно обнаружить и в других странах, как, например, сахья в Японии.

Священники - стойкие бойцы, хотя они ограничены в выборе оружия. Они могут надевать любые доспехи и пользоваться любыми щитами. Типичные священники, не желающие поливать кровь и распространять жестокость, имеют право владеть только тупым, ударным оружием. Священники могут использовать большое количество магических предметов, включая свитки жрецов, большинство зелий и колец, некоторые волшебные палочки и жезлы, доспехи, щиты и магические версии любого оружия, доступного им в соответствии с вероисповеданием.

Однако заклинания являются главным орудием священника, помогая ему обслуживать, поддерживать, защищать и оживлять тех, кто находится под его опекой. Священник обладает широким диапазоном заклинаний, подходящих для различных целей и нужд. (Возможно, у жрецов особых вер будет более ограниченный выбор заклинаний.) У священника неограниченный доступ ко всем сферам воздействия, за исключением сфер Растений, Животных, Погоды и Стихий (у него ограниченный доступ к сфере Стихий и нет доступа к остальным трем сферам).

Священник получает свои заклинания в качестве дара непосредственно от своего божества (божеству не нужно лично являться перед священником, чтобы одарить его заклинанием), как знак свыше и награду за его веру, так что священнику следует следить за тем, чтобы не злоупотреблять своим могуществом, чтобы оно не пропало в качестве наказания.

Священник также одарен властью над нежитью - злыми существами, которые бывают в форме нежити - не являются ни живыми, ни мертвыми. Одна из задач священника - уничтожать эти пародии на жизнь. Его способность изгонять нежить (см. *"Изгнание нежити"* в Главе 9: *"Битва"*) дает ему возможность отгонять этих существ или полностью уничтожать их (хотя священник злой ориентации может заставлять этих существ служить ему). Некоторые из наиболее распространенных представителей нежити - призраки, зомби, скелеты, упыри и мумии. Вампиры и кощеи - два наиболее могущественных представителя нежити.

Когда священник переходит на следующий уровень, он приобретает дополнительные заклинания, у него улучшаются боевые умения, усиливается способность к изгнанию нежити. По

достижении 8-го уровня священник автоматически привлекает фанатично преданную группу верующих, если он основал храм значительного размера. Эти последователи - обычные воители, солдаты нулевого уровня, готовые сражаться за дело священника. Священник привлекает от 20 до 100 таких последователей, они приходят в течение нескольких недель. После того, как изначальные последователи соберутся, новые последователи не стекаются, чтобы занять место тех, кто пал на службе. Точное количество и тип привлекаемых священником последователей определяет Мастер. По необходимости персонаж может нанимать другие отряды, однако они будут не так преданны, как последователи.

На 9-ом уровне священник может получить официальное разрешение на основание религиозной цитадели, будь то укрепленный монастырь или уединенный храм. Разумеется, цитадель должна обладать всеми признаками церкви и быть предназначенной для служения вере священника. Однако ее строительство обойдется в половину обычной цены, потому что оно производится с официальной санкции, и большая часть работ ведется на добровольные пожертвования. Священник может получить владение и построить цитадель в любое время до достижения 9-го уровня, но это будет сделано без санкции церкви и не дает описанных выше преимуществ.

ЖРЕЦЫ ОСОБЫХ ВЕР

В простейшей версии AD&D жрецы служат религиям, которые в целом можно охарактеризовать либо как “добрые”, либо как “злые”. К этому не требуется больше ничего добавлять; игру можно проводить и на таком уровне. Однако Мастер, у которого есть время для создания подробного описания своего мира, часто тратит некоторую часть этого времени на тщательную разработку пантеона богов, причем этот пантеон может быть как разработан самостоятельно, так и основан на реальной истории или литературных произведениях. Если предоставлен такой выбор (а это решает только ваш Мастер), вы можете сделать вашего персонажа жрецом определенной веры, и он приобретет такие преимущества, какие установил Мастер. Если ваш персонаж придерживается особой веры, следует ожидать, что его способности, заклинания и ограничения будут отличаться от этих характеристик священника общего типа.

Духовенство любой веры можно описать по пяти категориям: требования, доступное оружие, доступные заклинания, чудесные способности и образ жизни.

Требования

Для того, чтобы персонаж мог стать жрецом особой веры, он должен удовлетворять некоторым требованиям. Эти требования касаются показателей способностей и ориентации. У всех жрецов, независимо от веры, показатель Мудрости должен быть не ниже 9. Кроме этого, ваш Мастер может по необходимости установить другие требования. Например, бог войны, скорее всего, потребует сильных, крепких жрецов (Сила 12, Телосложение 13). Бог искусства и красоты потребует высокой Мудрости и Обаяния (16 или более). Большинство верований требуют от своих последователей определенного рода поведения, что сказывается на выборе ориентации.

Доступное оружие

Не всем вероисповеданиям противоречит проливание крови. Некоторые божества требуют от своих жрецов владения мечами, копьями или другими определенными видами оружия. Бог войны может позволить своим жрецам сражаться копьями и мечами. Божество земледелия, вероятно, потребует оружия, происходящего из сельскохозяйственных орудий - например, серпа или колуна. Божество мира и гармонии может позволить только простейшее и наименее вредоносное оружие - возможно, только лассо и сети. Ниже приведены возможные варианты, но допустимы и любые другие. (Последнее слово по этому поводу всегда остается за Мастером.)

Божество	Оружие
Болезни	Плеть, хлыст
Ветра	Духовая трубка, дротик
Войны	Секира, булава, палица, копье, меч
Врачевания	Ухват, посох
Земледелия	Колун, цеп, серп
Земли	Кирка
Кузнечного	Молот
дела	
Любви	Лук со стрелами, ухват

Мира	Посох
Молний	Метательное копьё, дротик, малое копьё
Океанов	Гарпун, малое копьё, трезубец
Охоты	Лук со стрелами, метательное копьё, малое копьё
Природы	Дубина, ятаган, серп
Силы	Молот
Смерти	Серп
Шума	Дубина, булава, боевой молот

Конечно, существует много других соображений, по которым божество можно связать с определенным оружием или группой оружия. Это в основном культурологические соображения, основанные на тех видах оружия, которыми владеет население в данной местности. О божестве может существовать особая легенда, связывающая его с определенным видом оружия (например, как в случае с молотом Тора). Во всех случаях окончательное решение принимает Мастер.

Доступные заклинания

Жрец особой веры может творить заклинания только из малого количества относящихся к его вере сфер. Божество, которому служит жрец, будет давать ограниченный и неограниченный доступ к определенным сферам, и этим будут определяться заклинания, доступные жрецу. (Доступ каждого божества к тем или иным сферам определяется Мастером, когда он создает пантеон своего мира.) Ниже описаны 16 сфер воздействия.

Жрец, чье божество наделяет его неограниченным доступом к сфере, может выбирать из всех заклинаний данной сферы (если он достаточно высокого уровня, чтобы сотворить данное заклинание), в то время как тому, кто имеет ограниченный доступ к сфере, доступны заклинания 3-го уровня и ниже из этой сферы. Сочетание ограниченного и неограниченного доступа к разным сферам приводит к широкому разнообразию заклинаний, которые доступны жрецам, поклоняющимся разным божествам.

Астрал (Astral) - это небольшая сфера заклинаний, делающих возможным перемещение или сообщение между различными пределами мироздания. Заклинаниями из этой сферы наделяют жрецов хозяева пределов или особенно проницательные божества.

Заклинания **Битвы (Combat)** используются для нанесения прямого удара по врагам жреца или его веры. Этими заклинаниями часто владеют жрецы божеств войны или смерти.

Гадания (Divination) позволяют жрецу определять наиболее безопасный образ действия в той или иной ситуации, находить спрятанные предметы или вспоминать что-нибудь давно забытое. Божества мудрости и знаний - это типичные божества, дающие доступ к этой сфере.

Заклинания сферы **Животных (Animal)** воздействуют на живых существ. Сюда не включены заклинания, действующие на разумных существ. Обычно этой сферой наделяют жрецов божества природы и земледелия.

Заклятия (Summoning) служат для вызова существ из других мест или даже из других измерений на службу жрецу. Такая служба часто противоречит воле существа, поэтому творение этих заклинаний связано с большим риском. Так как вызванные существа часто приносят большой ущерб и разрушения, этими заклинаниями иногда наделяют жрецов божества войны или смерти.

Заклинания **Защиты (Protection)** создают магические преграды для защиты жреца или его паствы от вредных воздействий и атак. Этими заклинаниями, вероятно, распоряжаются божества войны и защиты, хотя священники добра и милосердия также могут иметь к ним доступ.

Заклинания **Лечения (Healing)** излечивают болезни, устраняют повреждения, заживляют раны. Они не могут вернуть жизнь или восстановить утраченные части тела. Заклинания Лечения можно обратить для причинения вреда, но такое их применение доступно только злым священникам. Этими заклинаниями наделяют, вероятнее всего, божества милосердия и защиты, а божества природы дают доступ к ним в меньшей степени.

Заклинания **Некромантии (Necromantic)** восстанавливают живому существу какую-либо часть его жизненной силы, которая была полностью уничтожена. Это может быть жизнь, часть тела или уровень жизненного опыта. В обратной версии эти заклинания невероятно разрушительны и используются только особенно злыми жрецами. Вероятно, отношение к этой сфере могут иметь божества жизни и смерти.

К **Общей** сфере (**All**) относятся заклинания, которые могут использовать любые жрецы, независимо от верований. Не существует божеств Общей сферы. В эту сферу входят заклинания, необходимые всякому жрецу для того, чтобы выполнять свои основные функции.

Заклинания **Охраны (Guardian)** помещают на предмет или живое существо магическую "стражу". Эти заклинания более действенны, чем заклинания Защиты, так как они создают реального хранителя того или иного вида. Доступом к заклинаниям этой сферы могут обеспечивать божества защиты, врачевания и обмана.

Заклинания **Погоды (Weather)** дают жрецу возможность управлять погодными условиями. Это управление может быть и простым, как, например, проливание дождя на высохшие поля, и сложным, как, например, высвобождение мощи неистовой бури. Эти заклинания, скорее всего, будут относиться к ведению божеств природы и земледелия, а также сил морей и океанов.

Заклинания **Растений (Plant)** воздействуют на растения - от простых сельскохозяйственных культур (улучшение урожая и тому подобное) до общения с растениевидными существами. Заклинаниями из этой сферы наделяют жрецов божества земледелия и природы.

Заклинания **Сотворения (Creation)** дают жрецу возможность создавать что-либо из ничего, часто на благо своих последователей. Жрец, владеющий этой сферой, может выступать во многих качествах - от кормильца до обманщика.

Заклинания **Солнца (Sun)** связаны с основными силами космоса - чистым светом и его спутницей темнотой. Заклинания Солнца весьма подходят для божеств природы, земледелия и жизни.

Заклинания **Стихий (Elemental)** связаны с четырьмя основными стихиями природы - землей, воздухом, огнем и водой. Доступом к этой сфере наделяют божества природы и стихий, а также покровители различных ремесел и мореплавателей.

Заклинания **Чар (Charm)** влияют на отношения и поступки людей. Доступом к этой сфере часто наделяют божества любви, красоты, обмана и искусств.

Ваш Мастер может создать дополнительные сферы (восемь новых сфер описаны в *“Книге магии”* (*“Tome of Magic”*), приложении к правилам AD&D). Сферы, доступ к которым дает то или иное божество, актуальны для тех областей, в которых божество сосредоточивает свои интересы и силы. Заклинания вне тех сфер воздействия, ограниченный или неограниченный доступ к которым обеспечивает божество, его жрецам недоступны.

Кроме того, жрец может приобретать способность творить новые заклинания в более быстром или медленном темпе, чем обычный священник. Если убеждения персонажа основаны в значительной мере на уверенности в своих силах, прогрессия заклинаний будет медленнее. Те же божества, которые связаны с большим количеством удивительных и поразительных событий, могут обеспечивать больше заклинаний на уровень. Конечно, решающее слово по этому поводу остается за Мастером, и он должен сбалансировать приобретение или потерю заклинаний с другими возможностями, способностями и ограничениями персонажа.

Чудесные способности

Еще одним аспектом особой веры являются особые возможности, доступные жрецам. Чудесная способность священника - изгнание нежити. Однако эта способность присуща не всем жрецам. Другие божества наделяют жрецов чудесными способностями в соответствии со своими сферами. Если ваш Мастер допускает особые веры, он должен решить, какими чудесными способностями обладает ваш жрец. Ниже приведены некоторые из возможных вариантов.

- *Возбуждение ярости берсерка*, что добавляет по +2 пункта к броскам атаки и вреда (божество войны).

- *Тихое слово*, способное избавлять от страха и успокаивать вражду (божество мира, милосердия, лечения).

- *Очарование или обаяние*, которое может действовать как заклинание *совета* (божества любви, красоты, искусства).

- *Навешивание страха*, распространяющего ауру ужаса, подобно заклинанию *страха* (божество смерти).

Персонажу может быть доступно только очень небольшое количество чудесных способностей. Так же, как в случае с доступным оружием, многое зависит от культуры местности, а также от историй и легенд, окружающих божество и его жрецов.

Образ жизни

Все жрецы должны жить в соответствии с определенными принципами и убеждениями. Эти принципы управляют поведением жреца. Священники в целом стремятся избегать кровопролития и стараются помогать обществу, в котором живут. Божество войны может потребовать от своих жрецов быть на переднем фланге в битвах и решительно сражаться против всех врагов. Божество урожая может требовать от своих жрецов активной деятельности на полях. Образ жизни также может влиять на ориентацию жреца. Природа верования помогает определить, чему жрец должен противостоять.

Названия жрецов

Жрецы многих вер часто известны под именами, отличными от просто “жрецов”. Например, жрец природы (особенно основанный на западно-европейской модели) может быть назван друидом (см. ниже). Также возможны такие названия, как шаманы и ведьмы. Небольшое исследование в библиотеке даст много уникальных и красочных титулов, малая часть которых перечислена здесь:

*аббат
аятолла
бонза
брат
викарий
гуру
дом*

*глаз закона
имам
йог
кадий
митрополит
монах
мулла*

*патер
патриарх
прелат
приор
ректор
ходжа
юродивый*

Уравновешивание всего

Создавая жреца особой веры, следует обратить особое внимание на баланс различных способностей персонажа. Жрец, сильный в одной области или имеющий широкий выбор, должен быть соответственно ослаблен в другой области, чтобы он не получился слишком могучим по сравнению с другими жрецами в игре. Если божество войны разрешает жрецам пользоваться любым оружием и любыми доспехами, у персонажа должен быть ограничен доступ к заклинаниям или чудесным способностям. В противоположность ему, персонаж, исповедующий религию мира, должен владеть сильными заклинаниями и чудесными способностями, уравновешивающие его крайне ограниченный или вовсе не существующий выбор оружия. Например, у друида больше чудесных способностей, чем у обычного священника, что компенсирует его ограниченный выбор доспехов и заклинаний.

ДРУИД (DRUID)

Необходимые показатели: Мудрость 12
Обаяние 15
Главные способности: Мудрость, Обаяние
Доступен расам: Человек, полуэльф

Исторически друиды жили среди германских племен Западной Европы и Британии во времена Римской империи. Они выполняли роль советников при вождях и имели большое влияние на соплеменников. Основой их убеждений было верование в то, что земля является матерью и источником всей жизни. Они почитали многие природные вещи и явления - Солнце, Луну и определенные деревья - как богов. Однако друиды в AD&D представляют собой вольное изложение своих исторических прототипов. От них не требуется вести себя, как реальные друиды, или следовать их верованиям.

Друид - это пример жреца особой веры. Его способности и убеждения не такие, как у священника. Друид - это жрец природы и хранитель дикой местности, будь то лес, пустыня или джунгли.

Требования

Друид должен быть человеком или полуэльфом. У него должны быть как минимум показатель Мудрости 12 и показатель Обаяния 15. Обе этих способности являются главными.

Доступное оружие

В отличие от священника, друиду можно использовать только “природные” доспехи - из плотной материи, шкуры или кожи - и деревянные щиты, включая щиты с магическими свойствами. Все остальные доспехи ему запрещены. Его выбор оружия ограничен дубиной, серпом, дротиком, малым копьем, кинжалом, ятаганом, пращей и посохом.

Доступные заклинания

Друидам не доступен такой же диапазон заклинаний, как священникам. Они имеют неограниченный доступ к сферам Животных, Лечения, Общей, Растений, Погоды и Стихий. Они имеют ограниченный доступ к сфере Гаданий. Друиды могут использовать все магические

предметы, обычно доступные жрецам, за исключением письменных предметов (книги и свитки), а также магического оружия и доспехов, не разрешенных друидам в обычной версии.

Чудесные способности

По большей части спас-броски у друида такие же, как у жреца, но он получает положительный модификатор +2 к спас-броскам от огненных и электрических атак.

Все друиды могут говорить на секретном языке, в дополнение к любым другим известным им наречиям. (Если используется система умений, этот язык не занимает области умений.) Словарный запас секретного языка друидов ограничен понятиями, относящимися к природе и природным явлениям. Друиды ревностно хранят свой язык; это единственный безошибочный способ, с помощью которого они могут узнавать друг друга.

Когда друид достигает более высоких уровней, он получает новые способности:

После достижения 3-го уровня **друид может с безошибочной точностью опознавать растения, животных и чистую воду.**

После достижения 3-го уровня **друид способен проходить по заросшим участкам** (колючим кустарникам, зарослям и т. д.) со своей обычной нормой передвижения, не оставляя никакого следа.

Друид может понимать языки жителей леса. К таковым относятся великаны, гномы, драконы, дриады, кентавры, людоящеры, мантикоры, пикси, русалки, фавны, феи, эльфы и энты. Друид может узнать один дополнительный язык на 3-м уровне и узнавать еще по одному языку каждый раз по достижении уровня выше 3-го. (Если используется дополнительная система умений, друид сам решает, тратить или нет области умений на один или несколько таких языков.)

После достижения 7-го уровня **друид иммунен к чарующим заклинаниям, применяемым жителями леса** (дриадами, русалками и др.).

После достижения 7-го уровня **друид приобретает способность превращаться** в рептилию, птицу или млекопитающее до трех раз в день. Каждый облик (птицы, рептилии или млекопитающего) можно принимать только один раз в день. Размер животного при этом может варьироваться от лягушки или лесной птицы до черного медведя. Когда друид приобретает новый облик, у него восстанавливается 10-60% (1d6 x 10%) всего вреда, который он получил (дробь округляется вниз). Друид может принять облик только обычного животного (существующего в реальном мире) в его обычных пропорциях, но при этом он приобретает все характеристики этого существа - его норму передвижения и способности, Класс защиты и вред, наносимый одним ударом.

Таким образом, друид может превратиться в воробья, чтобы перелететь через реку, на противоположной стороне перевоплотиться в медведя и атаковать собравшихся там орков, и, наконец, стать змеей и скрыться в зарослях до того, как появятся другие орки.

Одежда друида, а также те предметы, которые он держит в руках (по одному предмету в каждой руке), также становятся частями нового тела; когда друид приобретает свой обычный вид, эти предметы снова появляются. Друид не может пользоваться ими, находясь в облике животного.

Друид не может изгонять нежить.

Убеждения

Как защитники природы, друиды стоят в стороне от сложностей мирской жизни. Их главная забота - наблюдение за продолжением установленных и неизменных циклов природы - это рождение, развитие, смерть и перерождение. Друиды склонны рассматривать все явления как циклические, битвы добра и зла - всего лишь вздымающиеся и падающие волны времени. Только тогда, когда цикл и баланс нарушен, друид начинает беспокоиться. Исходя из этого, друид должен быть нейтральной ориентации.

Друидам вверена защита живой природы - особенно деревьев, диких растений, диких животных и посевов. Также они ответственны за своих последователей и своих животных. Друиды видят, когда какие-либо существа (включая людей) нуждаются в пище, убежище и защите от зла. Охота, сельское хозяйство и вырубка лесов для строительства жилищ - логичные и необходимые части природного цикла. Однако друиды не выносят бессмысленного уничтожения и жестокой эксплуатации природы для чьей-либо прихоти. Друиды часто выбирают тонкие и хитрые методы мщения тем, кто загрязняет природу. Широко известно, что друиды как очень злопамятны, так и очень терпеливы.

Омела (вид растения) - важный для друидов священный символ и необходимая составляющая некоторых заклинаний (тех, для которых требуется священный символ). Чтобы омела имела полную силу, она должна быть собрана в свете полной луны с помощью золотого или серебряного серпа, специально изготовленного для этой цели. Если омела собрана не этим способом, эффективность данного заклинания уменьшается вдвое (если заклинание причиняет

вред или охватывает область воздействия), а спас-броски жертвы улучшаются на +2 (если от заклинания кидается спас-бросок).

Друиды в целом не живут подолгу в замках, городах или селах. Все друиды предпочитают жить в тайных рощах, где они строят маленькие землянки, бревенчатые или каменные дома.

Организация друидов

Друиды распространены по всему миру. На высоких уровнях (12-й и выше) только малое количество друидов может находиться на каждом уровне.

Друиды, Высокие друиды и Главный друид

На 12-ом уровне персонаж-друид официально приобретает звание друида (все друиды ниже 12-го уровня официально именуются учениками). В каждом географическом регионе (ограниченном океанами, морями и горными хребтами; континент может состоять из трех или четырех таких регионов) может быть только девять друидов 12-го уровня. Персонаж не может достичь 12-го уровня, пока не займет место среди этих девяти. Это возможно только в том случае, если либо в настоящее время в регионе меньше девяти друидов, либо если персонаж победит одного из этих девяти друидов в магическом или рукопашном поединке и займет его место. Если этот поединок велся не до смертельного исхода, побежденный друид теряет свои пункты жизненного опыта настолько, чтобы у него осталось ровно 200 000 пунктов, как раз хватающих для 11-го уровня.

Конкретные условия поединка оговариваются между двумя противниками предварительно. Поединок может быть магическим, немагическим, или сочетать в себе оба типа. Он может проводиться до смерти или потери сознания одним из противников, до тех пор, пока не будет снято определенное количество жизненных пунктов, или даже до тех пор, пока не будет нанесен первый удар, хотя в этом случае оба противника должны быть предельно уверены в своих способностях. Допустимы любые условия, на которые согласятся противники, пока присутствует определенный элемент мастерства и риска.

Когда персонаж становится друидом 12-го уровня, он приобретает троих подчиненных. Их уровень зависит от положения персонажа среди девяти друидов. Друиду с наибольшим количеством пунктов жизненного опыта служат три ученика 9-го уровня, второму по величине жизненного опыта друиду служат три ученика 8-го уровня, а друиду с наименьшим жизненным опытом служат три ученика 1-го уровня.

В одном географическом регионе могут быть только три Высоких друида (13-го уровня). Чтобы стать Высоким друидом, друид 12-го уровня должен победить одного из существующих Высоких друидов или занять свободное место. Каждому из трех Высоких друидов служат три ученика 10-го уровня. Из числа высоких друидов данного мира выбираются трое для того, чтобы служить Верховному друиду (см. раздел "Верховный друид и друиды-иерофанты"). У этих троих остаются их слуги, но они сами служат Верховному друиду.

Главный Друид (14-го уровня) - единственный в своем регионе. Он также отвоевал свое место у предыдущего Главного Друида. Ему служат трое учеников 11-го уровня.

Воцарение нового Главного Друида обычно вызывает волну суматохи и хаоса среди иерархии друидов. Продвижение вверх Высокого друида создает свободное место, за которое друиды яростно сражаются, а продвижение одного из друидов приводит к возникновению свободного места в их ряду.

Верховный Друид и друиды-иерофанты

Самым высоким по положению в мире является Верховный Друид (15-го уровня). В отличие от Главных Друидов, которых может быть несколько в различных регионах, только одно лицо в мире может в каждый момент носить титул Верховного Друида. Таким образом, в любой момент времени только один друид может быть 15-го уровня.

Верховный друид владеет шестью заклинаниями на каждом уровне (вместо обычной прогрессии заклинаний) и может, кроме этого, творить дополнительные заклинания до 6-го уровня в сумме (как одно заклинание, так и несколько заклинаний, суммарный уровень которых не превышает шести - например, одно заклинание 6-го уровня, шесть заклинаний 1-го уровня, три заклинания 2-го уровня и т. д.).

Верховному Друиду служат девять других друидов, относящихся исключительно к нему и не имеющих отношения к иерархии какой-либо отдельной страны или региона. Любой персонаж-друид любого уровня может искать Верховного Друида и проситься к нему на службу. Трое из этих девяти слуг являются Высокими друидами, которые странствуют по миру, действуя как посланники и агенты Верховного Друида. Каждый из них приобретает по четыре дополнительных уровня

заклинаний. Остальные слуги обычно являются друидами от 7-го до 11-го уровня, хотя Верховный Друид может принять к себе на службу друида любого уровня и часто рассматривает предложения от претендентов низких уровней.

Положение Верховного Друида не завоевывается в поединке. Вместо этого Верховный Друид выбирает себе преемника из действующих Главных Друидов. Это занятие утомительное, неблагодарное и обычно непривлекательное для всех, кроме политиков. После приобретения нескольких сотен тысяч пунктов жизненного опыта таким образом любой стоящий искатель приключений, вероятно, готов заняться чем-нибудь еще.

Исходя из этих соображений, Верховный Друид достигает 16-го уровня после того, как заработает на 15-ом уровне всего 500 000 пунктов жизненного опыта. Достигнув 16-го уровня, Верховный Друид может в любой момент сойти со своего поста, если найдет подходящего преемника (другого друида с 3 000 000 пунктами жизненного опыта).

Оставив свой пост, Верховный Друид лишается шести дополнительных уровней заклинаний и всех своих пунктов жизненного опыта, кроме 1 (остальные свои способности он сохраняет). Он теперь является друидом-иерофантом 16-го уровня и начинает приключенческую жизнь заново (используя Таблицу 23). Друид-иерофант может подняться до 20-го уровня (почти всегда путем самосовершенствования).

После 15-го уровня друид больше не получает новых заклинаний (начиная отсюда, не следует обращать внимания на прогрессию заклинаний жрецов). Уровень магии продолжает расти с жизненным опытом. Вместо заклинаний друид приобретает дополнительные чудесные способности.

16-ый уровень: На 16-ом уровне друид-иерофант приобретает четыре способности:

- Иммуитет ко всем естественным ядам. Естественные яды - это проглатываемые или вводимые в организм яды животного или растительного происхождения, включая яды монстров, но не минеральные яды и не ядовитые газы.
- Крепкое здоровье для лица своего возраста. Друид-иерофант больше не подвержен возрастным изменениям показателей способностей.
- Способность по желанию изменять свою внешность. Изменение внешности происходит в течение одного раунда. Возможно увеличение или уменьшение роста и веса на 50%, а кажущийся возраст при этом может быть от детского до старческого. Контурами тела и чертами лица друид может походить на любое человекоподобное или гуманоидное существо. Это изменение не является магическим и поэтому не может быть отслежено никакими методами, кроме заклинания *ясного зрения*.

17-ый уровень: Друид приобретает биологическую способность впадать в спячку. Функции его организма замедляются настолько, что случайному наблюдателю друид может казаться мертвым; старение прекращается. Во время спячки персонаж полностью бессознателен. Он просыпается либо в заранее определенное время ("Я буду спать двадцать дней"), либо когда произойдет значительное изменение в окружающей среде (погода станет холодной, или кто-то ударит его палкой и т. д.).

Друид-иерофант 17-го уровня также способен по желанию входить в Стихийный предел Земли. Процесс перехода занимает один раунд. Эта способность включает в себя возможность выжить в этом пределе, перемещаться в нем и по желанию вернуться в предел Первичной Материи.

18-ый уровень: Друид приобретает способность входить в Стихийный предел Огня и выживать в нем.

19-ый уровень: Друид приобретает способность входить в Стихийный предел Воды и выживать в нем.

20-ый уровень: Друид приобретает способность входить в Стихийный предел Воздуха и выживать в нем.

ПЛУТ (*ROGUE*)

Плуты - это персонажи, которые считают, что весь мир (и каждый его обитатель) обязан обеспечивать им условия для жизни. Они выкручиваются день за днем, живя настолько широко, насколько могут себе позволить, и выполняя как можно меньше работы. Чем меньше им приходится трудиться и напрягаться, как все остальные (обеспечивая себе приличный уровень жизни), тем, по их мнению, лучше. Хотя в таком отношении к жизни нет ни зла, ни жестокости, оно не обеспечивает хорошей репутации. У многих плутов сомнительное прошлое или темная репутация, которую они хотели бы оставить в тайне.

Плуты объединяют несколько качеств других игровых классов. Они могут использовать широкий набор магических предметов, оружия и доспехов.

Плуты обладают некоторыми особыми способностями, которые характерны исключительно для их группы. Плуты обычно бывают сведущими в языках и поэтому имеют процентную вероятность прочтения незнакомых текстов, на которые они наткнулись. Все они искусны в лазании и цеплянии за маленькие углубления и выступы - даже более искусны, чем отважные горцы. Они бдительны и внимательны, что дает им возможность слышать то, что другие могут пропустить мимо ушей. Наконец, плуты ловкие (и слегка вороватые), они способны показывать фокусы и красть мелкие предметы с различными шансами на успех.

У плутов есть некоторое количество особых способностей (таких, как способность шарить по карманам и определять шум), для реализации которой им предоставляется процентная вероятность успеха (она зависит от класса, уровня, показателя Ловкости и расы плута). Когда плут пытается применить особую способность, бросок процентника определяет, насколько эта попытка удалась. Если выкинутое число меньше или равно процентной вероятности удачного применения особой способности, попытка удастся. В противном случае она не удастся.

Переход плутов с уровня на уровень по мере зарабатывания пунктов жизненного опыта отражен в Таблице 25.

С 1-го по 10-ый уровень все плуты кидают один шестигранный Кубик пунктов (1d6) на уровень. После 10-го уровня плуты получают по 2 жизненных пункта на уровень и не получают больше дополнительных пунктов за высокий показатель Телосложения.

Таблица 25: Уровни жизненного опыта плута

Уровень	Вор / Бард	Кубики пунктов (d6)
1	0	1
2	1 250	2
3	2 500	3
4	5 000	4
5	10 000	5
6	20 000	6
7	40 000	7
8	70 000	8
9	110 000	9
10	160 000	10
11	220 000	10+2
12	440 000	10+4
13	660 000	10+6
14	880 000	10+8
15	1 100 000	10+10
16	1 320 000	10+12
17	1 540 000	10+14
18	1 760 000	10+16
19	1 980 000	10+18
20	2 200 000	10+20

ВОР (THIEF)

Необходимый показатель: Ловкость 9

Главная способность: Ловкость

Доступен расам: Всем

Воры встречаются во многих разновидностях, стремясь жить наиболее роскошно как можно более легким способом. В некотором отношении они представляют собой воплощение плутовства.

Профессия вора не почетна, но также и не всецело позорна. Многие знаменитые герои были более чем немного вороватыми - Рейнард Лис, Робин Гуд и Али-Баба в чем-то являются ворами. В идеале вор - это романтический герой, обуреваемый благородными стремлениями, но обладающий не слишком сильным характером. Такая личность может действительно стремиться делать добро, но постоянно не удерживается перед искушениями.

Главной способностью вора является Ловкость. Чтобы относиться к этому классу, персонаж должен иметь как минимум показатель Ловкости 9. Хотя высокие показатели других способностей

(особенно Интеллекта) желательны, они не обязательны. У вора может быть любая ориентация, кроме законно-доброй. Многие воры как минимум по одной из шкал нейтральны.

Вор с показателем Ловкости 16 и более приобретает дополнительно 10% к пунктам жизненного опыта, которые он зарабатывает.

Воры ограничены в выборе оружия. Большую часть своего времени они проводят, упражняясь в воровских умениях. Доступными для вора видами оружия являются дубинка, кинжал, дротик, самострел, нож, лассо, малый лук, праща, палаш, длинный меч, короткий меч и посох. Вор может носить кожаный доспех, клепаный кожаный доспех, набивной доспех или эльфийскую кольчугу. При ношении всякого доспеха, кроме кожаного, способности вора ухудшаются.

Чтобы определить начальные процентные вероятности успешного применения воровских способностей, следует начать с базовых величин, приведенных в Таблице 26. К этим базовым величинам прибавьте (или вычтите из них) все соответствующие модификаторы за расу, Ловкость и доспех (из Таблиц 27, 28 и 29 соответственно).

Величины, о которых шла речь в предыдущем абзаце, не отражают усилий, прилагаемых вором для совершенствования своих умений. Чтобы учесть эту дополнительную тренировку, все воры на 1-ом уровне получают 60%, которые игроки по своему усмотрению могут распределить, добавив к базовым вероятностям. При этом на каждое отдельное умение можно отпускать не более 30%. За исключением этого ограничения, игрок может распределять проценты так, как захочет.

Каждый раз, когда вор переходит на новый уровень жизненного опыта, игрок получает для распределения еще 30%. На каждое отдельное умение можно отпускать не более 15% на каждом уровне, и ни одна вероятность не может превысить 95% с учетом всех модификаторов за Ловкость, расу и доспех. Иногда Мастер может установить, что некоторую часть приобретенных процентов следует добавить к вероятности успешного применения какого-либо умения в процессе приключения.

Таблица 26: Базовые вероятности успешного применения воровских умений

Умение	Базовая вероятность
Шарить по карманам	15%
Отпирать замки	10%
Находить и обезвреживать ловушки	5%
Бесшумно двигаться	10%
Укрываться в тени	5%
Определять шум	15%
Карабкаться по стенам	60%
Читать на незнакомых языках	0%

Получив базовые вероятности, персонажи-полулюди и персонажи с высоким или низким показателем Ловкости модифицируют эти величины. Иногда оказывается, что после модификации у персонажа получаются отрицательные вероятности. В этом случае, прежде чем применять умение, игрок должен потратить проценты, чтобы поднять вероятность его успешного применения как минимум до 1%. (Просто представители некоторых рас не мастера в определенных областях.)

Колонка “Без доспехов” Таблицы 29 относится к персонажам, носящим *защитные поручи* или плащ без крупной или тяжелой защитной одежды.

Таблица 27: Расовые модификаторы воровских умений

Умение	Карлик	Эльф	Полуэльф	Гном	Хоббит
Шарить по карманам	-	+5%	+10%	-	+5%
Отпирать замки	+10%	-5%	-	+5%	+5%
Находить и обезвреживать ловушки	+15%	-	-	+10%	+5%
Бесшумно двигаться	-	+5%	-	+5%	+10%
Укрываться в тени	-	+10%	+5%	+5%	+15%
Определять шум	-	+5%	-	+10%	+5%
Карабкаться по стенам	-10%	-	-	-15%	-15%
Читать на незнакомых языках	-5%	-	-	-	-5%

Таблица 28:

Модификаторы воровских умений в зависимости от показателя Ловкости

Показатель Ловкости	Шарить по карманам	Отпирать замки	Находить и обезвреживать ловушки	Бесшумно двигаться	Укрываться в тени
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Таблица 29: Модификаторы воровских умений в зависимости от доспехов

Умение	Без доспехов	Эльфийская кольчуга	Набивной, сыромятный доспех или клепаная кожа	Кольчуга* или кольчатый доспех*
Шарить по карманам	+5%	-20%	-30%	-25%
Отпирать замки	-	-5%	-10%	-10%
Находить и обезвреживать ловушки	-	-5%	-10%	-10%
Бесшумно двигаться	+10%	-10%	-20%	-15%
Укрываться в тени	+5%	-10%	-20%	-15%
Определять шум	-	-5%	-10%	-5%
Карабкаться по стенам	+10%	-20%	-30%	-25%

* Только барды могут носить не эльфийскую кольчугу, применяя воровские умения.

Описание умений

Умение шарить по карманам: Вор применяет это умение, извлекая мелкие предметы из чужих карманов, рукавов, поясов, сумок и т. д., пряча в руке предметы (типа ключей) и просто проявляя ловкость рук.

Неудачная попытка означает, что вор не достал предмета, но не означает, что его заметили. Чтобы определить, заметила ли жертва вора, вычитите ее утроенный уровень жизненного опыта из 100. Если выкинутое вором на процентнике число больше или равно этой разности, попытка обшаривания карманов была замечена. Например, жертва нулевого уровня замечает вора только в том случае, если выкинуто 00 (100), а персонаж 13-го уровня замечает вора, если выкинуто 61 или больше. В некоторых случаях попытка обшаривания карманов может одновременно увенчаться успехом и быть замеченной.

Если Мастер пожелает, он может установить, что вор более высокого уровня, чем его жертва, имеет меньше шансов быть пойманным за руку. Вероятность того, что жертва замечает попытку обокрасть ее, можно модифицировать путем вычитания уровня жертвы из уровня вора и последующего добавления этого числа к процентной вероятности того, что вор будет замечен. Например, Рагнар, вор 15-го уровня, пытается обчистить карман Горация, воина 9-го уровня. В обычной ситуации Рагнар был замечен, если бы выкинутая им проверка вероятности удачного обшаривания карманов была равна 73 или больше ($100 - (3 \times 9) = 73$). С учетом дополнительного правила, так как Рагнар на шесть уровней выше, чем Гораций, это число следует увеличить до 79 ($73 + 6 = 79$). Этот модификатор играет роль только в том случае, если уровень вора выше уровня его жертвы.

Вор может пытаться обшарить чьи-либо карманы столько раз, сколько захочет. Ни успех, ни провал обшаривания не мешает очередным попыткам, но этому может помешать поимка вора за руку.

Умение отпирать замки: Вор может пытаться отпирать всяческие замки, секретные врезные замки (если таковые есть), а также разгадывать замки-головоломки (замки со сдвижными кессонами, скрытыми размыканиями и потайными скважинами). Для открывания всяческого замка требуются отмычки. При использовании стандартных воровских отмычек обеспечивается нормальная вероятность успеха. При использовании импровизированных отмычек (таких, как кусочек проволоки, тонкий кинжал, прутик и др.) шансы персонажа на успех уменьшаются. Мастер устанавливает отрицательный модификатор в соответствии с ситуацией; он может колебаться от -5% в случае импровизированной, но подходящей отмычки до -60% в случае неудобного и неподходящего предмета (например, ветки). Количество времени, необходимое для отпирания замка, составляет 1d10 раундов. Вор может пытаться отпереть один и тот же замок только один раз на уровень жизненного опыта. Если попытка не удастся, замок оказывается попросту слишком сложным для персонажа до тех пор, пока он не научится лучше отпирать замки (не перейдет на следующий уровень).

Умение находить и обезвреживать ловушки: Вор обучен обнаруживать небольшие ловушки и системы сигнализации. К ним относятся отравленные иглы, смертоносные газы и сигнальные колокольчики. Это умение не помогает обнаруживать падающие потолки, сдвигающиеся стены и прочие большие механические ловушки.

Чтобы найти ловушку, вор должен иметь возможность потрогать и внимательно осмотреть подозрительный объект. Как правило, Мастер кидает кубик, чтобы определить, нашел ли вор ловушку. Если Мастер говорит: "Ты не нашел никаких ловушек", игрок имеет право думать, значит ли это, что здесь нет ловушек, или что ловушки есть, но он их не разглядел. Если вор обнаружил ловушку, он узнает ее общий принцип, но не точные свойства. Вор может проверять какой-либо предмет на наличие ловушек один раз на каждом уровне жизненного опыта. Поиск ловушки занимает 1d10 раундов.

Когда ловушка найдена, вор может попробовать обезвредить или разрядить ее. Это также занимает 1d10 раундов. Если результат на кубике свидетельствует об успехе, ловушка обезврежена. Если кубик показывает неудачу, ловушка не подвластна умению вора. Когда он перейдет на следующий уровень жизненного опыта, он может попытаться снова разрядить эту ловушку. Если результат на кубике равен 96-100, вор случайно активизирует ловушку и подвергается всем ее последствиям. Иногда (особенно когда процентная вероятность успеха мала), вор решает сознательно привести ловушку в действие, а не подвергаться ее неприятным последствиям, если она работает не совсем так, как вор полагает, и он активизирует ее, сам находясь в безопасном месте.

Это умение гораздо менее полезно при обращении с магическими или невидимыми ловушками. Воры могут пытаться устранять такие ловушки, но их вероятность успеха при этом составляет половину от обычной процентной вероятности.

Умение бесшумно двигаться: Вор может пытаться бесшумно двигаться в любое время, когда игрок просто сообщает, что он собирается так сделать. При бесшумном движении норма передвижения вора уменьшается до $\frac{1}{3}$ от обычной. Мастер кидает процентник, чтобы определить, получается ли у вора двигаться тихо (сам вор всегда думает, что его не слышно). Успешное бесшумное передвижение увеличивает вероятность того, что вору удастся ошарашить жертву, избежать своего обнаружения или переместиться в удобную позицию для удара врага в спину. Очевидно, что вор, движущийся бесшумно, но явно в поле зрения своих врагов, попусту теряет время.

Умение укрываться в тени: Вор может пытаться спрятаться в тени или в любом другом типе укрытия - в кустах, за занавесками, в щелях и др. Вор может спрятаться таким образом только тогда, когда никто на него не смотрит; он остается незаметным только до тех пор, пока он фактически неподвижен. (Вор может совершать мелкие, медленные, осторожные движения: вытащить оружие, откупорить фляжку и др.) Вор не может укрываться в тени, если, например, за ним наблюдает стражник - независимо от результата на кубике, стражнику известно местонахождение вора. Однако может удалиться попытка скрыться от наблюдателя, вовлеченного в битву, так как внимание врага сосредоточено на другом. Мастер кидает кубик и держит результат в секрете, а вор всегда думает, что он спрятался.

Укрываться в тени нельзя в полной темноте, так как этот талант заключается как в обмане глаза, так в нахождении действительно надежного укрытия. Однако спрятавшиеся персонажи одинаково незаметны и тем, кто обладает инфравидением, и тем, кто им не обладает. Заклинания,

магические предметы и особые способности, которые обнаруживают невидимые объекты, могут раскрыть местонахождение спрятавшегося вора.

Умение определять шум: Хороший вор обращает внимание на каждую деталь, неважно, насколько малую, включая слабые звуки, которые остальные пропускают мимо ушей. Его способность слышать незначительные звуки (за тяжелыми дверями, в глубине длинных коридоров и т. д.) развита намного лучше, чем у других персонажей. Слышание не происходит автоматически; в течение одного раунда вор должен находиться в покое и сосредоточиваться на том, что он пытается расслышать. В непосредственной близости от него должно быть тихо, и ему нужно снять шлем или шапку. Звуки, проникающие сквозь двери и другие преграды, в лучшем случае неясны.

Умение карабкаться по стенам: Хотя взбираться по горным утесам и крутым склонам может любой, вор значительно превосходит остальных в этом умении. Он не только может удачно вскарабкаться с большей вероятностью, чем другие персонажи, он также может карабкаться по большинству поверхностей без подручных средств, веревок или приспособлений. Только вор может карабкаться по гладким и очень гладким поверхностям без альпинистского снаряжения. Разумеется, в процессе карабкания вор весьма стеснен в своих действиях - он не может сражаться или эффективно защищаться.

Умение читать на незнакомых языках: Воры часто без необходимости узнают разрозненные клочки информации. Отсюда происходит способность читать надписи на различных языках, особенно если эти надписи содержатся на картах сокровищ, документах, секретных записях и тому подобных источниках. К 4-му уровню вор овладевает достаточным умением обращаться с языками настолько, что у него есть шансы прочесть большинство немагических записей. Эта способность естественным образом улучшается с приобретением жизненного опыта. Однако ваш Мастер может постановить, что некоторые языки (те, с которыми персонаж никогда раньше не встречался) недоступны пониманию вора.

Бросок кубика для прочтения текста на незнакомом языке должен совершаться каждый раз, когда персонаж пытается прочесть текст (а не один раз на язык). Успешный бросок означает, что вор разгадал смысл надписи. Степень его понимания текста приблизительно равна его процентной вероятности успешного прочтения: 20-процентная вероятность означает, что если вор вообще разобрал текст, он понял около 20% смысла. Для другого документа на том же языке требуется новый бросок кубика (возможно, он содержит другие слова). Не нужно делать заметок о том, тексты на каких языках вор прочел в прошлом, так как каждый документ изучается отдельно.

Для одного и того же текста можно совершать только один бросок проверки вероятности успешного прочтения на каждом уровне жизненного опыта. Если этот бросок провален, вор может попытаться снова прочитать этот текст после перехода на следующий уровень жизненного опыта.

Если персонаж умеет читать на данном языке из-за того, что он выделил для этого область умений, для прочтения текстов на этом языке бросок кубика не нужен.

Воры обладают другими способностями, не указанными в Таблице 26.

Удар в спину: Воры не сильны в ближнем бою лицом к лицу, но они мастера ножа в спину. Атакуя кого либо сзади, ошарашив при этом, вор может улучшить свои шансы на успешный удар (положительный модификатор +4 к броску атаки за удар сзади, а у противника отменяются все модификаторы Класса защиты за щит и Ловкость) и значительно увеличить размер вреда, наносимого в результате удара.

Чтобы использовать эту способность, вор должен находиться позади жертвы, а жертва не должна подозревать, что вор собирается атаковать ее. Если жертва видит вора, слышит его приближение со стороны, недоступной для обозрения, или предупреждена кем-либо, ее не удастся ошарашить, и удар в спину рассматривается как обычная атака (хотя учитывается модификатор за атаку сзади). Противники в битве будут часто замечать вора, пытающегося маневрировать у них за спиной: первое правило битвы - никогда не поворачиваться спиной к врагу! Однако кто-то, кто не ожидает удара (например, друг или союзник), может быть застигнут врасплох и ошарашен, даже если он знает, что вор находится позади него.

Наносимый вред умножается на множитель, указанный в Таблице 30, до того, как прибавляются модификаторы за Силу или специфические свойства оружия.

На удар в спину накладываются некоторые ограничения. Во-первых, множитель вреда влияет только на первый удар, нанесенный вором, даже если возможно несколько атак. Как только нанесен этот первый удар, первоначальный эффект ошарашивания пропадает. Во-вторых, вор может применять это умение по отношению не к любому существу. Жертва должна быть гуманоидом. Часть умения происходит от знания того, в какое место нужно ударять. Вор может ударить в спину людоеда, но у него не получится то же самое с глазуном. У жертвы должна быть

однозначная спина (чего нет у слизняков, студней, липней и подобных существ). Наконец, вор должен быть в состоянии достать до намеченной цели. Чтобы ударить в спину великана, вор должен стоять на уступе или на балконе. Нанесение удара великану снизу в лодыжку, скорее всего, не будет слишком эффективным.

Таблица 30: Множители вреда при ударе в спину

Уровень вора	Множитель вреда
1-4	Ч2
5-8	Ч3
9-12	Ч4
13 и выше	Ч5

Людоед движется по коридору, взглядываясь в темноту вокруг. Он не замечает неясные очертания вора Рагнара, спрятавшегося в нише. Проскальзывая в коридор, Рагнар крадет за монстром. Когда он собирается нанести смертельный удар, у него из-под ноги выскальзывает камень. Волосатые уши людоеда настораживаются. Монстр разворачивается, похоронив надежды Рагнара на удар в спину и на остаток своих дней. Если бы Рагнар совершил удачный бросок проверки умения бесшумно двигаться, он смог бы атаковать людоеда с положительным модификатором +4 к броску атаки и причинил бы вред в пять раз больше обычного (так как он 15-го уровня).

Воровской жаргон: Воровской жаргон - это особая форма общения, известная всем ворами и их объединениям. Жаргон не является ярко выраженным языком; он состоит из сленговых выражений и элементарных понятий, которые могут быть введены в любой язык. Словарный запас воровского жаргона делает его пригодным только для обсуждения тем, которые интересуют воров: награбленная добыча, легко доступные цели, взлом и проникновение, грабительские нападения, мошенничество и подобные вещи. Однако это не язык. Два вора не могут общаться на воровском жаргоне, если они не знают Всеобщего языка. Но жаргон полезен для распознавания собратьев по разбою и мошенничеству, для чего достаточно вставить несколько словечек из этого лексикона в нормальную речь.

Понятие воровского жаргона историческое (возможно, в той или иной форме жаргон используется до сих пор), хотя в AD&D он имеет исторически неправдоподобно большую основу. Для тех, кто хочет знать больше об этом предмете, несколько часов исследований в крупной библиотеке могут раскрыть настоящие примеры старого жаргона.

Использование свитков: С 10-го уровня вор приобретает способность применять свитки волшебников и жрецов. Однако степень его понимания магических текстов далека от максимальной. Вор с вероятностью 25% может прочесть свиток неправильно и получить от заклинания обратный эффект. Это почти всегда отрицательно сказывается на воре и его компании. Возникающий при этом эффект может быть таким простым, как неожиданное сотворение обратной версии данного заклинания, и таким сложным, как в случае ошибки со свитком *шарогня*, когда возникает шар пламени, центрированный на воре вместо его намеченной жертвы. Конкретный эффект зависит от Мастера (это то, от чего Мастера получают удовольствие, так что ожидайте неожиданного!).

Воры не строят замков или крепостей в обычном смысле. Вместо этого они предпочитают небольшие, укрепленные строения, особенно если истинное предназначение такого строения можно легко замаскировать. Вор может, например, построить хорошо защищенный притон в большом городе под вывеской дешевой таверны или старого магазина. Разумеется, истинная сущность этого заведения будет держаться в строжайшем секрете! Воры почти всегда организуют свои заведения в городах или вблизи от них, так как там их дело приносит наибольшую выгоду.

Это, конечно, предполагает, что вор заинтересован в контроле над группой воров за пределами своей цитадели. Однако не у всех воров в душе воровство. Если персонаж посвятил свою жизнь таким аспектам воровской деятельности, как разведывание, смекалка и разгадывание сложных замков и ловушек, он может организовать заведение принципиально иного рода, заполненное необычными и интересными предметами, собранными в течение его приключенческой жизни. Как всякое жилище вора, оно должно сливаться с окружающей обстановкой. В конце концов, разведчик никогда не рекламирует свое местонахождение. Это помещение может представлять из себя громадный лабиринт из комнат, тайных проходов, движущихся залов и таинственного убранства, собранного со всего света.

Когда вор достигает 10-го уровня, его репутация такова, что он может привлекать последователей - или банду мошенников и негодяев, или отряд разведчиков, жаждущих учиться у прославленного наставника. Вор привлекает 4d6 таких последователей. Они в целом верны ему, но мудрый вор всегда подозрителен по отношению к своим товарищам. Для определения вида и уровня таких последователей можно использовать Таблицу 31, но Мастер может сам выбрать последователей в соответствии со своим модулем.

Таблица 31: Последователи вора

Результат на 1d100	Последователь	Возможный уровень
01-03	Карлик - воин / вор	1-4
04-08	Карлик - вор	1-6
09-13	Эльф - вор	1-6
14-15	Эльф - вор / воин / маг	1-3
16-18	Эльф вор / маг	1-4
19-24	Гном - вор	1-6
25-27	Гном - вор / воин	1-4
28-30	Гном - вор / иллюзионист	1-4
31-35	Полуэльф - вор	1-6
36-38	Полуэльф - вор / воин	1-4
39-41	Полуэльф - вор / воин / маг	1-3
42-46	Хоббит - вор	1-8
47-50	Хоббит - вор / воин	1-6
51-98	Человек - вор	1-8
99	Человек двойного класса - вор / ?	1-8 / 1-4
00	Другое (по выбору Мастера)	-

Воры склонны ревниво охранять свою территорию. Если более одного вора начинают работать в одной и той же области, это обычно приводит к войне. Эта война продолжается до тех пор, пока одна сторона не будет полностью уничтожена или не перенесет свою деятельность куда-нибудь в другое место.

БАРД (*BARD*)

Необходимые показатели: Ловкость 12
Интеллект 13
Обаяние 15

Главные способности: Ловкость, Обаяние

Доступен расам: Человек, полуэльф

Бард - это дополнительный класс персонажей, который можно использовать, если разрешит ваш Мастер. Он совершает свой жизненный путь благодаря своему обаянию, таланту и уму. У хорошего барда должен быть бойкий язык, легкое сердце и быстрые ноги (если все остальное не помогает).

В точном историческом значении термин "бард" применим только к определенным группам кельтских поэтов, которые пели историю своих племен в длинных, речитативных поэмах. Эти барды, обитавшие преимущественно в Ирландии, Уэльсе и Шотландии, выполняли в своем обществе много важных функций. Они были кладезью истории племени, разносчиками новостей, гонцами и даже послами к другим племенам. Однако в AD&D бард - более обобщенный персонаж. Исторические и легендарные примеры представителей этого класса - Алан-а-Дейл, Билл Скарлет, Баян и даже Гомер. На самом деле, в любой культуре присутствует свой сказочник или поэт, называется ли он бардом, скальдом, фили, менестрелем или как-нибудь иначе.

Чтобы стать бардом, персонаж должен иметь показатель Ловкости 12 или более, показатель Интеллекта 13 или более и показатель Обаяния 15 или более. Главными способностями являются Ловкость и Обаяние. Бард может быть законной, нейтральной, хаотичной, доброй или злой ориентации, но всегда должен быть по одной из шкал нейтральным. Только сохраняя некоторую отстраненность, бард может успешно выполнять свою роль.

Бард по своей природе склонен учиться большому количеству различных умений. Он берется за все, но не становится специалистом ни в чем. Хотя он сражается как плут, он может

использовать любое оружие. Он может носить любые доспехи до кольчуги включительно, но не может пользоваться щитом.

Все барды являются искусными певцами, исполнителями или вокалистами и владеют музыкальным инструментом по выбору игрока (желательно таким, который легко переносить). Если используется система умений, можно овладеть дополнительными инструментами - бард может научиться игре на двух инструментах на каждую затраченную область умений.

В своих странствиях бард также ухитряется овладеть некоторыми заклинаниями, характерными для волшебников. Так же, как у волшебника, от показателя Интеллекта барда зависит количество заклинаний, которыми он может владеть, и вероятность изучения каждого конкретного заклинания. Бард хранит их в своей книге заклинаний, придерживаясь всех ограничений на заучивание и сотворение заклинаний так же, как волшебник, особенно в отношении невозможности творить заклинания в доспехах. Поэтому бард склонен скорее применять свои заклинания для того, чтобы развлекать народ и производить впечатление, а не для того, чтобы сражаться.

Так как барды, в отличие от полноценных волшебников, являются дилетантами, они приобретают заклинания в большинстве случаев спонтанно и случайно. Ни при каких условиях бард не может специализироваться на одной школе магии. У начинающих бардов нет набора заклинаний. Бард 2-го уровня имеет от 1 до 4 заклинаний, выбранных либо случайным образом, либо по усмотрению Мастера. (Все же требуется кинуть проверку вероятности изучения заклинания, чтобы определить, сможет ли бард овладеть этим заклинанием.) Бард не обязательно должен владеть заклинанием *волшебного чтения*, так как этого не требуется, чтобы читать записи в книге заклинаний. Бард может заносить в свою книгу новые заклинания по мере того, как он находит их, но он не приобретает новых заклинаний автоматически при переходе с уровня на уровень. Все заклинания помимо тех, с которыми бард начинает, он находит в процессе приключений. Уровень магии барда равен его текущему уровню.

Таблица 32: Прогрессия заклинаний барда

Уровень барда	Уровни заклинаний					6
	1	2	3	4	5	
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Однако главная сила барда - не в сражениях и заклинаниях. К сфере его деятельности относятся взаимоотношения и общение с другими. На этом основании бард обладает некоторыми особыми умениями. Базовые вероятности удачного применения каждого умения указаны в Таблице 33. Эти базовые вероятности нужно модифицировать в соответствии с расой и показателем Ловкости барда, как указано в описании класса вора. После того, как все модификации сделаны, игрок должен распределить (по своему выбору) 20 дополнительных процентов по различным вероятностям. После этого каждый раз, когда персонаж-бард переходит на новый уровень, он получает для распределения 15 дополнительных процентов.

Таблица 33: **Особые умения барда**

Карабкаться по стенам	Определять шум	Шарить по карманам	Читать на незнакомых языках
50%	20%	10%	5%

Процентные вероятности успешного применения умений барда модифицируются в соответствии с доспехами и ситуацией так же, как у вора.

Умение карабкаться по стенам позволяет барду лазать по почти отвесным поверхностям без помощи снаряжения, точно так же, как вор.

Умение определять шум увеличивает шансы барда различать и понимать звуки. Он может подслушать обрывки разговора по другую сторону от двери или различить звук от кого-либо, подкрадывающегося к компании. Чтобы применять это умение, бард должен быть без шлема и сосредоточиваться в течение одного раунда (одной минуты). В течение этого времени остальные члены компании должны соблюдать тишину. Мастер тайно кидает процентник и сообщает игроку о результатах.

Умение шарить по карманам дает барду возможность не только вытаскивать небольшие кошельки, бумажники, ключи и тому подобное, но и устраивать небольшие представления ловкости рук (что полезно для развлечения толпы). Остальную информацию об умении шарить по карманам (и о вероятности того, что ваш персонаж будет пойман за руку) можно найти в описании класса вора.

Умение читать на незнакомых языках - это важная способность, так как слова являются для бардов хлебом насущным. Бард иногда может читать тексты на неизвестных ему языках, опираясь на слова и выражения, которые он почерпнул в своих странствиях и приключениях. В колонке "Читать на незнакомых языках" определяется базовая процентная вероятность разгадывания иностранного наречия. Эта величина также определяет степень понимания текста в случае успеха. Мастер может решить, что язык слишком редкий или сложный, особенно если бард раньше никогда с ним не встречался, и тогда попытка понять его не увенчается успехом. С другой стороны, барду не следует бросать кубик при попытке прочесть текст на языке, в котором он разбирается. В этом случае успех предполагается автоматически.

Бард также умеет влиять на реакцию групп неигровых персонажей. Выступая перед группой, которая не атакует (и не собирается вот-вот атаковать), бард может попытаться изменить настроение слушателей. Он может смягчить их темперамент или раззадорить их. Выбирается тот способ, который больше всего подходит к данной ситуации - пламенная речь, набор шуток, грустная история, красивая скрипичная мелодия, знакомый лютневый мотив или героическая песня древней родины. Каждый слушатель в группе должен кинуть спас-бросок от парализации (если толпа велика, следует кидать спас-броски за отдельные группы с учетом среднего количества Кубиков пунктов). К результату на кубике добавляется отрицательный модификатор -1 за каждые три уровня жизненного опыта барда (округляется до меньшего целого числа). Если спас-бросок провален, реакция группы сдвигается на одну позицию (см. раздел "Реакции" в "Руководстве Мастера"), в сторону как дружелюбного, так и враждебного отношения по выбору игрока. У тех, кто успешно выкинул спас-бросок, реакция сдвигается на одну категорию в противоположную сторону.

Свелл Великолепный был схвачен отрядом разбойников и доставлен в их лагерь. Хотя они и не собираются убивать его на месте, любому дураку ясно, что его будущее может оказаться огорчительно коротким. В отчаянии Свелл начинает закрывать шуточную историю о герцоге Пустоголовом и его неуклюжих воинах. Эта история всегда воспринималась крестьянами на ура, и Свелл считает, что стоит попытаться здесь. У большинства бандитов 1 Кубик пунктов, но несколько предводителей высоких уровней поднимают средний уровень до третьего. Свелл всего лишь второго уровня, поэтому к спас-броску разбойников не добавляется модификатора. Кидается спас-бросок, и отряд его проваливает (Свелл имеет успех!). Головорезы находят его историю занятной. Их реакция изменяется с враждебной на нейтральную. Бандиты решают не убивать Свелла, а оставить его при себе, под конвоем, чтобы он развлекал их. Если бы спас-бросок был выкинут успешно, бандиты были бы возмущены историей (может быть, некоторые из них служили герцогу Пустоголовому), и их реакция сдвинулась бы с враждебной до нетерпимой. Они, скорее всего, расправились бы со Свеллом немедленно.

Эта способность не работает во время битвы; она эффективна только тогда, когда у аудитории есть время послушать. Если бы Свелл пытался поведать свою историю, когда бандиты нападали на его отряд, бандиты, скорее всего, решили бы, что Свелл - глупец, и продолжили бы свое дело. Кроме того, форма представления должна соответствовать аудитории. Свелл может

попытаться успокоить (или взбесить) медведя с помощью музыки, но он не завоюет успеха, рассказывая анекдоты оркам, если он не говорит на их языке.

Музыка, поэзия и истории барда могут также воодушевлять и ободрять друзей и соратников. Если известна точная природа надвигающейся угрозы, бард может героически воодушевить своих друзей (увечивая их в словах и песнях), что придает положительный модификатор либо +1 к броску атаки, либо +1 к спас-броскам, либо +2 к боевому духу тех, кто участвует в битве (особенно полезно в больших сражениях). Бард должен потратить как минимум три полных раунда на пение или декламацию до того, как начнется битва. Его воодушевление подействует на тех, кто находится в радиусе 10 футов (3 м) на уровень жизненного опыта барда.

Эффект длится в течение 1 раунда на уровень барда. Когда эффект прекращается, его можно обновить, если те, на кого он распространялся, еще сражаются. Кроме того, бард может снова воодушевить отряды, которые ретировались с поля боя. Допустим, отряд солдат, воодушевленный Свеллом, ринулся в битву. После ожесточенной схватки отряд отступил, и враг не стал его преследовать. Свелл, видя своих соратников упавшими духом и удрученными, снова пробуждает их волю к борьбе. Ободрившись, отряд снова рвется в бой с поднятым духом.

Барды также способны противостоять эффектам песен и стихов, применяемых в качестве магических атак. Персонажи в радиусе 30 футов (10 м) от барда устойчивы перед такой атакой до тех пор, пока бард поет песню (или декламирует поэму) противоположного содержания. Занимаясь этим, бард не может совершать никаких других действий, кроме медленной ходьбы. Если при этом ему будет нанесен удар, или он провалит спас-бросок, все его усилия проходят впустую. Успех барда определяется его спас-броском от заклинания. При успешном спас-броске атака не проходит, при провале спас-броска она имеет свой обычный эффект (каждый, на кого подействовала атака, кидает спас-бросок, получает обычный вред и т. д.). Бард может использовать эту способность один раз на столкновение или битву. Эта способность не влияет на вербальные компоненты заклинания или командные слова; она эффективна против заклинаний, которые включают в себя разъяснения, приказы или советы.

Наконец, в своих странствиях и приключениях барды узнают понемногу обо всем. Поэтому все барды умеют читать и писать на своем родном языке (если существует письменность), и все знают местную историю (без использования областей, если применяется система умений). При этом барды могут с вероятностью 5% на уровень жизненного опыта распознать основные функции и принципы любого магического предмета. Барду не обязательно нужно держать предмет в руках, но он должен иметь возможность тщательно его изучить. Даже если это удастся, выявляется только общий смысл предмета, а не его точное назначение.

Так как Свелл Великолепный 2-го уровня, он может с вероятностью 10% узнать что-либо о магическом мече +1. Если его изыскания увенчаются успехом, он сможет узнать, не проклят ли меч и имеет ли он ориентацию. ("Этим мечом сражался злой воитель Лурдас. Я бы на вашем месте его не трогал!") Эта способность не дает Свеллу возможности выявить конкретные свойства меча, а только позволяет вспомнить его историю и биографию. У него не возникает идей о связанных с мечом модификаторах или каких-либо особых магических возможностях, за исключением того, что можно почерпнуть из легенд.

Являясь в чем-то воителем, бард может по достижении 9-го уровня построить крепость и привлекать последователей. Бард привлекает к себе на службу 10d6 солдат нулевого уровня. Они приходят в течение некоторого промежутка времени, но их количество не возобновляется автоматически при потерях в битве. Разумеется, бард может построить крепость в любое время, но последователи не появляются до тех пор, пока он не достигнет 9-го уровня.

По достижении 10-го уровня бард может пытаться применять магические предметы письменной природы - свитки, книги и др. Однако степень его понимания магии не максимальна (хотя и выше, чем у вора), так что существует вероятность 15% того, что тот или иной письменный предмет, используемый им, будет прочитан некорректно. Если это произойдет, магия сработает с эффектом, противоположным предполагаемому, что обычно вредоносно для барда и его друзей. Мастер сообщает вам о том, что случилось с вашим персонажем, в зависимости от ситуации и конкретного магического предмета. Результат может быть неприятным, смертельным или приводящим к затруднениям. (От установления этого результата Мастер получает удовольствие!)

ПЕРСОНАЖИ ДВОЙНОГО И СМЕШАННОГО КЛАССА

Персонаж смешанного класса развивается в двух или более классах одновременно. Его жизненный опыт делится поровну между всеми классами. Доступные сочетания классов зависят от расы. Персонаж может пользоваться возможностями всех своих классов в любое время лишь с некоторыми ограничениями. Персонажем смешанного класса может быть только не человек.

Персонаж двойного класса - это тот, кто начинает с одного класса, продвигается до некоторого уровня, а затем меняет свой класс на другой и начинает снова. Персонаж сохраняет преимущества и способности прежнего класса, но больше не зарабатывает жизненного опыта за их использование. Существуют некоторые ограничения на совмещение возможностей двух классов, но, если персонаж удовлетворяет минимальным показателям способностей и требованиям ориентации, ограничений на допустимые сочетания классов нет. Персонажами двойного класса могут быть только люди.

Сочетания смешанных классов

Ниже перечислены все стандартные получеловеческие расы вместе с доступными им сочетаниями смешанных классов. Обратите внимание, что используются названия классов, а не групп!

Карлик Воин / вор Воин / священник	Полуэльф Воин / священник* Воин / вор Воин / маг Священник / следопыт Священник* / маг Вор / маг Воин / маг / священник* Воин / маг / вор	Гном Воин / священник Воин / иллюзионист Воин / вор Священник / иллюзионист Священник / вор Иллюзионист / вор
Эльф Воин / маг Воин / вор Маг / вор		
Хоббит Воин / вор	* или друид	

Как установлено выше, волшебники-специалисты не могут относиться к смешанному классу (гномы-иллюзионисты являются единственным исключением из этого правила). Необходимость посвящать себя отдельному роду деятельности мешает волшебникам-специалистам разбрасываться на другие классы. Жрецы особых вер могут в некоторых случаях относиться к смешанному классу, но это будет зависеть от природы веры и правил, установленных Мастером.

Преимущества и ограничения смешанного класса

Персонаж смешанного класса всегда использует наиболее предпочтительные боевые характеристики и спас-броски от всех своих классов.

Жизненные пункты персонажа определяются как среднее из всех кинутых им Кубиков пунктов. Когда вначале создается персонаж, игрок накидывает жизненные пункты для каждого класса отдельно, складывает их вместе и затем делит на количество кинутых кубиков (округляя дроби до меньшего целого). Затем к жизненным пунктам персонажа прибавляются дополнительные пункты за Телосложение. Если по одному из своих классов персонаж является воином, а его показатель телосложения равен 17 или 18, он добавляет за свое Телосложение +3 или +4 дополнительных пунктов, что разрешено только воителям (вместо максимальных +2, допустимых для остальных классов персонажей).

Впоследствии персонаж, вероятно, будет получать новые уровни в различных классах не одновременно. Когда это происходит, следует кинуть соответствующий Кубик пунктов и разделить результат на количество классов персонажа (дроби округляются до меньшего целого, но Кубик пунктов никогда не дает меньше 1 жизненного пункта). Дополнительные пункты за Телосложение персонажа распределяются поровну между его классами; так, воин / маг получает половину этих пунктов, когда он переходит на новый уровень как воин, а остальную половину - когда переходит на новый уровень как маг. Воин / маг / вор получает $\frac{1}{3}$ дополнительных пунктов, когда он переходит на новый уровень как воин, $\frac{1}{3}$ - как маг и $\frac{1}{3}$ - как вор.

Если используется система умений, персонаж начинает с наибольшим среди всех его классов количеством областей умений. После этого он получает новые области умений с наибольшей из возможных скоростей. Чтобы определить начальные средства персонажа, требуется кидать кубики в соответствии с наиболее щедрым из его классов.

Персонаж Руперта, Моррисон Многоликий, является полуэльфом - воином / магом / вором. На первом уровне Руперт кидает три кубика для определения жизненных пунктов: 1d10 (воин), 1d6 (вор) и 1d4 (маг). Получаются результаты 6, 5 и 2. Их сумма (13) делится на 3 и округляется вниз до 4 ($13/3 = 4\frac{1}{3} \approx 4$). Моррисон начинает игру с 4 жизненными пунктами. Позже Моррисон достигает 2-го уровня как вор раньше, чем он достигает 2-го уровня как воин или

маг. Руперт кидает 1d6 для дополнительных жизненных пунктов, и результат составляет 4. Он делит это число на 3 (так как у него 3 класса) и округляет вниз. Когда Моррисон становится вором 2-го уровня, он получает 1 дополнительный жизненный пункт. Ему еще предстоит кидать 1d10 и 1d4, деля результаты на 3, когда он достигнет 2-го уровня как воин и как маг соответственно.

Персонажи смешанного класса могут пользоваться возможностями различных классов со следующими ограничениями:

Воитель: Воитель смешанного класса может применять свои способности без ограничений. Способности воителя образуют базу для других игровых классов.

Жрец: Независимо от остальных классов, жрец смешанного класса обязан придерживаться ограничений на оружие, накладываемых его верой. Например, воин / священник может пользоваться только ударным оружием (но обладает боевыми характеристиками воина). Он сохраняет все свои обычные способности жреца.

Волшебник: Волшебник смешанного класса может свободно сочетать способности волшебника с любым из допустимых классов, хотя ношение доспехов ограничено. Эльф, облаченный в эльфийскую кольчугу, может творить заклинания в этих доспехах, так как магия заключена в природе эльфов. Однако эльфийские кольчуги крайне редки, и их нельзя купить. Такую кольчугу можно получить в подарок, найти или отвоевать.

Вор: Вор смешанного класса не может пользоваться никакими воровскими умениями, кроме отпирания замков и определения шума, если он носит доспех, обычно не допустимый для воров. Чтобы отпирать замки, вор должен снять перчатки, а чтобы определять шум - снять шлем.

Преимущества и ограничения двойного класса

Персонажами двойного класса могут быть только люди. Чтобы относиться к двойному классу, персонаж должен иметь показатели главных способностей своего прежнего класса 15 или более, а показатели главных способностей того класса, в который он переходит - 17 или более. В начале приключенческой жизни персонаж выбирает один класс. До перехода в другой класс персонаж может продвинуться в этом классе на столько уровней, сколько пожелает; не существует предельного уровня, после которого персонаж не может менять класс. Однако перед переходом в другой класс он должен получить как минимум 2-ой уровень в своем прежнем классе. Не существует предела и количеству классов, которые персонаж может менять, если только у него подходящие показатели способностей, и он хочет сменить класс. (Однако для некоторых классов характерны ограничения на ориентацию, и персонаж должен удовлетворять этим ограничениям).

В любой момент после достижения 2-го уровня персонаж-человек может перейти в новый класс при условии, что показатели его главных для нового класса способностей составляют 17 и выше. После перехода в новый класс персонаж больше не зарабатывает пунктов жизненного опыта в предыдущем классе и не переходит в нем с уровня на уровень. Он также не может вернуться к своему прежнему классу, надеясь возобновить свое совершенствование в нем с того места, на котором остановился. Когда он оставляет какой-либо класс, он прекращает свое развитие в нем. Вместо этого он начинает развиваться в новом классе, на 1-ом уровне, с 0 пунктов жизненного опыта, но он сохраняет свои предыдущие Кубики пунктов и количество жизненных пунктов. Он приобретает способности нового класса и должен придерживаться всех его ограничений. Его показатели способностей никак не увеличиваются и не уменьшаются (например, волшебник с Силой 18, переквалифицировавшийся в воителя, не приобретает исключительной Силы, но таким же образом воитель, становясь волшебником, не теряет ее). Персонаж использует боевые характеристики и спас-броски, соответствующие его новому классу и уровню.

Это не значит, что человек двойного класса забывает все что знал прежде. Он сохраняет знания, способности и умения старого класса. *Но если он использует какую-либо из способностей своего предыдущего класса во время столкновения, он не зарабатывает жизненного опыта за это столкновение и получает только половину опыта за приключение в целом.* Из всех характеристик в новый класс могут перейти без ограничений только Кубики пунктов и жизненные пункты персонажа. Персонаж карается за использование своих старых боевых характеристик и спас-бросков, оружия и доспехов, которые теперь запрещены, и каких-либо особых способностей старого класса, которые не являются также способностями и нового класса. (Персонаж пытается придерживаться нового образа действий; возвращаясь к своим старым методам, он нарушает процесс своего совершенствования в новом игровом классе.)

Кроме того, продвигаясь в своем новом классе, персонаж не получает дополнительных Кубиков пунктов или жизненных пунктов.

Ограничения, описанные в двух предыдущих абзацах, действуют до тех пор, пока персонаж не достигнет в своем новом классе более высокого уровня, чем его максимальный уровень в каждом из предыдущих классов. С этого момента оба ограничения прекращаются. Персонаж может

пользоваться способностями своих предыдущих классов без ущерба для пунктов жизненного опыта за приключение и получает новые Кубики пунктов (нового класса) и жизненные пункты по мере перехода с уровня на уровень в новом классе.

Когда эти ограничения снимаются, персонаж все же должен придерживаться требованиям того класса, в котором он развивается в данный момент. Например, воин / маг двойного класса не может творить заклинания, надев доспехи.

Тарус Кровавое Сердце начинает свою карьеру священника с показателем Мудрости 16. Он поднимается до 3-го уровня и после этого решает стать воином, так как его показатель силы равен 17. Он сохраняет свои 14 жизненных пунктов (накинутых на 3d8), но по всем остальным параметрам он рассматривается как воин 1-го уровня. После достижения 4-го уровня Тарусу нужно кинуть 1d10 для определения дополнительных жизненных пунктов. Он может теперь творить заклинания, как священник 3-го уровня, и сражаться, как воин 4-го уровня. До окончания своей карьеры Тарус совершенствуется как воин, но сохраняет свои небольшие способности священника - полезная помощь, когда ситуация становится угрожающей.

Когда персонаж двойного или смешанного класса подвергается нападению энергетически истощающего существа, он сначала теряет уровни в том классе, в котором он достиг большего. Если его уровни в различных классах равны, сперва теряются уровни в том классе, для которого требуется большее количество пунктов жизненного опыта.

Персонаж может вернуть уровни, снятые энергетически истощающим существом, но перед тем, как он восстановит свои прежние уровни, он в каждом отдельном приключении должен выбрать, способностями какого класса он будет пользоваться. При использовании способностей другого класса его пункты жизненного опыта претерпевают ущерб, описанный выше. Когда персонаж возвращает все свои бывшие уровни, он снова может свободно пользоваться всеми способностями всех своих классов. Разумеется, он не может подняться в своих прежних классах выше тех уровней, на которых он находился перед сменой класса.

Николас является священником 4-го уровня / воином 3-го уровня. Он получил удар от вурдалака и потерял один уровень своего класса священника, так как его уровень в этом классе максимален. После еще одного удара он потеряет один уровень из класса воина. После этого он может возвращать свои потерянные уровни, но должен каждый раз выбирать, действовать ли ему как воину, или как священнику. Когда он заработает достаточно жизненного опыта, чтобы вернуть свой предыдущий уровень воина, он больше не сможет совершенствоваться в этом классе (он только восстанавливает прежний уровень). Но он все еще может совершенствоваться в классе священника и использовать свои способности воина 3-го уровня.

Глава 4: ОРИЕНТАЦИЯ (ALIGNMENT)

Когда все остальные шаги по созданию персонажа завершены, игрок должен выбрать для персонажа ориентацию. В некоторых случаях (особенно в случае паладина) выбор ориентации может быть ограничен.

Ориентация персонажа - это характеристика его основных нравственных устоев и этических отношений к другим, к обществу, добру, злу и силам мироздания в целом. Используйте выбранную ориентацию как руководство к выработке здравых соображений о том, каким образом ваш персонаж будет обходиться с нравственными проблемами. Всегда считайте ориентацию средством, а не смиренной рубашкой, которая ограничивает персонажа. Хотя ориентация определяет общую систему ценностей, она, разумеется, не мешает персонажу изменять свои убеждения, совершать нерациональные поступки или вести себя не так, как обычно.

Ориентация подразделяется на две шкалы отношений: порядок и хаос, добро и зло. Комбинируя различные сочетания по двум шкалам, получаем девять различных ориентаций. Эти девять ориентаций хорошо служат для выяснения отношений большинства людей в мире.

Закон, Нейтральность и Хаос

Отношение к порядку и хаосу выражается одним из трех противоположных убеждений. Эти убеждения можно представить как вершины треугольника, равноудаленные друг от друга. Это

закон, нейтральность и хаос. Мировоззрение каждого персонажа, его видение общества и взаимоотношений выражается одним из этих убеждений.

Персонажи, верящие в закон, считают, что порядок, организация и общество являются важными, практически жизненно необходимыми силами мироздания. Взаимоотношения между народом и властью существуют естественным образом. Философы законности полагают, что порядок не создан человеком, а является естественным законом природы. Хотя человек не создает институтов порядка, его обязанность - действовать внутри них, чтобы не рухнули основы всего сущего. В меньшем количестве философских теорий законность проявляет себя в убеждении, что законы должны создаваться и выполняться только для того, чтобы существовали вразумительные правила для общества. Например, гражданам не следует устраивать личные кровные мести, а следует обращать свои требования к законной власти. Могущество происходит из единства действий, что можно наблюдать на примерах гильдий, империй и мощных церквей.

Те, кто поддерживает идею нейтральности, склонны иметь более уравновешенный взгляд на вещи. Они убеждены, что для каждой силы во вселенной где-то существует противоположная сила. Если существует законность, существует также хаос; если существует нейтральность, существует и фанатизм. То же справедливо для добра и зла, жизни и смерти. Важным является то, что все эти силы держатся в равновесии друг с другом. Если одна сила начинает преобладать над ей противоположной, мироздание становится неуравновешенным. Если достаточное количество таких противоположностей выйдет из равновесия, может нарушиться структура реальности. Например, если смерть начнет преобладать над жизнью, мир может превратиться в бесплодную пустыню.

Философы нейтральности не только убеждены в существовании противоположностей, но и выдвигают теорию о том, что мир может исчезнуть, если одна противоположность полностью разрушит другую (так как ничто не может существовать без своей противоположности). К счастью для этих философов (и для всей существующей жизни) мир, судя по всему, преуспевает в саморегулировании. Только если возникнет могущественная, несбалансированная сила (чего почти никогда не бывает), возникнет серьезная необходимость в защитниках нейтральности.

Приверженцы хаоса убеждены, что не существует какого-либо предопределенного порядка или строгого баланса сил во вселенной. Вместо этого они рассматривают мироздание как набор предметов и событий, некоторые из которых связаны друг с другом, а остальные являются полностью независимыми. Они склонны считать, что отдельные поступки приводят к различиям в предметах, и что события на каком-либо одном участке не изменяют структуру вселенной через полгалактики от этого места. Философы хаоса верят во власть личности над своей собственной судьбой и приветствуют анархичные народы. Будучи более прагматичными, не философы считают предназначением общества защиту своих индивидуальных прав. Хаотичными персонажами трудно управлять в группе, так как они ставят свои собственные нужды и желания выше, чем нужды и желания общества.

Добро, Нейтральность и Зло

Так же, как закон и порядок, вторая шкала отношений включает в себя три части. Эти части более-менее описывают моральные перспективы персонажа; это его внутренние указатели того, что правильно, а что нет.

Добрые персонажи таковыми и являются. Они стараются быть честными, милосердными и благородными. Однако люди несовершенны, и очень мало кто является добрым постоянно. Всегда проявляются отдельные недостатки и слабости. Однако добрая личность сожалеет о своих ошибках и обычно старается исправить причиненный ущерб.

Однако помните, что доброта не имеет абсолютного эквивалента. Хотя многие поступки обычно рассматриваются как проявления добра (помощь нуждающимся, защита слабых), в различных культурах присутствуют различные понятия о том, что есть добро, а что - зло.

Те, кто придерживается нейтральных убеждений, часто воздерживаются от вынесения приговора чему бы то ни было. Они не разделяют людей, вещи или события на добрые и злые: что есть, то есть. В некоторых случаях это происходит потому, что существо не обладает способностью сделать нравственный вывод (к этой категории относятся животные). Такие существа убивают, потому что они голодны или видят угрозу. Они спят там, где найдут убежище. Они не переживают за моральные последствия своих действий - их поступки инстинктивны.

Зло - это полная противоположность добра, оно проявляется многими способами, некоторые из которых явны, а некоторые довольно трудно различимы. Только малая толика злых по природе существ активно разыскивает способы причинить вред или разрушение. Проще всего тем, кто не подозревает, что то, что они делают, разрушительно и вредоносно. Люди и вещи, которые препятствуют планам злого персонажа, являются всего лишь препятствием, которое следует преодолеть. Если при этом кто-нибудь пострадает - что ж, очень жаль. Учтите, что зло, так же, как и добро, по разному определяется в различных обществах.

Ориентации в сочетании

От сочетания характеристик по двум шкалам получаются девять различных ориентаций. Каждая ориентация отличается от всех остальных, иногда в явном и очевидном, а иногда в скрытом виде. Различные ориентации описаны в последующих абзацах.

	Законный	Нейтральный	Хаотичный
Добрый	Законно-добрый	Нейтрально-добрый	Хаотично-добрый
Нейтральный	Законно-нейтральный	Строго нейтральный	Хаотично-нейтральный
Злой	Законно-злой	Нейтрально-злой	Хаотично-злой

Законно-добрая: Персонажи этой ориентации убеждены, что упорядоченное, прочное общество с хорошо организованным управлением станет работать на то, чтобы улучшать жизнь для большинства народа. Чтобы обеспечивать высокое качество жизни, должны создаваться и соблюдаться законы. Когда народ уважает законы, а люди стремятся помогать друг другу, общество в целом процветает. Поэтому законно-добрые персонажи делают то, что приносит пользу большей части общества и причиняет наименьший вред. Примерами законно-добрых персонажей являются послушный и усердный раб, добрый и мудрый король, строгий, но справедливый министр.

Законно-нейтральная: Для персонажей этой ориентации первостепенную важность представляют порядок и организация. Они верят в сильное, хорошо организованное правительство, независимо от того, является ли оно тиранией или народной демократией. Польза от организации и дисциплины превалирует над нравственными вопросами, затронутыми при этом. Типичными примерами людей с законно-нейтральной ориентацией являются следователь, разыскивающий преступников любой ценой, или солдат, никогда не задумывающийся над приказом.

Законно-злая: Персонажи с этой ориентацией стремятся использовать общество и его законы для собственной выгоды. Структура и организация выдвигает тех, кто достоин править, а также обеспечивает четко определенные взаимоотношения между хозяином и слугой. Из этих соображений законно-злые персонажи поддерживают такие законы и общества, которые защищают их собственные интересы. Если кто-либо претерпевает неудобства или получает вред из-за закона, который служит интересам законно-злых персонажей, очень жаль. Законно-злые персонажи подчиняются законам из страха или из-за наказаний. Поскольку их можно заставить выполнить не устраивающее их соглашение или клятву, которую они принесли, законно-злые персонажи обычно дают слово очень осторожно. Однажды дав слово, они могут нарушить его, только если найдут способ сделать это легально, в рамках законов общества. Примерами законно-злых персонажей являются жестокий тиран и хитрый, жадный купец.

Нейтрально-добрая: Эти персонажи верят, что равновесие сил важно, но интересы закона и хаоса не уменьшают необходимости добра. Так как вселенная огромна, и в ней обитает много существ, стремящихся к различным целям, определенное стремление к добру не нарушит баланса, а даже упрочит его. Если для торжества добра требуется поддержание организованного общества, то так и следует сделать. Если добро может восторжествовать только после свержения существующего общественного порядка, да будет так. Для нейтрально-добрых персонажей не имеет ценности структура общества сама по себе. Примером нейтрально-добротного персонажа является барон, который преступает законы своего короля, чтобы уничтожить что-то, что представляется ему злом.

Строго нейтральная: Строго нейтральные персонажи убеждены в конечном равновесии сил и отказываются рассматривать поступки как злые или добрые. Так как большинство людей в мире дают оценку тем или иным вещам, строго нейтральные персонажи встречаются крайне редко. Они делают все возможное, чтобы избежать примыкания к силам добра или зла, закона или хаоса. Их обязанность - следить за тем, чтобы эти силы оставались в равновесном противостоянии.

Строго нейтральные персонажи иногда оказываются втянутыми в достаточно своеобразные альянсы. В большинстве случаев они присоединяются к проигрывающей стороне, иногда даже меняя дело так, что прежний побежденный становится победителем. Строго нейтральный друид может присоединиться к местному баронству, чтобы разгромить племя злых гноллей, но только до тех пор, пока гноллы не будут поставлены на грань уничтожения. Он будет стараться, чтобы ни одна сторона не стала слишком могущественной. Ясно, что в мире существует очень мало строго нейтральных существ.

Нейтрально-злая: Нейтрально-злые персонажи озабочены прежде всего самими собой и собственным успехом. Они не станут особо возражать ни против сотрудничества с остальными, ни против, если так получилось, самостоятельных действий. Их единственный интерес состоит в

продвижении и возвышении. Если существует быстрый и легкий путь получить выгоду, они пользуются им независимо от того, легален ли он, сомнителен или очевидно нелегален. Хотя нейтрально-злые персонажи не придерживаются мировоззрения “каждый сам за себя”, характерного для хаотичных персонажей, они не испытывают особых угрызений совести, предавая своих друзей и соратников в личных целях. Их преданность обычно основана на силе и деньгах, в связи с чем они достаточно охотно берут взятки. Примерами нейтрально-злых персонажей являются беспринципный наемник, обычный вор и хитрый доносчик, предающий людей властям, чтобы обезопасить и возвысить себя.

Хаотично-добрая: Хаотично-добрые персонажи - это строгие индивидуалисты, отличающиеся склонностью к доброте и благожелательности. Они верят во все достоинства добра и права, но редко пользуются законами и инструкциями. Им не нужны начальники, которые “помыкают людьми и указывают им, что делать”. Их поступками руководит их собственный нравственный компас, который, даже будучи ориентирован на добро, может не всегда находиться в достаточном согласии с остальным обществом. Примером хаотично-добротного персонажа является отважный колонист, всегда следующий вперед, в то время как поселенцы продвигаются по его стопам.

Хаотично-нейтральная: Хаотично-нейтральные персонажи считают, что не существует порядка для чего бы то ни было, в том числе для их собственных поступков. Пользуясь этим убеждением как руководящим принципом, они склонны следовать тому побуждению, которое овладевает ими на данный момент. Добро и зло не имеют значения при принятии решения. С хаотично-нейтральными персонажами очень трудно иметь дело. Такие персонажи известны тем, что могут легко и без явной цели проиграть все, что имеют, на единственном броске кости. Они почти абсолютно ненадежны. В самом деле, единственное, что о них можно уверенно сказать - это то, что в них нельзя быть уверенным! Возможно, эта ориентация - самая сложная для отыгрышания. К хаотично-нейтральным персонажам близки лунатики и сумасшедшие.

Хаотично-злая: Персонажи с этой ориентацией - проклятие всего доброго и организованного. Хаотично-злые персонажи мотивируются исключительно желанием личной выгоды и удовольствия. Они совершенно не находят неправильным делать то, что хотят, любыми средствами. Законы и правительства - это подмога слабым, не способным самостоятельно позаботиться о себе. Сильный имеет право делать все, что хочет, а слабые должны быть уничтожены. Если хаотично-злые персонажи предпринимают совместные действия, они руководствуются не желанием объединиться, а необходимостью противостоять более могущественным врагам. Такую группу может возглавить только сильный лидер, запугавший своих подчиненных до полного повиновения. Это лидерство держится на грубой силе, и лидер, скорее всего, будет при первом признаке слабости свергнут тем, кто сможет любым способом занять его место. Примерами хаотично-злых существ являются кровожадные пираты и монстры с низким Интеллектом.

Существа без ориентации

Кроме существ, обладающих ориентацией, встречаются некоторые существа - особенно безмозглые монстры (растения-убийцы и др.) и животные - которые никогда не озабочиваются моральными и этическими вопросами. Для этих существ понятие ориентации просто неприменимо. Собака, даже хорошо натренированная, не является ни доброй, ни злой, ни законной, ни хаотичной. Для подобных существ ориентация всегда определяется как нейтральная.

Отыгрышание ориентации персонажа

Помимо некоторых минимальных ограничений, требуемых определенными классами персонажей, игрок может выбирать для своего персонажа ту ориентацию, которую он хочет.

Во-первых, ориентация - это средство, помогающее в ролевой игре, и ее следует использовать по этому назначению. Не надо выбирать ориентацию, которую будет трудно отыгрывать, или которая не доставит удовольствия. Может случиться так, что игрок, который окончательно выбрал ориентацию, из кожи вон вывернется, а все равно будет отыгрывать другую ориентацию. В этом случае ему, возможно, было бы лучше выбрать эту вторую ориентацию с самого начала. Если игрок считает, что законно-добрые персонажи - это нудные благочестивцы, которым неведомо наслаждение, ему лучше отыгрывать хаотично-добротного персонажа. С другой стороны, если игрок считает, что достойное отыгрышание героического, законно-добротного воина будет интересной задачей, его стремление к этому стоит поощрить. Никому не следует бояться распускать свою фантазию. Помните, выбор ориентации - это способ заявить: “Мой персонаж собирается действовать, как человек, убежденный в том-то и том-то”.

Во-вторых, объединение членов компании друг с другом очень важно для игры. Персонаж, пытающийся действовать отдельно или раздражающий кого-либо, вероятно, будет иметь короткую карьеру. Всегда принимайте во внимание ориентации остальных членов компании. Определенные сочетания, особенно законно-добрый и любая вариация злого, являются взрывоопасными. Рано или поздно компания обнаружит, что проводит больше времени в спорах, чем в приключениях. Некоторые из таких споров неизбежны (и иногда забавны), но слишком многие крайне вредоносны. Когда игроки пререкаются, они злятся. Когда они злятся, их персонажи начинают враждовать между собой. Когда персонажи враждуют, игроки еще больше злятся. Когда игрой овладела злость и враждебность, никто не получает удовольствия. А зачем такая игра, игроки в которой не получают удовольствия?

В-третьих, некоторые останавливают свой выбор на отыгрышах злой ориентации. Хотя на это не существует особых запретов, есть несколько соображений о том, почему это не лучшая идея. Во-первых, AD&D - это игра в стиле героической фэнтези, а что же героического в том, чтобы быть негодяем? Если компания со злой ориентацией отыгрывает эту ориентацию правильно, совместная работа оказывается для персонажей такой же сложной задачей, как перевернуть мир! Нейтрально-злые персонажи будут параноиками (с некоторыми основаниями), считая, что другие могут предать их для собственного блага. Хаотично-злые персонажи будут пытаться сделать так, чтобы кто-нибудь другой взял на себя все опасности, чтобы самим устранить его и воспользоваться достигнутым. Хотя законно-злые персонажи могут руководствоваться некоторыми нормами поведения, принятыми в компании, каждый из них будет искать способ, чтобы обратить законы для собственной выгоды. Группа игроков, отыгрывающих гармоничную компанию злых персонажей, просто не отыгрывает своей ориентации правильно. По своей природе злая ориентация склоняет к дисгармонии и раздорам, что мешает получить удовольствие от игры.

Представим, как бы компания, состоящая из персонажей с различной ориентацией, стала бы делить найденное сокровище. Предположим, что в компании искателей приключений есть по одному персонажу каждой ориентации (ситуация, невозможная в реальности, но полезная для иллюстрации). Каждому предоставляется право высказать свои аргументы.

Законно-добрый персонаж говорит: "Когда мы отправились в это приключение, мы договорились разделить сокровище поровну, и так и надо сделать. Прежде всего мы вычтем издержки приключения и заплатим за воскрешение тех, кто был убит, после чего разделим все оставшееся поровну. Если кого-то окажется невозможным воскресить, его доля пойдет его семье."

"То, что мы договорились разделить поровну - это так, - возражает законно-злой персонаж. - Но мы не говорили ничего о том, чтобы платить за еще чьи-то затраты. Не моя проблема, если вы израсходовали больше снаряжения! Посему дело касается только выживших участников; я не знаю ничего о погибших. Я не собираюсь выделять деньги на оживление этих несчастных! Это не мои проблемы!"

Размахивая листом бумаги, вмешивается законно-нейтральный персонаж: "Хорошо для вас обоих, что у меня все сохраняется в порядке и систематизировано. Я предусмотрительно записал точные условия нашего соглашения, нам всем нужно следовать им".

Нейтрально-добрый персонаж подытоживает спор и заключает: "Я за равное разделение, что удовлетворит каждого. Мне кажется, что издержки и затраты - это личное дело каждого приключенца: если кто-то потратил слишком много, ему нужно быть осторожнее в следующий раз. Но оживление наших товарищей кажется мне хорошей идеей, поэтому я думаю, что нам надо выделить деньги на это".

Выслушав эти доводы, строго нейтральный персонаж решает вообще ничего не говорить. Он не склонен ни к одному из вариантов больше, чем к другому. Будет замечательно, если проблема решится без его участия. Но если возникнет опасность того, что один вознамерится забрать все, тогда он вступит и скажет свое слово за более уравновешенное распределение.

Нейтрально-злой персонаж погиб во время приключения, поэтому ему нечего сказать. Однако, если бы он смог изложить свое мнение, он стал бы активно требовать, чтобы компания заплатила за его оживление и выделила ему его долю. Нейтрально-злой персонаж также надеялся бы, что группа не найдет большой самоцвет, который он втайне от всех спрятал во время одного из столкновений.

Хаотично-добрый персонаж протестует против всего в целом. "Смотрите - очевидно же, что исходное соглашение было неправильным! Считаю, что его надо задвинуть и вознаградить каждого за то, что он лично сделал. Я видел, что некоторые из вас прятались на заднем плане, в то время как мы, остальные, занимались настоящим сражением. Не понимаю, почему кто-то должен быть вознагражден за трусость! Что же касается выделения денег на оживление погибших товарищей, я считаю, что это дело личного выбора. Я не против того, чтобы участвовать в оживлении некоторых из них, но отнюдь не всех их я лично хотел бы снова видеть".

Оскорбленный совершенно справедливым, но нетактичным обвинением в трусости, хаотично-злой персонаж заявляет: "Вах, я делал важное дело, защищая тыл! Чем я мог помочь, если никто не пытался подкрасться к нам сзади? Теперь же мне кажется, что вы все порядком

устали, а я - нет. Поэтому не думаю, что будут сильные возражения, если я возьму себе все ювелирные украшения и вон ту волшебную палочку. И еще я возьму все, что меня интересует у тех убитых ребят. Теперь вы можете либо работать со мной и делать то, что я скажу, либо убираться - навсегда!"

Хаотично-нейтральный персонаж также мертв (после того, как пытался побить горгону), поэтому он не высказывает своего мнения. Однако, если бы он был жив, он бы присоединился к той стороне, которая бы больше его привлекала на данный момент. Если бы он не мог решиться, он подбросил бы монетку.

Ясно, что если в компании настолько сильно различаются ориентации, простейшая задача может стать невыполнимой. Практически неминуемо компания из данного примера дойдет до драки раньше, чем до принятия какого-либо решения. Но распределение денег - это не единственная область, в которой эта компания будет сталкиваться с проблемами. Рассмотрим битву, в которой эти персонажи завоевали сокровище в первом приближении.

После проникновения в глубину разрушенного замка компания встретила своего врага - могучую горгону, управляемую безумным воином. Позади них находился закованный в цепи беспомощный крестьянин, утащенный из ближайшей деревни.

Законно-добрый персонаж решительно (но не безрассудно) вступит в битву, сочтя это правильным. Он решил, что его долг - защищать деревенских жителей. Кроме того, он не мог оставить невинного заложника таким злодеям. Он собирался драться либо до победы, либо до тех пор, пока его друзья его не оттащат. У него не было намерения драться до собственной смерти, но он не собирался сдаваться до тех пор, пока не попытается сделать все возможное, чтобы уничтожить злых врагов.

Законно-злой персонаж также добровольно вступил в бой. Хотя он нисколько не заботился о крестьянине, он не мог допустить, чтобы два негодяя насмеялись над ним (над персонажем). Однако он не видел смысла в том, чтобы рисковать всем ради одного крестьянина. Если его вынудят отступить, он вернется с более могучими силами, захватит преступников и публично их накажет. Если крестьянин тем временем умрет, их наказание будет еще более ужасным.

Законно-нейтральный персонаж желал сразаться, потому что злодеи нарушают общественный порядок. Однако он не хотел рисковать собственной жизнью. Он предпочел бы вернуться позже с подкреплением. Если крестьянина можно спасти, это хорошо, потому что он - член общества. Если же нет - это неудачно, но неизбежно.

Нейтрально-добрый персонаж не атаковал ни горгону, ни воина, а пытался спасти крестьянина. Его стоило спасти, но не стоило при этом рисковать своим здоровьем и жизнью. Поэтому, когда враг отвлекся во время битвы, он попытался проскользнуть мимо и освободить крестьянина.

Строго нейтральный персонаж оценивал ситуацию с осторожностью. Хотя выглядело так, будто силы, стоящие на стороне порядка, одерживали верх в битве, он видел, что имела место основная тенденция в сторону хаоса и разрушения в данной местности, против которой следует бороться. Он пытался помочь, но если бы компания потерпела поражение, он стал бы действовать во имя восстановления баланса порядка и хаоса еще где-нибудь в королевстве.

Нейтрально-злой персонаж не заботился о законе, порядке или бедном крестьянине. Он предположил, что где-то здесь могут оказаться некоторые сокровища. В конце концов, логово негодяев когда-то было роскошным храмом. Пока остальные делали всю работу, он отправился поискать вокруг ценности. Если бы компания попала в серьезную переделку, или оказалось бы, что злодеи его атакуют, тогда он стал бы сражаться. К сожалению, шальная *волшебная стрела* убила его как раз после того, как он нашел большой самоцвет.

Хаотично-добрый персонаж включился в битву по нескольким соображениям. Некоторые члены компании были его друзьями, и он хотел драться на их стороне. К тому же несчастный похищенный крестьянин заслуживал спасения. Поэтому хаотично-добрый персонаж сражался, чтобы помочь своим товарищам и спасти крестьянина. Ему не было дела до того, будут ли злодеи убиты, схвачены или просто смоются. Его не волновали их нападения на деревню.

Хаотично-нейтральный персонаж решил атаковать, издавая кровожадные вопли прямо перед горгоной. Кто знает, вдруг он расшатал бы ее нервы и заставил потерять бдительность? Он понял, что его план был неудачным, когда дыхание горгоны убило его.

Хаотично-злой персонаж не видел смысла в том, чтобы рисковать своей шкурой ради селян, крестьянина или остальной компании. При этом он исходил из нескольких соображений. Если компания будет терпеть поражение, он будет в состоянии выступить в качестве поддержки. Если злодеи победят, ему, может быть, удастся договориться с ними и встать на их сторону. Если все будут убиты, он сможет забрать все, что пожелает, и отправиться восвояси. Все это выглядело намного лучше, чем подвергаться опасности с малой выгодой или вовсе без оной. Поэтому он стоял в арьергарде сражения, наблюдая. Если бы кто-нибудь спросил, он сказал бы, что контролировал тыл, убеждаясь, что никто не приходит на подмогу врагу.

Два вышеприведенных примера являются крайними случаями. Весьма маловероятно, что игрок когда-нибудь будет играть в компании, где ориентации различались бы так же сильно. Если даже подобная группа формируется, игрокам следует серьезно пересмотреть ориентации членов компании! Более часто компания искателей приключений состоит из персонажей с относительно совместимыми ориентациями. Но даже при этом игроки, которые отыгрывают ориентацию своих персонажей, будут время от времени сталкиваться с разногласиями.

Изменение ориентации

Ориентация - это инструмент, а не смиренная рубашка. Игрок может изменить ориентацию персонажа после того, как персонаж создан, либо своими поступками, либо по своему желанию. Однако изменение ориентации не проходит без соответствующих последствий.

Чаще всего ориентация персонажа меняется, если его поступки больше характерны для другой ориентации. Это может произойти, если игрок не обращает должного внимания на персонажа и его поступки. Персонаж постепенно приобретает другую ориентацию. Например, законно-добрый воин пренебрегает просьбой сельского совета о помощи, так как хочет идти искоренять зло где-нибудь в другом месте. Этот поступок ближе к хаотично-доброй ориентации, так как персонаж ставит собственный интерес выше нужд общества. Воин может обнаружить, что начинает сползать в сторону хаотично-доброй ориентации.

Всем людям свойственны мелкие ошибки, поэтому персонаж не станет мгновенно хаотично-добрым. Требуется несколько случаев небрежного поведения для того, чтобы ориентация персонажа изменилась официально. В течение этого времени явно законно-добрая деятельность может восстановить равновесие. Хотя игроку могут приходить в голову разные мысли о том, в чем заключается соответствие его ориентации, только Мастер знает это точно.

Подобным образом, персонаж не может проснуться однажды утром и заявить: "Похоже, сегодня я буду законно-добрым". (Нет, он может так заявить, но к объявленному эффекту это не приведет.) Игрок может решить изменить ориентацию своего персонажа, но это изменение подкрепляется делами, а не словами. Сообщите Мастеру о вашем намерении и затем попробуйте играть в соответствии с новым выбором.

Наконец, существует много магических эффектов, которые могут изменить ориентацию персонажа. Редкостные и проклятые магические предметы могут мгновенно изменить ориентацию. Могущественные артефакты (чрезвычайно сильные и редкие магические предметы) могут медленно "разъесть" решительность персонажа и его силу воли, что приведет к некоторым изменениям в поведении. Некоторыми заклинаниями персонажа можно заставить совершать поступки против его воли. Хотя все это приводит к определенным результатам, ничто так не долговременно и вредоносно, как выбор, который каждый персонаж делает по собственной воле.

Изменение образа поведения и мышления персонажа будет стоить ему пунктов жизненного опыта и замедлит его продвижение. Часть своего жизненного опыта персонаж приобретает от понимания того, как его собственное поведение влияет на него и на мир вокруг него. В реальной жизни, например, человек узнает, что не любит фильмы ужасов, только после того, как посмотрит несколько таких фильмов. Основываясь на этом опыте, он учится избегать такого рода фильмов. Изменение поведения подразумевает отказ от того, чему персонаж учился раньше. Переучивание требует времени. Это стоит персонажу жизненного опыта.

Существуют и другие, более прямые последствия изменения ориентации. Определенные классы персонажей требуют определенной ориентации. Паладин, который больше не законно-добрый - больше не паладин. Персонаж может владеть магическими предметами, которые можно использовать, только обладая определенной ориентацией (разумные мечи и т. д.). В руках персонажа с неподходящей ориентацией такие предметы не работают и даже могут оказаться опасными.

Новость об изменении поведения персонажа, разумеется, дойдет до его друзей и знакомых. Хотя некоторые, кого он никогда не считал друзьями, могут расположиться к нему, другие могут возразить против его нового состояния. Некоторые даже могут попытаться помочь ему "увидеть свои ошибки". Местное духовенство, к которому он обращался за лечением, может с неодобрением воспринять его текущее поведение, отказав ему в своих особых услугах (хотя в то же время читая морали о его плачевном положении). Персонажа, который меняет ориентацию, окружающие люди начинают воспринимать по-другому. Общество не понимает его. Если персонаж склоняется к хаотично-нейтральному поведению в очень законопослушном городе, горожане могут решить, что персонаж сбился с верного пути и нуждается в пристальном наблюдении, даже в лишении свободы, для его же блага!

Итак, игроку следует выбрать такую ориентацию, которую он сможет удачно отыграть и которая сочетается с ориентацией остальных членов компании, и на жизненном пути персонажа ему следует оставаться с этой ориентацией. Могут возникнуть моменты, когда Мастер (особенно если он умен) создает ситуации, чтобы проверить решительность и моральный облик персонажа.

Но отыскание правильного образа действия в рамках ориентации приносит удовольствие и является интересной задачей для ролевой игры.

Глава 5:

УМЕНИЯ (*PROFICIENCIES*)

дополнительная

Большая часть того, что персонаж способен делать, определяется его расой, классом и показателями способностей. Однако три этих характеристики не отвечают за все. Персонаж может обладать широким набором дарований, от мощного (и сложного) искусства магии до простого и утилитарного знания, как развести хороший огонь. Магические способности персонажа (или их отсутствие) определяются его классом. Меньшие способности, такие, как разведение огня, определяются умениями.

Умение - это приобретенная способность, которая не необходима классу персонажа. Например, следопыт может счесть полезными некоторые познания в навигации, особенно если он живет у морского или океанского побережья. С другой стороны, он, вероятно, не пострадает, если не будет разбираться в навигации: он же следопыт, а не матрос.

Умения делятся на две группы: боевые (оружейные) умения (те, которые относятся к оружию и битве) и мирные (неоружейные) умения (относящиеся ко всему остальному).

Все правила, относящиеся к умениям, - это дополнение к игре. Боевые умения - это средство для отыгрыша боевых ситуаций, и они не обязательны в обычной игре, а мирные умения полностью необязательны. Умения не необходимы для уравновешенной игры. Они добавляют персонажу дополнительную реалистичность, а все, что обогащает свойства персонажа, является преимуществом. Если в вашей игре используются боевые умения, следует ожидать, что они будут встречаться у всех персонажей, включая неигровых. Мирные умения могут использовать те игроки, которые их одобряют, и игнорировать те, кто не выносит раздачи нечестных преимуществ кому угодно (если ваш Мастер позволит это; он должен разбираться со всеми вопросами).

Если область умений занята, ее нельзя изменить или перенаправить.

Приобретение умений

Даже только что созданный персонаж 1-го уровня владеет умениями. Количество областей умений, с которыми персонаж начинает, определяется его группой, как показано в Таблице 34. Каждая область умений пустует, пока игрок не заполнит ее, выбрав умение. Если ваш Мастер допускает мирные умения, показатель Интеллекта персонажа может изменить количество областей, которыми он располагает, предоставляя ему больше умений (см. Таблицу 4). В обоих случаях умениям обучаются одинаковым образом.

Таблица 34: Области умений

Группа	Боевые умения			Мирные умения	
	Изначально	Уровень	Модификатор	Изначально	Уровень
Воитель	4	3	-2	3	3
Волшебник	1	6	-5	4	3
Жрец	2	4	-3	4	3
Плут	2	4	-3	3	4

Рассмотрим в качестве примера Рафа, карлика-воина. Таблица 34 дает ему четыре области боевых умений (он воитель). Если используются мирные умения, у него есть три области, и его показатель Интеллекта 11 дает ему две дополнительные области умений (в соответствии с Таблицей 4), и в сумме получается пять областей мирных умений. Игроку надо распределить боевые или мирные умения по всем этим областям до того, как персонаж отправится в свое первое приключение. Таким образом будет отражено то, чему персонаж научился перед тем, как начал свою приключенческую жизнь.

После этого, по мере того, как персонаж переходит с уровня на уровень, он получает дополнительные области умений. Скорость, с которой он их получает, зависит от группы, к которой он принадлежит. В Таблице 34 показано, со сколькими областями боевых и мирных умений

персонаж начинает, и сколько уровней он должен приобрести до того, как получит еще одну область.

Изначальное количество областей боевых умений - это количество областей, которое есть у персонажа на 1-ом уровне.

Столбец **“Уровень”** (как для боевых, так и для мирных умений) определяет, насколько быстро персонаж приобретает дополнительные области умений. Новая область умений приобретается на каждом уровне, который кратен указанному числу. Например, Раф (воитель) получает по одной области боевых умений на каждом уровне, кратном трем. Он получает одну новую область на 3-ем уровне, следующую - на 6-ом, следующую - на 9-ом и т. д. (Обратите внимание, что Раф также приобретает по одной области мирных умений на 3-ем, 6-ом и 9-ом уровнях.)

Модификатор вычитается из броска атаки персонажа, когда он сражается оружием, владеть которым не умеет. Карлик Раф искусно владеет боевым молотом. Оказавшись в безвыходном положении, он хватается за цеп, хотя плохо умеет с ним обращаться (он этому не обучен). Используя это оружие с затруднениями, он кидает свой бросок атаки с отрицательным модификатором -2.

Изначальное количество областей мирных умений - это количество областей умений, которое есть у персонажа на 1-ом уровне. Даже если вы играете, используя боевые умения, использовать систему мирных умений не обязательно.

Практика

Как все навыки и способности, умения не возникают в голове у персонажа сами по себе, сразу готовыми к применению. Чтобы овладеть новым умением, персонаж должен обучаться, тренироваться и практиковаться. Однако ролевое отыгрывание времени тренировок, необходимых для овладения новым умением, не слишком увлекательно. Поэтому для тренировки или обучения не выделяется особого времени. Когда игрок выбирает умение, предполагается, что персонаж обучался ему в свое свободное время.

Надо только решить, сколько свободного времени есть у персонажа. Игрок не занимается отыгрыванием каждой секунды жизни своего персонажа. Игрок может решить, что его персонаж проведет ночь в городе перед тем, как на следующий день отправиться в долгое путешествие. Может быть, персонажу придется подождать несколько дней, пока его товарищи вылекутся после прошлого приключения. Или он может провести несколько недель в монотонном плавании по океану. Чем он занимается в течение этого времени?

Помимо прочего, он обучается тем новым умениям, которыми хочет со временем овладеть. Использование этого “пустого времени” для того, чтобы разобраться с мало увлекательными сторонами ролевой игры, позволяет игрокам сосредоточиваться на более важных (или более интересных) вещах.

Для обучения также важно найти учителя. Большинство умений легче овладеть, если персонажа кто-то обучает. Мастер может трактовать это различными способами. Для любителей простоты характерно игнорировать необходимость в учителе - всюду в мире живут самообразованные люди. Если кто-то желает больше сложности, можно заставить игровых персонажей искать кого-нибудь, кто научил бы их новым умениям, которым они хотят обучиться. Это может быть как игровой, так и неигровой персонаж. Хотя это добавляет реализма, это может ограничить приключенческую свободу персонажа, особенно если ему требуется оставаться в регулярном контакте со своим учителем. Кроме этого, большинство учителей требуют платы. Хотя можно придти к бартерному соглашению, обычной платой являются наличные деньги. Конкретная стоимость обучения зависит от вида умения, желательного количества времени для тренировок, наличия учителей, жадности тренеров и желания Мастера изъять лишние деньги из своей компании.

Боевые умения (*weapon proficiencies*)

Боевое умение характеризует знания и навыки персонажа по владению каким-либо оружием. Когда создается персонаж, игрок обращается к Таблице 34, чтобы определить, сколько у персонажа областей боевых умений. Эти области нужно заполнить сразу, до того, как персонаж возьмется за свое первое приключение. Все области, не заполненные до этого, пропадают.

Каждую область умений нужно заполнить конкретным видом оружия, а не просто классом оружия. Для каждого вида оружия из Таблицы 44 (“Виды оружия”) требуется особое умение, у каждого есть свои особые выверты и навороты, которые нужно одолеть до того, как можно будет хорошо и эффективно пользоваться оружием. Например, фехтовальщик, который является мастером по саблям, вовсе не обязательно умеет обходиться с эспадроном; два этих вида оружия

выглядят похоже, но боевые стили, для которых они предназначены, сильно различаются. Игровой персонаж может искусно владеть большим или малым луком, но не всеми видами луков вообще (если только он не пожертвует по одной области умений на каждый лук в отдельности). Кроме того, персонаж может заполнять области боевых умений только такими видами оружия, которые подходят ему по классу.

Когда персонаж достигает более высоких уровней жизненного опыта, он также получает дополнительные боевые умения. Скорость, с которой приобретаются новые области, зависит от класса персонажа. Воители, которые сосредоточиваются на своих боевых искусствах, учатся владеть большим количеством видов оружия. Они быстро приобретают боевые умения. У волшебников, которые проводят время, изучая древние магические искусства, остается мало времени для тренировок с оружием. Они приобретают дополнительные боевые умения очень медленно. Персонажам смешанного класса нужно использовать наиболее выгодную строку Таблицы 34, чтобы определить свое изначальное количество областей умений и скорость получения новых областей.

Эффекты боевого умения

Персонаж, владеющий каким-либо боевым умением, привыкает к данному оружию и свободно владеет им. Персонаж не получает каких-либо специальных преимуществ за использование оружия, которым он умеет владеть; правила битвы и вероятность удачного удара подразумевают, что каждый использует то оружие, которым умеет владеть. Это избавляет от необходимости добавлять модификатор к каждому броску кубика в процессе битвы.

Однако, когда персонаж использует оружие, которым он владеть не умеет, его шансы на успешный удар уменьшаются. Это уменьшение зависит от класса персонажа. У воителей этот отрицательный модификатор меньше всего, потому что предполагается, что они в общих чертах знакомы со всеми видами оружия. Отрицательные модификаторы бросков атаки для каждого класса указаны в Таблице 34.

Родственное оружие

Когда персонаж приобретает боевое умение, он научается эффективно пользоваться конкретным видом оружия. Однако у многих видов оружия сходные характеристики. Хотя длинный меч, полуторный меч и палаш являются различными видами оружия, это все тяжелые, рубящие мечи. Персонаж, который обучен владению одним из них, может применить часть своих умений к другим. Он не полностью профессионально обращается с этим оружием, но он все же знает его больше, чем кто-либо, пытающийся воспользоваться им вообще без какого-либо умения.

Когда персонаж применяет оружие, близкое к тому, которым он умеет владеть, его отрицательный модификатор к броску атаки составляет всего половину от обычной величины (округляется вверх). Например, при обращении с родственным оружием отрицательный модификатор у Рафа будет всего -1 вместо -2. Волшебник имел бы отрицательный модификатор -3 вместо -5.

В особых случаях решение о том, какие виды оружия являются родственными, выносит Мастер. Вот некоторые из наиболее вероятных категорий:

- топор, секира;
- малый лук, большой лук, сложный лук;
- тяжелый и легкий арбалеты;
- кинжал, нож;
- алебарда, бердыш;
- гарпун, малое копьё, трезубец, метательное копьё;
- пехотная булава, конная булава, палица, цеп, молот, дубина;
- боевые вилы, протазан;
- ятаган, полуторный меч, длинный меч, палаш;
- праща, рогатка.

Оружейная специализация

Умение пользоваться оружием, не нанося при этом вреда себе, значительно отличается от мастерского владения этим оружием. Существуют воители, а существуют мастера боевых искусств. Олимпийский фехтовальщик - это больше, чем просто атлет; он может делать со своим оружием то, что приводит в изумление большинство обычных фехтовальщиков.

В AD&D часть умения вашего персонажа отражена в улучшении его боевых способностей при переходе с уровня на уровень. Когда ваш персонаж переходит на новый уровень, он

становится более умудренным, более опасным в бою. Жизненный опыт научил его предвидеть действия противника и ухватываться за любое преимущество, возникающее при этом. Но это общее улучшение, вызванное обостренными чувствами воина и правильным расчетом времени. Оно в равной степени относится ко всем видам боя.

Оружейная специализация - это необязательное правило, которое позволяет воину (и только воину) выбрать конкретный вид оружия и специализироваться во владении им. Можно выбрать любое оружие. Обычно о специализации заявляется при создании персонажа (при этом на нее выделяются области боевых умений). Но даже после того, как персонаж заработает жизненный опыт, он может решить специализироваться на каком-либо оружии, при условии, что у него есть свободные области боевых умений.

В чем-то специалист по оружию похож на волшебника-специалиста. Специализация требует целеустремленной самоотдачи и тренировки. Поэтому персонажам смешанного класса оружейная специализация недоступна; специалистом может стать только одноклассовый воин.

Стоимость специализации

Оружейная специализация приобретается путем выделения дополнительных областей боевых умений на выбранное оружие. Чтобы специализироваться на каком-либо виде оружия ближнего боя или арбалета, персонаж должен потратить две области - одну область, чтобы научиться владеть оружием, и одну - чтобы специализироваться на нем. Для любого лука (кроме арбалета) требуется в сумме три области умений: одну - для умения владеть им и две - для специализации. На время предположим, что карлик Раф решил специализироваться на боевом молоте. Тогда две из его четырех областей умений отводятся под боевой молот. За счет оставшихся двух областей он может научиться владеть, например, коротким мечом и малым луком.

Эффекты специализации

Когда персонаж специализируется на *оружии ближнего боя*, он получает положительный модификатор +1 к своим броскам атаки с этим оружием и положительный модификатор +2 ко всем броскам вреда (в дополнение к модификаторам за Силу и магию). Эти модификаторы не являются магическими и не позволяют персонажу поразить существо, которое можно ударить только магическим оружием.

У специалистов по *лукам и арбалетам* появляется дополнительная категория зоны поражения - зона наилучшего удара. Диапазон этой зоны для луков составляет от 6 до 30 футов (2-10 м), а для арбалетов - от 6 до 60 футов (2-20 м). В зоне наилучшего поражения у персонажа появляется положительный модификатор +2 к броскам атаки. Дополнительного вреда не причиняется, но учитываются положительные модификаторы за Силу (для луков) и магию. К тому же, если у персонажа натянута тетива со стрелой или заряжен и взведен арбалет, и цель находится в поле его зрения, он может выстрелить в начале раунда, перед тем, как брошена инициатива.

Воины, которые специализируются на оружии, также приобретают дополнительные атаки скорее, чем те, кто не специализируется. Количество дополнительных атак для специалистов приведено в Таблице 35. Как пользоваться этой таблицей, объясняется в Главе 9: "Битва". У специалистов-лучников дополнительных атак в раунде не появляется.

Таблица 35: Количество атак специалиста за раунд

Уровень воина	Оружие ближнего боя	Легкий арбалет	Тяжелый арбалет	Метательный кинжал	Дротик	Другое метательное оружие (не лук)
1-6	3 / 2	1 / 1	1 / 2	3 / 1	4 / 1	3 / 2
7-12	2 / 1	3 / 2	1 / 1	4 / 1	5 / 1	2 / 1
13 и более	5 / 2	2 / 1	3 / 2	5 / 1	6 / 1	5 / 2

Мирные умения

Игровой персонаж - это нечто большее, чем набор боевых возможностей. Большинство людей владеют различными умениями, которым они научились за долгие годы. В качестве примера рассмотрите себя - какими умениями вы обладаете? Если вы прошли сквозь 10 лет школы, были более-менее активны во внешкольных мероприятиях и получали довольно хорошие оценки, нижеприведенный список может отчасти отражать ваши умения:

- чтение и письмо по-русски;
- геометрия, алгебра и тригонометрия;
- основы химии;
- основы физики;
- музыка (игра на музыкальном инструменте, пение, либо и то, и другое);
- чтение и письмо по-английски (по-французски, по-испански, и др.);
- основы экономики и домашнего хозяйства;
- набор текста;
- вождение автомобиля;
- история;
- основы биологии.

Кроме того, что вы учили в школе, вы также научились некоторым умениям от своих родителей, друзей, знакомых и на различных тусовках. Возможно, вы сможете добавить к своему списку что-либо из нижеперечисленного:

- плавание;
- рыбная ловля;
- морское дело;
- первая помощь;
- приготовление пищи;
- вышивание;
- охота;
- гребля;
- верховая езда;
- тренировка животных;
- шитье;
- танец.

Если вы припомните все ваши увлечения и все вещи, которыми вы занимались, вы, возможно, обнаружите намного больше умений. В самом деле, если вы составите перечень, вы, вероятно, удивитесь большому количеству основных навыков, которыми вы обладаете. И при этом вы еще молоды (или были молоды)!

Теперь, окончив школу, вы нашли работу. Разве вы только лишь плотник, электрик, продавец или секретарша? Конечно, нет: вы представляете собой гораздо большее, чем просто ваша работа. Все умения, которым вы обучились в школе и еще где-либо, являются частью вас. Разве не должно быть так же и у вашего игрового персонажа?

Для действительно полноценного ролевого отыгрыша персонажа вам следует знать, что ваш персонаж умеет делать. Есть три различных способа осуществить это: пользуясь тем, что вы умеете, используя вторичные профессии и используя систему мирных умений. Каждый из этих вариантов является необязательным, но любой увеличивает количество деталей и подробностей, связанных с вашим персонажем.

Использование того, что вы умеете

Если ваш Мастер решит не использовать вторичные профессии или мирные умения, будут возникать ситуации, в которых вам придется определять, владеет ли ваш персонаж определенными умениями. Например, волшебница Дельсенора спала на краю обрывистого берега реки и скатилась в воду. Течение выносит ее на середину реки. Чтобы спастись, ей нужно плыть от опасности. Но умеет ли Дельсенора плавать?

Один из способов найти ответ - это представить, что ваш персонаж умеет большую часть того, что умеете вы. Вы умеете плавать? Если да, то и ваш персонаж умеет плавать. Если вы немного умеете лазать по горам, ездить верхом, плотничать или шить, ваш персонаж тоже умеет это делать. Это справедливо и в том случае, если ваш персонаж, может быть, захочет что-либо соорудить. Может быть, он решит построить катапульту. Если вы сможете продемонстрировать Мастеру, как сконструировать такое устройство, Мастер, возможно, позволит вашему персонажу обладать тем же знанием. На самом деле вы можете просто сходить в районную библиотеку, чтобы получить нужную информацию.

У этого метода есть реальные преимущества. Вы можете узнать что-нибудь в библиотеке или в школе и привнести это знание в игру. Также появляется меньше правил, присутствие которых мешает получать удовольствие от игры. Так как правил меньше, у вашего Мастера меньше преград, и он имеет возможность разыгрывать весь драматизм, присущий данной ситуации.

У этого метода также есть недостатки. Во-первых, вы, вероятно, знаете много такого, чего не следует знать вашему персонажу - основы электроники, состав пороха или например, конформные отображения. Вы владеете массой знаний, которые просто недоступны никому в средневековом мире (даже воображаемом). Подобным образом, существуют вещи, которые типичный житель средневекового мира должен был знать, в то время как вы, современный человек, не сочли необходимым постигнуть. Вы знаете, как сделать доспех? Снять шкуру с оленя? Засолить пищу на зиму? Сделать из льна полотно? Настелить соломенную крышу? Распознать геральдические символы? Может быть, вы даже умеете что-нибудь из этого, но эти умения уж никак нельзя считать обычными, а в средневековом мире они должны быть таковыми.

Также, если вы владеете каким-нибудь умением или навыком, это не значит, что вы владеете им хорошо, а между этими двумя вещами - большая разница. Когда Дельсенора упала в бушующую реку, ей надо было выплыть. Но настолько ли она хороший пловец, чтобы выбраться из течения? Чтобы прояснить ситуацию, Мастер может соорудить правило на месте. Возможно, вы умеете плавать, но умеете ли вы плавать настолько хорошо, чтобы выбраться из бурлящего потока?

Самый большой недостаток данного метода заключается в отсутствии правил для разрешения спорных ситуаций. Мастер может создавать их во время игры. Некоторые игроки и Мастера получают от этого удовольствие. Они быстро разбираются со спорными вопросами. Многие полагают, что это - одна из интересных частей игры. Для таких игроков этот метод подходит, и им следует его использовать.

Другие игроки и Мастера предпочитают иметь разумные правила, чтобы предотвратить споры. Если в вашей компании это наблюдается, вам лучше использовать вторичные профессии или мирные умения.

Вторичные профессии

Второй способ определить, что ваш персонаж умеет - это воспользоваться системой вторичных профессий. Вторичные профессии - это широкие области компетенции. Большинство из них соответствуют занятиям, которым ваш персонаж мог быть обучен, или которые он приобрел каким-нибудь другим способом до того, как начать свою приключенческую жизнь. Вторичные профессии имеют гораздо более общий характер, чем мирные умения. Их не следует использовать в сочетании с мирными умениями, речь о которых пойдет дальше.

Каждый игровой персонаж имеет возможность овладеть вторичной профессией. Либо выберите одну профессию из Таблицы 36, либо попытайтесь счастья и киньте кубик случайным образом. Такой бросок может дать вам одну, две или ни одной вторичной профессии.

Таблица 36: Вторичные профессии

Результат на 1d100	Вторичная профессия
01-02	Оружейник (изготовление, ремонт и оценка оружия и доспехов)
03-04	Лучник (изготовление, ремонт и оценка луков и стрел)
05-10	Крестьянин (основы сельского хозяйства)
11-14	Рыбак (плавание, изготовление сетей, управление лодками)
15-20	Лесник (основные понятия в лесном деле, лесозаготовки)
21-23	Игрок (познания в различных играх)
24-27	Конюх (уход за животными)
28-32	Охотник (основы лесного дела, обработка туш, чтение следов)
33-34	Ювелир (оценка драгоценных камней и ювелирных изделий)
35-37	Кожевник (обработка кожи, дубление)
38-39	Художник (изготовление карт, оценка предметов искусства)
40-42	Каменщик (работа по камню)
43-44	Горняк (работа по камню, проба металлов)
45-46	Навигатор (астрономия, навигация, мореплавание)
47-49	Морьяк (мореплавание, плавание)
50-51	Писарь (чтение, письмо, основы математики)
52-53	Кораблестроитель (мореплавание, плотницкое дело)
54-56	Ткач / Портной (ткачество, шитье, отделка)
57-59	Кучер / Извозчик (уход за животными, ремонт повозок)
60-62	Торговец / Меняла (оценка обычных товаров)
63-66	Скорняк (основы лесного дела, обработка кожи и пушнины)

67-68	Кузнец - оружейник (изготовление, ремонт и оценка оружия)
69-71	Плотник / Столяр (столярное дело, резьба по дереву)
72-85	Никакой более-менее значимой профессии
86-00	Киньте дважды (перекидывая, если снова выпадет 86-00)

Когда персонаж владеет какой-либо вторичной профессией, игрок и Мастер должны определить, что же персонаж может с этим делать. В скобках после каждой профессии описаны некоторые вещи, с которыми знаком персонаж. Другие знания могут быть добавлены с разрешения Мастера. Так, охотник может знать основы того, как найти еду в дикой местности, как по следам жизнедеятельности животных определить, кто водится в данной местности, каковы повадки опасных животных и как незаметно подкрадываться к животным.

Как и у предыдущего метода ("Использование того, что вы умеете"), у этого метода есть свои преимущества и свои недостатки. Вторичные профессии не предполагают каких-либо правил, чтобы определить, насколько персонажу удастся использовать свое умение, чтобы сделать что-нибудь сложное. Надежнее всего положить, что простая работа удастся автоматически. (Охотник может найти пропитание для себя без каких-либо затруднений.) Для более серьезных задач Мастер может установить процентную вероятность, попросив персонажа кинуть спас-бросок или проверку способности (см. Словарь). У Мастера все же остается большой простор для действия.

Этот простор для действия означает, что иногда Мастер все же должен придумать правило, чтобы овладеть ситуацией. Как отмечено ранее, некоторые Мастера находят в этом удовольствие, некоторые - нет: их сильные стороны в чем-то другом! Хотя вторичные профессии определяют и ограничивают выбор игрока, они не упрощают в значительной степени работу Мастера.

Мирные умения (*nonweapon proficiencies*)

Наиболее детализированный способ работы с умениями персонажа - это система мирных умений. Они во многом похожи на боевые умения. Каждый персонаж начинает с определенным количеством областей мирных умений и далее получает новые области по мере своего перехода с уровня на уровень. Изначальные области нужно заполнить сразу; их нельзя оставить или сохранить про запас.

Мирные умения - это наиболее подробно разработанный способ решать вопросы о том, что умеет игровой персонаж. Они позволяют игроку выбирать из широкого набора и определять результаты каждого выбора. Однако, как и другие методы, эта система не обходится без своих недостатков. Во-первых, мирные умения не обладают гибкостью. Их крайняя определенность ограничивает свободу действий и игрока, и Мастера. В то же время будут возникать вопросы, на которые нельзя ответить с помощью этой системы. В то время как прежде такие вопросы носили широкий характер, теперь они будут более точными и конкретизированными. Во-вторых, использование этой системы увеличивает время, необходимое для создания персонажа. Хотя конечным результатом является полная, хорошо описанная личность, вводное время может занять от двух до трех часов. Начинаящие игроки особенно могут оказаться заваленными количеством возможностей и правил.

В отличие от боевых умений, в системе которых некоторые виды оружия недоступны определенным классам персонажей, все мирные умения доступны всем персонажам. Однако некоторыми мирными умениями определенным категориям персонажей легче овладеть.

В Таблице 37 перечислены все мирные умения. Они поделены на категории, соответствующие группам персонажей. Умения, перечисленные в каждой категории, более легко даются персонажам из этой группы. В пятой категории - "Общие умения" - перечислены умения, которым легко может научиться любой персонаж.

Обратитесь к Таблице 38. Когда игрок выбирает мирное умение из тех категорий, которые перечислены в графе "Категории умений" для группы его персонажа, это умение займет столько областей, сколько указано в Таблице 37. Если игрок выбирает умение из какой-либо другой категории, оно займет одну дополнительную область сверх указанного количества.

Таблица 37: Мирные (неоружейные) умения

Общие умения	Количество занимаемых областей	Соответствующая способность	Модификатор проверки
Верховая езда (наземная)	1	Мудрость	+3
Верховая езда (воздушная)	2	Мудрость	-2
Геральдика	1	Интеллект	0
Гончарное дело	1	Ловкость	-2

Горное дело	2	Мудрость	-3
Дрессировка	1	Мудрость	0
Земледелие	1	Интеллект	0
Изящные искусства	1	Мудрость	0
Кройка и шитье	1	Ловкость	-1
Кузнечное дело	1	Сила	0
Мореплавание	1	Ловкость	+1
Обработка камня	1	Сила	-2
Обработка кожи	1	Интеллект	0
Ориентирование	1	Мудрость	+1
Пение	1	Обаяние	0
Пивоварение	1	Интеллект	0
Плавание	1	Сила	0
Плетение	1	Ловкость	0
Приготовление пищи	1	Интеллект	0
Приручение животных	1	Мудрость	-1
Разведение огня	1	Мудрость	-1
Рыболовство	1	Мудрость	-1
Сапожное дело	1	Ловкость	0
Столярное дело	1	Сила	0
Танец	1	Ловкость	0
Ткачество	1	Интеллект	-1
Чувство погоды	1	Мудрость	-1
Этикет	1	Обаяние	0
Языки (современные)	1	Интеллект	0

Умения воителя	Количество занимаемых областей	Соответствующая способность	Модификатор проверки
Бег	1	Телосложение	-6
Возничество	1	Ловкость	+2
Выживание	2	Интеллект	0
Выносливость	2	Телосложение	0
Звероведение	1	Интеллект	0
Игры	1	Обаяние	0
Изготовление доспехов	2	Интеллект	-2
Изготовление луков и стрел	1	Ловкость	-1
Навигация	1	Интеллект	-2
Оружейное дело	3	Интеллект	-3
Охота	1	Мудрость	-1
Скалолазание	1	-	-
Сражение вслепую	2	-	-
Установка ловушек	1	Интеллект	-1
Чтение следов	2	Мудрость	0

Умения волшебника	Количество занимаемых областей	Соответствующая способность	Модификатор проверки
Астрология	2	Интеллект	0
Гербализм	2	Интеллект	0
Древняя история	1	Интеллект	-1
Заклинания	1	Интеллект	-2
Конструирование	2	Интеллект	-3
Навигация	1	Интеллект	-2
Огранка камней	2	Ловкость	-2
Религия	1	Мудрость	0
Чтение и письмо	1	Интеллект	+1
Языки (древние)	1	Интеллект	0

Умения	Количество	Соответствующая	Модификатор
--------	------------	-----------------	-------------

жреца	занимаемых областей	способность	проверки
Астрология	2	Интеллект	0
Гербализм	2	Интеллект	-2
Древняя история	1	Интеллект	-1
Заклинания	1	Интеллект	-2
Конструирование	2	Интеллект	-3
Лечение	2	Мудрость	-2
Местная история	1	Обаяние	0
Музыкальный инструмент	1	Ловкость	-1
Навигация	1	Интеллект	-2
Религия	1	Мудрость	0
Чтение и письмо	1	Интеллект	+1
Языки (древние)	1	Интеллект	0

Умения плута	Количество занимаемых областей	Соответствующая способность	Модификатор проверки
Акробатика	1	Ловкость	0
Древняя история	1	Интеллект	-1
Жонглирование	1	Ловкость	-1
Игры	1	Обаяние	0
Канатоходство	1	Ловкость	0
Маскировка	1	Обаяние	-1
Местная история	1	Обаяние	0
Музыкальный инструмент	1	Ловкость	-1
Сражение вслепую	2	-	-
Огранка камней	2	Ловкость	-2
Оценка	1	Интеллект	0
Подделки	1	Ловкость	-1
Прыжки	1	Сила	0
Установка ловушек	1	Ловкость	-1
Чревоуещание	1	Интеллект	-2
Чтение по губам	2	Интеллект	-2

Таблица 38: Группы мирных умений, характерные для различных классов

Класс персонажа	Группы умений
Воин	Умения воителя, Общие умения
Паладин	Умения воителя, Умения жреца, Общие умения
Следопыт	Умения воителя, Умения волшебника, Общие умения
Священник	Умения жреца, Общие умения
Друид	Умения жреца, Умения воителя, Общие умения
Маг, специалист	Умения волшебника, Общие умения
Вор	Умения плута, Общие умения
Бард	Умения плута, Умения воителя, Умения волшебника, Общие умения

Применение мирных умений

Когда персонаж применяет умение, либо попытка применить его автоматически удастся, либо нужно кинуть кубик для проверки умения. Если либо задача проста, либо умение имеет в игре весьма ограниченное применение (как сапожное или плотницкое дело), в общем случае проверка умения не требуется. Если же задача, с которой персонаж пытается справиться, сложна или может закончиться неудачно, требуется проверка умения. Прочтите описания умений для подробного выяснения, как и когда каждое умение можно применять.

Если требуется проверка умения, в Таблице 37 указано, какая способность связана с каждым умением. Добавьте положительный или отрицательный модификатор, указанный в таблице, к показателю способности. Затем киньте 1d20. Если результат на кубике меньше или равен модифицированному показателю способности, персонажу удастся осуществить то, что он

хотел. Если результат больше, чем модифицированный показатель способности, персонаж не справился с задачей. (Результат 20 всегда означает неудачу.) Мастер определяет, какие последствия, если таковые есть, сопутствуют неудаче.

Разумеется, чтобы применять умение, персонаж должен иметь все необходимые для работы инструменты и материалы. Плотник может сделать очень мало без своих инструментов, и кузнец практически беспомощен без хорошей кузницы. У персонажа также должно быть достаточно времени, чтобы выполнить работу. Разумеется, столярное умение позволит вашему персонажу построить дом, но не за один день! В некоторых случаях в описании умения указано, сколько времени необходимо для той или иной работы. Однако большинство решений в таких случаях оставлено на усмотрение Мастера.

Если требует ситуация, Мастер может увеличить или уменьшить вероятность успеха для персонажа. К факторам, которые могут повлиять на проверку умения, относятся доступность и качество инструментов, качество используемого сырья, время, проводимое за работой, сложность работы и степень знакомства персонажа с данной задачей. Положительные модификаторы добавляются к показателю способности, используемому для проверки. Отрицательные модификаторы вычитаются из показателя способности.

Раф, обученный кузнечному делу, много лет занимался изготовлением подков. Так как он настолько хорошо знаком с задачей и располагает всеми инструментами, которые ему необходимы, Мастер позволяет ему выковывать подковы автоматически, без шансов потерпеть неудачу. Однако Дельсенора убедила Рафа изготовить изящную клетку из мягкой стали (она нужна ей для создания магического предмета). Раф никогда раньше этим не занимался, и работа очень сложна, поэтому Мастер добавляет отрицательный модификатор -3 к проверке умения Рафа.

Когда два персонажа, владеющих умением, работают над одной и той же задачей, используется более высокий показатель способности (тот, с которым больше шансов на успех). Кроме того, за помощь других персонажей к проверке умения прибавляется положительный модификатор +1. Этот модификатор никогда не может быть больше, чем +1, потому что слишком много помощников - иногда еще хуже, чем если бы их не было вовсе.

В мирных умениях также можно совершенствоваться, выходя за рамки изначальных показателей способностей. За каждую дополнительную область, которую персонаж занимает одним и тем же мирным умением, он получает положительный модификатор +1 к проверке умения. Так, Раф (если бы он не был искателем приключений) мог бы потратить свои дополнительные области умений на кузнечное дело, чтобы стать более искусным кузнецом, получив положительный модификатор +1, +2, +3 или больше к своей проверке умения.

Многие неигровые персонажи более искусны в тех или иных умениях, чем игровые, так как они направляют все свои силы на совершенствование в рамках одного умения. Подобным образом, старые мастера обычно более умелы, чем молодые ученики - если только молодежь не обладает невероятными показателями способностей! Однако возраст не гарантирует таланта. Помните, что знание ремесла и мастерство в этом ремесле - это две разные вещи. Существуют плохие гончары, обычные гончары и настоящие мастера гончарного дела. Все это в гораздо меньшей степени связано с возрастом, чем с настойчивостью и талантом.

Описания мирных умений

Приведенные ниже описания умений расположены в алфавитном порядке, без распределения по группам или классам. В каждом описании содержится общий обзор того, что персонаж, владеющий данным умением, знает и умеет делать. Кроме того, в некоторых описаниях содержатся правила, применяемые в особых случаях и ситуациях, или точные указания по эффекту от данного умения.

Акробатика (*Tumbling*): Персонаж натренирован во всех видах акробатики - прыжках, кувырках, сальто, стойках, переворотах и т. д. Персонаж может заниматься акробатикой только тогда, когда нагружен легкой нагрузкой или меньше. Помимо развлечения, персонаж, владеющий умением акробатики, может в любом раунде битвы улучшить свой Класс защиты на 4 от атак, направленных конкретно на него, при условии, что он выиграл инициативу и воздерживается от атак в этом раунде. Сражаясь без оружия, он может улучшить свой бросок атаки на 2.

При удачной проверке умения персонаж получает только половину обычного вреда при падении с высоты 60 футов (18 м) и меньше и не получает вреда при падении с высоты 10 футов (3 м) и меньше. От падения с больших высот он получает обычный вред.

Астрология (*Astrology*): Это умение обеспечивает персонажу определенное понимание предполагаемого влияния звезд. Зная дату и время рождения конкретного человека, астролог может изучить расположение звезд и астрологические события, после чего подготовить прогноз на

будущее для этого человека. Проникновение астролога в будущее ограничено 30 ближайшими днями, и его познание в лучшем случае туманно. Если проверка умения кинута успешно, астролог может предвидеть некоторые события общего характера - большую битву, потерю друга, установление новой дружбы и т. д. Конкретное предсказание формулирует Мастер (основываясь на его намерениях в отношении ближайших игровых собраний). Учтите, что это предсказание не гарантирует результата - оно только сигнализирует о потенциально возможном результате. Если проверка умения не удалась, информации не извлекается, если только не выкинуто 20, в случае чего предсказание получается крайне неточным.

Разумеется, это умение требует приготовлений и широких познаний со стороны Мастера. Вследствие этого Мастеру простителен уход от ответа, хотя этого не следует делать все время. Игрокам, желающим облегчить жизнь своему Мастеру (что всегда является хорошей идеей), следует приберечь применение этого умения до конца игрового собрания, чтобы у Мастера была возможность подготовить ответ к следующему собранию. Мастер может использовать это умение как катализатор и руководство к своим приключениям, с его помощью подталкивая игровых персонажей на то, чтобы идти в определенные места и делать определенные вещи.

Персонажи с умением астрологии получают положительный модификатор +1 ко всем проверкам умения навигации, при условии, что звезды видны.

Бег (*Running*): Персонаж может в течение дня передвигаться со своей удвоенной скоростью. По окончании дня ему необходимо спать восемь часов. После первого дня такого движения игрок должен кинуть проверку умения. Если она удалась, персонаж может продолжать свое ускоренное движение на следующий день. Если проверка не удалась, в течение следующего дня персонаж не может использовать свою способность к бегу. Если он вступил в бой в течение того дня, в котором бежит, он получает отрицательный модификатор -2 к броскам атаки.

Верховая езда (наземная) (*Riding, Land-based*): Те, кто владеет умением наземной верховой езды, искусны в езде и обращении с лошадьми или другими наземными верховыми животными. Когда заполняется область умений, нужно указать, на каком виде животных персонаж специализируется. К возможным видам животных относятся грифоны, единороги, волканы и практически все существа, используемые в качестве верховых животных людьми, полулюдьми и гуманоидами.

Персонаж, владеющий умением верховой езды, может осуществлять все нижеописанные подвиги ловкости. Некоторые из них удаются автоматически, в то время как для успеха остальных требуется проверка умения.

- Персонаж, даже если он облачен в доспехи, может запрыгнуть в седло, если только лошадь или другое животное стоит спокойно. Для этого не требуется проверки умения. Однако нужно кинуть проверку, если персонаж хочет заставить животное двигаться в том же раунде, в котором он оседлал его. Также требуется проверка умения, если он пытается запрыгнуть в седло на движущемся животном. Неудачная проверка говорит о том, что персонаж упал на землю - возможно, претерпев некоторые затруднения.

- Персонаж может заставить животное перепрыгивать через большие препятствия или через пропасти. Если высота препятствия менее трех футов (1 м), или ширина провала менее 12 футов (4 м), проверки умения не требуется. Если игрок хочет кидать проверку умения, животное можно заставлять перепрыгивать через препятствия до семи футов (2,1 м) высотой или через пропасти длиной до 30 футов (10 м). Успешная проверка означает, что животное совершило прыжок. Неудачная проверка означает, что животное заупрямилось, и нужно кинуть еще одну проверку, чтобы определить, остался ли персонаж в седле или упал на землю.

- Персонаж может заставить животное увеличить скорость, что добавляет к его скорости 6 футов (2 м) в раунд на время до четырех оборотов. Чтобы определить, выдерживает ли животное эту нагрузку, проверка умения требуется каждый раунд. Если изначальная проверка не удастся, дальнейших попыток делать нельзя, но животное может двигаться нормально. Если не удастся вторая или последующая проверка, животное немедленно замедляется до шага, и персонаж должен спешиться и вести животное в поводу в течение одного оборота.

- Персонаж может управлять своим животным с помощью коленей, что позволяет ему пользоваться во время езды оружием, требующим двух рук (таким, как лук или двуручный меч). Этот трюк не требует проверки умения до тех пор, пока персонажу в таком положении не будет нанесен вред. В этом случае требуется проверка умения, и неудача означает, что персонаж упал на землю и получил дополнительно 1d6 пунктов вреда.

- Персонаж может спрыгивать с лошади и укрываться за ней, как за щитом. Занимаясь этим, персонаж не может атаковать или надевать доспехи. Класс защиты персонажа при этом улучшается на 6 пунктов. Все атаки, которые пробили бы обычный Класс защиты персонажа, считаются нанесенными вместо него по лошади. Проверки умения не требуется.

- Персонаж может спрыгнуть с животного на землю и совершить ближнюю атаку против любого персонажа или существа в радиусе 10 футов (3 м). Для успеха этого действия нужно удачно выкинуть проверку умения с отрицательным модификатором -4. При неудачной проверке

персонажу не удастся приземлиться на ноги, он неловко падает на землю и получает 1d3 пунктов вреда.

Верховая езда (воздушная) (*Riding, Airborne*): Персонаж умеет обращаться с летающим верховым животным. Когда выбирается умение, необходимо указать конкретное существо. Для того, чтобы научиться управлять другими видами животных, можно использовать дополнительные области умений. В отличие от наземной верховой езды, для того, чтобы ездить на летающем животном, персонаж должен владеть этим умением (или ездить вместе с кем-либо, кто владеет). Кроме того, персонаж, владеющий умением воздушной верховой езды, может совершать следующие действия:

- Вскакивать в седло к животному (когда оно находится на земле) и поднимать его в воздух единым действием. Проверка умения для этого не требуется.

- Спрыгивать со спины животного и прыгать с высоты не более 10 футов (3 м) на землю или на спину другого верхового животного (наземного или воздушного). Те, кто несет на себе только легкую нагрузку, могут спрыгивать на землю без проверки умения. Во всех остальных случаях требуется проверка умения. Неудачная проверка означает, что персонаж получает обычный вред от падения (так как упал плашмя) или промахивается мимо цели (в случае чего результатом может стать большой вред). Персонаж, спрыгнувший на землю, может немедленно начать атаку в ближнем бою, если проверка умения удалась лучше, чем с отрицательным модификатором -4. Неудача влечет за собой последствия, указанные выше.

- Пришпоривать свое верховое животное для достижения большей скорости, что добавляет к норме передвижения животного 1d4. Эту норму можно поддерживать четыре последующих раунда. Если проверка умения не удалась, попытку пришпорить можно предпринять снова в следующем раунде. Если не удаются две попытки, в течение целого оборота пришпоривать больше нельзя. После четырех или меньше раундов увеличенной скорости норма передвижения животного падает до $\frac{2}{3}$ своей обычной величины, и его Класс маневренности (см. Словарь) становится на одну степень хуже. Это продолжается до тех пор, пока животное не приземлится и не отдохнет в течение как минимум часа.

- Наездник может управлять своим животным с помощью коленей и ступней, держа руки свободными. Проверка умения кидается только после того, как персонаж получает вред. Если проверка не удалась, персонаж выбит из седла. Чтобы определить, удалось ли персонажу удержаться за животное (повиснув на одном из боков или в другом столь же опасном положении), требуется вторая проверка. Если она не удастся, наездник падает. Конечно, наездник может привязаться к седлу, хотя это может обернуться неприятной стороной, если верховое животное убито и камнем падает на землю.

Возничество (*Charioteering*): Персонаж, искусный в этой области, может безопасно править повозкой, едзя по любому типу местности, по которому обычно можно проехать, со скоростью на $\frac{1}{3}$ больше, чем обычная скорость повозки, управляемой персонажем без этого умения. Учтите, что это умение не дает персонажу способности везти повозку по местности, которую она не сможет пересечь. Даже лучший возница в мире не сможет увезти такое транспортное средство в горы.

Выживание (*Survival*): Это умение можно применять по отношению к определенному типу окружающей среды - то есть конкретному виду местности и погодных условий. Типичные формы окружающей среды - это арктическая, лесная, пустынная, степная, горная или тропическая местность. Персонаж обладает основными знаниями о данном типе местности. Чтобы добавить другие типы местностей, можно использовать дополнительные области умений.

Персонаж, владеющий умением выживания, имеет представление об основных опасностях, с которыми можно встретиться в данной местности. Он понимает погодные приметы и знает, как правильно поступить, чтобы уменьшить риск подвергнуться опасности. Он умеет находить и добывать питьевую воду. Он знает, как найти съедобную, не обязательно очень вкусную, пищу там, где, казалось бы, ничего нет, предотвратив таким образом голодную смерть. Кроме того, персонаж, владеющий умением выживания, может инструктировать остальных в такой же ситуации. Когда персонаж применяет это умение для того, чтобы найти пищу или воду, нужно кинуть проверку умения. Если проверка не удалась, в этот день нельзя предпринимать новых попыток поиска.

Умение выживания ни в коей мере не избавляет персонажа от тягот и лишений, если он заблудился в дикой местности. В лучшем случае это умение несколько облегчает страдания. Найденной пищи едва хватает, и вода обнаруживается в минимальных количествах. Все же существует вероятность того, что персонаж, владеющий умением выживания, погибнет в дикой местности. В самом деле, небольшие познания, которыми обладает персонаж, могут привести его к чрезмерной самонадеянности и гибели!

Выносливость (*Endurance*): Персонаж, владеющий этим умением, способен проявлять длительную энергичную активность до того, как почувствует усталость и утомление, в два раза дольше, чем обычный персонаж. В тех случаях, когда требуется чрезвычайная выносливость,

нужно удачно кинуть проверку умения. Учтите, что это умение позволяет персонажу продлить количество времени, в течение которого он может продержаться без пищи и воды.

Геральдика (Heraldry): Знание геральдики позволяет персонажу распознавать различные гербы и символы, связанные с различными лицами и организациями. Геральдика существует в различных формах и применяется для многих целей. Ею пользуются, чтобы определить знатного человека, род, гильдии, секты, войска, политические фракции и должности. Символы могут присутствовать на флагах, щитах, шлемах, кокардах, украшениях, штандартах, одеждах, монетах и т. д. Эти символы могут включать в себя геометрические знаки, каллиграфические надписи, изображения фантастических чудовищ, религиозные символы и магические печати (сделанные в целях быстрой идентификации). Геральдика может включать в себя знания от предельно формализованных правил и порядков поздне-средневековой Европы до различных изображений на щитах и форм этих щитов у африканских дикарей.

Персонаж автоматически разбирается во всевозможных геральдических символах своей страны и в том, с кем или чем связан каждый из них. Кроме того, если удачно выкинута проверка умения, персонаж может правильно истолковывать знаки и символы других стран, при условии, что у него есть хотя бы поверхностные знания об обитателях тех стран. Но при первом вступлении на чужую землю умение геральдики приносит мало пользы.

Гербализм (Herbalism): Те, кто обладает познаниями в гербализме, умеют распознавать растения и грибы и готовить не магические зелья, припарки, порошки, бальзамы, мази, настои и пластыри для медицинских и псевдомедицинских нужд. Они также умеют готовить яды и слабительные микстуры из природных растений. Мастер должен точно определить силу каждого из таких ядов, основываясь на правилах из “Руководства Мастера”, касающихся ядов. Персонаж, владеющий умениями и лечения, и гербализма, приобретает дополнительные возможности при использовании своего врачебного умения (см. описание умения лечения).

Гончарное дело (Pottery): Персонаж, владеющий этим умением, умеет изготавливать все виды глиняных сосудов и вместилищ, встречающиеся в игровом мире. Персонажу требуется гончарный круг и печь, а также запас глины и глазури. Персонаж в общем случае может в день изготавливать два предмета малого или среднего размера или один предмет большого размера. Готовый продукт должен потом обрабатываться в печи еще один день.

Необходимое сырье стоит 3 медных монеты для малого предмета, 5 медных монет для среднего и 1 серебряную монету для большого предмета.

Горное дело (Mining): Персонаж, знающий горное дело, необходим для того, чтобы находить место и руководить разработкой любого рудника или прииска. Во-первых, персонаж может попытаться определить, какие виды руд и минералов могут находиться в данной области. Для этого он должен провести как минимум неделю, обыскивая область площадью в четыре квадратных мили. Мастер может решить, что для того, чтобы найти что-нибудь ценное, нужно обыскать больший участок, и таким образом увеличить объем необходимого времени. По окончании изысканий персонаж может сказать, что, вероятнее всего, можно найти на данном участке. После этого персонаж может определить место для шахты. При удачной проверке умения (тайно кинутой Мастером) персонаж находит удачное местоположение для начала работ по добыче любых минералов, которые можно обнаружить в данной области. Удачная проверка не гарантирует успешной добычи, а только показывает, что данное место - это лучший вариант в этой местности. Мастер должен определить, какие минералы, если они вообще есть, будут найдены в данном районе. При неудачной проверке умения персонажу только кажется, что он нашел удачное место. Много усилий будет потрачено даром до того, как персонаж убедится в том, что он ошибся.

Когда шахта разрабатывается, персонаж, знающий горное дело, должен оставаться на месте разработки и руководить всеми работами. Хотя это и непыльная работа, большинство игровых персонажей считает, что для этой цели лучше нанять неигрового персонажа.

Древняя история (Ancient History): Персонаж изучал легенды, предания и историю какого-либо древнего времени и места. Это знание достаточно узко, примерно такого же порядка, как у современного историка, специализирующегося на английском Средневековье, итальянском Возрождении или Римской империи до Цезаря. (Мастер может либо самостоятельно рассортировать древние времена для своей игры, либо позволить игрокам назвать и определить их.) Так, например, игровой персонаж может подробно разбираться во времени Торака, короля драконов, или в Эре Мореппавателей, или еще в чем-нибудь, что ему доступно.

В результате полученного знания персонаж хорошо осведомлен об основных легендах, исторических событиях, персоналиях, исторических местах, сражениях, крупных открытиях (научных, культурных или магических), неразгаданных тайнах, знаниях и странностях того времени. Чтобы определить относящиеся к данному времени места или предметы, встречающиеся ему, персонаж должен кинуть проверку умения. Например, Раф много знает о приходе троллей, особенно темном периоде истории карликов. Однажды, проходя по глубоким пещерам, он и его товарищи неожиданно натываются на древние ворота, запечатанные с незапамятных времен. Изучая хитрую печать, он узнает (удачно выкинув проверку умения), что она содержит некоторые

знаки, подобные тем, что он видел на тайных воротах времен Ангнара, дверях в легендарное царство Тролльбурга.

Дрессировка (*Animal Training*): Персонажи, владеющие этим умением, умеют дрессировать один вид животных (этот вид определяется, когда выбирается умение), обучая его выполнять простые команды и показывать трюки. Персонаж может использовать дополнительные области умений, чтобы дрессировать другие виды животных, либо совершенствовать свое умение дрессировки уже выбранного вида. К обычно дрессируемым животным относятся собаки, лошади, соколы, голуби, слоны, хорьки и попугаи. Персонаж может выбрать и каких-нибудь более экзотических существ или монстров с животным Интеллектом (хотя их будет сложнее дрессировать).

Персонаж может работать с животными в количестве до трех особей одновременно. Дрессировщик может решить, учить ли зверей общим задачам или особым трюкам. Общая задача дает животному возможность реагировать на некоторое количество обычных команд, чтобы выполнять какую-нибудь работу. Примеры таких задач - охрана и атака, везение седока, переноска тяжестей, охота, чтение следов или сражение вместе с воинами (например, в случае боевой лошади или слона). Особый трюк дает дрессированному животному возможность совершать какое-либо особенное действие. Лошадь может по команде вставать на дыбы, сокол может подхватывать летящий в воздухе предмет, собака может нападать на определенного человека, а крыса может пробегать сквозь конкретный лабиринт. При наличии достаточного количества времени животное можно натренировать для выполнения и общих задач, и особых трюков.

Дрессировка для общей задачи занимает три месяца непрерывной работы. Дрессировка для особого трюка занимает 2d6 недель. По окончании времени дрессировки совершается проверка умения. Если она удастся, животное хорошо дрессируется. Если проверка не удастся, животное не поддается дрессировке. Животное может быть обучено в сумме 2d4 общим задачам и особым трюкам.

Дрессировщик может также попытаться приручить дикое животное (подготавливая его для последующей дрессировки). Диких животных можно приручать только тогда, когда они совсем молодые. Процесс приручения занимает месяц непрерывной работы с животным. В конце месяца кидается проверка умения. Если она удастся, животное пригодно для дрессировки. Если проверка не удастся, оно сохраняет большую часть диких повадок, что делает его непригодным для дрессировки. Животное можно содержать, но его следует держать на поводке или в клетке.

Жонглирование (*Juggling*): Персонаж умеет жонглировать, что полезно для представлений, развлечения и в некоторых редких критических положениях. Когда персонаж жонглирует нормально (для развлечения или отвода глаз), проверку умения кидать не требуется. Проверка кидается при попытке осуществить особенно эффектные трюки ("Смотри, как я съем это яблоко на лету!"). Однако жонглирование также дает персонажу возможность совершать отчаянные действия. При успешном броске атаки по Классу защиты 0 (это не проверка умения), персонаж может ловить небольшие предметы, брошенные, чтобы повредить ему (в отличие от предметов, брошенных, чтобы он их поймал). Так, персонаж может поймать кинжал или дротик до того, как он вонзится. Однако если этот бросок атаки не удастся, персонаж автоматически получает вред (протягивание руки на пути летящего кинжала, скорее всего, повредит руке).

Заклинания (*Spellcraft*): Хотя это умение не дает персонажу каких-либо способностей к сотворению заклинаний, он разбирается в различных формах и процессах заклинательства. Если он видит или слышит, как кто-то творит заклинание, или рассматривает использованный материальный компонент, он может попытаться определить, что за заклинание было сотворено. Для точного определения нужно кинуть проверку умения. Волшебники-специалисты получают положительный модификатор проверки умения +3, когда пытаются определить заклинание собственной школы. Обратите внимание, что раз творящего заклинание нужно видеть вплоть до окончания процесса, умение заклинаний не помогает от боевых заклинаний. Однако это умение полезно для распознавания заклинаний, которые не имеют видимого эффекта.

Те, кто владеет этим умением, также могут с некоторой вероятностью (равной половине обычной проверки умения) при виде магических или магически обработанных предметов определить, для чего они предназначены.

Звероведение (*Animal Lore*): Это умение позволяет персонажу наблюдать за действиями или повадками животного и делать вывод о том, что происходит. Поведение животного может показывать, насколько оно опасно, голодно ли оно, не защищает ли своего ребенка или не охраняет ли находящееся неподалеку логово. Кроме того, внимательное наблюдение за поведением животного и следами его деятельности может даже показать местонахождение источника воды, стада животных, хищника, или предупредить о надвигающейся опасности, например, о лесном пожаре. Мастер тайно кидает проверку умения. Успешная проверка означает, что персонаж правильно понял значение действий животного. Если проверка не удалась с разницей в 4 или меньше, персонаж не получает никакой информации. Если проверка не удастся с разницей в 5 или больше, персонаж неверно интерпретирует действия животного.

Персонаж также может имитировать звуки и крики животных, с которыми он в разумных пределах знаком, основываясь на своей биографии. Эта способность ограничена по громкости. Рев тиранозавра будет выше возможностей обычного персонажа. Успешная проверка означает, что крик персонажа от крика настоящего животного можно отличить только магическими средствами. Этот крик подходит для неразумных животных, чтобы, возможно, отогнать их прочь или приманить поближе. Провал проверки означает, что звук в чем-то неточен. Ошибочный крик все же может ввести в заблуждение некоторых слушателей, но существа, весьма близко знакомые с оригиналом, автоматически распознают неточный крик. Все остальные существа и персонажи должны кидать проверку Мудрости, чтобы обнаружить подвох.

Наконец, звероведение увеличивает шансы на успешное изготовление силков и ловушек (для охоты), так как персонажу известны основные повадки объектов охоты.

Земледелие (Agriculture): Персонаж знаком с основами сельского хозяйства. Сюда относится разведение растительных культур, уборка и хранение урожая, уход за животными, забивание скота и другие типичные сельскохозяйственные занятия.

Изготовление доспехов (Armorer): Персонаж с этим умением может изготавливать все виды доспехов, перечисленные в “Руководстве игрока”, при наличии подходящих материалов и условий. При изготовлении доспехов проверка умения кидается по окончании предполагаемого времени изготовления.

Необходимое для изготовления доспеха время равно двум неделям за каждую категорию Класса защиты ниже 10. Например, для щита потребуется две недели работы, а для комплекта тяжелых лат - 18 недель.

Если проверка умения свидетельствует о неудаче, но выкинутое число не более чем на 4 отличается от величины, необходимой для успешной проверки, мастер создает пригодный, но бракованный доспех. Такой доспех защищает как качественный доспех на 1 категорию Класса защиты хуже, хотя выглядит, как такой доспех, который предполагался. Брак может определить только персонаж, владеющий умением изготовления доспехов, и это требует внимательного и подробного рассмотрения.

Если по бракованному доспеху нанесен удар в ближнем бою при броске атаки 19 или 20, доспех ломается. Класс защиты персонажа ухудшается на 4 пункта (хотя никогда не превышает 10), и сломанный доспех стесняет движения персонажа. Пока персонаж не снимет его (этот процесс занимает 1d4 раунда), персонаж движется с $\frac{1}{2}$ своей нормальной скорости, и из его бросков атаки вычитается модификатор -4.

Если изготовитель доспехов делает латы или тяжелые латы, будущий владелец доспеха должен лично присутствовать как минимум в течение недели во время работы, так как для таких видов доспехов требуется очень тщательная подгонка по фигуре.

Изготовление луков и стрел (Bower / Fletcher): Персонаж, владеющий этим умением, может изготавливать луки и стрелы всех типов, которые указаны в Таблице 44.

Для изготовления наконечников стрел требуется знание оружейного дела, но изготовитель луков может совершать всю остальную необходимую работу. Время изготовления малого или большого лука составляет одну неделю, в то время как сложный лук требует двух недель работы, а 1d6 стрел можно сделать за один день.

Когда время изготовления оружия закончено, игрок кидает проверку умения. Если проверка удалась, оружие получилось хорошего качества и будет служить в обычных целях долгие годы без поломок. Если проверка не удастся, оружием все равно можно пользоваться, но оно имеет ограниченный срок надежности: стрела ломается при первом же выстреле, лук ломается, если пользующийся им персонаж выкидывает (без модификаторов) 1 при броске атаки на 1d20.

Дополнение: Если персонаж хочет создать оружие чрезвычайно высокого качества и Мастер позволяет это, для определения успеха предпринятой попытки игрок может выбрать следующую альтернативную процедуру: когда кидается проверка умения, любой провал означает, что оружие непригодно для использования. Однако успешная проверка означает, что оружие позволяет персонажу добавлять модификаторы за Силу к броскам атаки и вреда. Кроме того, если при проверке умения выкинуто 1, радиус поражения лука увеличивается на 10 ярдов (10 м) для всех зон поражения, либо лук сделан настолько искусно, что его можно использовать для очарования с целью превращения в магический предмет.

Игры (Gaming): Персонаж знаком с большинством распространенных игр на удачу и на умение, включая карты, кубики, кости, шашки и шахматы. Когда персонаж играет, игрок может либо отыгрывать это реально (что в некоторых случаях занимает слишком много времени), либо кидать проверку умения, в случае чего его успех означает выигрыш. Если два персонажа, умеющих играть, играют друг с другом, выигрывает тот, кто выкинул проверку умения более удачно. Персонаж с этим умением может также пытаться жульничать, что прибавляет положительный модификатор +1 к проверке умения. Однако, если при проверке выкинуто от 17 до 20, персонажа уличают в мошенничестве (даже если он выиграл).

Изящные искусства (*Artistic Ability*): Игровые персонажи, сведущие в изящных искусствах, свободно разбираются в различных видах искусств. У них развито природное чувство цвета, формы, пространства, четкости, звука, мелодии и ритма. Персонажу, владеющему изящными искусствами, нужно выбрать один вид искусства (рисование, скульптура, композиция и т. д.), в котором они искусны. После этого они могут пытаться создавать произведения искусства или сочинять музыку в пределах своей области. Хотя кидать проверку умения не обязательно, это можно сделать, чтобы определить качество произведения. Если при проверке выкинуто 1, мастер создал произведение с настоящей долговременной ценностью. Если проверка оказывается неудачной, художник создал что-то эстетически невразумительное или откровенно плохое.

Изящные искусства также обеспечивают положительный модификатор +1 ко всем проверкам умений, требующих художественных навыков (в музыке или танце), и к попыткам оценить произведения искусства.

Канатоходство (*Tightrope Walking*): Персонаж может пытаться ходить по узким канатам и перекладинам с большей, чем у обычного человека, вероятностью успеха. Он может преодолеть любую узкую поверхность, наклоненную вверх или вниз не более, чем на 45 градусов. За один раунд персонаж может пройти 60 футов (18 м). За каждые 60 футов (18 м) пути или часть этой длины кидается проверка умения, причем неудачная проверка означает падение. Если ширина поверхности составляет 1 дюйм (2,5 см) или меньше, проверка умения кидается с отрицательным модификатором -10, если ее ширина от 2 (5 см) до шести (15 см) дюймов - с отрицательным модификатором -5, если ее ширина от 7 (18 см) до 12 (30 см) дюймов - без модификаторов. Для поверхности шириной более 1 фута (30 см) в обычных условиях проверка умения для персонажа не требуется. Каждая дополнительная область умений, затрачиваемая на канатоходство, уменьшает отрицательные модификаторы на 1 пункт. При использовании шеста-балансира они уменьшаются на 2 пункта. Ветер и колебания каната увеличивают отрицательный модификатор на величину от 2 до 6 пунктов.

Персонаж может пытаться сражаться, находясь на канате, но при этом он получает отрицательный модификатор -5 к своим броскам атаки и должен удачно выкидывать проверку умения в начале каждого раунда, чтобы избежать падения. Так как персонаж не может маневрировать, он не получает модификаторов за Ловкость к своему Классу защиты. Если по нему нанесен удар, когда он находится на канате, нужно немедленно кинуть проверку умения, чтобы удержаться равновесие.

Кройка и шитье (*Seamstress / Tailor*): Персонаж умеет кроить и шить одежду. Он также может выполнять все типы отделки и украшения. Хотя проверки умения не требуется, для работы у персонажа должны быть хотя бы нитка и иголка.

Конструирование (*Engineering*): Персонаж умеет проектировать как крупные, так и мелкие сооружения. Он может создавать чертежи для всего, от простых машин (катапульт, речных плотин, мельниц) до крупных сооружений (крепостей, дамб). Проверка умения требуется только при разработке чего-либо особенно сложного и необычного. Конструктору также нужно найти талантливых рабочих, чтобы воплотить свой чертеж, но он сам умеет наблюдать за работой и управлять ей.

Конструктор также хорошо разбирается в принципах осадной войны и умеет определять слабые места в оборонительных сооружениях замка или подобного строения. Он знает, как строить и применять осадное оружие и машины, такие, как катапульты, тараны и винты.

Кузнечное дело (*Blacksmithing*): Персонаж, владеющий кузнечным делом, способен изготавливать орудия и инвентарь из железа. Для применения этой профессии требуется кузница с горном и мехами, а также молотом и наковальней. Персонаж не может изготавливать оружие и доспехи, но может делать ломы, крюки, подковы, гвозди, петли, плуги и большинство других железных предметов.

Лечение (*Healing*): Персонаж, владеющий умением лечения, умеет врачевать, используя природные лекарства и основные принципы первой помощи. Если один персонаж пытается лечить другого в пределах 1 раунда после нанесения ранения (и удачно выкидывает проверку умения), его помощь восстанавливает 1d3 жизненных пункта (но нельзя восстановить больше пунктов, чем потеряно в предыдущем раунде). Одного и того же персонажа можно пытаться лечить только один раз в день.

Если раненый персонаж находится под опекой кого-либо, владеющего умением лечения, у этого персонажа жизненные пункты возобновляются со скоростью 1 пункт в день, даже если он путешествует, проявляя не слишком бурную активность. Если раненый персонаж имеет возможность полностью отдыхать, у него при такой опеке возобновляется по 2 жизненных пункта в день. Только персонажи, владеющие умениями и лечения, и гербализма, могут помогать другим излечиваться со скоростью 3 жизненных пункта за день отдыха. Уход за ранеными не требует проверки умения, а требует только регулярного внимания со стороны игрового персонажа. Одновременно можно ухаживать не более чем за шестью пациентами.

Персонаж, владеющий умением лечения, также может попытаться помочь отравленному существу, если яд проник через рану. Если к отравленному персонажу можно добраться немедленно (в раунд, следующий за тем, в котором персонаж был отравлен) и уход за ним продолжается в течение пяти раундов, жертва получает положительный модификатор +2 к своему спас-броску (отложите спас-бросок до последнего раунда ухода за больным). Проверки умения не требуется, но отравленному персонажу нужно помогать немедленно (при этом обычно лечащий персонаж отказывается от других действий), причем он сам не может что-либо делать. Если уход за больным и отдых прерваны, персонажу нужно немедленно кидать обычный спас-бросок от яда. Результат нельзя изменить обычными средствами (то есть лечение еще раз не поможет). Только персонажи, владеющие умениями и лечения, и гербализма, могут попробовать таким же образом обойтись с ядами, которые жертва проглотила или до которых дотронулась (персонаж использует свои познания в лечении, чтобы определить яд, и свои познания в гербализме, чтобы приготовить противоядие или слабительное).

Персонаж, владеющий умением лечения, также может пытаться диагностировать и лечить заболевания. В случае обычного заболевания удачная проверка умения автоматически уменьшает заболевание до его наиболее легкой формы и минимальной продолжительности. Те, кто владеет еще гербализмом, получают положительный модификатор +2 к этой проверке. Персонаж, владеющий лечением, может также пытаться лечить магические заболевания, вызванные как заклинаниями, так и специфическими атаками некоторых существ. В этом случае удачная проверка умения выявляет причину заболевания. Однако, если заболевание по своей природе является магическим, его можно вылечить только магическими средствами.

Маскировка (*Disguise*): Персонаж, владеющий этим умением, обучен искусству маскировки. Он может сделаться похожим на любое существо общего вида такого же роста, возраста, веса и расы. Удачная проверка умения означает, что маскировка удалась, в то время как проваленный бросок означает, что так или иначе ясно видна попытка замаскироваться.

Персонаж может также замаскироваться под представителя другой расы или другого пола. В этом случае к проверке умения добавляется отрицательный модификатор -7. Персонаж также может попытаться загримироваться под определенное лицо, в случае чего отрицательный модификатор проверки умения составит -10. Эти модификаторы кумулятивны, то есть персонажу крайне трудно загримироваться под конкретное лицо другой расы или другого пола (отрицательный модификатор проверки умения -17).

Местная история (*Local History*): Персонаж представляет собой хранилище сведений из истории региона размером с большое графство или маленькую провинцию. Персонаж знает, когда разрушенная башня на холме была построена и кто ее построил (и что с ним после этого случилось), какие великие герои и злодеи сражались и пали на старинном поле битвы, какое большое сокровище предположительно хранится в местном храме, каким чудодейственным образом бургомистр близлежащего городка вырастил волосы на своей плешивой голове, и еще много всего.

Мастер обеспечивает выдачу информации о местных городах и событиях по мере того, как персонажу требуется ее знать. Кроме того, персонаж может пытаться пересказывать эти события как увлекательные истории. Когда выбран предмет рассказа, игрок может либо кинуть кубик для проверки умения и в случае удачи добавить рассказ в свой репертуар, либо в реальном времени рассказать историю остальным персонажам. Если при этом игроку удалось увлечь слушателей, ему не нужно кидать проверку умения для своего персонажа, так как он и так имел успех. Персонаж может рассказывать эти истории, чтобы развлечь кого-либо, что прибавляет к его показателю Обаяния положительный модификатор +2 на время данного столкновения. Но рассказывание сказок враждебным существам вряд ли приведет к чему-либо хорошему.

Мореплавание (*Seamanship*): Персонаж хорошо разбирается в лодках и кораблях. Он хорошо подходит на роль члена команды судна, хотя не может самостоятельно вести судно. Для управления любым кораблем необходима команда умелых моряков, и они увеличивают скорость передвижения судов во внутренних водах на 50%.

Музыкальный инструмент (*Musical Instrument*): Персонаж умеет играть на каком-либо конкретном музыкальном инструменте. За каждую дополнительную область, отведенную под это умение, можно выбрать дополнительный инструмент. Персонаж умеет играть достаточно хорошо, и обычно проверки умения не требуется. Мастер может попросить игрока кинуть проверку в каких-либо, по его мнению, экстраординарных обстоятельствах.

Навигация (*Navigation*): Персонаж обучен искусству навигации по звездам, распознает течения и находит знаки, свидетельствующие о наличии земли, рифов или скрытой опасности. Это умение не очень полезно на суше. На море же успешная проверка умения уменьшает вероятность заблудиться до 20%.

Обработка камня (*Stonemasonry*): Каменщик умеет строить сооружения из камня так, чтобы они прослужили долгие годы. Он может изготавливать из камня простые резные изделия, такие, как надписи, колонны и украшения. Камни можно скрепить раствором, хорошо подогнать без

раствора или слабо подогнать, а щели забить камешками и землей. Каменщик, вооруженный своими инструментами (молотками, резцами, клиньями, блоками и снастями), может построить ровный участок стены толщиной 1 фут (30 см), длиной 10 футов (3 м) и высотой 5 футов (1,5 м) за день, если камень уже обтесан. Каменщик также умеет управлять работой неквалифицированных рабочих по добыче камня; на каждые пять рабочих требуется один каменщик. Карлики - одни из самых искусных каменщиков в мире; они получают положительный модификатор +2 к проверке умения обработки камня.

Обработка кожи (Leatherworking): Это умение позволяет персонажу дубить и обрабатывать кожу и изготавливать одежду и другие кожаные вещи. Персонаж может делать кожаные доспехи, а также вещмешки, седельные сумки, седла и все детали упряжи.

Огранка камней (Gem Cutting): Персонаж с таким умением может обрабатывать сырые драгоценные камни, добытые знатоками горного дела, со скоростью 1d10 камней в день. Огранщик камней не получает никаких преимуществ за помощь персонажей без этого умения. Он должен иметь хороший источник света и набор резцов, молоточков и особо твердых лезвий.

Хотя необработанные камни имеют ценность, они стоят далеко не так дорого, как готовый продукт. Если огранка удалась (что определяется проверкой умения), стоимость камня увеличивается в соответствии с его видом. Если выкинуто 1, получилась работа исключительного качества, и стоимость камня попадает в разряд следующего, более ценного вида камней (у Мастера есть соответствующие таблицы).

Ориентирование (Direction Sense): У персонажа с этим умением развито внутреннее чувство направления. Сосредоточиваясь в течение 1d6 раундов, персонаж может попытаться определить направление, в котором движется компания. Если проверка умения не удастся, но кинуто меньше 20, персонаж ошибается на 90 градусов. Если выкинуто 20, выбранное направление прямо противоположно истинному направлению. (Проверку кидает Мастер.)

Кроме того, при движении по дикой местности у персонажа, владеющего умением ориентирования, вероятность заблудиться уменьшается до 5%.

Оружейное дело (Weaponsmithing): Это узко специализированное умение позволяет персонажу выполнять сложную и высокоточную работу по изготовлению металлического оружия, особенно оружия с лезвием. Персонаж сочетает умение кузнеца со способностью создавать прочные и твердые клинки. Для применения этого умения необходима полностью оборудованная кузница.

В Таблице 39 указано время и стоимость изготовления различных видов оружия.

Таблица 39: Изготовление оружия

Вид оружия	Время изготовления	Стоимость материала
Наконечник для стрелы	10 наконечников в день	1 мм
Секира	10 дней	10 см
Топор	5 дней	5 см
Кинжал	5 дней	2 см
Тяжелый арбалет	20 дней	10 см
Легкий арбалет	15 дней	5 см
Вилы, трезубец	20 дней	10 см
Копье, пика	4 дня	4 см
Короткий меч	20 дней	5 см
Длинный меч	30 дней	10 см
Двуручный меч	45 дней	2 м

Охота (Hunting): Находясь в дикой местности, персонаж может попытаться подкрасться к дикому животному и поймать его. Проверку умения нужно кидать с отрицательным модификатором -1 за каждого члена компании, не владеющего умением охоты. Если проверка удалась, охотник (и те, кто с ним) приближаются к животному на расстояние 101-200 ярдов (90-185 м, 100+1d100 ярдов). Компания может попытаться уменьшить расстояние, но за каждые 20 ярдов (18 м) приближения нужно кидать новую проверку умения. Если удалось подкрасться, охотник автоматически ошарашивает животное. Тип отслеживаемого животного зависит от природы местности и прихоти Мастера.

Оценка (Appraising): Это умение очень полезно для воров, так как оно позволяет персонажу прикидывать стоимость и степень подлинности предметов антиквариата, произведений искусства, ювелирных изделий, обработанных камней или других ценных предметов, которые персонаж находит (хотя Мастер может исключить из этого списка те предметы, которые слишком экзотичны или редки и поэтому плохо знакомы персонажу). Чтобы оценить предмет, персонаж должен держать его в руках. Удачная проверка умения (кидается Мастером) позволяет персонажу оценить

стоимость предмета с точностью до ближайших 100 или 1000 золотых и распознать подделки. При неудачной проверке персонаж вовсе не может определить стоимость. Если выкинуто 20, персонаж решительно ошибается в стоимости предмета, всегда в ущерб для себя.

Пение (Singing): Персонаж является квалифицированным певцом и может использовать свое умение, чтобы развлекать остальных и, возможно, зарабатывать небольшие деньги (обратите внимание, что барды умеют петь автоматически). Для пения не требуется проверки умения. При удачной проверке умения персонаж также может сочинять хоровые произведения.

Пивоварение (Brewery): Персонаж обучен искусству приготовления пива и других крепких напитков. Персонаж умеет составлять рецепты пива, выбирать качественные ингредиенты, организовывать пивоварню и управлять ей, следить за брожением и старить готовый продукт.

Плавание (Swimming): Персонаж, владеющий умением плавания, умеет плавать и может передвигаться в соответствии с правилами, приведенными в разделе "Плавание" (Глава 14: "Время и передвижение"). Те, кто не владеет этим умением, плавать не умеют. Они могут задерживать дыхание и держаться на воде, но не могут самостоятельно передвигаться в воде.

Плетение (Rope Use): Это умение позволяет персонажу осуществлять удивительные трюки с веревкой. Персонаж, владеющий плетением, хорошо знаком со всеми видами узлов и способен вязать узлы, которые скользят, держатся крепко, медленно распускаются или развязываются одним рывком. Если у персонажа связаны руки, и веревки затянуты узлом, ему можно кинуть проверку умения (с отрицательным модификатором -6), чтобы освободиться от веревок.

Такой персонаж получает положительный модификатор +2 ко всем броскам атаки с лассо. Он также имеет дополнительно 10% к вероятности вскарабкаться с использованием веревки, в том числе поддерживая своих товарищей (страхуя конец веревки).

Подделки (Forgery): Это умение позволяет персонажу изготавливать копии документов и надписей, а также определять подобные подделки, сделанные другими. Чтобы подделать документ, где почерк не обязан принадлежать конкретному лицу (военный приказ, местный декрет и др.), персонажу достаточно только видеть подобный документ прежде. Чтобы подделать чью-либо подпись, требуется оригинал этой подписи, и нужно удачно выкинуть проверку умения с отрицательным модификатором -2. Чтобы подделать более длинный документ, написанный рукой какого-либо конкретного лица, необходим крупный образец его почерка, и к проверке умения добавляется отрицательный модификатор -3.

Важно отметить, что мошенник всегда думает, что подделка ему удалась. Проверку умения тайно кидает Мастер, а персонаж не узнает о неудаче, пока не становится слишком поздно.

Если проверка умения удалась, полученное произведение сойдет за подлинник для всех, кроме тех, кто очень близко знаком с этим почерком или обладает умением подделок, если такой персонаж внимательно рассмотрит документ. Если проверка не удалась, подделку легко определит любой, кто хорошо знаком с типом документа или почерка, если он пристально изучит документ. Если выкинуто 20, подделка становится сразу очевидной любому, кто обычно имеет дело с подобными документами, без пристального рассмотрения. Сам мошенник никогда не узнает этого, пока не будет слишком поздно.

Кроме того, те, кто владеет умением подделок, могут исследовать документ, чтобы определить, не подделка ли это. При удачно выкинутой проверке умения подлинность любого документа может быть установлена. Если проверка не удалась, но выкинуто не 20, подлинность остается невыясненной. Если выкинуто 20, персонаж приходит к неверному заключению.

Приготовление пищи (Cooking): Хотя у всех персонажей есть зачаточные навыки приготовления пищи, персонаж, владеющий этим умением, является хорошим поваром. Проверка умения требуется только при попытке приготовить истинно изысканное блюдо, достойное шеф-повара.

Приручение животных (Animal Handling): Это умение позволяет персонажу в большей степени, чем кто-либо другой, осуществлять контроль над ездовыми и выючными животными. Успешная проверка умения показывает, что персонажу удалось успокоить встревоженное или взволнованное животное, в то время как у персонажа без этого умения существует только 20-процентная вероятность того, что его попытка успокоить животное удастся.

Прыжки (Jumping): Персонаж может совершать впечатляющие прыжки как в длину, так и в высоту. Если у персонажа есть возможность как минимум 20-футового (6 м) разбега, он может прыгнуть в длину на $2d6 + \text{его уровень в футах} (\times 30 \text{ см})$. Однако ни один персонаж не может прыгнуть дальше, чем на шесть своих ростов. С таким же стартом он может подпрыгнуть в высоту на $1d3 + \frac{1}{2} \text{ его уровня в футах} (\times 30 \text{ см})$. Никто не может подпрыгнуть выше, чем $1\frac{1}{2}$ собственной высоты.

С места персонаж с этим умением может прыгать в длину на $1d6 + \frac{1}{2} \text{ его уровня в футах} (\times 30 \text{ см})$ и в высоту всего на 3 фута (1 м).

Персонаж также может пытаться прыгать с шестом. Для прыжка требуется разбег как минимум 30 футов (9 м). Если используется шест, он должен быть на 4-10 футов (1,2 - 3 м) длиннее, чем рост персонажа. При прыжке в длину преодолевается дистанция, равная $1\frac{1}{2}$ длины

шеста. Персонаж может покорять высоты такой же вышины, как длина шеста. Он также может попробовать приземлиться на ноги, если прыжок перенесет его через препятствие не выше, чем $\frac{1}{2}$ длины его шеста. Так, с 12-футовым (4 м) шестом персонаж может либо запрыгнуть в окно на высоте 12 футов (4 м) над землей (при этом вкатившись в помещение за окном), либо приземлиться на ноги в помещении на высоте 6 футов (2 м) над землей, либо перепрыгнуть через ров шириной 18 футов (6 м). Во всех случаях по окончании прыжка шест нужно отпустить.

Разведение огня (Fire-building): Персонажу, владеющему умением разведения огня, обычно для этого не нужна трутница. При наличии небольшого количества сухого дерева и маленьких кусочков трута он может разжечь огонь за 2d20 минут. Кремень и кресало не требуются. В случае мокрого дерева, сильного ветра и других неблагоприятных условий это время увеличивается до 3d20 минут, и для того, чтобы разжечь огонь, требуется удачная проверка умения.

Религия (Religion): Персонажи, сведущие в религии, разбираются в распространенных верованиях и культах своей родины и основных верах соседних регионов. Обычная информация о каждой религии (основные положения веры, виды используемой религиозной символики и т. д.) доступна персонажу автоматически. Специальная информация, например, как организована церковь или как отмечаются особые священные дни, требует проверки умения.

Затрачивание на религию дополнительных областей умения позволяет персонажу либо расширять свои познания на более дальние регионы (при этом остаются в силе все вышеприведенные указания), либо приобретать более точные познания в рамках одной веры. Если выбрано последнее, больше не требуется кидать проверку умения, когда персонажу необходимо отвечать на вопросы, касающиеся данной религии. Такое познание очень полезно персонажам-жрецам во взаимоотношениях со своим собственным и конкурирующими вероисповеданиями.

Рыболовство (Fishing): Персонаж обучен искусству рыбной ловли, как с крючком и леской, так и сетью или острогой. Каждый час, который персонаж проводит за рыбалкой, следует кидать проверку умения. Если проверка не удалась, рыбы за этот час не поймано. В противном случае на крючок или острогу попало количество рыбы, равное разнице между результатом на кубике и показателем Мудрости персонажа. Сетью можно поймать в три раза больше этого количества.

Разумеется, нельзя наловить рыбы при ее отсутствии. С другой стороны, некоторые места, такие, как широкая река в период нереста, изобилуют рыбой. Мастер может модифицировать результат в соответствии с ситуацией.

Сапожное дело (Cobbling): Персонаж умеет изготавливать и ремонтировать туфли, сапоги и сандалии.

Скалолазание (Mountaineering): Персонаж, владеющий этим умением, может совершать трудные и опасные восхождения на крутые склоны и отвесные скалы с помощью крюков, веревок и т. д. Если персонаж, владеющий скалолазанием, ведет компанию, размещая крюки и указывая остальным путь, каждый член компании может извлечь пользу из его познаний. Скалолаз может помочь компании подняться на отвесный уступ, на который она без него бы не взобралась. Персонаж, владеющий этим умением, получает за каждую затраченную на него область дополнительно 10% к вероятности вскарабкаться по любой поверхности. Учтите, что скалолазание - это не то же самое, что воровское умение карабкаться по стенам, так как воровское умение не требует каких-либо подручных средств.

Сражение вслепую (Blind-fighting): Персонаж, умеющий сражаться вслепую, может драться в условиях плохого освещения или его отсутствия (но это умение не помогает при сотворении заклинаний). В полной темноте к броскам атаки персонажа прилагается отрицательный модификатор всего -2 (в отличие от -4 для тех, кто не обладает этим умением). При звездном или лунном свете этот модификатор равен всего -1. Класс защиты персонажа при этом из-за темноты не ухудшается.

Кроме того, у персонажа сохраняются особые способности, которые обычно пропадают в темноте, хотя эффективность этих способностей уменьшается вдвое (проверки умений кидаются с $\frac{1}{2}$ обычной величины и т. д.). Это умение действенно только против врагов или угроз в радиусе ближнего боя от персонажа. Умение сражаться вслепую не дает какой-либо особой защиты от летящих метательных снарядов или чего бы то ни было вне непосредственного радиуса действия ближнебойного оружия персонажа. Так, для метательных снарядов остается ухудшение Класса защиты. (К тому времени, когда персонаж слышит, например, свист стрелы, уже поздно реагировать.)

Когда персонаж движется в темноте, его скорость уменьшается только в половину от того, как она уменьшается у персонажей без этого умения.

Кроме того, это умение помогает персонажу во взаимоотношениях с невидимыми существами, уменьшая отрицательный модификатор броска атаки до -2. Однако это не позволяет персонажу отыскивать невидимых существ, у него только возникают общие соображения об их местонахождении, а точно обнаружить их он не может.

Столярное дело (Carpentry): Это умение позволяет персонажу выполнять работы по дереву: постройку домов, изготовление мебели, столярные работы и т. д. Должны быть доступны инструменты и материалы. Персонаж может сооружать основные конструкции на основании опыта, не испытывая необходимости в чертежах. Для необычных и более сложных конструкций (например, катапульты) требуются чертежи, сделанные инженером (владеющим умением конструирования). Для совсем необычных или очень сложных предметов (например, механизма деревянных часов) требуется проверка умения.

Танец (Dancing): Персонаж знает большинство стилей и разновидностей танца, от народных танцев до официальных придворных балетов.

Ткачество (Weaving): Персонаж, владеющий этим умением, способен ткать холсты, гобелены и ткани из шерсти и хлопка. Персонажу требуется прядильный инструмент и ткацкий станок. Ткач может изготавливать два квадратных ярда ($0,8 \text{ м}^2$) материи в день.

Установка ловушек (Set Snares): Персонаж умеет ставить простые силки и ловушки, обычно для того, чтобы ловить небольших животных. К ловушкам относятся и веревочные силки, и пружинные капканы. Нужно кидать проверку умения, когда ловушка впервые сооружается, и каждый раз, когда она ставится. Неудачная проверка означает, что по каким-то причинам ловушка не работает. Может быть, не хватило мастерства, может, мастер оставил на месте ловушки слишком много следов, может, он плохо спрятал готовую работу. Точную причину затруднения знать не обязательно. Персонаж может также пытаться устанавливать ловушки и капканы для больших существ - например, тигровые ямы или сети. Нужно кинуть проверку умения, на этот раз с отрицательным модификатором -4 к показателю способности. В обоих случаях успешная установка ловушки не гарантирует, что кто-то в нее попадется, а только говорит о том, что ловушка сработает, если ее активизировать. Мастер должен решить, наткнется ли кто-нибудь на ловушку.

Персонажи-воры (и только воры) с этим умением могут пытаться устанавливать ловушки на людей. К этим ловушкам относятся такие вещи, как арбалеты, обвалы, трамплины с шипами и др. Процедура установки такая же, как в случае большого капкана. Мастер должен определить размер вреда, наносимого ловушкой на человека.

Для установки небольшого силка или ловушки требуется час работы. Для установки большей западни требуются два-три человека (достаточно, чтобы только один из них владел умением) и 2d4 часов работы. Для установки ловушки на человека требуется один или более установщиков (в зависимости от устройства ловушки) и 1d8 часов работы. Чтобы установить ловушку, у персонажа должны быть под рукой соответствующие материалы.

Персонажи, владеющие умением звероведения, приобретают положительный модификатор +2 к своей проверке умения, когда пытаются установить ловушку для дикого животного. В этом им весьма помогает их знание леса и животного мира. Они не получают этого модификатора, когда пытаются поймать монстров или разумных существ.

Чрево вещание (Ventriloquism): Персонаж обучен секретам "перебрасывания своего голоса". Не заставляя свой голос на самом деле звучать откуда-то из другого места (как в случае одноименного заклинания), персонаж может заставить других поверить в то, что это так. При применении умения чрево вещания предполагаемый источник звук должен находиться в непосредственной близости от персонажа. Шансы персонажа на успех могут изменить природа говорящего объекта и показатель Интеллекта тех, кто это слышит. Если персонаж заставляет говорить очевидно неодушевленный предмет (книгу, кружку и т. д.), к его проверке умения добавляется отрицательный модификатор -5. Если он заставляет говорить достоверный источник (игрового или неигрового персонажа), к проверке умения добавляется положительный модификатор +2. Интеллект слушателей модифицирует эту проверку следующим образом:

Показатель Интеллекта	Модификатор
меньше 3	+6
3-5	+4
6-8	+2
9-14	0
15-16	-1
17-18	-2
19 и больше	-4

Удачная проверка умения означает, что персонаж успешно ввел в заблуждение свою аудиторию. Нужно кидать проверку на каждое предложение или реплику. Возможности персонажа ограничены теми звуками, которые он обычно может издавать (например, рев льва находится за пределами его возможностей).

Так как чрево вещание основано на обмане и на человеческих представлениях о том, что может, а что не может говорить, это умение можно эффективно применять только для одурачивания разумных существ. На животных и подобных существ оно не действует. Кроме того,

аудитория должна видеть персонажа, так как часть обмана является визуальной (“Эй, а у него губы не двигаются!”). Не получится использовать чревоуещание для того, чтобы заставить кого-то обернуться, так как голоса позади него на самом деле не возникает (для этого нужно заклинание *чревоуещения*). Все, кроме самых доверчивых, понимают, что происходит на самом деле. Они могут позабавиться - а могут и нет.

Чтение и письмо (*Reading / Writing*): Персонаж умеет читать и писать на одном из современных языков, на котором он умеет говорить, если есть кто-то, кто может его этому научить (другой персонаж, наемник или неигровой персонаж). Это умение не позволяет персонажу читать на древних языках (см. “Языки (древние)”).

Чтение по губам (*Reading Lips*): Персонаж способен понимать речь тех, кого он видит, но не слышит. Когда выбирается умение, игрок должен решить, на каком языке персонаж умеет читать по губам (на этом языке сам персонаж должен уметь говорить). Чтобы применять это умение, персонаж должен находиться не далее, чем в 30 футах (10 м) от говорящего и видеть его губы. Кидается проверка умения. Если она не удастся, прочесть ничего не получилось. Если проверка удачна, понято 70% разговора. Так как определенные звуки невозможно различить, степень понимания разговора, прочитанного по губам, никогда не может превысить этой величины.

Чтение следов (*Tracking*): Персонаж, владеющий этим умением, способен преследовать по следам существ и персонажей по большинству типов местности. Для персонажей, не умеющих читать следы, проверка умения кидается с отрицательным модификатором -6; у тех, кто умеет читать следы, этого модификатора нет. Кроме того, при выслеживании учитываются и другие модификаторы в соответствии с Таблицей 40.

Таблица 40: Модификаторы при чтении следов

Местность	Модификатор
Мягкая или грязная почва	+4
Тонкий кустарник, вьюны или заросли	+3
Случайные следы прохода, пыль	+2
Обычная земля, деревянная почва	0
Каменистая почва или мелководье	-10
На каждые два существа в группе	+1
За каждые 12 часов после того, как след был оставлен	-1
За каждый час дождя, снега или дождя со снегом	-5
Плохое освещение (луна или звездный свет)	-6
Выслеживаемая группа пыталась скрыть след	-5

Модификаторы в Таблице 40 кумулятивны - чтобы получить модифицированную вероятность удачного выслеживания, модификаторы в соответствии со всеми существующими условиями складываются и прибавляются к показателю Мудрости персонажа.

Например, показатель Мудрости Фуля равен 16, и он пытается читать следы на грязной почве (+4), ночью (-6), во время сильного мокрого снега (-5). Его вероятность успеха равна 9 (16+4-6-5). (Фуль умеет читать следы и поэтому не получает отрицательного модификатора -6).

Для того, чтобы чтение следов удалось, выслеживаемое существо должно оставлять какой-нибудь след. Например, совершенно невозможно выследить летающих или бестелесных существ. В редких случаях Мастер может допустить это, но при этом ему следует приложить к проверке умения существенные отрицательные модификаторы.

Чтобы выследить существо, персонажу нужно сначала найти след. В помещении ему нужно видеть существо в последние 30 минут и начать выслеживание с того места, где оно находилось, когда его видели в последний раз. На открытой местности персонаж должен либо видеть существо, либо иметь свидетельства очевидцев о его последнем передвижении (“Вах, дорогой, канэчно, мы видели этих орков, которые оставили этот след, но вчера, понимаешь!”), либо видеть очевидные признаки того, что это существо было в данном месте (как в случае хорошо заметного звериного следа). Если эти условия соблюдены, кидается проверка умения. Удачная проверка означает, что след был найден. Неудача означает, что следа не обнаружено. До тех пор, пока снова не создадутся подходящие условия для отыскания следа, новой попытки предпринимать нельзя.

После того, как след найден, дополнительные проверки умения кидаются в следующих случаях:

- уменьшается вероятность выслеживания (изменения местности, дождь, изменения в составе группы и т. д.);
- другой след пересекает первый;
- компания возвращается к выслеживанию после остановки (чтобы отдохнуть, поесть, подрабать и т. д.).

После того, как тот, кто читает следы, провалил проверку умения, другую проверку можно кидать только после того, как он проведет как минимум один час в поисках по местности новых следов. Если эта проверка не удалась, дальнейшие попытки исключены. Если по следу идут несколько следопытов, к проверке умения самого квалифицированного из них добавляется положительный модификатор +1. Если он потеряет след, его потеряют и все остальные.

Персонаж, читающий следы, может также пытаться определить тип преследуемых существ и их примерное количество, кидая проверку умения. Добавляются все соответствующие модификаторы. Каждый раз, когда кидается проверка для того, чтобы идти по следу, можно кидать по одной проверке на определение типа и количества существ. При успешной проверке следопыт определяет тип существ (если он имеет представление об этом типе) и дает грубую оценку их количеству. Насколько эта оценка точна, зависит от Мастера.

Идя по следу, персонаж и его спутники должны замедляться до скорости, зависящей от модифицированной вероятности удачного выслеживания для персонажа, полученной из Таблицы 40.

Таблица 41: Движение во время чтения следов

Вероятность выслеживания	Норма передвижения
1-6	$\frac{1}{4}$ обычной
7-14	$\frac{1}{2}$ обычной
15 и более	$\frac{3}{4}$ обычной

В предыдущем примере модифицированная вероятность удачного чтения следов у Фуля составляет 9, поэтому он движется с $\frac{1}{2}$ своей обычной нормы передвижения.

Чувство погоды (*Weather Sense*): Это умение позволяет персонажу делать разумные предположения по поводу ожидаемых погодных условий. Успешная проверка умения означает, что персонаж правильно предсказал основные погодные условия на ближайшие шесть часов. Неудачная проверка означает, что персонаж неправильно истолковал природные знаки и неточно предсказал погоду. Мастер должен тайно кинуть проверку. Проверку умения можно совершать один раз каждые шесть часов. Однако за каждые шесть часов наблюдений к проверке умения персонажа прибавляется положительный модификатор +1 (когда он наблюдает, как меняется погода, у него улучшается чувство того, что предстоит). Этот модификатор кумулятивен, однако сон или другие действия, занимающие внимание персонажа на длительное время, отменяют все накопленные модификаторы.

Иногда преобладающие погодные условия настолько очевидны, что проверки умения не требуется. Нетрудно заметить воронку торнадо, бушующего на равнине, или группу темных туч на горизонте, очевидно простирающихся над дорогой персонажа. В таких случаях игрок должен быть способен догадаться, что предстоит его персонажу.

Этикет (*Etiquette*): Это умение обеспечивает персонажу основное знание правильных способов поведения и обращения во множестве различных ситуаций, особенно тогда, когда нужно находиться в обществе знати и аристократии. Так, персонаж знает, какой титул нужно употреблять при обращении к герцогу, каковы этапы церемонии приветствия дипломатической делегации, каких жестов лучше избегать в присутствии карликов, и т. д. В особенно необычных случаях следует кинуть проверку умения, чтобы определить, знает ли персонаж надлежащие формы этикета для данной ситуации (например, визит монарха - весьма редкое событие).

Однако осведомленность персонажа о том, что является правильным, и реальные действия - две разные вещи. Столкновения все же должны разыгрываться персонажем. Знание этикета не защищает персонажа от ошибок и ложных шагов; у многих людей, которые знают, как правильно поступить, иногда получается нечто прямо противоположное.

Языки (*древние*): Персонаж научился старому и тайному наречию, которое ныне встречается в основном в письменах педантичных мудрецов и волшебников. Обычно это умение применяется для чтения томов с древними тайнами, написанными давно умершими мистиками. Это умение позволяет персонажу либо читать и писать, либо говорить на языке (по его выбору).

Языки (*современные*): Персонаж умеет говорить на языке, известном в мире. Чтобы научиться этому, нужно найти учителя. Это может быть другой игровой персонаж, неигровой наемник или простой горожанин.

Глава 6: ДЕНЬГИ И СНАРЯЖЕНИЕ

Хотя ваш персонаж обладает некоторыми впечатляющими способностями и умениями, он вряд ли будет готов к бурной деятельности без снаряжения, необходимого для приключенческой жизни. Для того, чтобы обзавестись снаряжением, ему нужны деньги. Деньги вашему персонажу нужны не только для того, чтобы экипироваться, но и для того, чтобы покрывать свои расходы на жизнь.

Хотя в мире существуют различные виды валют и денежных систем, все цены и стоимости в AD&D представлены стандартной денежной системой. Ваш Мастер может присвоить различным монетам особые названия и установить различные обменные курсы, но это будут правила, специфические для вашего модуля. Мастер скажет вам, если будут отличия от денег, перечисленных здесь. Стандартные курсы обмена для каждой из монет приведены в Таблице 42.

Основными денежными единицами являются медные (мм) и серебряные (см) монеты. Они формируют основу денежной системы и часто ходят среди простого народа. Над двумя этими монетами находится более редкая золотая монета (зм). Эта монета редко встречается в обычном обращении и в основном встречается на бумаге как стандартная мера расчета. Это означает, что ее используют для измерения стоимости имущества и товара. Стоимость земли, судовой груз, стоимость драгоценных камней и налоги (королевские сборы) обычно исчисляются в золотых монетах, хотя оплата таких громадных сумм, как правило, принимает другие формы.

Кроме этих монет, существуют другие необычные металлы, используемые при обмене. Большая их часть происходит из неудачных денежных систем. Вследствие этого они скептически воспринимаются большинством честных людей. Основные из этих монет - электриновая (эм) и платиновая (пм). Эти денежные единицы редко встречаются в обращении, в большинстве своем они спрятаны в древних сокровищницах.

Таблица 42: Стандартные курсы обмена

Денежная единица	Курс обмена				
	мм	см	эм	зм	пм
Медная монета (мм)	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Серебряная монета (см)	10	1	1/5	1/10	1/50
Электриновая монета (эм)	50	5	1	1/2	1/10
Золотая монета (зм)	100	10	2	1	1/5
Платиновая монета (пм)	500	50	10	5	1

Однако помните, что не все ценности измеряются в денежных единицах. Материальные ценности могут принимать многие формы - мерами благосостояния являются и земля, и домашний скот, и право собирать подати или налоги, и ювелирные изделия. Монеты не имеют четко определенной стоимости. За золотой можно купить много в маленькой деревушке, но гораздо меньше в большом городе. Это делает другие формы выражения стоимости - например, землю - гораздо более ценными. Или, например, для кого-то большое количество ювелирных украшений является приемлемым способом транспортировать свое состояние. Серебряные браслеты можно обменять на товары, за золотую брошь можно купить корову, и так далее. В ваших приключениях цены и стоимости могут принимать много различных форм.

Кроме того, в модуле вашего Мастера могут иметь место особые ситуации или обстоятельства, которые следует иметь в виду. Королевство Правляндия может вести войну с Левляндским герцогством. Возможно, патриотичные правляндцы не будут признавать левляндских денег (вероятно, потому, что они считают, что эти деньги не имеют никакой ценности). Практичные же левляндцы могут принимать правляндский флорин за половину нормальной стоимости (при этом они могут расплавить их и изготовить новые левляндские драхмы). Конечно, обе стороны пошлют вашего персонажа к местному меняле (если таковой есть), который с радостью обменяет ваши иностранные монеты на местные средства платежа. Разумеется, за свои услуги он потребует небольшие комиссионные (10-30%).

Ситуации, подобные рассмотренной, могут влиять на стоимость монеты. Если ваш персонаж ознаменует себя тем, что внесет большое количество золота в местную экономику, купцы быстро поднимут цены. Или, например, местный лорд может реквизирует большинство лошадей в своих владениях для своих рыцарей, что сделает оставшихся лошадей гораздо дороже.

Начальный капитал

Все игровые персонажи вступают в игру с некоторым количеством наличных денег. Эти деньги могут быть личными сбережениями вашего персонажа. Они могут быть даны его родителями, чтобы отправить персонажа в путь. Они могут быть его трофеем в результате военных действий. Может быть, он случайно наткнулся на небольшой клад, что возбудило в нем аппетит к

большим и более труднодоступным сокровищам. Неважно, каким образом он достал свои деньги (хотя иногда это, может быть, интересно знать). Вы вправе дать любое объяснение, какое хотите.

Для того, чтобы узнать начальный капитал вашего персонажа, киньте кубики, указанные для его группы в Таблице 43. Это количество золотых монет, которыми располагает ваш персонаж, чтобы закупить снаряжение. Если вы создаете персонажа, начинающего с уровня выше первого, проконсультируйтесь с Мастером, чтобы определить, на сколько можно увеличить капитал персонажа по сравнению с приведенными в таблице величинами.

Персонажи смешанного класса используют наиболее выгодные схемы бросков из всех своих классов.

Таблица 43: Начальный капитал персонажа

Группа персонажа	Бросок кубиков
Воитель	5d4 Ч 10 зм
Волшебник	(1d4+1) Ч 10 зм
Жрец*	3d6 Ч 10 зм
Плут	2d6 Ч 10 зм

* Персонажи - жрецы могут использовать свои деньги только для того, чтобы приобретать снаряжение и продовольствие. После того, как все закупки сделаны, жрец должен вернуть все оставшиеся деньги, кроме двух или трех золотых, своим наставникам (так как его снаряжение обеспечивается его организацией). Жрецы не могут давать какие-либо деньги из своего начального капитала в долг другим персонажам.

Список снаряжения

В этом списке перечислена большая часть снаряжения, которое необходимо вашему персонажу для приключенческой жизни. К основным предметам снаряжения относятся оружие, доспехи, одежда и рабочие инструменты. В другом списке перечислены продовольствие и услуги, которые могут потребоваться вашему персонажу во время его приключений. Хотя большинство предметов всегда доступно, ваш Мастер может добавить что-нибудь в список или удалить из него. То, что вы хотите, может оказаться недоступным, или, если ваш Мастер проводит игру в особенном периоде времени, некоторые вещи могут оказаться еще не открытыми или не изобретенными. Хотя ему и следует сказать вам, какие предметы недоступны, вам лучше спросить его, если у вас возникают какие-либо сомнения, особенно в случае крупных изобретений.

Многие необычные предметы описаны в последующих разделах.

Цена, указанная в списке для каждого предмета, - это средняя цена, которую вы, вероятнее всего, увидите в качестве стоимости предмета при нормальной экономике. Однако большие города, бесплодные пустыни и места, полные отважных искателей приключений, таскающихся с полными сумками золота, не относятся к нормальной экономике. В подобных местах вам, возможно, придется платить больше (очень редко меньше) указанной суммы. Вы также можете торговаться с продавцами, однако для ускорения игры рекомендуется заниматься этим только в случае особо важных приобретений. Если вы начнете торговаться по поводу каждой кружки пива, вы проведете больше времени в выторговываниях, чем в приключениях!

Таблица 44: Снаряжение

Одежда	
Башмаки	1 зм
Брошь	10 зм
Брюки	2 зм
Булавка	6 зм
Жакет	8 см
Камзол (шелковый)	80 зм
Лента	2 см
Мантия	-
грубая	8 мм
обычная	9 см
расшитая	20 зм
Накидка	6 см

Питание и проживание	
Вино (кувшин)	2 см
Еда для одной трапезы	1 см
Званый обед (на одно лицо)	10 зм
Зерно и конюшня для лошади (в день)	5 см
Меблированные комнаты (в месяц)	
обычные	20 зм
низкого качества	6 см
Мед	5 см
Отдельная уборная в комнате (в месяц)	2 зм
Питание (в день)	-

Ножны для ножа	3 мм
Ножны, перевязь и подвеска для меча	4 зм
Перчатки	1 зм
Платье (обычное)	12 см
Плащ	-
легкий	6 см
тканый	8 см
меховой	50 зм
Пояс	3 зм
Ремень	3 см
Рубашка	6 см
Рукавицы	3 см
Сандалии	5 см
Сапоги	3 зм
Туфли	1 зм
Чулки	2 зм
Шапка, шляпа	1 см

Услуги	
Ванна	3 мм
Возница с телегой (за 1 милю - 1,6 км)	1 см
Врач, пиявки, кровопускание	3 зм
Менестрель (за одно представление)	3 зм
Носильщик фонаря или факела (за ночь)	1 см
Писарь (за одно письмо)	2 см
Плакальщик на похоронах	2 см
Посыльный в городе (за одно послание)	1 см
Проводник в городе (за день)	2 см
Стирка (за сеанс)	1 мм

хорошее	5 см
среднее	3 см
плохое	1 см
Похлебка	5 мм
Проживание на постоялом дворе (в день/неделю)	
обычного качества	5 см / 3 зм
низкого качества	5 мм / 2 см
Слабое пиво (за галлон - 3,8 л)	5 мм
Сыр (голова)	4 см
Хлеб (буханка)	5 мм
Эль (за галлон - 3,8 л)	2 см
Яйцо или свежие овощи	1 мм

Продукты для домашнего хозяйства	
Бочка сидра (250 галлонов - 950 л)	8 зм
Бочка хорошего вина (250 галлонов)	20 зм
Бочка соленой рыбы	3 зм
Дрова (на день)	1 мм
Зелень (1 фунт - 450 г)	5 мм
Изюм (1 фунт)	2 см
Инжир (1 фунт)	3 см
Кусковой сахар (1 фунт)	1 зм
Масло (1 фунт)	2 см
Орехи (1 фунт)	1 зм
Рис (1 фунт)	2 см
Селедка (за сотню)	1 зм
Соль (1 фунт)	1 см
Специи (1 фунт)	-
редкие (перец, имбирь)	2 зм
необычные (корица)	1 зм
экзотические (шафран, гвоздика)	15 зм
Сухой паек (на неделю)	10 зм
Яйца	-
за сотню	8 см
за две дюжины	2 см

Транспорт*			
Баржа	500 зм	Ког	10 000 зм
Большая галера	15 000 зм	Колесница	-
Весло	-	дорожная	200 зм
обычное	2 зм	боевая	500 зм
галерное	10 зм	Колесо для повозки или телеги	5 зм
Драккар	25 000 зм	Ладья	10 000 зм
Галеон	50 000 зм	Малая ладья	3 000 зм
Галера	30 000 зм	Парус	20 зм
Каботажное судно	5 000 зм	Плот или малое плоскодонное судно	100 зм
Каноз	-		
малое	30 зм	Портшез	100 зм
боевое	50 зм	Экипаж	-
Каравелла	10 000 зм	обычный	150 зм
Карах	500 зм	какета с отделкой	7 000 зм

* Нормы передвижения для этих видов транспорта приведены в "Руководстве Мастера".

Животные			
Баран	4 зм	Овца	2 зм
Бык	20 зм	Осел, мул или ишак	8 зм
Верблюд	50 зм	Охотничья кошка (ягуар и др.)	5 000 зм
Вол	15 зм	Павлин	5 см
Голубь	-	Певчая птица	10 см
обычный	1 мм	Пони	30 зм
почтовый	100 зм	Поросенок	3 зм
Гусь	5 мм	Слон	-
Каплун	3 мм	рабочий	200 зм
Коза	1 зм	боевой	500 зм
Корова	10 зм	Собака	-
Кошка	1 см	сторожевая	25 зм
Куropатка	5 мм	охотничья	17 зм
Лебедь	5 см	боевая	20 зм
Лошадь	-	Сокол (обученный)	1 000 зм
ездовая	75 зм	Теленок	5 зм
ломовая	200 зм	Хряк	10 зм
легкая боевая	150 зм	Цесарка	2 мм
боевая	225 зм	Цыпленок	2 мм
тяжелая боевая	400 зм		

Доспехи и упряжь для лошадей		вес в фунтах (в килограммах)
Кожаный или набивной доспех	150 зм	60 (27)
Кольчуга	500 зм	70 (32)
Пластинчатый доспех	2 000 зм	85 (39)
Неполный панцирь	500 зм	45 (20)
Неполный набивной доспех	100 зм	25 (11)
Неполный чешуйчатый доспех	500 зм	50 (23)
Чешуйчатый доспех	1000 зм	75 (34)
Повод	5 мм	*
Подковы и подковка	1 зм	10 (4,5)
Попона	3 см	4 (1,8)
Седельные сумки	-	-
большие	4 зм	8 (3,6)
малые	3 зм	5 (2,3)
Седло	-	-
упаковочное	5 зм	15 (7)
верховое	10 зм	35 (16)
Уздечка и удила	15 см	3 (1,4)
Упряжь	2 зм	10 (4,5)
Хомут	-	-
для лошадей	5 зм	15 (7)
для волов	3 зм	20 (9)

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят один фунт (0,5 кг).

Разнообразное снаряжение		вес в фунтах (в килограммах)
Блок и веревки	5 зм	5 (2,3)
Бочонок	2 зм	30 (14)
Бумага (1 лист)	2 зм	**
Бурдюк	8 см	1 (0,5)
Ведро	5 см	3 (1,4)
Веревка (50 футов - 15 м)	-	-
конопляная	1 зм	20 (9)
шелковая	10 зм	8 (3,6)
Веревочная лестница, 10 футов (3 м)	5 мм	20 (9)

Вещмешок	2 зм	2 (0,9)
Водяные часы	1 000 зм	200 (90)
Воровские инструменты	30 зм	1 (0,5)
Воск печатный или свечной (1 фунт - 0,5 кг)	1 зм	1 (0,5)
Духи (за пузырек)	5 зм	*
Железный котелок	5 см	2 (0,9)
Замок	-	-
хороший	100 зм	1 (0,5)
грубый	20 зм	1 (0,5)
Зеркальце (металлическое)	10 зм	*
Зимнее одеяло	5 см	3 (1,4)
Колокольчик	1 зм	-
Колчан	8 см	1 (0,5)
Корзина	-	-
большая	3 см	1 (0,5)
маленькая	5 мм	*
Кошка (крюк)	8 см	4 (1,8)
Кремень и кресало	5 см	*
Масло (1 фляжка)	-	-
греческий огонь	10 зм	2 (0,9)
фонарное	6 мм	1 (0,5)
Мел	1 мм	-
Меняльные веса	2 зм	1 (0,5)
Мешок	-	-
большой	2 см	1/2 (0,2)
маленький	5 мм	*
Музыкальный инструмент	5 - 100 зм	1/2 - 3 (0,2 - 1,4)
Мыло (1 фунт - 0,5 кг)	5 см	1 (0,5)
Палатка	-	-
малая	5 зм	10 (4,5)
большая	25 зм	20 (9)
шатер	100 зм	50 (23)
Папирус (1 лист)	8 см	**
Пергамент (1 лист)	1 зм	**
Перстень с печаткой или личная печать	5 зм	*
Песочные часы (на 1 час)	25 зм	1 (0,5)
Подзорная труба	1 000 зм	1 (0,5)
Поясной мешок	-	-
большой	1 зм	1 (0,5)
маленький	7 см	1/2 (0,2)
Рыболовная сеть, квадрат 10 футов (3 м)	4 зм	5 (2,3)
Рыболовный крючок	1 см	**
Саквояж с замком	1 зм	1 (0,5)
Свеча	1 мм	*
Священный предмет (символ, вода и пр.)	25 зм	*
Сигнальный свисток	8 см	*
Скалолазательный крюк	3 мм	1/2 (0,2)
Стеклянная бутыль	10 зм	*
Сундук	-	-
большой	2 зм	25 (11)
малый	1 зм	10 (4,5)
Ткань (10 кв. ярдов - 8,4 м²)	-	-
обычная	7 зм	10 (4,5)
высокого качества	50 зм	10 (4,5)
роскошная	100 зм	10 (4,5)
Точильный камень	2 мм	1 (0,5)
Тубус для карт или свитков	8 см	1/2 (0,2)
Увеличительное стекло	100 зм	*
Факел	1 мм	1 (0,5)

Фонарь	-	-
с крышкой	7 зм	2 (0,9)
“бычий глаз”	12 зм	3 (1,4)
сигнальный	150 зм	50 (23)
Холст (1 кв. ярд - 0,8 м²)	4 см	1 (0,5)
Цепь (1 фут - 30 см)	-	-
тяжелая	4 зм	3 (1,4)
легкая	3 зм	1 (0,5)
Чернила (пузырек)	8 зм	*
Швейная игла	5 см	*
Шпоры	4 зм	2 (0,9)

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят один фунт (0,5 кг).

** Эти предметы не имеют ощутимого веса и не считаются нагрузкой, если только не носят сотнями.

Доспехи*		вес в фунтах (в килограммах)
Бахтерец	200 зм	35 (16)
Бронзовые латы	400 зм	45 (20,4)
Клепанный кожаный доспех	20 зм	25 (11)
Кожаный доспех	5 зм	15 (7)
Кольчатый доспех	100 зм	30 (14)
Кольчуга	75 зм	40 (18)
Латы	2 000 зм	60 (27)
Набивной доспех	4 зм	10 (4,5)
Панцирь	120 зм	35 (16)
Пластинчатый доспех	600 зм	50 (23)
Сыромятный доспех	5 зм	15 (7)
Тяжелые латы	4 000 - 10 000 зм	70 (32)
Чешуйчатый доспех	120 зм	40 (18)
Юшман	80 зм	40 (18)
Шлем	-	-
полный	30 зм	10 (4,5)
легкий	8 зм	5 (2,3)
Щит	-	-
малый круглый	1 зм	3 (1,4)
малый	3 зм	5 (2,3)
средний	7 зм	10 (4,5)
большой	10 зм	15 (7)

* См. Таблицу 46 для определения Класа защиты различных видов доспехов.

Оружие							
Вид оружия	Стоимость	Вес	Размер	Тип ⁶	Скорость	Вред	
		в фунтах (в кг)				М-С	Б
Арбалеты	-	-	-	-	-	-	-
Самострел	300 зм	3 (1,4)	М	-	5	-	-
Стрела самострела	1 зм	*	М	К	-	1d3	1d2
Легкий арбалет	35 зм	7 (3,2)	С	-	7	-	-
Легкий болт	1 см	*	М	К	-	1d4	1d4
Тяжелый арбалет	50 зм	14 (6,5)	С	-	10	-	-
Тяжелый болт	2 см	*	М	К	-	1d4+1	1d6+1
Аркебуза ³	500 зм	10 (4,5)	С	К	15	1d10	1d10
Боевой молот	2 зм	6 (2,8)	С	У	4	1d4+1	1d4
Гарпун	20 зм	6 (2,8)	Б	К	7	2d4	2d6
Древковое оружие	-	-	-	-	-	-	-
Алебарда	10 зм	15 (7)	Б	К / Р	9	1d10	2d6
Бердыш	7 зм	12 (5,5)	Б	Р	9	2d4	2d6

Боевой колун	5 зм	12 (5,5)	Б	Р	10	2d4	2d4
Боевые вилы ¹	5 зм	7 (3,2)	Б	К	7	1d8	2d4
Гвизарма	5 зм	8 (3,6)	Б	Р	8	2d4	1d8
Клевец ⁵	7 зм	15 (7)	Б	К / Р	9	2d4	1d6
Копье-трезубец ⁵	5 зм	7 (3,2)	Б	К	8	1d6+1	2d6
Косарь	5 зм	7 (3,2)	Б	К / Р	8	1d6	1d8
Косарь с крюком	10 зм	8 (3,6)	Б	К / Р	9	1d4	1d4
Косарь-вилы	8 зм	9 (4)	Б	К / Р	8	1d8	1d10
Пика	5 зм	12 (5,5)	Б	К	13	1d6	1d12
Протазан ⁵	10 зм	8 (3,6)	Б	К	9	1d6	1d6+1
Протазан-трезубец ⁵	6 зм	7 (3,2)	Б	К	8	2d4	2d4
Резец ¹	6 зм	8 (3,6)	Б	Р	8	1d6	1d10
Резец с крюком ¹	10 зм	10 (4,5)	Б	К / Р	9	2d4	2d6
Секач	7 зм	15 (7)	Б	К / Р	10	2d4	1d10
Чекан	8 зм	10 (4,5)	Б	К / У	9	1d8	1d6
Штыковая гвизарма	8 зм	15 (7)	Б	К / Р	10	2d4	2d4
Дротик	5 см	1/2 (0,2)	М	К	2	1d3	1d2
Дубинка	-	3 (1,4)	С	У	4	1d6	1d3
Духовая трубка	5 зм	2 (0,9)	Б	-	5	-	-
Зазубренный дротик	1 см	*	М	К	-	1d3	1d2
Игла	2 мм	*	М	К	-	1	1
Кинжал	2 зм	1 (0,5)	М	К	2	1d4	1d3
Кнут	1 см	2 (0,9)	С	-	8	1d2	1
Конная булава	5 зм	6 (2,8)	С	У	6	1d6	1d4
Конная кирка	7 зм	4 (1,8)	С	К	5	1d4+1	1d4
Конный цеп	8 зм	5 (2,3)	С	У	6	1d4+1	1d4+1
Копья ⁴	-	-	-	-	-	-	-
Легкое конное копье	6 зм	5 (2,3)	Б	К	6	1d6	1d8
Среднее конное копье	10 зм	10 (4,5)	Б	К	7	1d6+1	2d6
Тяжелое конное копье	15 зм	15 (7)	Б	К	8	1d8+1	3d6
Турнирное копье	20 зм	20 (9)	Б	К	10	1d3-1	1d2-1
Луки	-	-	-	-	-	-	-
Большой лук	75 зм	3 (1,4)	Б	-	8	-	-
Малый лук	30 зм	2 (0,9)	С	-	7	-	-
Сложный большой лук	100 зм	3 (1,4)	Б	-	7	-	-
Сложный малый лук	75 зм	2 (0,9)	С	-	6	-	-
Легкая стрела	3 см / 12	*	М	К	-	1d6	1d6
Тяжелая стрела	3 см / 6	*	М	К	-	1d8	1d8
Малое копье	8 см	5 (2,3)	С	К	6	1d6	1d8
Метательное копье	5 см	2 (0,9)	С	К	4	1d6	1d6
Метательный топор	1 зм	5 (2,3)	С	Р	4	1d6	1d4
Мечи	-	-	-	-	-	-	-
Двуручный меч	50 зм	15 (7)	Б	Р	10	1d10	3d6
Длинный меч	15 зм	4 (1,8)	С	Р	5	1d8	1d12
Копеш	10 зм	7 (3,2)	С	Р	9	2d4	1d6
Короткий меч	10 зм	3 (1,4)	М	К	3	1d6	1d8
Палаш	10 зм	4 (1,8)	С	Р	5	2d4	1d6+1
Полуторный меч	-	-	-	-	-	-	-
Одноручный	25 зм	10 (4,5)	С	Р	6	1d8	1d12
Двуручный	25 зм	10 (4,5)	С	Р	8	2d4	2d8
Ятаган	15 зм	4 (1,8)	С	Р	5	1d8	1d8
Нож	5 см	1/2 (0,2)	М	К / Р	2	1d3	1d2
Палица	10 зм	12 (5,5)	С	У	7	2d4	1d6+1
Пехотная булава	8 зм	10 (4,5)	С	У	7	1d6+1	1d6
Пехотная кирка	8 зм	6 (2,8)	С	К	7	1d6+1	2d4
Пехотный цеп	15 зм	15 (7)	С	У	7	1d6+1	2d4
Плеть	1 зм	2 (0,9)	М	-	5	1d4	1d2
Посох	-	4 (1,8)	Б	У	4	1d6	1d6
Посох-праща	2 см	2 (0,9)	С	-	11	-	-

Праща	5 мм	*	М	-	6	-	-
Камень	-	$\frac{1}{2}$ (0,2)	М	У	-	1d4	1d4
Ядро	1 мм	$\frac{1}{2}$ (0,2)	М	У	-	1d4+1	1d4+1
Секира	5 см	7 (3,2)	С	Р	7	1d8	1d8
Сerp	6 см	3 (1,4)	М	Р	4	1d4+1	1d4
Трезубец	15 см	5 (2,3)	Б	К	7	1d6+1	3d4
Ухват ²	30 см	8 (3,7)	Б	-	7	-	-

¹ Это оружие причиняет удвоенный вред атакующим с разбега существам большого и более размера.

² При удачном ударе это оружие может сбросить всадника с лошади.

³ Это оружие доступно только в том случае, если разрешено Мастером.

⁴ Это оружие причиняет удвоенный вред в руках всадника, атакующего с разбега.

⁵ Это оружие причиняет удвоенный вред при отражении атаки с разбега.

⁶ Категория "Тип" подразделяет виды оружия на колющие (К), рубящие (Р) и ударные (У). Это говорит о типе производимой атаки, который может изменять эффективность оружия против различных типов доспехов. См. дополнительный раздел "Типы оружия против доспехов" в Главе 9.

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят один фунт (0,5 кг).

Таблица 45: Зоны поражения метательного оружия

Вид оружия	Скорость стрельбы	Дистанция в ярдах (в метрах)		
		ближняя	средняя	дальняя
Аркебуза	1 / 3	50 (46)	150 (140)	210 (190)
Самострел	1	20 (18)	40 (37)	60 (55)
Легкий арбалет	1	60 (55)	120 (110)	180 (165)
Тяжелый арбалет	1 / 2	80 (73)	160 (145)	240 (220)
Гарпун	1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Дротик	3 / 1	10 (9)	20 (18)	40 (37)
Дубинка	1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Духовая трубка	2 / 1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Кинжал	2 / 1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Большой лук, легкая стрела	2 / 1	70 (64)	140 (130)	210 (190)
Большой лук, тяжелая стрела	2 / 1	50 (46)	100 (91)	170 (155)
Малый лук	2 / 1	50 (46)	100 (91)	150 (140)
Сложный большой лук, легкая стрела	2 / 1	60 (55)	120 (110)	210 (190)
Сложный большой лук, тяжелая стрела	2 / 1	40 (37)	80 (73)	170 (155)
Сложный малый лук	2 / 1	50 (46)	100 (91)	180 (165)
Малое копье	1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Метательное копье	1	20 (18)	40 (37)	60 (55)
Метательный топор	1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Молот	1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Нож	2 / 1	10 (9)	20 (18)	30 (27)
Камень из посоха-пращи	2 / 1	-	30-60 (27-55)	90 (82)
Ядро из посоха-пращи	2 / 1	-	30-60 (27-55)	90 (82)
Камень из пращи	1	40 (37)	80 (73)	160 (145)
Ядро из пращи	1	50 (46)	100 (91)	200 (185)

Скорость стрельбы - это количество выстрелов, которое можно совершить данным оружием за один раунд. Оно не зависит от количества ближних атак, которое персонаж может совершить за раунд.

К каждой категории **дистанции** (ближняя, средняя, дальняя) относятся атаки с расстояния, меньше или равного указанному пределу. Например, для тяжелого арбалета, стреляющего по цели на расстоянии 136 ярдов (124 м), применяется модификатор средней дистанции.

Модификатор броска атаки в зависимости от расстояния до цели составляет -2 для средней дистанции и -5 для дальней дистанции.

Для аркебуз (если они разрешены) все модификаторы броска атаки удваиваются.

Описание снаряжения

Здесь описан не каждый предмет из списка снаряжения. Подавляющее большинство предметов, указанных в списке снаряжения, не нуждается в описании, так как функции, вид и предназначение этих предметов очевидны. Ниже описаны только те предметы, чье применение неясно или чей внешний вид необычен. Особые случаи влияния снаряжения на ход игры описаны в соответствующих разделах правил.

Доспехи и упряжь для лошадей

Доспехи: Боевая лошадь или любое животное, обученное для битвы, является для среднего воителя значительным капиталовложением. Поэтому владельцу следует позаботиться о том, чтобы его лошадь была защищена так хорошо, как только возможно. Кроме избегания рискованных ситуаций, лучшей немагической защитой является лошадиный доспех. Это вид доспеха, предназначенный для ношения верховым животным. Полный доспех покрывает шею, грудь и тело животного, а неполный доспех - только голову, шею, грудь и передние части тела. Доспехи могут быть изготовлены из множества различных материалов; более прочные материалы обеспечивают улучшение защиты в соответствии с Классом защиты доспеха. Однако это влечет за собой увеличение веса доспеха и снижает маневренность лошади. Например, пластинчатый доспех является эквивалентом латного доспеха воителя и сделан из тщательно соединенных пластин и сочленений. Он обеспечивает лошади Класс защиты 2. Самые легкие из таких доспехов весят от 80 до 100 фунтов (35-45 кг), и поэтому полностью экипированная лошадь может выдать максимальную скорость не более натужной рыси.

Животные, облаченные в доспехи, также требуют особого внимания. Следует заботиться о предотвращении раздражений и ушибов. Животное не может надеть доспех самостоятельно. Доспех нужно снимать на ночь и в идеале не следует надевать никогда, кроме как при подготовке к битве или турниру. Снятие лошадиных доспехов занимает 15 минут для кожаных доспехов и 30 минут для металлических, а их надевание занимает вдвое больше времени. Вес доспеха тщательно подобран таким образом, чтобы учесть вес наездника и его доспехов, поэтому лошадей в доспехах нельзя использовать в качестве грузовых животных. Обычно принято иметь вторую лошадь для транспортировки имущества и продовольствия.

Когда доспех надет на животное, чей природный Класс защиты лучше, чем у данного доспеха, некоторая защита все же приобретается. Это объясняется ниже в разделе "Доспехи" в этой главе.

Кроме лошадей и слонов, в доспехи, возможно, предстоит облачать более фантастических животных. Летающие животные могут носить только кожаные или магические доспехи. Водоплавающие животные не могут носить обычные доспехи, хотя для них могут существовать крайне редкие магические доспехи. Другие наземные существа могут быть облачены в доспехи, если только ваш Мастер решит, что они достаточно крепки, чтобы выдержать доспех и наездника. Например, из этих соображений на верблюдов крайне редко надевают доспехи. Большой страус не может носить доспех, так как его ноги не выдержат веса.

Седла: Существуют два основных типа седел: верховые и упаковочные. Верховые седла существуют во множестве различных форм, однако их основное назначение - перевозить наездника. Если ваш Мастер проводит игру по античному или ранне-средневековому миру, седла могут оказаться без стремян. Для надежности спросите вашего Мастера об этом. Упаковочные седла - это специальные сооружения, созданные, чтобы вмещать продовольствие и снаряжение. Единственным практическим ограничением того, сколько может вместить набитое упаковочное седло, является выносливость животного.

Транспорт

Большая галера (*Dromond*): Это судно - самое большое из византийских галер. Хотя оно обладает одной или двумя мачтами и треугольными парусами, основная движущая сила исходит от 100 весел, по 50 на борту. Эти весла разделяются на нижнюю и верхнюю группы, с одним гребцом на весло в нижней группе и с тремя гребцами на весло в верхней группе. Таким образом, полная команда состоит примерно из 200 человек. Большая галера имеет около 130-175 футов (40-53 м) в длину и 15 футов (4,5 м) в ширину, благодаря чему это очень узкое судно. Грузоподъемность большой галеры составляет около 70-100 тонн.

Большую галеру можно использовать как для мореходства, так и для боевых действий. Когда она используется в качестве боевого судна, спереди прямо над ватерлинией выбрасывается таран. На носу, на корме и в центре сооружены надстройки, служащие площадками для стрельбы.

При этом грузовое пространство занято под боевые отряды. С таким количеством людей это судно весьма опасно при нападении. Однако большая галера - судно не для дальних походов, она обычно плавает в виду побережья. Большие галеры, как и все галеры, пришвартовываются на ночь, так как количество продовольствия и спальных мест весьма ограничено.

Галеон: Это самое большое и наиболее совершенное судно, которое может быть доступно в AD&D. Его рекомендуется допускать только в модулях по эпохе Возрождения. Это парусное судно с тремя или четырьмя мачтами. Обычно бывает три сквозных палубы (тянувшихся по длине судна), а надстройки на корме и на носу имеют по две палубы. Средние размеры галеона составляют около 130 футов (40 м) в длину и 30 футов (9 м) в ширину. Команда состоит примерно из 130 человек. Хотя грузоподъемность составляет около 500 тонн, галеоны преимущественно используются как военные суда. (В реальном мире галеоны были оснащены пушками, но это выходит за рамки правил AD&D.) Они свободно могут перевозить людей в соответствии со своим тоннажем, что делает захват судна пиратами практически невозможным.

Галера: Построенная в позднем Средневековье, галера является усовершенствованной версией большой галеры. Она несколько меньше, чем большая галера; имеет около 130 футов (40 м) в длину и 20 футов (6 м) в ширину. Основная движущая сила поступает от 140 гребцов, по человеку на весло, но галера оснащена и тремя мачтами; это сочетание дает большую скорость и облегчает управление. Грузоподъемность составляет около 150 тонн. Когда галера оборудована как боевое судно, нос сделан в качестве тарана, а вместо груза располагается боевая команда. Как все судна галерного типа, галера - это прибрежный корабль, редко отправляющийся в открытое море. Она плохо выдерживает сильные штормы и ждет в порту, пока они пройдут.

Драккар: Самая большая из ладей викингов известна как драккар или "драконова ладья". Это судно, сооруженное для войны, протянуто на 100 футов (30 м) в длину. Хотя может быть возведена единственная мачта, основным источником движущей силы являются весла. Гребет команда из 60-80 человек, по человеку на весло. Судно может выдерживать дополнительно 160 человек для управления и абордажа. Из-за своих больших размеров драккар не обладает хорошими мореходными качествами. Этот фактор, а также то, что на борту нет места для большого количества продовольствия (для 240 человек) и спальных отсеков, удерживает драккар вблизи от побережья, где он может пришвартоваться на ночь. Из-за своей цены и ограниченной применимости драккар обычно строится для королей и вождей и не используется для мирских задач по перевозке грузов.

Каботажное судно (Coaster): Это небольшое торговое судно, курсирующее вдоль побережья. Оно оснащено двумя мачтами и треугольными парусами. Средний размер судна составляет 60-70 футов (18-20 м) длину и 20 футов (6 м) в ширину. Руль крепится с одной стороны. Команда состоит из 20-30 человек, а грузоподъемность составляет около 100 тонн. Обычно имеется только маленькая кормовая надстройка. Каботажное судно движется медленно и не обладает существенными мореходными качествами, но может перевозить большие грузы с меньшей командой, чем галеры.

Каравелла: Это судно было распространено в позднем Средневековье и раннем Возрождении. На судах этого типа Колумб достиг Нового Света. Каравеллу следует допускать только в поздне-средневековых модулях. Обычно на этом судне две или три мачты и квадратные паруса. Весла не предусмотрены. Типичная каравелла имеет 70 футов (20 м) в длину и 20 футов (6 м) в ширину. Команда обычно состоит из 30-40 человек. Средняя грузоподъемность составляет 150-200 тонн.

Карах (Curragh): Это раннее, примитивное судно. Оно сделано из толстых шкур, натянутых на каркас из дерева и прутьев. На единственной мачте укреплен маленький квадратный парус, но обычно карах управляется с помощью весел. Обычно он имеет 20-30 футов в длину. Команда составляет примерно 6-8 человек, а грузоподъемность судна ограничена пятью тоннами.

Ког (Cog): Это большая, усовершенствованная версия каботажного судна, способная выходить в открытое море. Как и каботажное судно, это парусник с одной или двумя мачтами, но на коге установлены квадратные паруса. Его длина - 75-90 футов (23-27 м), а ширина - 20 футов (6 м). Команда составляет всего 18-20 человек. Обычно у кога одна палуба и надстройки на носу и на корме. Грузоподъемность когов варьируется, но в среднем составляет 100-200 тонн.

Ладья (Longship): Это стандартное военное судно викингов. Оно более весомо, чем малая ладья, но далеко не так массивно, как драккар. Средняя длина ладьи составляет 75 футов (23 м), у нее по 20-25 весел на каждом борту. С каждым веслом управляется один человек при общей команде в 40-50 человек. На судне также есть одна мачта и квадратный парус. Кроме команды, ладья может перевозить 120-150 человек. Ее можно использовать для перевозки грузов, но ее грузоподъемность составляет всего примерно 50 тонн. Однако она обладает очень хорошими мореходными качествами и может по необходимости плавать в открытом море.

Малая ладья (Knarr): Это небольшое судно являлось основным грузовым судном в скандинавском регионе. Оно имеет 50-70 футов (15-21 м) в длину и 15-20 футов (4,5 - 6 м) в ширину. У него одна мачта и квадратный парус. При слабом ветре небольшое количество весел на

носу и корме может обеспечить больше движущей силы. Количество членов команды варьируется от 8 до 14 человек. Грузоподъемность малой ладьи невелика, примерно от 10 до 50 тонн. Однако судно обладает относительно хорошими мореходными качествами, и его можно использовать для дальних морских походов (хотя нельзя назвать комфортабельным). Его плоское дно делает его пригодным для плавания по рекам и в дельтах рек, и его легко пришвартовать.

Разнообразное снаряжение

Водяные часы: Этот громоздкий предмет пригоден для указания времени с точностью до получаса. Часы, приводимые в действие отрегулированным потоком капель - это не такой предмет, который можно унести в кармане. Чтобы они вообще работали, необходимо иметь источник воды и не прерывать их ход. Этот весьма необычный предмет является преимущественно забавой для состоятельных людей и инструментом для тех, кто изучает тайные науки. Подавляющее большинство народа не интересуется точным временем.

Воровские инструменты: Это небольшой набор приспособлений, используемых ворами-взломщиками. В комплект входят одна или несколько отмычек, длинные металлические инструменты, длинные скобы, маленькая ручная пила, небольшая стамеска и молоточек. Все это в сочетании с обычными предметами (такими, как лом) составляет большую часть специального снаряжения, необходимого вору для того, чтобы заниматься своим делом.

Замки: В мире AD&D замки все еще являются достаточно примитивными предметами (за исключением тех, которые усложнены с помощью магии). Все они открываются с помощью больших громоздких ключей. Секретные замки пока еще просто неизвестны. Как среди большинства вещей, существуют хорошие, весьма сложные замки, а существуют плохие, легко открывающиеся замки.

Масло: *"Греческий огонь"* - это общее название, данное всем легковоспламеняющимся маслам, применяемым в битве. (Исторически греческий огонь был особой смесью масла и химикатов, которая была липкой и трудно гасилась.) Эти масла очень горючи и несколько опасны при транспортировке. *Ламповое масло* используется в лампах и фонарях. Он не особенно легко воспламеняется, но его можно использовать, чтобы поддерживать существующий огонь.

Меняльные весы: Это небольшое коромысло с чашами и подходящим набором разновесов. Их главное применение заключается во взвешивании монет - обычной операции при заключении сделок. Купцы очень бдительно следят за тем, чтобы монеты не были недовешенными, поддельными или фальшивыми. Единственная надежная защита - это сравнить вес монет с набором установленных разновесов. Эти весы также нужны, когда для покупки или обмена применяются иностранные деньги. Конечно, купцы не более честны, чем все остальные, и могут использовать наборы неверных разновесов - один набор тяжелее, чем нужно, для продажи чего-либо (заставляя покупателя платить больше), а другой набор легче, чем нужно, для покупки чего-либо (что позволяет купцу платить меньше). В странах с развитым управлением власти проверяют точность мер и весов, но само по себе это не защита. Игроки могут захотеть, чтобы у их персонажей были весы и гири для собственной защиты от обмана.

Подзорная труба: Этот предмет - в большей степени занятная штука, чем полезная вещь. Предметы, рассматриваемые сквозь подзорную трубу, выглядят немного ближе, хотя и незначительно. Для лучшего результата более предпочтительны магические предметы. Подзорная труба дает двух-трехкратное увеличение.

Священный предмет: Священные предметы - это небольшие символы тех объектов, которые почитаются религиями - звезды, кресты, молоточки, четки, церковные благовония, освященное вино, тайные учения и многое другое. Что конкретно является священным предметом, зависит от модуля, в котором участвует ваш персонаж. Все настоящие священные предметы имеют схожее влияние на нежить и других злых существ, если эти предметы находятся в руках приверженца связанной с ними веры. Таким образом, правила, относящиеся к священным предметам и святой воде, применяются ко всем подобным предметам, если они были специально подготовлены для нужд священника.

Из-за своей особой природы священные предметы не могут быть куплены. Различные секты стремятся защищать символы своей веры, чтобы предотвратить их неправильное использование или злоупотребление ими. Поэтому такие предметы можно получить только с благословения местных жрецов. Для истинных приверженцев веры это несложно, хотя требования о предоставлении редких или необычных предметов всегда должны иметь основание. Неверующим священные символы предоставляются только тогда, когда это может помочь в случае явной и прямой угрозы вере.

Увеличительное стекло: Как и подзорная труба, эта простая линза - в большей степени занятная вещь, чем полезное средство. Она не значительно улучшает обзор, особенно потому, что многие увеличительные стекла имеют шероховатую поверхность, что создает искажение. Увеличительное стекло полезно как заменитель кремня и кресала при разведении огня.

Фонари: *Фонарь с крышкой* (радиус освещения - 30 футов (9 м)) - это стандартный фонарь с выдвигаемыми или открывающимися стенками. Его свет не направляется, а распространяется равномерно во всех направлениях. *Фонарь "бычий глаз"* (радиус освещения - 60 футов (18 м)) имеет только одну задвижку, а остальные его стенки тщательно отполированы, чтобы отражать свет в едином направлении. И фонарь с крышкой, и "бычий глаз" можно нести в одной руке. В обоих фонарях одна порция масла (1 пинта - 0,5 л) горит в течение шести часов.

Сигнальный фонарь (радиус освещения 240 футов (75 м)) - это гораздо больший предмет, который может располагаться на носу судна, на крыше повозки или на других крупных сооружениях. Он работает, как "бычий глаз", но освещает более дальнее расстояние. Сигнальный фонарь быстро расходует масло, сжигая по порции каждые два часа.

Оружие

В таблице оружия указано больше, чем цена каждого предмета. В ней также представлена другая информация для игры. Так как каждый вид оружия отличен от остальных, вам следует отмечать эту информацию отдельно для каждого оружия, которое ваш персонаж приобретает или находит.

Размер оружия: Все виды оружия классифицируются в соответствии со своим размером - М, С, Б, О и Г. Малые (М) виды оружия имеют размер примерно два фута (0,6 м) или меньше, средние (С) виды оружия имеют в длину от 2 до 5 футов (0,6 - 1,5 м), большие виды оружия - 6 футов (1,8 м) или больше. Огромные (О) и громадные (Г) виды оружия не вошли в этот список, потому что эти предметы обычно используются людоедами, великанами и существами еще больших размеров. Это не такие предметы снаряжения, которые игровой персонаж обычно может купить!

Персонаж всегда может владеть тем оружием, которое по размеру меньше или равно ему самому. Обычно для такого оружия требуется одна рука, за исключением некоторого стрелкового оружия (особенно луков и арбалетов). Персонаж также может пользоваться оружием на один размер больше, чем он сам, но при этом оружие нужно удерживать двумя руками. Оружием еще больших размеров нельзя пользоваться без специальных средств (чаще всего магических).

Хоббит Дрельб (размер М) может сражаться коротким мечом (размер М) без затруднений, или длинным мечом (размер С), держа его в двух руках, но резец для него слишком тяжел. Подобным образом, он может пользоваться малым луком, но не способен справиться с большим луком.

Тип: Оружие классифицируется по типу: рубящее (Р), колющее (К) и ударное (У). Эти типы используются, чтобы определить модификаторы, связанные с типом доспехов (если таковые применяются). Применение различных типов оружия против различных доспехов описано в Главе 9: "Битва".

Скорость: Скорость оружия - это относительная мера его быстродействия. Чем меньше скорость, тем оружие быстрее и легче в использовании. Понятие скорости оружия объясняется в Главе 9: "Битва".

Вред: Сила оружия измеряется величиной вреда, который оно может причинить существам малого и среднего (М-С) размера и размера, большего, чем человек (Б).

Арбалет: При стрельбе из арбалетов не учитываются положительные и отрицательные модификаторы за Силу, так как это целиком механические устройства. Самострел можно держать в одной руке и взводить другой. Легкий арбалет, также называемый малым арбалетом, нужно установить, направив на цель, с помощью подпорки, расположенной на рукоятке. Тяжелый арбалет, называемый также собственно арбалетом, обладает мощным натяжением и натягивается с помощью рычага, который прилагается к нему. Когда взводится рычаг, одна нога ставится в скобу на конце арбалета. Все арбалеты стреляют стрелами или болтами, и с каждым из них нужно использовать болт соответствующего размера.

Аркебуза: Это оружие может быть не разрешено вашим Мастером, и вам следует спросить у него, прежде чем вы соберетесь его приобретать. Аркебуза - это ранняя форма мушкета, почти столь же опасная для своего хозяина, как и для цели. Чтобы стрелять из аркебузы, нужны порох и ядро, а также кусок медленно горящего шнура. Эти предметы могут быть, а могут и не быть доступны. (В правилах AD&D порох рассматривается как магическое вещество.) Из этого оружия можно стрелять только раз в три раунда, и то только если персонаж не атакует, пока заряжает. При стрельбе из аркебузы все отрицательные модификаторы за дальность удваиваются.

Если бросок атаки при стрельбе из аркебузы равен 1 или 2, оружие стреляет назад, причиняя 1d6 пунктов вреда стрелку. Оно при этом засоряется и больше неприменимо до тех пор, пока его не прочистят, что занимает около 30 минут. Если выстрел из аркебузы удастся и на кубике

для вреда (1d10) выкинуто от 1 до 9, этот вред причиняется без изменений. Если выкинуто 10, кубик кидается снова, и полученная величина прибавляется к 10. Каждый раз, когда выкидывается 10, кубик кидается снова, и полученное число прибавляется к предыдущей сумме. Так, в редких случаях единственный выстрел может причинить, например, 37 пунктов вреда, если выкинуты последовательно три десятки на 1d10 и затем 7. Вред, причиняемый аркебузой, не модифицируется в соответствии с высоким показателем Силы.

Древковое оружие: Эта группа оружия была популярна в течение античного и средневекового периодов. Длина этого оружия была заметным преимуществом, и для крестьян это оружие было относительно простым в изготовлении. Поэтому существовало изобилие древкового оружия различных размеров и форм. Из-за такого количества не существует единой системы названий древковых видов оружия. Наименования, используемые в AD&D, могут где-нибудь еще относиться к другим видам оружия.

Из-за своей длины все древковое оружие является пехотным и предназначено для двуручного использования. Это почти всегда оружие простых крестьян и солдат, которые из-за отсутствия лошади и тяжелых доспехов нуждались в оружии для устрашения вражеских рыцарей. Таким образом, большинство древковых видов оружия часто используется в тесном строю, образуя лес острых наконечников и опасных лезвий для любого рыцаря, у которого хватит глупости атаковать.

Алебарда: Наряду с пикой и резцом, этот вид оружия был одним из наиболее популярных в средние века. На древке длиной 5-8 футов (1,5 - 2,5 м) закреплено большое лезвие топора, наклоненное для максимального удара. Конец лезвия заостряется, как у рыцарского копья или пики. Сзади находится крюк для обращения с доспехами или спешивания всадников. Изначально алебарда предполагалась для борьбы с кавалерией, однако не преуспела в этой роли, так как ей не хватало такой досягаемости, как у пики, и требуется значительное пространство для размаха. Алебарда получила новую жизнь как оружие против подразделений воинов с пиками. Если главная атака затормозится, алебардисты выступают из войска и атакуют врагов сбоку. Воины с пиками со своим непомерно длинным оружием почти беззащитны в таком ближнем бою.

Бердыш: Бердыш - это удлиненная секира, один из простейших видов древкового оружия. Большое искривленное лезвие укреплено на конце древка длиной 5-8 футов (1,5 - 2,5 м). Вероятно, бердыш произошел от обычного крестьянского инвентаря и был распространен среди крестьян. Одним относительным недостатком бердыша является то, что для обращения с ним требуется больше места, чем для пики или копья.

Боевой колун (*Voulge*): Это оружие, как и бердыш, является вариацией топора и колуна. Топорище боевого колуна по размерам несколько больше, чем обычного, и укреплено на шесте 7-8 футов (2 - 2,5 м) длиной. Это распространенное оружие, которым просто овладеть.

Боевые вилы: Это одна из простейших модификаций сельскохозяйственного орудия, так как они немного больше, чем обычные вилы, и укреплены на более длинном древке. Боевые вилы хорошо служат распряmlенными и укрепленными зубцами. Необходимость в рубящих и режущих функциях в конечном итоге приводит к комбинированию вил с другими видами оружия.

Гвизарма (*Guisarme*): Это оружие, имеющее искусно выгнутое тяжелое лезвие, предположительно, происходит от инвентаря для подрезания. Хотя оно удобно и легко в обращении, оно не слишком эффективно.

Клевец (*Lucern hammer*): Этот вид оружия подобен чекану (см. ниже). Оснащенный древком до 10 футов (3 м) длиной, он часто находится в руках обычных солдат. Как и у чекана, его основное назначение состоит в том, чтобы проникать сквозь доспех. Конец оружия оснащен длинным наконечником, как у пики, чтобы задерживать вражескую кавалерию.

Копье-трезубец (*Spetum*): Это модификация обычного малого копья. Древко удлинено до десяти футов, и по сторонам добавлены лезвия. У некоторых копий-трезубцев лезвия загнуты назад, что увеличивает вред при выдергивании оружия из раны. Эти лезвия также могут захватывать и блокировать оружие или хватать и удерживать противника.

Косарь (*Fauchard*): Это оружие происходит от серпа и косы и представляет собой длинное вогнутое лезвие, укрепленное на древке от шести до восьми футов длиной. Оно может рубить или колоть, хотя вогнутый наконечник делает укол не весьма эффективным. Его преимущество состоит в том, что любой крестьянин легко может превратить свою косу в это боевое оружие.

Косарь-вилы (*Fauchard-fork*): Это, вероятно, усовершенствованный косарь, с добавлением длинного острого или крюка сзади лезвия. Предположительно, это улучшает колющую способность оружия. Все же это оружие не эффективно.

Косарь с крюком (*Hook fauchard*): Это составное оружие - еще одна попытка усовершенствовать косарь. С обратной стороны лезвия приделан крюк, вероятно, для того, чтобы спешивать всадников. Как и косарь, это не слишком удачное оружие.

Пика (*Awl pike*): По существу, это длинное копье от 12 до 20 футов (3,5 - 6 м), заканчивающееся острым коническим наконечником. Это оружие было распространено в эпоху Возрождения. Так как пика предназначена для удара вперед, люди с пиками могут встать бок о бок

в плотном строю, и сражаться могут несколько рядов воинов. Большие группы воинов с пиками представляют собой грозные отряды. Однако если эти воины вынуждены вступить в ближний бой, они обычно бросают свои неповоротливые пики и сражаются лицом к лицу короткими мечами.

Протазан: Протазан короче, чем пика, но длиннее, чем малое копье, и представляет собой широкий наконечник копья, надетый на древко 9 футов (2,7 м) длиной. У основания большого лезвия выступают два меньших лезвия для того, чтобы увеличить вред и захватывать оружие. Так как это оружие предназначено для удара вперед, его можно использовать в тесном строю.

Протазан-трезубец (*Ranseur*): Это оружие очень похоже на протазан и отличается только тем, что основное лезвие тоньше, и выступающие боковые лезвия скорее напоминают зубья вил. Они могут захватывать оружие и иногда проникать сквозь доспехи.

Резец (*Glaive*): Резец - один из основных видов древкового оружия - представляет собой одностороннее лезвие, укрепленное на древке 8-10 футов (2,5 - 3 м) длиной. Хотя это не самое эффективное оружие, его относительно легко изготовить и использовать. Обычно лезвие бывает выгнуто, чтобы увеличить область поражения, и оружие напоминает топор или колун.

Резец с крюком (*Glaive-guisarme*): Это еще одно сложносоставное оружие, оно состоит в своей основе из резца с добавлением штыка или крюка со стороны, противоположной лезвию. Теоретически это увеличивает эффективность оружия, хотя его реальная применимость иногда стоит под вопросом.

Секач (*Bill-guisarme*): Это составное оружие, выглядящее особенно эксцентрично, произошло от обычного серпа. Наконечник, укрепленный на шесте длиной 7-8 футов (2 - 2,5 м), состоит из большого лезвия ножа, выступающего назад шипа и крюка или острия на конце. Таким образом, это оружие можно использовать многими различными способами. Как для большинства древковых видов оружия, для обращения с ним нужно много места.

Чекан (*Bec de corbine*): Это было узко специализированное оружие высшего сословия в позднем Средневековье и раннем Возрождении. Это первобытный консервный нож, сделанный специально для обращения с пластинчатыми доспехами. Наконечник или крюк сделан так, чтобы проникать под пластины лат, а молот с другой стороны можно использовать, чтобы нанести мощный удар. Наконечник снабжен коротким лезвием для обращения с врагами без доспехов или беспомощными врагами. Это оружие имеет около 8 футов (2,5 м) в длину. Так как сила оружия происходит от столкновения, нужно много места для размаха.

Штыковая гвизарма (*Guisarme-voulge*): Это оружие имеет модифицированное лезвие топора, укрепленное на древке восьми футов (2,5 м) длиной. Конец лезвия сходится в острие для укола, а штык сзади приспособлен для проникновения сквозь оружие. Иногда этот штык заменяется заостренным крюком для спешивания всадников.

Копеш: Это египетский меч. Рукоять и гарда копеша имеют в длину примерно 6 дюймов (15 см). Дальше его лезвие простирается от гарды прямо примерно на два фута (0,6 м). После этого лезвие приобретает серповидную форму, продолжаясь еще на два фута (0,6 м), но это эффективно увеличивает длину меча лишь на полтора фута (0,5 м). Это делает копеш и тяжелым, и неповоротливым, сложным для наиболее эффективного обращения, и медленно возвращающимся, особенно после неудачно нанесенного удара. Его серповидной частью можно захватывать противника или вражеское оружие.

Копья: Различные копья классифицируются в соответствии с размером и твердостью. Каждый тип копья можно использовать, только если применяющий его наездник на таком же или большем типе лошади. Человек на легкой боевой лошади не сможет сражаться тяжелым конным копьем, хотя бы потому, что от столкновения и он, и лошадь просто свалятся! Кроме того, тяжелое и турнирное копье требуют того, чтобы наездник крепко держался в седле и использовал стремяна. Турнирное копье - это тяжелое конное копье, модифицированное для турниров, в которых цель не состоит в убийстве соперника. Конец копья снабжен специальным тупым наконечником, чтобы уменьшить размер повреждений. Разумеется, добрые намерения часто быстро улетучиваются, поэтому в процессе турнира все же остается вероятность повреждений.

Луки: Существуют луки различных форм и размеров. Сила лука измеряется его натяжением. Чем больше натяжение, тем большая сила требуется для того, чтобы стрелять из лука. Таким образом, персонаж может владеть луком, который давал бы ему положительный модификатор вреда за высокий показатель Силы (предполагается, что персонаж выбрал лук с наибольшим натяжением). Подобным образом, персонажи с низким показателем Силы при пользовании луком испытывают свои обычные затруднения (они вынуждены либо использовать более слабые луки, либо оттягивать тетиву не до предела). Натяжение лука редко мешает персонажу пользоваться им, а только мешает достижению полноценного эффекта. Натягивание лука является настоящей проверкой Силы персонажа - лук могучего героя обычный человек может просто не натянуть (как было у Одиссея).

Луки с большим натяжением обычно не бывают значительно дороже стандартных луков. Исключением из этого правила являются такие луки, которые позволяют воителю получать положительные модификаторы за исключительную Силу (18/01 или больше). Эти луки

изготавливаются на заказ и стоят от трех до пяти раз больше, чем обычные луки. Эти луки также сложно натянуть и эффективно использовать тем, у кого нет исключительной Силы. Чтобы натянуть и выстрелить из такого оружия, эти персонажи должны выкинуть успешную проверку перегрузки (снова вспомните проверку женихов в доме Одиссея).

Стрелы для больших луков всех типов подразделяются на легкие и тяжелые. Легкие стрелы дальше летают и обычно используются при охоте. У тяжелых стрел более крепкий металлический наконечник, но и летают они не так далеко. Они часто применяются во время войны.

Плеть: Это опасное оружие представляет собой короткий хлыст с несколькими ремнями или хвостами. Каждый хвост снабжен металлическими шипами, что приводит к мощному удару. Иногда плеть используется как орудие наказания.

Полуторный меч: Этот меч похож на длинный меч по размеру и весу, но имеет более длинную рукоять. Его можно использовать и как одноручное, и как двуручное оружие. Учитывайте скорость и вред в соответствии с захватом. Если меч используется как двуручный, ваш персонаж не может пользоваться щитом.

Ухват (Mancatcher): Это узко специализированный вид древкового оружия, созданный для того, чтобы захватывать жертву, не убивая ее. Он состоит из длинного шеста с выкидным набором заостренных зажимов на конце. Жертва попадает между зажимами, которые затем резко захлопываются. Ухват эффективен только против существ размером с человека. У цели всегда считается Класс защиты 10, с модификаторами за Ловкость. Если захват удался, жертва поймана. Пойманная жертва теряет все преимущества от защиты щитом, и ее можно волочить туда-сюда. Это автоматически причиняет 1d2 пункта вреда за раунд и дает 25-процентную вероятность того, что жертва упадет на землю. Жертва может выбраться при удачной проверке перегрузки, хотя это приводит к 1d2 пунктам дополнительного вреда. Обычная тактика при использовании этого оружия заключается в том, чтобы стаскивать всадников с коней и затем прижимать их к земле.

Доспехи

Вы собираетесь отправить вашего персонажа покупать доспехи, если ему можно их носить. Доспехи - это наиболее легкий и дешевый способ улучшить шансы вашего персонажа на выживание в самых опасных ситуациях его приключенческой жизни. Очевидно, чем лучше доспех персонажа, тем с меньшей вероятностью он пострадает. *Защита, получаемая от доспехов, измеряется **Классом защиты (КЗ)**, численной величиной. Чем меньше значение Класса защиты, тем лучше защита.* В Таблице 46 указаны значения Класса защиты для всех типов доспехов, перечисленных в списке снаряжения.

Таблица 46: Класс защиты различных видов доспехов

Тип доспехов	Класс защиты
Никакого	10
Только щит	9
Кожаный или набивной доспех	8
Кожаный или набивной доспех + щит, клепаный кожаный доспех, кольчатый доспех	7
Клепаный кожаный доспех или кольчатый доспех + щит, панцирь, чешуйчатый или сыромятный доспех	6
Чешуйчатый или сыромятный доспех + щит, кольчуга	5
Кольчуга + щит, юшман, бахтерец, бронзовые латы	4
Юшман, бахтерец или бронзовые латы + щит, пластинчатый доспех	3
Пластинчатый доспех + щит, латы	2
Латы + щит, тяжелые латы	1
Тяжелые латы + щит	0

См. раздел “Щиты” для более полной информации о защитных свойствах различных типов щитов.

Хотя о различных типах доспехов разворачивается некоторая историческая полемика, здесь указаны все известные или предполагаемые типы. Однако, если ваш Мастер ведет свой модуль в особом историческом периоде или в особом месте, не всякие доспехи могут быть доступны. Например, тяжелые латы недоступны персонажам, путешествующим по античному греческому миру.

Бахтерец (*Banded mail*): Этот доспех сделан из перекрывающихся металлических полос, пришитых к подкладке из кожи и кольчуги. Обычно полосы покрывают только самые уязвимые участки тела, а кольчуга и кожа защищают те части, где необходимо обеспечить свободу движений. С помощью ремней и застежек вес доспеха распределен более-менее равномерно.

Бронзовые латы (*Bronze plate mail*): Это пластинчатый доспех - комбинация металлических пластин, кольчуги или панциря, кожи и набивки - сделанный из более мягкой бронзы. Его изготовление легче и дешевле, чем стального доспеха, но он не защищает так же хорошо. Большая нагрудная пластина и другие металлические пластины покрывают крупные участки тела, а остальные материалы предназначены для того, чтобы защищать суставы и подвижные части тела. Это не то же, что тяжелые латы рыцарей позднего Средневековья и Возрождения.

Клепанный кожаный доспех (*Studded leather*): Этот доспех сделан из кожи (не укрепленной, как в простом кожаном доспехе), усиленной тесно расположенными металлическими заклепками. В некотором отношении это очень похоже на панцирь, хотя расстояние между металлическими участками больше.

Кожаный доспех (*Leather armor*): Этот доспех сделан из кожи, для крепости вываренной в масле и затем выгнутой в форму нагрудной пластины и наплечников. Остальная часть доспеха сделана из более гибких, немного более мягких материалов.

Кольчатый доспех (*Ring mail*): Этот доспех является ранней (и менее эффективной) формой кольчуги, в которой металлические кольца пришиты прямо к кожаной подкладке, а не переплетены. (Историки до сих пор спорят, существовал ли такой доспех на самом деле.)

Кольчуга (*Chain mail*): Этот доспех сделан из переплетенных металлических колец. Он всегда надевается со стеганой подкладкой, чтобы предохранить от болезненных ссадин и смягчить силу удара. Жизненно важные участки тела обычно прикрывают несколько слоев кольчуги. Соединения легко пропускают удары, лишь частично их амортизируя. Большая часть веса кольчуги сосредоточена на плечах, и ее неудобно носить в течение длительного времени.

Латы (*Field plate*): Это наиболее распространенная версия тяжелых лат, состоящая из изогнутых и подогнанных металлических пластин, заклепанных и соединенных так, чтобы покрывать тело целиком. Доспех включает в себя перчатки, сапоги и шлем с забралом. Под низ нужно надеть тонкий слой прокладки. Однако вес комплекта хорошо распределен по всему телу. Такой доспех стесняет движения лишь незначительно. Кроме стоимости, основными неудобствами лат являются недостаток вентиляции и время, необходимое для того, чтобы надеть и снять доспех (см. раздел "Надевание и снятие доспехов"). Каждый комплект лат должен быть индивидуально подогнан мастером-изготовителем по фигуре владельца, хотя захваченные латы иногда можно подогнать для нового владельца (если только это не явно абсурдно, как, например, в случае, если человек пытается перековать хоббитский доспех).

Набивной доспех (*Padded armor*): Это простейший тип доспеха, изготовленный из стеганых слоев ткани и войлока. Он часто бывает жарким и с течением времени загрязняется от пота, грязи, вшей и блох.

Панцирь (*Brigandine*): Этот доспех сделан из небольших металлических пластин, пришитых или приклепанных к подкладке из холста или кожи, и накрывается верхним слоем одежды. Он довольно жесткий и не обеспечивает надежной защиты тем частям тела, где металлические пластины располагаются реже или отсутствуют.

Пластинчатый доспех (*Plate mail*): Этот доспех представляет собой комбинацию кольчуги или панциря с металлическими пластинами (кирасами, эполетами, налокотниками, рукавицами и наголенниками), покрывающими жизненно важные участки. Вес доспеха распределен по всему телу, и вся конструкция держится вместе благодаря ремням и застежкам. Это наиболее распространенная форма тяжелых доспехов.

Сыромятный доспех (*Hide*): Это доспех, изготовленный из особо прочной шкуры животного (например, слона) или из множества слоев обычной кожи. Он тесен и сковывает движения.

Тяжелые латы (*Full plate*): Это впечатляющий, готического стиля доспех времен позднего Средневековья и Возрождения. Он искусно выкован и подогнан. Все пластины соединены и тщательно выгнуты, чтобы отражать удары. Поверхность обычно обильно украшена гравировками и металлическими инкрустациями. Каждый комплект должен быть тщательно подогнан по фигуре владельца, и существует только 20-процентная вероятность того, что захваченный комплект можно переделать под нового владельца примерно такого же размера. Под металлические пластины подложена набивка и кольчуга. Вес доспеха хорошо распределен. Доспех жаркий, медленно надевается и чрезвычайно дорогостоящий. По этим причинам тяжелые латы чаще используются для парадов и триумфов, чем для реальной битвы.

Чешуйчатый доспех (*Scale mail*): Это панцирь для тела и краги (и, возможно, отдельная юбка) из кожи с налегающими металлическими пластинами, что весьма напоминает чешую рыбы.

Юшман (*Splint mail*): Существование доспехов такого типа стоит под вопросом. Считается, что доспех сделан из тонких вертикальных полос, приклепанных к подкладке из кожи и матерчатой набивки. Так как эта конструкция не гибкая, суставы защищены кольчугой.

Щиты: Все щиты улучшают Класс защиты персонажа на 1 или больше пунктов от определенного количества атак. Щит полезен только для того, чтобы защитить перед и бока владельца. Атаки сзади или сбоку нельзя отбить щитом (хотя щит, перекинутый через спину, помогает защищаться от атак сзади). Точка зрения на размер щита зависит от размеров персонажа. Так, малый щит человека будет обладать всеми свойствами среднего щита, если его использует гном.

Малый круглый щит (Buckler) - это очень маленький щит, который закрепляется на предплечье. Арбалетки и лучники могут носить его без затруднений. Его маленький размер позволяет защищаться только от одной атаки в раунде ближнего боя (по выбору владельца), улучшая класс защиты персонажа на 1 от этой атаки.

Малый щит носится на предплечье и крепко связан с рукой. Его легкий вес позволяет владельцу держать в этой же руке другие предметы (хотя нельзя сражаться с оружием в этой руке). Его можно использовать, чтобы защититься от двух атак в раунд (по выбору владельца).

Средний щит носят таким же образом, как и малый. Его вес не позволяет персонажу использовать руку со щитом для других целей. Со средним щитом персонаж может защититься от любых атак спереди или сбоку.

Большой щит - это массивный щит, достигающий почти от подбородка до земли. Он должен быть надежно закреплен на руке, и этой рукой его нужно держать все время. Он обеспечивает значительную степень защиты, улучшая Класс защиты на 1 от ближних атак и на 2 от дальних (метательных) атак спереди и сбоку спереди. Этот щит очень тяжел; Мастер может решить применять дополнительную систему нагрузки, если он допускает такой щит.

Кроме вышеперечисленных типов доспехов, ваш Мастер может допустить особые доспехи, изготовленные из редких и необычных материалов. Хотя и весьма маловероятно, чтобы такие доспехи были предоставлены вашему персонажу с самого начала, Мастер скажет вам, если вам нужно будет знать об этих предметах.

Размеры доспехов

В перечне снаряжения указаны цены на комплект доспехов (включая соответствующий шлем), изготовленный для любой обычной игровой расы. Хотя хоббит значительно меньше, чем человек, и ему требуется доспех меньшего размера, существует мало мастеров по изготовлению доспехов, способных удовлетворить такие специфические потребности. Поэтому доспех для хоббита стоит столько же, сколько для человека. Доспехи нестандартных размеров и форм наверняка будут стоить заметно больше и будут изготавливаться на заказ. Это не такие вещи, которые можно приобрести в обычной лавке!

Если доспех найден во время приключения, игрокам следует обратить внимание на то, что за существо носило доспех раньше. Хотя персонаж размером с человека, может быть, сможет надеть доспех гнома, хоббит этого не сможет. Подобным образом, доспех великана не подойдет никому.

Размер доспехов также влияет на их вес, если используется дополнительная система нагрузки. Вес, указанный в таблице, дан для человеческих (среднего размера) доспехов. Малые доспехи весят вдвое меньше указанной величины, а большие доспехи - на 50% больше.

Надевание и снятие доспехов

Бывают случаи, когда важно знать, насколько быстро персонаж сможет облачиться в доспех и освободиться от него. Случайности и непредвиденные ситуации происходят все время. Компания атакована ночью. Те, кто спал вокруг костра, могут захотеть надеть свои доспехи перед тем, как вступить в бой. Персонаж поскользнулся и упал в реку, где его тяжелый доспех тащит его ко дну. Он решительно хочет освободиться от доспеха до того, как утонет. Сколько времени это займет?

Время, требующееся для облачения в доспех, зависит от его конструкции. Для тех доспехов, которые состоят из одного предмета - кожаные куртки и мантии, кольчуги - требуется один раунд (для металлических предметов - два раунда) при наличии небольшой помощи. Без помощи это время удваивается. Для доспеха, который состоит из отдельных частей, требуется 1d6+4 раундов, снова с подмогой. Без нее необходимое время утраивается. Во всех случаях предполагается, что надевается соответствующая нижняя одежда, а также подкладка.

Иногда персонажам требуется влезть в доспех срочно, и поэтому они надевают его в спешке. Это предполагает, что некоторые застежки не застегнуты, подкладка не проложена, и т. д. Доспех, состоящий из одного предмета, можно быстро надеть за 1 раунд, в случае чего Класс

защиты ухудшается на 1 (хотя никогда не может стать хуже 8). Так, воин может натянуть свой панцирь (КЗ 6) и броситься в драку с КЗ 7. При надевании в спешке составного доспеха (например, пластинчатого) Класс защиты персонажа улучшается на 1 (от базового 10) за каждый раунд, потраченный на надевание. Перед тем, как вступить в бой, воин может решить потратить три раунда, подгоняя части своего пластинчатого доспеха, что даст ему Класс защиты 7.

Снятие доспехов - заметно более быстрое дело. Большинство доспехов можно сбросить за один раунд. Для составного доспеха (особенно тяжелых лат) требуется 1d4+1 раундов. Однако, если персонаж хочет обрывать ремни и ломать застёжки, в этом случае от доспеха можно избавиться за половину времени (киньте 1d4+1, поделите на 2, затем округлите дробь в большую сторону).

Существа с природным Классом защиты

Некоторые существа обладают природным Классом защиты, изначально лучшим, чем у некоторых доспехов (например, у лошади КЗ 7). Однако такие существа все же получают преимущества от облачения в доспех худшего качества, чем их природный Класс защиты. Если Класс защиты доспеха равен или хуже, чем природный Класс защиты существа, Класс защиты существа улучшается на 1.

Например, у лошади природный Класс защиты 7. Класс защиты кожаного доспеха равен 8, что хуже, чем природный КЗ лошади. Однако, если лошадь одета в кожаный доспех, ее Класс защиты понижается до 6, так как доспех придает дополнительную защиту.

Нагрузка (Encumbrance) (дополнительные правила)

Естественным желанием является то, чтобы у вашего персонажа было всего понемногу. Экипировавшись таким образом, он сможет просто залезть в свою сумку и вытащить оттуда любую вещь, которая ему нужна. К сожалению, существуют ограничения на то, сколько ваш персонаж, его лошадь, его мул, его слон и его еще кто-нибудь могут переносить. Эти ограничения выражаются в нагрузке.

Нагрузка измеряется в фунтах (или в килограммах). Для того, чтобы подсчитать нагрузку, просто суммируйте вес в фунтах (или в килограммах) снаряжения, переносимого персонажем или животным. Добавьте пять фунтов (2,3 кг) за одежду, если таковая присутствует. Затем, чтобы определить эффект, эта сумма сравнивается с грузоподъемностью существа. В общем случае, чем больше переносимый вес, тем медленнее передвижение и тем хуже персонаж сражается.

Основная нагрузка (базовые правила)

Нагрузка подразделяется на 5 степеней: без нагрузки, легкая, средняя, тяжелая и очень тяжелая.

Чтобы определить степень нагрузки вашего персонажа, прежде всего сосчитайте общий вес, который он несет (включая пять фунтов (2,3 кг) одежды). Далее посмотрите в Таблицу 47, на строку, соответствующую Силе персонажа, и найдите в ней вес, переносимый им. Заголовок того столбца, в котором вы обнаружили этот вес, определяет степень нагрузки.

Чтобы определить степень нагрузки вашего ездового или вьючного животного, обратитесь к Таблице 49.

В столбце "Максимальная нагрузка" Таблицы 47 указан наибольший вес (в фунтах и килограммах), который ваш персонаж может нести и при этом еще передвигаться. Но если ваш персонаж сгибается под такой тяжелой ношей, скорость передвижения ограничена до 10 футов в раунд.

Таблица 47: Нагрузка персонажа

Показатель Силы персонажа	Нагрузка					
	Без нагрузк и	Легкая	Средняя	Тяжелая	Очень тяжелая	Макси- мальная
2	0-1 (0-0,5)	2 (0,5-1,3)	3 (1,4-1,8)	4 (1,9-2,2)	5-6 (2,3-2,9)	6 (3,0)
3	0-5	6	7	8-9	10	10

	(0-2,3)	(2,4-2,7)	(2,8-3,6)	(3,7-4,4)	(4,5)	(4,5)
4-5	0-10 (0-4,5)	11-13 (4,6-5,9)	14-16 (6,0-7,3)	17-19 (7,4-8,6)	20-25 (8,7-10,9)	25 (11,0)
6-7	0-20 (0-9,0)	21-29 (9,1-13,2)	30-38 (13,3-17,2)	39-46 (17,3-20,9)	47-55 (21,0-24,9)	55 (25,0)
8-9	0-35 (0-16,0)	36-50 (16,1-22,7)	51-65 (22,8-29,5)	66-80 (29,6-36,3)	81-90 (36,4-40,9)	90 (41,0)
10-11	0-40 (0-18,0)	41-58 (18,1-26,3)	59-76 (26,4-34,5)	77-96 (34,6-43,5)	97-115 (43,6-51,9)	115 (52,0)
12-13	0-45 (0-20,0)	46-69 (20,1-31,3)	70-93 (31,4-42,2)	94-117 (42,3-53,1)	118-140 (53,2-64,9)	140 (65,0)
14-15	0-55 (0-25,0)	56-85 (25,1-38,5)	86-115 (38,6-52,2)	116-145 (52,3-65,8)	146-170 (65,9-74,9)	170 (75,0)
16	0-70 (0-32,0)	71-100 (32,1-45,5)	101-130 (45,6-59,0)	131-160 (59,1-72,6)	161-195 (72,7-89,9)	195 (90,0)
17	0-85 (0-39,0)	86-121 (39,1-54,9)	122-157 (55,0-71,2)	158-193 (71,3-87,5)	194-220 (87,6-99,9)	220 (100,0)
18	0-110 (0-50,0)	111-149 (50,1-67,6)	150-188 (67,7-85,3)	189-227 (85,4-103,0)	228-255 (103,1-114,9)	255 (115,0)
18/01-50	0-135 (0-61,0)	136-174 (61,1-78,9)	175-213 (79,0-96,6)	214-252 (96,7-114,3)	253-280 (114,4-124,9)	280 (125,0)
18/51-75	0-160 (0-72,5)	161-199 (72,6-90,3)	200-238 (90,4-108,0)	239-277 (108,1-125,6)	278-305 (125,7-139,9)	305 (140,0)
18/76-90	0-185 (0-84,0)	186-224 (84,1-101,6)	225-263 (101,7-119,3)	264-302 (119,4-136,9)	303-330 (137,0-149,9)	330 (150,0)
18/91-99	0-235 (0-106,5)	236-274 (106,6-124,3)	275-313 (124,4-142,0)	314-352 (142,1-159,7)	353-380 (159,8-174,9)	380 (175,0)
18/00	0-335 (0-152,0)	336-374 (152,1-169,6)	375-413 (169,7-187,3)	414-452 (187,4-205,0)	453-480 (205,1-219,9)	480 (220,0)

Особая нагрузка (дополнительные правила)

Максимальный общий вес, который ваш персонаж может переносить, определяется его Силой, как указано в Таблице 47.

Правила, касающиеся основной нагрузки, определяют общие степени нагрузки, но не допускают более тщательного разграничения. Некоторые игроки и Мастера могут возражать против того, что добавление персонажу одного лишнего фунта внезапно сдвигает его нагрузку на следующую (причем радикально худшую) степень. Они, возможно, захотят использовать дополнительную Таблицу 48, в которой норма передвижения персонажа понижается со скачками в единицу.

Чтобы определить норму передвижения вашего персонажа (см. раздел “Передвижение” в Главе 14: “Время и передвижение”) при данной нагрузке, найдите в Таблице 48 строку, соответствующую его показателю Силы. Просмотрите ее до тех пор, пока не найдете первую колонку, в которой указано большее количество фунтов (килограммов), чем имеющаяся у вашего персонажа ноша. Наверху этой колонки находятся две строки, указывающие базовую норму передвижения персонажа. Верхняя строка предназначена для персонажей с базовой нормой передвижения 12, нижняя - для персонажей с базовой нормой передвижения 6. Число в соответствующей верхней строке - это модифицированная норма передвижения вашего персонажа.

Тарус (человек с базовой нормой передвижения 12) имеет показатель Силы 17 и несет груз 140 фунтов (63,5 кг). Взглянув на строку, соответствующую показателю Силы 17, можно увидеть, что 140 находится между указанными в таблице числами 133 и 145. Посмотрев вверх столбца с величиной 145, видно, что модифицированная норма передвижения Таруса равна 7. Он может нести груза на 5 фунтов больше (в сумме 145 фунтов - 65,8 кг) и сохранять свою скорость, или бросить 7 фунтов снаряжения (до 133 фунтов - 60,3 кг) и увеличить свою норму передвижения до 8.

Таблица 48: Модифицированная норма передвижения

Показа-	Модифицированная норма передвижения
---------	-------------------------------------

тель Силы	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1
2	1 (0,5)	-	2 (1,0)	-	-	3 (1,5)	-	-	4 (2,0)	-	-	5 (2,5)
3	5 (2,5)	-	6 (2,9)	-	7 (3,3)	-	-	8 (3,7)	-	9 (4,1)	-	-
4-5	10 (4,5)	11 (5,1)	12 (5,7)	13 (6,3)	14 (6,9)	15 (7,5)	16 (8,1)	17 (8,7)	18 (9,3)	19 (9,9)	20 (10,4)	21 (10,9)
6-7	20 (9,0)	23 (10,4)	26 (11,8)	29 (13,2)	32 (14,6)	35 (16,0)	38 (17,4)	41 (18,8)	44 (20,2)	47 (21,6)	50 (23,0)	53 (24,4)
8-9	35 (16,0)	40 (18,2)	45 (20,4)	50 (22,6)	55 (24,8)	60 (27,0)	65 (29,2)	70 (31,4)	75 (33,6)	80 (35,8)	85 (38,0)	89 (40,2)
10-11	40 (18,0)	46 (21,0)	52 (24,0)	58 (27,0)	64 (30,0)	70 (33,0)	76 (36,0)	82 (39,0)	88 (42,0)	94 (45,0)	100 (48,0)	106 (51,0)
12-13	45 (20,0)	53 (24,0)	61 (28,0)	69 (32,0)	77 (36,0)	85 (40,0)	93 (44,0)	101 (48,0)	109 (52,0)	117 (56,0)	125 (60,0)	133 (64,0)
14-15	55 (25,0)	65 (29,5)	75 (34,0)	85 (38,5)	95 (43,0)	105 (47,5)	115 (52,0)	125 (56,5)	135 (61,0)	145 (65,5)	155 (70,0)	165 (74,5)
16	70 (32,0)	80 (37,2)	90 (42,4)	100 (47,6)	110 (52,8)	120 (58,0)	130 (63,2)	140 (68,4)	150 (73,6)	160 (78,8)	170 (84,0)	180 (89,2)
17	85 (39,0)	97 (44,5)	109 (50,0)	121 (55,5)	133 (61,0)	145 (66,5)	157 (72,0)	169 (77,5)	181 (83,0)	193 (88,5)	205 (94,0)	217 (99,5)
18	110 (50,0)	123 (55,9)	136 (61,8)	149 (67,7)	162 (73,6)	175 (79,5)	188 (85,4)	201 (91,3)	214 (97,2)	227 (103,1)	240 (109,0)	253 (114,9)
18/01-50	135 (61,0)	148 (66,8)	161 (72,6)	174 (78,4)	187 (84,2)	200 (90,0)	213 (95,8)	226 (101,6)	239 (107,4)	252 (113,2)	265 (119,0)	278 (124,8)
18/51-75	160 (72,5)	173 (78,6)	186 (84,7)	199 (90,8)	212 (96,9)	225 (103,0)	238 (109,1)	251 (115,2)	264 (121,3)	277 (127,4)	290 (133,5)	303 (139,6)
18/76-90	185 (84,0)	198 (90,0)	211 (96,0)	224 (102,0)	237 (108,0)	250 (114,0)	263 (120,0)	276 (126,0)	289 (132,0)	302 (138,0)	315 (144,0)	328 (150,0)
18/91-99	235 (106,5)	248 (112,7)	261 (118,9)	274 (125,1)	287 (131,3)	300 (137,5)	313 (143,7)	326 (149,9)	339 (156,1)	352 (162,3)	365 (168,5)	378 (174,7)
18/00	335 (152,0)	348 (158,1)	361 (164,2)	374 (170,3)	387 (176,4)	400 (182,5)	413 (188,6)	426 (194,7)	439 (200,8)	452 (206,9)	465 (213,0)	478 (219,1)

Таблица 49: Грузоподъемность животных (в футах и килограммах)

Животное	Базовая скорость	$\frac{2}{3}$ базовой скорости	$\frac{1}{3}$ базовой скорости
Бык, вол, як	0-220 (0-100)	221-330 (101-150)	331-440 (151-200)
Верблюд	0-330 (0-150)	331-500 (151-230)	501-660 (231-300)
Лошадь (верховая)	0-180 (0-85)	181-270 (86-125)	271-360 (126-165)
Лошадь (легкая)	0-170 (0-75)	171-255 (76-115)	256-340 (116-155)
Лошадь (ломовая)	0-260 (0-120)	261-390 (121-180)	391-520 (181-235)
Лошадь (средняя)	0-220 (0-100)	221-330 (101-150)	331-440 (151-200)
Лошадь (тяжелая)	0-260 (0-120)	261-390 (121-180)	391-520 (181-235)
Мул	0-250 (0-115)	251-375 (116-170)	376-500 (171-225)
Слон	0-500 (0-230)	501-750 (231-340)	751-1000 (341-450)
Собака	0-15 (0-7)	16-20 (8-10)	21-30 (10-15)

Кроме того, что возможности нагрузки вашего персонажа ограничены, у него должен быть способ удерживать всю свою ношу. В Таблице 50 указаны возможности различных вместилищ.

Таблица 50: Упаковочные принадлежности

Предмет	Вместимость (в фунтах и килограммах)	Объем (в футах и сантиметрах)
Вещмешок	50 (25)	3' ч 2' ч 1' (100ч50ч25)
Корзина (большая)	20 (9)	2' ч 2' ч 2' (50ч50ч50)
Корзина (малая)	10 (4,5)	1' ч 1' ч 1' (25ч25ч25)
Мешок (большой)	30 (15)	2' ч 2' ч 1' (50ч50ч25)
Мешок (малый)	15 (7)	1' ч 1' ч 8" (25ч25ч20)
Поясной мешок (большой)	8 (3,6)	6" ч 8" ч 2" (15ч20ч5)
Поясной мешок (малый)	5 (2,3)	4" ч 6" ч 2" (10ч15ч5)
Седельные сумки (большие)	30 (15)	18" ч 1' ч 6" (45ч25ч15)
Седельные сумки (малые)	20 (9)	1' ч 1' ч 6" (25ч25ч15)

Сундук (большой)	100 (45)	3' 4 2' 4 2' (100450450)
Сундук (малый)	40 (18)	2' 4 1' 4 1' (50425425)

Нагрузка и ездовые животные (базовые правила)

В столбце “Базовая скорость” Таблицы 49 указан максимальный вес, который животное может нести, сохраняя свою обычную норму передвижения. Животное можно нагружать и сверх этой величины, до ее удвоенного значения. Однако это сказывается на скорости животного (как показано в заголовках столбцов). Подсчитывая нагрузку верхового животного, не забывайте учитывать вес наездника!

Величины, представленные в Таблице 50, указаны для предметов стандартного размера. Разумеется, может быть, что мешки, сундуки и вещмешки будут больше или меньше указанных размеров. Однако в столбце “Вместимость” дан максимальный вес, который может удерживать местоположение, независимо от размера. При превышении этого веса материалы, из которых изготовлен предмет, рано или поздно порвутся. В столбце “Объем” указаны длина, ширина и высота или глубина предмета. Вещи, размеры которых превышают размеры местоположения, не могут храниться в нем.

Так как все игровые персонажи являются приключенцами, предполагается, что они знают оптимальные способы упаковки и хранения снаряжения. Одежда свернута в туки, мелкие предметы тщательно разложены, веревка надежно смотана, оружие расположено наиболее удобным образом, и так далее. В то время как мелкие предметы легко можно набить в упаковку, крупные и громоздкие вещи могут отягощать больше, чем просто своим весом. Мастер имеет право устанавливать, что тот или иной предмет отягощает больше, чем теоретически должен.

Тарус Кровавое Сердце находит ковер-самолет размером 5 4 9 футов (1,5 4 2,7 м). Он тщательно сворачивает его в тонкий цилиндр и умело перевязывает. Хотя он и принял предусмотрительные меры, ковер все же остается большим и неудобным предметом. Мастер устанавливает, что, хотя ковер весит всего 20 фунтов (9 кг), его нагрузка эквивалентна нагрузке от предмета весом 50 фунтов (23 кг). Тарус должен увеличить свою текущую нагрузку на 50 фунтов (23 кг), добавив громоздкий свернутый ковер, переброшенный через плечо в дополнение к уже тщательно упакованному вещмешку.

Магические доспехи и нагрузка

Одним из особых свойств магических доспехов является их влияние на нагрузку. Хотя магические доспехи кажутся всеящими так же, как обычные, их вес учитывается только при определении общей нагрузки персонажа. Он не учитывается, когда определяется влияние нагрузки на передвижение или боевые возможности. По существу, доспех кажется всеящим, как обычно, но не стесняет и не ограничивает персонажа.

Бард Свелл находит кольчугу +1. Подняв ее, он обнаруживает, что она весит 60 фунтов (27 кг). Свелл уже несет 50 фунтов (23 кг) груза. Надев кольчугу, он теперь несет 110 фунтов (50 кг) груза. Показатель Силы Свелла равен 12, и это означает, что он может переносить еще только 30 фунтов (15 кг) снаряжения. Однако при определении влияния всего этого веса на его передвижение считается, что Свелл несет всего 50 фунтов (23 кг) груза - магический доспех не учитывается. При этом его боевые способности не ухудшаются в связи с весом кольчуги.

Влияние нагрузки

Нагрузка обладает двумя основными свойствами. Во-первых, она понижает норму передвижения персонажа. Если используется базовая система нагрузки, отсутствие нагрузки не влияет на передвижение. Легкая нагрузка уменьшает норму передвижения на $\frac{1}{3}$ (округляйте дроби в меньшую сторону), средняя нагрузка уменьшает норму передвижения на $\frac{1}{2}$, тяжелая - на $\frac{2}{3}$, и очень тяжелая нагрузка снижает норму передвижения до 1. Если используется дополнительная система, норма передвижения персонажа уменьшается в соответствии с Таблицей 48. Норма передвижения определяет, как далеко ваш персонаж может передвигаться за раунд, оборот, час и день. Чем меньше норма передвижения, тем медленнее персонаж двигается. Подробнее об этом см. раздел “Передвижение” в Главе 14: “Время и передвижение”.

Нагрузка также ухудшает боевые способности вашего персонажа. Если нагрузка уменьшает норму передвижения персонажа до $\frac{1}{2}$ обычной величины, он получает отрицательный модификатор -1 к своим броскам атаки. Если его скорость снижена до $\frac{1}{3}$ и менее обычной,

отрицательный модификатор броска атаки составляет -2, и Класс защиты ухудшается на 1. Если норма передвижения персонажа уменьшена до 1, отрицательный модификатор броска атаки составляет -4, и Класс защиты ухудшается на 3. Очевидно, мудрым решением для тяжело нагруженного персонажа будет сбросить большую часть своего груза перед вступлением в битву.

Глава 7: МАГИЯ

Одно из наиболее могучих видов оружия, которое игровые персонажи в AD&D имеют в своем распоряжении - это магические заклинания. С помощью заклинаний персонаж может устраивать землетрясения, вызывать молнии с неба, излечивать серьезные повреждения, бросать взрывающиеся огненные шары, создавать стены из камня, огня и льда, узнавать давно забытые тайны. Это только малая толика того, что игровые персонажи способны делать, если они практикуются в сверхъестественном искусстве заклинаний.

Однако не каждый персонаж способен творить заклинания. Эта способность требует определенных наклонностей, в зависимости от типа творимого заклинания. Мажеские заклинания получаются у тех, кто обладает острым умом и терпением на долгие годы изучения того, что требуется. Для жреческих заклинаний требуется внутреннее сосредоточение, вера и глубокая преданность божеству.

Подавляющее большинство обитателей фантастических миров либо не обладают этими наклонностями, либо не имеют возможности развить их. Булочник может быть умным и сообразительным человеком, но, следуя по стопам отца, он проводит свою жизнь, изучая искусство хлебопечения. В его жизни просто не было возможности для изучения старых книг и рассыпающихся свитков. Трудолюбивый крестьянин может быть набожным и крепким в своей вере, но ему не хватает времени для вдумчивых и мудреных занятий, необходимых жрецу. Так что существует весьма немного счастливых, у которых были и способности, и возможности изучать тайную науку заклинаний.

Некоторые классы персонажей обладают ограниченной способностью творить заклинания. Следопыт, благодаря своей тесной связи с природой, способен творить некоторые заклинания, хотя его возможности ограничены его естественными склонностями. Паладин из-за своей преданности и смирения может применять некоторые жреческие заклинания. Бард, благодаря удаче, случаю, любознательности и настойчивости может овладеть несколькими мажескими заклинаниями, возможно, упрощив одинокого мага раскрыть свои секреты.

Независимо от своего источника, все заклинания подразделяются на две общие категории - мажеские (заклинания волшебников) и жреческие (заклинания жрецов). Хотя некоторые заклинания присутствуют в обеих категориях, в целом эти категории различаются в том, каким образом заклинания приобретаются, хранятся и сотворяются.

Мажеские заклинания

Мажеские заклинания разнятся от заклинаний для практических нужд до сильных и могучих волшебств. У группы мажеских заклинаний нет единой темы или назначения. Подавляющее большинство мажеских заклинаний было изобретено древними волшебниками для множества различных нужд. Некоторые из них предназначены для того, чтобы помочь обычному человеку в его каждодневных делах. Другие обеспечивают искателей приключений мощью и силой, которая им необходима для того, чтобы выжить. Некоторые заклинания относительно просты и безопасны в использовании (настолько безопасны, насколько вообще может быть безопасна магия); другие сложны и кишат опасностями и подводными камнями для поспешных и неосторожных заклинателей. Возможно, самым грандиозным из всех мажеских заклинаний является могучее и сложное *желание*. Оно представляет собой, так сказать, воплощение всего заклинательства, заставляя что-либо происходить просто потому, что волшебник хочет, чтобы было так. Но достичь мастерства, необходимого для овладения этим заклинанием, - это сложная и длительная работа.

Хотя некоторые персонажи умеют применять заклинания, суть воздействия магии в лучшем случае слабо понятна. Существует много теорий по поводу того, откуда приходит энергия. Версия, которой в основном придерживаются, заключается в том, что таинственное сочетание слов, жестов и материалов, которое составляет заклинание, каким-то образом открывает доступ ко внепространственному источнику энергии, что, в свою очередь, приводит к желаемому эффекту. Каким-то образом эти компоненты заклинания - слова, жесты и предметы - направляют эту энергию к производству конкретного и желаемого результата. К счастью, как именно это происходит, не

очень важно для большинства волшебников. Достаточно просто знать, что “если ты делаешь так-то и так-то, случается то-то и то-то”.

Сотворение мажеского заклинания - это весьма сложная задача. Процесс изучения точной процедуры сотворения заклинания сложен и обременителен для ума. Поэтому каждый раз, когда волшебник изучает новое заклинание, игрок должен кидать проверку (в соответствии с Интеллектом персонажа, см. Таблицу 4). Более того, существует предел тому, как много этих премудростей - алогичной математики, квантовой алхимии, структуральной лингвистики - волшебник способен освоить, и поэтому существует предел количеству заклинаний, которыми он может владеть.

Когда волшебник изучает заклинания, он оставляет тайные заметки в своих книгах заклинаний. Без этих книг он не может заучивать новых заклинаний. В них находятся все указания по заучиванию и сотворению всех заклинаний, которые он знает. Если волшебник успешно овладевает новым заклинанием, он тщательно вписывает его формулу в свои книги заклинаний. Волшебник не может иметь в своей книге тех заклинаний, которыми он не владеет, потому что, если он не понял заклинания, он не может записать его формулу. Подобным образом, он не может записать в свои книги заклинание, которое по уровню выше, чем он может творить. Если он найдет древний фолиант с заклинаниями высшей силы, он просто должен ждать до тех пор, пока не поднимется до того уровня, на котором сможет их творить.

Конкретная форма и размер книг заклинаний персонажа - это детали, которые устанавливаются вашим Мастером. Это могут быть толстые тома мелко исписанного пергамента, хрустящие свитки в громоздких футлярах или даже тяжелые глиняные таблички. Книги заклинаний почти всегда неудобны для переноски. Их точная форма зависит от типа и характера игрового мира, созданного вашим Мастером.

Что действительно крайне важно - это заучивание заклинаний. Чтобы черпать магическую энергию, волшебник должен сформировать у себя в уме особую ментальную структуру. Он использует свои книги заклинаний, чтобы возбудить свой разум интеллектуальными упражнениями, подготавливая его для удержания окончательных, запутанных структур. Эти структуры очень сложны и чужды обычному мышлению, поэтому они не запечатлеваются в уме, как обычно запечатлевается то, что изучается. Чтобы сформировать эти структуры, волшебник должен потратить время на заучивание заклинания, приводя свои мысли в определенный порядок и каждый раз переформировывая энергетические структуры с учетом незначительных изменений - движения планет, времени года и дня, и так далее.

Когда волшебник заучивает заклинание, он остается в его памяти (как потенциальная энергия) до тех пор, пока он не использует предписанные компоненты, чтобы вызвать освобождение энергетических структур. Ментальные структуры высвобождают энергию в чистом виде, а компоненты формируют и направляют ее. После сотворения энергия заклинания потрачена, и оно начисто стирается из разума волшебника. Ментальные структуры пропадают до тех пор, пока волшебник не возьмется заучивать это заклинание снова.

Количество заклинаний, которое волшебник может заучить, определяется его уровнем (см. Таблицу 21); он может заучить одно и то же заклинание более, чем один раз, но каждое заклинание считается самостоятельным, и он не может превысить своего дневного объема заклинаний. Часть Интеллекта волшебника проявляется в тщательном выборе заклинаний для заучивания.

Процесс заучивания не происходит мгновенно. У волшебника должна быть ясная голова после ночного сна, и затем ему нужно тратить время на изучение своих книг заклинаний. Необходимое для изучения время составляет 10 минут на уровень заучиваемого заклинания. Так, для заклинания 9-го (самого большого) уровня требуется 90 минут прилежного изучения. Очевидно, что магам высоких уровней не легко дается сменять свои заученные заклинания.

Заклинание остается заученным до тех пор, пока оно не сотворено или не стерто из разума персонажа заклинанием или магическим предметом. Волшебник не может забыть запомненное заклинание, чтобы заменить его на другое. Однако он может сотворить заклинание только для того, чтобы очистить свою память для другого заклинания. (Мастер должен заверить в том, что за это волшебник не зарабатывает жизненного опыта).

Школы магии

Хотя все мажеские заклинания изучаются и заучиваются одинаковым способом, они разделяются по девяти различным школам магии. Школа магии - это группа родственных заклинаний.

Заклинания **Возглашений / Оглашений** (*Invocation / Evocation*) направляют магическую энергию для создания особых эффектов и материалов. Возглашения обычно полагаются на вмешательство какой-то высшей силы (к которой обращено заклинание), а Оглашения позволяют заклинателю непосредственно преобразовывать энергию.

Заклинаниями **Малых Гаданий (Lesser Divination)** легко овладеть всем волшебникам, независимо от их принадлежности к школам. В эту школу входят основные и жизненно важные для волшебника заклинания - те, которые необходимы ему, чтобы развивать другие направления своего искусства. К Малым Гаданиям относятся *обнаружение магии* и *чтение магии*.

Большие Гадания (Greater Divination) более могущественны, чем Малые Гадания. Эти заклинания позволяют волшебнику узнавать давно забытые тайны, предсказывать будущее и раскрывать то, что скрыто или спрятано с помощью заклинаний.

Заклинания Колдовства / Заклятий (Conjuration / Summoning) доставляют волшебнику что-либо из другого места. Колдовство обычно приносит материю или предметы. Заклятия позволяют волшебнику вызывать живых существ и силы к себе на службу или пропускать сквозь себя внепространственные энергии.

Иллюзии (Illusions) - это заклинания для обмана чувств и разума других. Заклинания, которые заставляют людей видеть то, чего на самом деле нет, слышать звуки, которых никто не производит, или вспоминать то, чего никогда не было, - это все иллюзии.

Некромантия (Necromancy) - одна из самых разрушительных школ магии. Она связана с мертвыми материями или возвращением жизни, частей тела или жизненной силы живым существам. Хотя это и небольшая школа, ее заклинания бывают мощными. С учетом опасностей игрового мира заклинания некромантии считаются весьма полезными.

Отречения (Abjuration) - это группа специализированных заклинаний защитного характера. Каждое из них используется для того, чтобы предотвратить или устранить какое-либо магическое или немагическое воздействие или существо. Они часто используются для того, чтобы обеспечить защиту от крупной опасности или при попытке сотворить какое-либо другое, особенно опасное заклинание.

Заклинания **Очарования / Чар (Enchantment / Charm)** вызывают изменения в качестве предметов или в отношениях людей и других существ. Очарование может придавать обычным предметам волшебные свойства, а чары могут кардинально влиять на поведение живых существ.

Заклинания **Превращений (Alteration)** вызывают изменения в свойствах уже существующих предметов, живых существ или обстоятельств. Это осуществляется с помощью магической энергии, направляемой волшебником.

Изучение заклинаний

Когда персонаж решает стать магом или специалистом в одной из школ магии, он должен как-то выучить свои заклинания. Хотя может случиться так, что волшебник постигнет тайны заветного учения целиком и полностью самостоятельно, это маловероятно. Гораздо более вероятно, что ваш персонаж в детстве был отдан в учение другому волшебнику. Этот добрый (суровый), любящий (бессердечный), понимающий (черствый), благородный (подлый) и честный (ненадежный) учитель научил вашего персонажа всему, что он знает в начале игры. Потом, когда пришло время, учитель послал его в люди (вышвырнул его) с ободряющей улыбкой (пинком под зад).

Или, может быть, ваш персонаж обучался в соответствующей академии для волшебников (если у вашего Мастера есть такие). Там он изучал свои науки под руководством могучего (посредственного), но терпеливого (раздражительного) наставника, у которого всегда была наготове похвала за прилежную работу (розги за малейшую провинность). Но, увы, родители персонажа обеднели, и его уроки закончились (по горло сытый таким обращением, ваш юный персонаж сбежал под покровом ночи).

Как видите, существует много способов, которыми ваш персонаж мог научиться своим заклинаниям.

Одна хорошая вещь, которая возникает у вашего персонажа в процессе обучения - это его первоначальная книга заклинаний. Это может быть подарок от его школы, или он мог стащить ее у своего нелюбимого учителя. В любом случае ваш персонаж начинает игру с книгой заклинаний, содержащей несколько заклинаний 1-го уровня. Ваш Мастер скажет вам точное количество заклинаний и что это за заклинания. Когда ваш персонаж участвует в приключениях, у него может появиться возможность добавить новые заклинания к своей коллекции.

Когда ваш персонаж переходит на новый уровень, он может получить, а может и не получить новые заклинания. Это зависит от вашего Мастера. Он может позволить вашему персонажу вернуться к своему наставнику (если персонаж учился на хорошие отметки) и добавить несколько заклинаний в свою книгу. Персонаж может переписать заклинания из книги другого игрового персонажа (разумеется, с его разрешения). Может быть, ему придется ждать до тех пор, пока он не найдет книгу с новыми заклинаниями. Каким образом он получает свои заклинания - это решается Мастером.

В любом случае перед тем, как персонаж сможет добавить новое заклинание в свою книгу, вам потребуется кинуть проверку, чтобы определить, овладел ли персонаж этим заклинанием.

Вероятность изучения заклинания зависит от показателя Интеллекта волшебника, как указано в Таблице 4. Если ваш персонаж - специалист, эта вероятность может увеличиться или уменьшиться.

Иллюзии

Из всех заклинаний заклинания школы Иллюзий вызывают наибольшие проблемы. Это не значит, что вашему игровому персонажу их труднее сотворить, но эти заклинания вам труднее отыграть, а вашему Мастеру - оценить. Иллюзии основаны на доверчивости, что, в свою очередь зависит от ситуации и состояния разума того, для кого они предназначены. Ваш Мастер должен определить это для неигровых персонажей, что, возможно, является более легкой задачей. Вам нужно отыгрывать роль своего персонажа.

Заклинания этой школы распадаются на две основные группы. Иллюзии - это заклинания, которые манипулируют светом, цветом, тенью, звуком и иногда даже запахом. Иллюзии высших уровней черпают энергию из внешних пределов и являются на самом деле псевдореальными, сотканными заклинателем из внепространственных энергий. Обычные иллюзии создают видимость; они не могут заставить предмет или существо выглядеть как ничто (то есть быть невидимым), но они могут прятать вещи, заставляя их выглядеть как что-либо другое.

Фантасмагории существуют только в умах тех, для кого они предназначены; эти заклинания никогда не бывают даже псевдореальными. (Исключение составляют собственно заклинания *фантасмагорий*, которые на самом деле скорее иллюзии, чем фантасмагории.) Фантасмагории воздействуют на разум жертвы, чтобы вызвать сильную реакцию - наиболее распространенной реакцией является страх.

Основным ключом к успеху иллюзий или фантасмагорий является вера, которая зависит от трех основных факторов: что заклинатель пытается сделать, чего ожидает жертва и что происходит в тот момент, когда заклинание сотворяется. Объединяя данные по этим трем направлениям, игрок и Мастер должны уметь создавать и оценивать вразумительные иллюзии и фантасмагории.

Сотворяя иллюзию или фантасмагорию, заклинатель пытается сделать все, что он хочет, в пределах физических возможностей заклинания. Предварительные знания о том предмете, иллюзия которого создается, не обязательны, но крайне полезны.

Предположим, что Дельсенора решила сотворить заклинание фантасмагории и может выбрать между созданием образа тролля (существа, с которым она встречалась и даже сражалась) или образа глазуна (существа, которого она никогда не видела, но слышала его ужасающие описания). Она может либо воспользоваться своей памятью, чтобы создать реалистичного тролля, либо воспользоваться своим воображением, чтобы создать нечто, что может выглядеть, а может и не выглядеть, как настоящий глазун. Тролль, основанный на знании по собственному опыту, вероятно, будет иметь много мелких деталей - большой нос, бородавки, зеленую, в струпьях, кожу и даже неуклюжую тропиную походку. Иллюзия глазуна будет гораздо менее подробной - всего лишь летающий шар с одним большим глазом на ножке. Она не знает ни его цвета, ни размера, ни поведения.

Образ, воплощенный в заклинании, влияет на реакцию жертвы. Если в вышеописанном случае жертва видела и тролля, и глазуна, чему она больше поверит? Почти наверняка с большим доверием она воспримет тролля, который и выглядит, и ведет себя так, как, по мнению жертвы, должен тролль. Она может даже не воспринять другое существо как глазуна, так как оно не выглядит похожим ни на одного глазуна, которого она видела. Даже если жертва никогда не видела ни тролля, ни глазуна, тролль все-таки будет более правдоподобным: он ведет себя реалистично, а глазун - нет. Таким образом, заклинатели благоразумно предпочитают создавать образы того, что они видели, так же, как писатель предпочитает писать о том, что знает.

Следующий важный вопрос касается того, создает ли заклинатель что-либо, чего жертва ожидает? Какая из двух иллюзий вызовет больше доверия - громадный дракон, поднимающийся из-за строя нападающих кобольдов (тщедушных маленьких существ) или несколько людоедов, стоящих в ряд за кобольдами? Большинство искателей приключений с трудом поверят, что дракон может быть заодно с кобольдами. Дракон слишком могуч, чтобы сотрудничать с этими маленькими козявками. Однако людоеды могут действовать вместе с кобольдами - помыкая ими и используя их как пушечное мясо. Суть хорошей иллюзии - это создать что-нибудь, чего жертва не ожидает, но во что может быстро поверить.

Наиболее правдоподобными иллюзиями являются иллюзии типа сплошной стены в подземелье, превращающей проход в тупик. Если жертва не знакома с этими коридорами, у нее нет повода не поверить, что здесь стена.

Разумеется, в фантастическом мире можно поверить в гораздо большее количество вещей, чем в реальном мире. В реальном мире пламя не вылетает из ниоткуда, а в фантастическом мире такое может случиться. Присутствие магии в игровом мире приводит к тому, что живые существа в большей степени способны поверить в то, чего, как подсказывает наша логика, не может быть. Вещество, появляющееся из ниоткуда, может быть иллюзией, а может быть наколдовано. В то же время вы должны помнить, что хорошо отыгрываемый игровой персонаж знаком с законами своего мира. Если из ниоткуда появляется стена пламени, он будет искать заклинателя. Стена, перекрывающая коридор, может заставить его начать искать секретные двери. Если иллюзия не удовлетворяет его представлениям о том, как должно быть на самом деле, у персонажа могут возникнуть подозрения. Вам нужно учитывать это для вашего персонажа, а также тогда, когда ваш персонаж собирается применять иллюзии.

Это приводит к третьему фактору правдоподобности иллюзии - насколько она соответствует ситуации. Как отмечено выше, потенциальные жертвы иллюзий, как правило, строят определенные ожидания для каждого конкретного столкновения. Наилучшие иллюзии подкрепляют эти ожидания в пользу вашего персонажа. Представьте, что ваша группа попадает в боевой лагерь орков в диком лесу. Что вы можете предпринять, чтобы усилить то, во что орки, может быть, уже верят? Они видят вашу группу, облаченную в доспехи и готовую к битве. Они не знают, одни ли вы или представляете собой передовой отряд большого войска. Хорошей иллюзией будет сверкание металла и наконечников копий, вздымающихся за вашей компанией. Хитрость может принести пользу. Орки, вероятно, расценят вашу иллюзию как подкрепление к вашей группе, что отобьет у них охоту к нападению.

Однако при решении вопроса о применимости следует учесть ограничения каждого заклинания. Заклинание *фантасмагории* создает только видимость. Оно не обеспечивает звука, света или тепла. В вышеописанной ситуации создание отряда солдат, едущих за вами верхом, скорее всего, не получится правдоподобным. Где стук копыт, скрип седельной кожи, крики ваших соратников, лязг надетого железа, ржание коней? Орки, возможно, не слишком проникательны, но их нельзя одурачить так просто. Так же дракон, который появляется без ужасающего рыка и драконьего зловония, скорее всего, не будет воспринят как реальный. Мудрый заклинатель всегда учитывает ограничения своих иллюзий и находит способы, чтобы скрыть их слабые стороны от врага.

Таким образом, успех иллюзорного заклинания зависит от того, насколько в него поверят. Вера определяется ситуацией и спас-броском. В обычных условиях те, кто наблюдает иллюзию, должны кидать спас-бросок от заклинания, если они активно пытаются не поверить в иллюзию. Для игровых персонажей недоверие - это отдельное действие, и оно занимает один раунд. Для неигровых персонажей и монстров обычный спас-бросок кидается тогда, когда Мастер сочтет подходящим. Мастер может устанавливать положительные или отрицательные модификаторы спас-броска, когда он находит это необходимым. Если заклинатель с умом подготовил реалистичную иллюзию, это, конечно, ведет к ухудшению спас-броска жертвы. С другой стороны, если жертва больше полагается на запах, чем на зрение, это может улучшить ее спас-бросок. Если спас-бросок удался, жертва видит вместо иллюзии то, что есть на самом деле. Если спас-бросок провален, жертва верит в иллюзию. Персонаж, скорее всего, получит положительный модификатор к спас-броску тогда, когда он говорит, что не верит в то, что видит, особенно если он может объяснить, почему.

Бывают редкие ситуации, когда спас-бросок может автоматически удался или провалиться. Это те случаи, когда созданная иллюзия либо абсолютно совершенна, либо настолько фантастична, что неправдоподобна даже в игровом мире. Помните, такие случаи очень редки, и вам не следует ожидать для вашего персонажа преимуществ в связи с ними более чем раз или два за игру.

Во многих столкновениях некоторые члены компании будут верить в иллюзию, в то время как другие будут видеть то, что есть на самом деле. В таких случаях для того, чтобы раскрыть глаза тем, кто обманут заклинанием, недостаточно просто сказать им об этом. Магия заклинания завладела их разумом. С их точки зрения, они видят ужасного монстра (или еще что-нибудь), а друг говорит, что он нереален. Они знают, что магия может воздействовать на разум, но на чей разум она воздействует в этом случае? В лучшем случае обращение чужого внимания на иллюзию приводит к еще одному спас-броску с положительным модификатором +4.

На иллюзии распространяются и другие ограничения. Заклинатель должен поддерживать видимость реальности все время существования иллюзии. (Если создан отряд воинов низкого уровня, заклинатель контролирует их удары, промахи, причиненный вред, видимые ранения и тому подобное, а Мастер решает, не пересечена ли граница правдоподобности.) Поддержание иллюзии требует сосредоточения заклинателя, что не дает ему возможности заниматься другими делами. Стоит его потревожить, и иллюзия исчезнет.

Иллюзии - это заклинания хитрости и обмана, а не вреда и разрушения. Поэтому их нельзя использовать, чтобы причинить реальный вред. Если существо охвачено вспышкой иллюзорного

шарогня или схвачено зубами иллюзорного тролля, ему кажется, что оно получает вред. Мастер должен отметить иллюзорный вред (но сказать игроку, что его персонаж получил реальный вред). Если персонаж получает достаточно вреда, чтобы “умереть”, он падает в обморок. Для персонажа нужно кинуть проверку потрясения. (Его разум, думая, что вред реален, может заставить организм прекратить функционировать!) Если персонаж выживает, он приходит в себя через 1d3 оборотов с восстановленным иллюзорным вредом. В большинстве случаев он скоро понимает, что все это было иллюзией.

Когда иллюзия создает ситуацию неотвратимой гибели, как, например, громадный камень, падающий с потолка, для всех, кто поверил в иллюзию, кидается проверка потрясения. Если бросок неудачен, они умирают - убитые неимоверным страхом от увиденного. Если проверка удастся, им предоставляется еще один спас-бросок с положительным модификатором +4. Те, кто выкидывает его удачно, распознают, что это иллюзия. Неудачники падают в обморок на 1d3 оборотов.

Иллюзии не позволяют персонажам нарушать обычные физические законы. Иллюзорный мост не может удержать ступающего на него персонажа, даже если он думает, что мост реален. Иллюзорная стена на самом деле не может заставить брошенный камень отскочить от нее. Однако существа, обманутые иллюзией, стараются принимать видимость за реальность, насколько это возможно. Персонаж, попавший в иллюзорную яму, опускается на землю, как будто он упал. Персонаж может прислониться к иллюзорной стене, не зная, что на самом деле он не давит на нее своим весом. Если же персонажа внезапно толкнуть, он обнаружит, что падает сквозь эту самую стену, которую считал плотной!

Иллюзии существ сами по себе не ведут себя как эти существа, и не обладают их возможностями. Их свойства зависят от способностей заклинателя и представления жертвы об этих существах. Иллюзорные существа сражаются с боевыми параметрами заклинателя. Они получают повреждения и умирают, когда вызвавший их заклинатель того хочет. Иллюзорный орк может продолжать драться без видимых повреждений, даже если ему нанесены сотни или тысячи ударов. (Разумеется, задолго до этого у тех, кто его атакует, появятся подозрения.) У иллюзорных существ могут быть любые особые способности, видимость которых заклинатель может создать (например, огненное дыхание у дракона и регенерация у тролля), но они не могут обладать невидимыми особыми способностями. Нет способа, которым заклинатель мог бы создать иллюзию взгляда василиска, обращающего людей в камень. Однако такие способности могут проявиться как результат страха жертвы. Например, воин Раф встречает иллюзорного василиска. Раф сражался прежде с этими чудовищами и знает, на что они способны. Его взгляд случайно встречается со взглядом василиска. Охваченный собственным страхом, Раф должен выкинуть проверку потрясения, чтобы остаться в живых. Но если бы Раф никогда не видел василиска и не имел представления о том, что взгляд этого существа может обратить его в камень, не существовало бы способа возбудить в его разуме страх, необходимый для того, чтобы убить его. Иногда незнание - сила!

Жреческие заклинания

Заклинания жрецов, хотя иногда и имеют силу, схожую с силой заклинаний волшебников, значительно отличаются от них по общему принципу. Жрец чаще всего выступает в роли защитника и опекуна для других. Поэтому большая часть его заклинательской деятельности заключается в помощи другим или в выполнении какой-либо службы на благо общества, в котором он живет. Некоторые из его заклинаний действительно имеют наступательный характер, но многие можно разумно использовать для защиты и обороны.

Как и у волшебника, уровень жреца определяет, сколько заклинаний он может сотворить. Он должен выбирать эти заклинания предварительно, проявляя свою мудрость и предусмотрительность и выбирая те заклинания, которые, по его мнению, будут наиболее полезными в подстерегающих впереди испытаниях.

В отличие от волшебника, жрецу не нужно книги заклинаний и не нужно кидать кубики, чтобы выяснить, изучил ли он заклинание. Приобретение жреческих заклинаний происходит принципиально иным образом. Чтобы получить свои заклинания, жрец должен быть крепок в вере и предан своему божеству. Если жрец таков (а таких большинство), он может молиться о своих заклинаниях. В ходе молитвы жрец смиренно и покорно просит те заклинания, которые он желает впоследствии сотворить. В обычных обстоятельствах после этого эти заклинания ему предоставляются.

Выбор заклинаний жреца ограничен его уровнем и его доступом к различным сферам заклинаний. (Сферы воздействия, на которые подразделяются заклинания жрецов, описаны в разделе “Жрецы особых вер” в Главе 3: “Классы игровых персонажей”). Из сфер с неограниченным доступом, предоставляемых божеством, жрец может выбирать любое заклинание любого уровня, если он способен творить заклинания данного уровня. Например, друид может сотворить любое заклинание 2-го уровня из сферы Растений, если он способен творить заклинания 2-го уровня. Из

сфер ограниченного доступа божества жрец может творить заклинания только до 3-го уровня. Знание того, какие заклинания доступны жрецу, появляется сразу после того, как он переходит на очередной уровень. Это, в свою очередь, устанавливается его божеством.

Чтобы получить заклинания, жрецам нужно молиться; при этом они просят о получении своих возможностей у некоторой высшей силы, будь то их божество или какой-нибудь его промежуточный представитель. Для молитвы необходимы такие же условия, как для занятий волшебника. Разумеется, потом жрецу нужно словом и делом поддерживать хорошую репутацию в глазах этой силы. Жрецы, которые забывают о своем долге, таят неблагочестивые помыслы или пренебрежительно относятся к своим верованиям, убеждаются, что их божество располагает способом незамедлительного возвращения на путь истинный. Если жрец забыл о своем долге, божество может отказать ему в заклинаниях, что будет явным признаком неудовлетворения. За мелкие нарушения божество может отказать в заклинаниях из сфер ограниченного доступа. Крупные ошибки приводят к отказу в заклинаниях из сфер неограниченного доступа, или, что еще хуже, сразу во всех заклинаниях. Их можно вернуть, если персонаж немедленно начнет исправлять свои ошибки. Возможно, в случае мелких промахов персонажу всего лишь стоит быть более внимательным. В случае серьезного проступка может потребоваться особая служба, например, выполнение определенной миссии или крупное материальное пожертвование. Это решит ваш Мастер, если ваш персонаж отклонился от прямого и узкого пути своей религии.

Наконец, ваш Мастер может установить, что не все божества равносильны, так что те, у кого меньше сил, не смогут обеспечивать определенные заклинания. Если используется такое дополнительное правило, силы полу-божественного положения могут даровать заклинания только до 5-го уровня заклинаний включительно. Малые божества могут обеспечивать заклинания до 6-го уровня, а великие божества могут наделять всеми заклинаниями из своих сфер. Вам следует знать об этом в тот момент, когда вы создаете своего персонажа (и решаете, какому божеству он служит), чтобы предотвратить некоторые неприятные неожиданности.

Сотворение заклинаний

И волшебники, и жрецы используют для сотворения заклинаний одни и те же правила. Для того, чтобы сотворить заклинание, оно должно быть в памяти у персонажа. Если заклинание не заучено, его нельзя сотворить. Заклинатель должен быть в состоянии говорить (что невозможно под воздействием заклинания *тишины* или с кляпом во рту) и иметь обе свободные руки. (Обратите внимание, что необязательные правила, касающиеся компонентов заклинаний, описанные в следующем разделе, могут изменять эти условия.) Если заклинание сосредоточено на существе, предмете или месте, заклинатель должен видеть цель. Нельзя сотворить *шарогонь* просто в 150 ярдах (140 м) впереди в темноте; заклинатель должен видеть центр взрыва и просматривать расстояние до него. Аналогично, *волшебную стрелу* (которая всегда поражает цель) нельзя пустить в группу разбойников с указанием поразить главаря; заклинатель должен сам отличать и видеть главаря.

Когда начинается сотворение заклинания, персонаж должен находиться в покое. Заклинание нельзя творить во время езды на неровно двигающемся животном или средстве передвижения, если не предприняты особые усилия, чтобы привести заклинателя в состояние покоя. Так, ни при каких условиях нельзя сотворить заклинание, скача галопом на лошади; ни волшебники, ни жрецы не могут творить заклинания, находясь на палубе судна в шторм. Однако, если заклинатель укроется под палубой, защитившись от ветра и бушующих волн, он сможет сотворить заклинание. Хотя обычно творить заклинания на движущейся повозке невозможно, персонаж, устойчиво поддерживаемый другими, может это сделать. Вашему Мастеру предстоит создавать правила в таких экстраординарных ситуациях.

В течение того раунда, когда творится заклинание, заклинатель не может двигаться, чтобы уворачиваться от атак. Поэтому во время сотворения заклинания заклинатель не получает положительных модификаторов Класса защиты за Ловкость. Кроме того, если до того, как заклинание сотворено, заклинатель поражен оружием или не выкинул спас-бросок, его сосредоточение нарушается. Заклинание уходит в выплеск бесполезной энергии и начисто стирается из памяти заклинателя до тех пор, пока не будет заучено заново. Заклинатели обычно предпочитают не находиться на переднем фланге какого-либо сражения, по крайней мере если они вообще хотят творить заклинания!

Компоненты заклинаний (дополнительное правило)

Когда ваш персонаж творит заклинание, предполагается, что он делает что-то, чтобы активизировать это заклинание. Он может произносить какие-нибудь слова, взмахивать руками, шевелить пальцами ног, глотать живого паука и т. д. При стандартных правилах вам не

понадобится точно знать, что он делает, чтобы активизировать заклинание. Но если ваш Мастер применяет правила, касающиеся компонентов заклинаний, кое-что из этого вам нужно будет знать.

Компоненты, необходимые для сотворения каждого заклинания, подразделяются на три группы: вербальные, соматические (жесты) и материальные. В описании каждого заклинания (см. Приложения 3 и 4) указано, какое сочетание этих компонентов необходимо, чтобы его сотворить. Под вербальным компонентом подразумевается внятная (не испытывающая помех) речь, соматический компонент заключается в свободных жестах (при этом заклинатель не должен быть связан или удерживаем), материальные компоненты нужно разбрасывать, кидать, сжигать, проглатывать, разбивать или делать с ними еще что-нибудь, чтобы заклинание сработало. Хотя специального описания слов и жестов, которые надо осуществить, чтобы заклинание сработало, не приводится, в описании заклинаний указаны материальные компоненты. Некоторые из них обычны, и их легко получить. Другие представляют собой очень дорогостоящие и редкие предметы. Какой бы ни был компонент, он при сотворении заклинания автоматически пропадает или уничтожается, если в описании заклинания специально не указано другое.

Если в вашем модуле используются правила, касающиеся материальных компонентов заклинаний, у вашего волшебника или жреца для того, чтобы сотворить заклинание, должны быть эти компоненты. Без них он беспомощен, даже если заклинание заучено. Для упрощения игры лучше всего условиться, что всякий заклинатель имеет источники поступления обычных предметов, которые могут ему понадобиться - воска, перьев, красок, песка, прутиков, пуха и т. д. В случае дорогостоящих и редких предметов совершенно справедливо, что ваш Мастер потребует приложить особые усилия, чтобы получить эти предметы. В самом деле, вы не можете просто предположить, что у вашего персонажа появляется под рукой драгоценная жемчужина всякий раз, когда она ему нужна!

Три различных вида компонентов заклинаний также изменяют условия, при которых ваш персонаж может творить свои заклинания. Он не обязательно должен быть в состоянии и говорить, и двигаться, и использовать какие-либо предметы. Он только должен отвечать требованиям, определяемым компонентами. Так, заклинание, требующее только вербального компонента, можно сотворить в обнаженном и связанном состоянии. Заклинание, требующее только жестов, можно сотворить даже в области воздействия заклинания *тишины*. Большинство заклинаний требуют сочетания компонентов, но умные заклинатели часто создают новые заклинания, требующие только слова или только жеста, что позволяет им захватывать противника врасплох.

Магические разработки

Одной из часто игнорируемых возможностей как волшебников, так и жрецов, являются магические разработки. Хотя набор заклинаний для обеих групп обеспечивает широкий спектр возможностей и эффектов, умный игровой персонаж может быстро достичь новых преимуществ, разрабатывая свои собственные заклинания. В то время как другие заклинатели могут быстро скатиться к избитым и предсказуемым образцам ("Смотрите, волшебник! Готовьтесь, товарищи, к шарогню!"), предприимчивый персонаж может обеспечить внезапную (и неприятную) неожиданность!

Хотя правила о том, как следует обращаться с магическими разработками, есть у вашего Мастера, существует несколько моментов, которые вам необходимо знать. Первое и самое главное - это то, что разработка означает, что вы и ваш Мастер будете работать вместе, чтобы сделать игру интересней. Это не та работа, которую он делает за вас! Без вашего участия ничего не получится. Во-вторых, что бы ни разрабатывал ваш персонаж, это не может быть мощнее, чем те заклинания, которые он уже умеет творить. Если это не так, вам нужно подождать до тех пор, пока ваш персонаж не научится творить заклинания соответствующей силы. (Например, являясь волшебником 1-го уровня, вы не можете разработать столь же могучее заклинание, как *шарогонь*.) Наконец, вам придется запастись терпением и подготовиться к тому, что вашему персонажу придется потратить некоторые деньги. Он не сможет создать заклинание немедленно, так как разработки занимают время. Они также требуют денег, так что вы можете ожидать, что ваш Мастер воспользуется этой возможностью, чтобы избавить вашего персонажа от некоторого количества лишней наличности. Но, в конце концов, как еще лучше заклинателю потратить свои деньги?

Зная это, вы прежде всего должны составить описание заклинания, которое вы хотите разработать. В это описание обязательно нужно включить информацию о компонентах, спасбросках, дальности воздействия, продолжительности и всех остальных свойствах, которые вы находите в обычных описаниях заклинаний. Когда вы даете вашему Мастеру это описание, расскажите ему, какого эффекта вы хотите достичь этим заклинанием. (Иногда то, что вы пишете - не то же самое, что вы думаете, и разговор с Мастером - хороший способ предотвратить путаницу.) После этого он либо примет, либо отвергнет ваше заклинание. Это происходит по его усмотрению, и не все Мастера имеют одну и ту же точку зрения. Не возмущайтесь и не жалуйтесь; разберитесь,

какие изменения необходимо внести, чтобы заклинание стало приемлемым. Может быть, вы сможете устранить спорные вопросы.

После того, как все это проделано, ваш персонаж может разрабатывать заклинание. Будьте готовы к тому, что это займет какое-то время. Обычно разработка удастся, хотя заклинание может делать не совсем то, что от него ожидалось. Ваш Мастер может скорректировать заклинание, возможно, уменьшив область воздействия или наносимый вред. Наконец, все, что вам останется сделать - это придумать вашему заклинанию название. Название должно быть подходящим и умеренно напыщенным, например, "Злогривый водокат Дельсеноры". В конце концов, должны же вы чем-то поразить окружающих!

Описание заклинаний

Заклинания разделены в соответствии со своей группой (мажеские или жреческие) и уровнем и перечислены в Приложениях 3 и 4. Внутри каждого уровня заклинания расположены в алфавитном порядке. В начале описания каждого заклинания приводится следующая важная для игры информация:

Название: Каждое заклинание определяется его названием. В скобках после названия указана школа (для мажеских заклинаний), к которой данное заклинание относится. Если указано более одной школы, значит, заклинание характерно для каждой из названных школ.

Некоторые заклинания являются обратимыми (ими можно вызвать эффект, противоположный основному эффекту заклинания). Это отмечено после названия заклинания. Жрецы с обратимыми заклинаниями должны заучивать желаемую версию. Например, жрец, желающий сотворить заклинание *нанесения легких ранений*, должен просить об этой форме заклинания *лечения легких ранений*, когда сосредоточивается и молится. Обратите внимание, что если выбранное заклинание находится в противоречии с ориентацией жреца, может наступит суровое наказание (к возможным наказаниям относится отказ в определенных заклинаниях, целых уровнях заклинаний и даже во всех заклинаниях на определенный период). Конкретный результат (если таковой есть) зависит от определяемой Мастером реакции божества, которому поклоняется жрец.

Обратимые мажеские заклинания работают похожим образом. Когда заклинание изучается, в книги заклинаний волшебника записываются обе формы. Однако, заучивая заклинание, волшебник должен решить, какую версию он хочет применить, если в описании заклинания особо не указано другое. Например, волшебник, который заучил заклинание *превращения камня в плоть* и хочет сотворить заклинание *превращения плоти в камень*, должен ждать до тех пор, пока он сможет заучить желаемую версию заклинания (то есть после восьмичасового отдыха и занятий). Если бы он мог заучивать два заклинания 6-го уровня, он мог бы заучить каждую версию по разу или одну версию дважды.

Школа: В скобках после названия заклинания указана школа магии, к которой оно относится. Для мажеских заклинаний это определяет, какие заклинания может изучать волшебник-специалист, что зависит от школы, в которой он специализируется. Для жреческих заклинаний указание школы используется только в справочных целях, чтобы определить, к какой школе заклинание считается относящимся в случае, если Мастеру нужно знать о том, сработает ли устойчивость к заклинаниям (например, эльфийская устойчивость к заклинаниям Очарований / Чар).

Сфера: Этот параметр указан только для жреческих заклинаний и определяет сферу или сферы, к которым они относятся.

Дальность воздействия (Range): Здесь указывается максимальное расстояние от заклинателя до того места, где происходит или начинается эффект от заклинания. Цифра "0" показывает, что заклинание может воздействовать только на самого заклинателя, включая эффект в нем или излучая от него. "Прикосновение" означает, что заклинатель может применить заклинание по отношению к другим, только если сможет физически дотронуться до них. Если специально не указано что-либо другое, все остальные заклинания центрируются в точке, видимой заклинателю и находящейся в пределах дальности воздействия заклинания. Эта точка при желании может быть на живом существе или на предмете. В общем случае заклинание, воздействующее на ограниченное количество существ в пределах какой-либо области, воздействует прежде всего на тех, кто находится ближе к центру области, если нет других влияющих на это параметров (таких, как уровень или Кубики пунктов). Заклинания можно творить сквозь узкие отверстия только тогда, когда и зрение заклинателя, и энергия заклинания могут быть одновременно направлены сквозь отверстие. Волшебник, стоящий за бойницей, может творить заклинания из-за нее, а послать шарогонь сквозь маленький глазок не получится.

Продолжительность (Duration): Здесь указывается, как долго продолжается воздействие магической энергии. Заклинания мгновенной продолжительности действуют в тот момент, когда они сотворены, хотя последствия этих заклинаний могут быть долговременными и необратимыми

обычными средствами. Заклинания долговременной продолжительности действуют до тех пор, пока их эффекты не устранены каким-либо образом, обычно с помощью *рассеяния магии*. Некоторые заклинания имеют переменную продолжительность. В большинстве случаев сам заклинатель не может определить продолжительность заклинаний. За заклинаниями определенной продолжительности (например, 3 раунда на уровень) должен следить игрок. В случае заклинаний переменной продолжительности (например, 3+1d4 раундов) их истинная продолжительность тайно накладывается и записывается Мастером. Ваш Мастер может предупредить вас, когда время действия заклинания подходит к концу, но обычно не существует признака того, что заклинание заканчивается; спросите вашего Мастера, чтобы точно узнать, как он поступает в этом случае.

Некоторые заклинания могут прекращаться по желанию заклинателя. Для того, чтобы отменить такое заклинание, тот, кто его сотворил, должен находиться в зоне дальности воздействия от центра заклинания - в той же области, в которой заклинание можно сотворить. Заклинатель также должен быть в состоянии произнести слова отмены. Учтите, что только тот заклинатель, который сотворил заклинание, может отменить его таким образом.

Область воздействия (*Area of Effect*): Здесь указывается количество существ, объем, размеры, вес и другие параметры объектов, на которые может подействовать заклинание. Заклинание, воздействующее на площадь или объем, который заклинатель может формировать, будут воздействовать на область с минимальным размером 10 футов (3 м) в любом направлении, если в описании заклинания специально не указано другое. Например, облако, занимающее 10-футовый куб на уровне заклинателя, творимое заклинателем 12-го уровня, может иметь размеры 10'×10'×120' (3×3×36 м), 20'×30'×20' (6×9×6 м) или любые другие, общий объем которых составляет 12 10-футовых кубов. Сочетания вроде 5'×10'×240' (1,5×3×72 м) невозможны, если не допущены особо.

Некоторые заклинания (например, *благословение*) действует на друзей или врагов заклинателя. Во всех случаях это основано на представлениях заклинателя на момент сотворения заклинания. Например, хаотично-добрый персонаж, будучи союзником законно-нейтрального священника, получит преимущества от его *благословения*.

Компоненты: Здесь перечислены виды необходимых компонентов: В - вербальный, С - соматический, М - материальный. Когда требуются материальные компоненты, они указываются в описании заклинания. Компоненты заклинания тратятся в ходе его сотворения, если специально не указано другое. Священные символы жрецов не теряются, когда творится заклинание. В случае, когда материальные компоненты исчезают к концу заклинания (*вольноедействие*, *трансформация* и др.), преждевременное уничтожение компонентов прекращает заклинание.

Время сотворения (*Casting time*): Этот параметр важен, когда используются дополнительные правила, касающиеся времени сотворения. Если дано только одно число, время сотворения прибавляется к инициативе, выкинутой заклинателем на кубике. Если заклинание требует раунда или нескольких раундов на сотворение, оно начинает действовать по окончании последнего раунда времени сотворения. Если Дельсенора творит заклинание, которое занимает 1 раунд, оно начинает действовать по окончании того раунда, в котором она начала его творить. Если заклинание требует для сотворения трех раундов, оно вступает в силу в конце третьего раунда. Заклинание, требующее оборота или больше, начинает действовать по истечении установленного количества оборотов.

Спас-бросок (*Saving throw*): Здесь указывается, допускает ли заклинание для своей жертвы спас-бросок, и результат удачного спас-броска: "Отр." показывает, что заклинание не действует, "1/2" означает, что жертва получает половину обычного вреда, "Нет" означает, что спас-броска не кидается.

Модификаторы спас-бросков за Мудрость применяются по отношению к заклинаниям Очарования / Чар.

Плотные физические преграды обеспечивают улучшение спас-бросков и уменьшение вреда. На спас-броски и вред может влиять убежище или укрытие (у Мастера есть дополнительная информация об этом).

Существо, успешно спасшееся от заклинания без видимого физического эффекта (*очарование*, *удержание*, *волшебный сосуд*), может почувствовать определенное воздействие или ощущение, являющееся признаком магической атаки, если Мастер захочет. Но с помощью этого ощущения нельзя определить вредоносный эффект заклинания или способности сотворившего его существа.

Когда существо кидает свой спас-бросок от определенных видов атак, считается, что имеющееся при нем имущество и снаряжение также кидает спас-бросок, если заклинанием специально не установлено другое. Если существо проваливает свой спас-бросок или атака имеет особо мощную форму, для имущества могут потребоваться спас-броски, кидаемые для каждого предмета либо как спас-броски этого предмета (см. "Руководство Мастера"), либо как спас-броски существа. Мастер скажет вам, если такое произойдет.

Любой персонаж может добровольно отказаться от спас-броска. Это позволяет заклинанию или подобному воздействию, обычно допускающему спас-бросок, оказывать на персонажа полный эффект. Подобным образом любое существо может добровольно понизить свою магическую устойчивость, позволяя заклинанию автоматически воздействовать на него. Отказ от спас-броска или понижение магической устойчивости не всегда может быть добровольным. Если существо или персонажа обманом убедили понизить свою устойчивость, заклинание сработает в полную силу, даже если это не то заклинание, на которое рассчитывала жертва. Жертва должна сознательно решить снизить свою магическую устойчивость; ее недостаточно захватить врасплох. Например, персонаж будет кидать спас-бросок, если волшебник из компании внезапно атакует его *шарогнем*, даже если до этого волшебник был дружелюбен. Однако тот же персонаж не будет кидать спас-броска, если волшебник убедит его, что собирается подвергнуть воздействию левитации, а вместо этого сотворит *шарогонь*. Ваш Мастер решит, когда неигровые персонажи будут понижать свою устойчивость. Если ваш персонаж добровольно понижает свою устойчивость, вы должны сообщить Мастеру.

Описание заклинания: В этом тексте содержится полное описание того, как заклинание действует и как оно влияет на игру. Описание охватывает большинство способов использования заклинания, если их существует больше, чем один, но не может предусмотреть всех возможных применений, которые могут найти игроки. В этих случаях информация о заклинании, содержащаяся в тексте, должна обеспечивать указания к отыгрыванию данной ситуации.

Заклинания с множественными функциями предоставляют заклинателю возможность выбора, какую из функций он хочет реализовать при сотворении заклинания. Обычно отдельная функция многофункционального заклинания слабее, чем однофункциональное заклинание того же уровня.

Эффекты от заклинаний, которые обеспечивают улучшение или ухудшение показателей способностей, бросков атаки, вреда, спас-бросков и пр., обычно не кумулятивны сами с собой и с другой магией; проявляется один, наиболее сильный эффект. Например, воин выпивает зелье *великанской силы* и затем получает мажеское заклинание *силы* 2-го уровня. Эффективна только наиболее сильная магия (зелье). Однако, когда продолжительность воздействия зелья кончается, заклинание *силы* все еще действует, пока и его продолжительность также не истекает.

Глава 8: ЖИЗНЕННЫЙ ОПЫТ (*EXPERIENCE*)

После того, как игровой персонаж отважно отправился в свое первое приключение и пережил его, игрок обогатился опытом, связанным с ролевыми играми. Но что приобретает персонаж? Если персонаж не совершенствуется, он будет не в состоянии выжить, не сможет справиться с могучими опасностями, наполняющими мир AD&D.

К счастью, это не так. Каждый раз, когда персонаж попадает в приключение, он узнает что-нибудь. Он может узнать немного больше о собственных физических возможностях, встретиться с существом, которого раньше никогда не видел, попытаться применить новое заклинание или открыть новое свойство природы. Разумеется, возможно, что не весь заработанный им жизненный опыт будет положительным. После взлета на воздух половины своей компании благодаря неудачно размещенному шарогню волшебник может (хотя и не обязательно) научиться обращать больше внимания на дальность и область воздействия. После нападения с разбега на василиска воин может установить, что лучшая тактика при обращении с этим чудовищем - это осторожность (если остальные персонажи смогут превратить его обратно из камня). Независимо от способа, персонажу удастся научиться чему-нибудь.

Некоторую часть информации и умений, которыми персонаж овладел в процессе игры, можно применить непосредственно в игре. Если волшебник поджарил своих друзей неудачно сотворенным шарогнем, игрок учится обращать большее внимание на область воздействия шарогня. Хотя ошибку сделал игрок, а его персонаж только совершил действие, друзья игрока также научатся держать своих персонажей на приличном расстоянии от него.

Вознаграждение за такой вид обучения прямое и незамедлительное. Персонажи извлекают пользу из этого, поскольку каждый из игроков получил лучшее понятие о том, что делать и как поступать.

Однако персонаж также совершенствуется, увеличивая свои возможности. Хотя игрок может улучшить свою игру, он не может произвольно придать своему персонажу больше жизненных пунктов, больше заклинаний или лучшие шансы на удар в бою. Эти приобретения происходят при зарабатывании пунктов жизненного опыта.

Пункт жизненного опыта - это конкретная мера совершенствования персонажа. Он отражает ряд абстрактных факторов: увеличение уверенности в себе, физические упражнения,

проницательность и производственную практику. Когда персонаж зарабатывает достаточно пунктов жизненного опыта, чтобы перейти на следующий уровень жизненного опыта, эти абстрактные факторы переходят в измеримое улучшение способностей персонажа. Какие конкретно качества улучшаются и как быстро это улучшение происходит - зависит от класса персонажа.

Групповое приобретение жизненного опыта

Пункты жизненного опыта зарабатываются в результате действий персонажей, которые обычно связаны с их приключениями. При этом все участвующие в приключении персонажи получают некоторое количество пунктов жизненного опыта за победу над своими врагами или преодоление препятствий. Так как групповое сотрудничество немаловажно, пункты жизненного опыта за победу над противником даются всем членам компании, независимо от их действий. Кто скажет, что волшебник, готовый к сотворению заклинания всякий раз, когда события принимают угрожающий характер, может оказаться ненужным? Или кто скажет, что бард, замечавший следы ухода компании, не сделал ничего важного? Персонаж, который никогда не поднимал меча, все же может дать хороший совет или сделать важное замечание для улучшения тактики. Кроме того, и волшебник, и бард могут также учиться благодаря чужим поступкам.

Индивидуальное приобретение жизненного опыта

Игровые персонажи могут также зарабатывать пункты жизненного опыта за индивидуальные действия, связанные с их классом. В общем случае каждый персонаж зарабатывает пункты жизненного опыта за действия, характерные для его группы. Воители получают дополнительные пункты жизненного опыта за уничтожение врагов. Волшебники зарабатывают пункты жизненного опыта за удачное применение своих заклинаний. Волшебник, который уходит в лес и там бесцельно творит свои заклинания, не приобретает жизненного опыта. Волшебник, который запускает *разящую молнию* в глазуна, использовал заклинание по назначению. Он зарабатывает пункты жизненного опыта. Волшебники и жрецы также могут зарабатывать пункты жизненного опыта за разработку новых заклинаний и создание магических предметов. Жрецы могут зарабатывать пункты жизненного опыта за распространение своей веры и использование своих способностей для службы своему божеству. Плуты, которые стремятся урвать кусок получше, зарабатывают пункты жизненного опыта, используя свои особые способности и находя или зарабатывая деньги.

Персонаж также может зарабатывать пункты жизненного опыта за действия игрока, отражающие его хорошее участие в игре. Когда игрок хорошо входит в образ своего персонажа, Мастер может дать персонажу пункты жизненного опыта за хорошую ролевую игру. Если игрок действительно увлечен и играет ведущую роль в игре, Мастер может дать его персонажу дополнительные пункты жизненного опыта. Если игрок работает головой, чтобы породить действительно хорошую мысль, Мастер может дать персонажу пункты жизненного опыта в соответствии с его вкладом.

Наконец, персонаж может заработать пункты жизненного опыта за успешное завершение приключения или достижение цели, поставленной Мастером. Хотя у игрока могут быть прекрасные идеи по поводу того, что его персонаж, скорее всего, совершил, он не узнает о том, награжден ли он за это пунктами жизненного опыта, пока его персонаж действительно не получит их. Однако не существует правила о том, что Мастер должен быть последователен в этих вознаграждениях, и даже о том, что он вообще обязан давать персонажу что-либо.

Практика

Даже если персонаж заработал достаточное количество пунктов жизненного опыта, чтобы перейти на следующий уровень, Мастер может не позволить немедленного продвижения. Он может потребовать от персонажа некоторой тренировки или практики. Во время практики персонаж, взяв сырые познания, которые он приобрел, занимается с наставником, формируя эти познания в измеримое совершенствование. В среднем это занимает несколько недель (в зависимости от способностей наставника) и обычно происходит во время, свободное от приключений.

Мастер может также установить, что обстоятельства не подходят для того, чтобы персонаж перешел на следующий уровень, например, если игровое собрание кончается на том, что персонажи остаются в заброшенной горной шахте. Компания только что закончила битву с бандой гноллей, и ей предстоит встретить еще больше подобных столкновений, прежде чем она достигнет выхода. Мастер устанавливает, что персонажи не зарабатывают жизненного опыта до тех пор, пока не выберутся из шахты, потому что он не хочет, чтобы уровень персонажей увеличивался посреди приключения. Такие его действия совершенно оправданны. А когда персонажи завершат

приключение, они, несомненно, извлекут из этого выгоду, как в виде пунктов жизненного опыта, так и в приобретенных знаниях.

Где искать конкретную информацию?

Вышеприведенный текст охватывает общие положения о том, как и почему персонаж получает пункты жизненного опыта. Так как Мастер определяет, сколько конкретно пунктов получает каждый персонаж, точные правила для их вычисления находятся в “Руководстве Мастера”.

Глава 9: БИТВА

AD&D - приключенческая игра, созданная, чтобы вызывать у игроков чувство волнения и опасности. Персонажи отважно преодолевают ужасы полуразрушенных подземелий и заросших пустошей, сражаясь с отвратительными монстрами и злобными негодяями. Поэтому всем игрокам важно знать основные правила для отыгрыша битвы.

Для создания надлежащего чувства опасности и волнения правила битвы должны быть всеохватывающими, но они также должны быть просты для отыгрыша и достаточно близко отражать действительность, чтобы создать у игрока живую картину происходящего. В битве в AD&D допускается множество различных действий и событий - так много, как может породить воображение. Сознание того, что может произойти все, что угодно (так как правила допускают это), создает для всех атмосферу увлекательности.

Больше, чем мечемахательство

Драки весьма важны в AD&D, но они все же не являются альфой и омегой всей игры. Это всего лишь один из доступных персонажам способов преодолевать сложные ситуации. Если персонажи не будут заниматься ничем, кроме драк, игра скоро станет скучной - все столкновения будут одинаковыми. Так как в игре используется не только драка, в этой главе охватывается гораздо больше, чем простое мечемахательство.

Кроме разъяснения основных правил попадания и промаха, здесь приводятся правила для изгнания нежити, отыгрыша особых способов нападения и защиты, информация о ядах, героических подвигах и многом другом.

Определения

На протяжении правил, относящихся к битве, применяется много игровых терминов. Чтобы понимать правила, игрокам нужно разбираться в этих терминах, для чего ниже приводятся краткие определения. Подробно каждый термин описан ниже в этой главе.

Ближний бой (*Melee*) - это ситуация, когда персонажи сражаются друг с другом в непосредственном контакте, то есть кулаками, зубами, когтями, мечами, топорами, копьями или чем-нибудь еще. В ближнем бою имеют большое значение Сила и Ловкость.

Вред (*Damage*) - это то, что случается с персонажем, когда противник наносит ему результативный удар. Вред также может причиняться от яда, огня, падения и даже чего-нибудь, практически безопасного в реальном мире. Вред от большинства атак измеряется в жизненных пунктах. Каждый раз, когда персонажу нанесен удар, он получает некоторое количество пунктов вреда. Это количество может быть и столь малым, как 1 пункт, и столь большим, как 80 пунктов, или даже больше. Эти пункты вычитаются из общего числа текущих жизненных пунктов персонажа. Когда эта величина достигает нуля, персонаж умирает.

Дальний бой (*Missile combat*) происходит, когда оружие бросается, кидается, запускается, выстреливается или еще как-нибудь направляется по воздуху. В дальнем и ближнем бою действуют одни и те же основные правила, но существуют особые ситуации и модификаторы, которые применяются только в дальнем бою.

Инициатива (*Initiative*) определяет последовательность, в которой происходят события в боевом раунде. Как множество вещей на свете, инициатива определяется сочетанием способностей, ситуации и удачи.

В начале каждого раунда битвы обе воюющие стороны совершают бросок инициативы. Результат броска может быть модифицирован в соответствии со способностями сражающихся и с ситуацией. Персонаж или сторона с меньшей модифицированной инициативой действует в первую очередь.

Класс защиты (*Armor Class*) - это характеристика защитных свойств того или иного вида доспехов. В некоторых случаях Класс защиты изменяется в положительную или отрицательную сторону в зависимости от положения персонажа. Например, укрытие за камнем улучшает Класс защиты персонажа, а нападение со спины ухудшает его Класс защиты.

Доспехи обеспечивают защиту, уменьшая вероятность того, что персонажу будет нанесен результативный удар (и он получит вред). Доспех не амортизирует вред, он предотвращает его. Воин в тяжелых латах может оказаться медленно двигающейся целью, но пробить его доспехи, чтобы причинить какой-нибудь вред - это нелегкая задача.

Класс защиты может принимать значение от 10, самого худшего (без доспехов) до -10, лучшего (очень сильные магические доспехи). Чем меньше это число, тем доспех эффективней. Щиты также улучшают Класс защиты персонажа (см. Раздел "Щиты" в Главе 6: "Деньги и снаряжение").

На Класс защиты также могут влиять показатели способностей и обстоятельства. Например, высокий показатель Ловкости улучшает Класс защиты. Но даже персонаж с высоким показателем Ловкости не получит от нее преимуществ, если его атакуют сзади.

Ошарашивание (*Surprise*) может случиться всякий раз, когда персонажи неожиданно встречаются с другой компанией (с монстрами, злыми рыцарями, крестьянами и т. д.). Ошарашивание - это то, что происходит, когда одна сторона - существо или компания - захватывается врасплох и не способна реагировать, пока не придет в себя. Ее противники, если они не ошарашены, получают дополнительный раунд для действий, пока ошарашенные персонажи очухиваются. В общем случае может случиться так, что в определенной ситуации обе стороны будут ошарашены!

Нападение с ошарашиванием дает положительный модификатор броска атаки (см. Таблицу 51). У ошарашенного персонажа также ухудшается вероятность выкинуть удачный спас-бросок, если таковой нужен.

Ошарашивание определяется броском кубика и обычно проверяется в начале столкновения. Ошарашивание всегда непредсказуемо, поэтому для этого броска существует очень мало модификаторов.

Пробой (*THACO*) - это бросок атаки, который необходимо выкинуть игровому или неигровому персонажу или монстру, чтобы нанести результативный удар по цели с Классом защиты 0. Пробой зависит от группы и уровня персонажа (см. Таблицу 53). Величину пробоя можно использовать, чтобы вычислить бросок атаки, необходимый для результативного удара по любому Классу защиты. Каждый раз, когда персонаж переходит на новый уровень, пробой пересчитывается. Использование пробоя позволяет значительно увеличить скорость отыгрыша битвы.

Спас-бросок (*Saving throw*) - это мера устойчивости персонажа к особым видам атак - к ядам, к магии или к атакам, которые воздействуют на тело или на разум персонажа в целом. Способность кидать удачные спас-броски улучшается, когда персонаж переходит на новый уровень; Ловкость и сила духа помогают в обострении чувств, необходимых в бою. Жизненный опыт делает спас-броски легче.

Бросок атаки (*Attack roll*)

Одним из главных параметров боевой системы является бросок атаки. Это бросок кубика, определяющий, удалась атака или нет. Этот бросок также называется броском на пробой.

Броски атаки кидаются при атаке мечами, луками, камнями и другим оружием, таким, как, например, удары кулаков, рабочий инструмент и другие рукопашные атаки. Броски атаки также применяются в многочисленных ситуациях, потенциально наносящих ущерб, которые требуют точности (например, бросание камня в маленькую цель или кидание меча товарищу в разгаре сражения).

Определение броска атаки

Первым шагом в совершении броска атаки является определение величины, необходимой для того, чтобы поразить цель. Вычитите Класс защиты цели из пробоя атакующего. (Помните, что если Класс защиты - отрицательная величина, вы добавляете ее к пробоя персонажа.) Чтобы нанести удар по цели, атакующему нужно выкинуть на 1d20 полученное число или больше.

Раф достиг 7-го уровня как воин. Его пробой равен 14 (определяется из Таблицы 53), что означает, что ему нужно выкинуть 14 или больше на 1d20, чтобы нанести результативный удар по персонажу или существу с Классом защиты 0. В битве Рафу, атакуя орка в кольчуге (Класс защиты 6), нужно выкинуть 8 или больше ($14 - 6 = 8$), чтобы нанести результативный удар по орку. Если Раф нанес результативный удар, он кидает соответствующий кубик (см. Таблицу 44), чтобы определить, какой вред он причинил.

Вышеприведенный пример весьма прост - в типичной боевой ситуации в AD&D пробой модифицируется в соответствии с модификаторами за оружие, силу и многое другое (в следующем разделе - "Модификаторы броска атаки" - указаны особенности этих модификаторов). Сложите положительные модификаторы за Силу и оружие, вычитайте сумму из базового пробоя и запишите этот модифицированный пробой для каждого оружия на листе данных о персонаже. Определяя величину броска атаки, вычитайте Класс защиты цели из этого модифицированного пробоя.

Раф все еще воин 7-го уровня. Его показатель Силы равен 18/80 (что дает ему положительный модификатор +2 к броску атаки). Он сражается с длинным мечом +1. Его базовый пробой равен 14; эта величина модифицируется до 12 благодаря его Силе и до 11 благодаря его оружию. Атакуя орка из предыдущего примера, Раф должен был бы выкинуть на 1d20 5 или больше, чтобы нанести результативный удар ($11 - 6 = 5$). Опять же, из Таблицы 44 можно узнать, какой вред он нанесет этим оружием (эта информация также должна быть записана на листе персонажа).

Мастер может также ввести модификаторы в соответствии с ситуацией (например, положительный модификатор, если цель атакуется с тыла, или отрицательный модификатор, если цель укрывается за валуном). Если окончательно модифицированный бросок 1d20 больше или равен того, который необходим для нанесения результативного удара, атака удаётся. Если бросок меньше, атака не удаётся.

Модификаторы броска атаки

В битве многие факторы могут изменять величину броска атаки, необходимую персонажу для нанесения результативного удара. Эти факторы отражены в модификаторах броска атаки.

Модификаторы за Силу: Показатель Силы персонажа может влиять на бросок кубика, изменяя как вероятность удара, так и причиняемый вред. Этот модификатор всегда применяется в ближнем бою и при атаке метательными снарядами (копьем или топором).

Положительные модификаторы за Силу могут учитываться для луков, если у персонажа есть лук, специально изготовленный для него, сделанный так, чтобы обеспечивать преимущества за высокую Силу. Персонажи с отрицательными модификаторами за Силу всегда страдают от этих модификаторов, применяя лук или подобное оружие. Они просто не могут оттянуть тетиву полностью. Когда персонажи стреляют из арбалетов, они не получают никаких модификаторов за Силу - мощность выстрелу придается механизмом, а не персонажем.

Магические предметы: Магические свойства оружия также могут влиять на ход битвы. Предметы, дающие положительные модификаторы к броску атаки или Классу защиты, отмечаются положительным знаком. Например, меч +1 улучшает вероятность результативного удара на 1. Кольчуга +1 улучшает Класс защиты персонажа на 1 (это означает, что надо вычесть 1 из Класса защиты, изменив его, например, от 5 до 4). Проклятые предметы дают отрицательные модификаторы, что приводит к вычитанию пунктов из броска атаки или прибавлению пунктов к Классу защиты.

Не существует предела количеству модификаторов, которые могут быть прибавлены к одному броску кубика. Не существует предела ни положительному, ни отрицательному числу (сумме всех модификаторов), которое может быть прибавлено к броску кубика.

В Таблице 51 приведены некоторые стандартные боевые модификаторы. Положительные числа - это положительные модификаторы для атакующего, отрицательные числа - отрицательные модификаторы.

Таблица 51: Боевые модификаторы

Ситуация	Модификатор броска атаки
Атакующий на более высокой позиции	+1
Атакуемый невидим	-4
Атакуемый потерял равновесие	+2
Атакуемый спит или удерживается	Автоматически*

Атакуемый оглушен или лежит	+4
Атакуемый ошарашен	+1
Стрелковое оружие, дальняя дистанция	-5
Стрелковое оружие, средняя дистанция	-2
Атака с тыла	+2

** Если атака происходит во время обычного ближнего боя, она автоматически проходит и причиняет обычный вред. Если боя как такового не происходит (все остальные убиты или убежали), атакуемого можно автоматически убить.*

Модификаторы броска атаки для различных типов доспехов (дополнительное правило)

Не все виды оружия применяются одинаково. Если бы это было так, не возникало бы необходимости в широком разнообразии видов оружия, которое имеет место. Во всем мире использовалась бы только одна наиболее эффективная форма каждого вида оружия. Очевидно, это не так.

Кроме различий в размере, весе, длине и форме, определенные виды оружия более удачно применимы против одних типов доспехов и менее применимы против других. На самом деле, различные виды оружия и доспехов, встречающиеся в мире - это потомки древних видов вооружения. Каждое новое оружие приводило к разработке нового вида доспехов, созданных, чтобы защищать от него. Это приводило к появлению новых видов оружия, что вело к созданию новых доспехов, и так далее.

В AD&D виды оружия классифицируются по различным категориям в зависимости от того, каким образом они применяются. Основные категории оружия - рубящее, колющее и ударное.

К **рубящему оружию** относятся мечи, топоры и ножи. Вред причиняется сочетанием массы, мускульной силы и хорошо заточенного лезвия.

Эффективность **колющего оружия** (некоторые мечи, копья, пики, стрелы, штыки и др.) основана на проникающей силе одного заостренного наконечника и в гораздо меньшей степени на массе оружия.

Эффект от **ударного оружия** (это булавы, молоты, цепи) зависит почти полностью от удара, наносимого массой и мускульной силой.

Определенные виды оружия, особенно некоторые из самых экзотических древковых оружий, попадают более чем в одну из этих категорий. Алебарду можно использовать как топор (рубящее оружие) или как короткую пику (колющее оружие). Многогранность этих видов оружия обеспечивает владельцу преимущество в бою, при котором можно в зависимости от ситуации применять наиболее подходящую сторону оружия.

Природное оружие также классифицируется в соответствии с его типом атаки. Когти - рубящее оружие, зубы - колющее, атака хвостом носит ударный характер. Мастер должен решить, какой тип более подходит для существа и способа атаки.

Различные типы доспехов, в свою очередь, обладают различными качествами. В общем случае, благодаря количеству и тонкости металла латы более эффективны, но у них все же есть определенные слабые стороны для отдельных разновидностей оружия.

В Таблице 52 указаны модификаторы типов оружия против различных доспехов, добавляемые к пробою атакующего, если применяется эта дополнительная система. Чтобы пользоваться этой таблицей, нужно, кроме Класса защиты цели, знать конкретный тип оружия. Модификаторы магических доспехов не влияют на тип оружия, а только изменяют окончательный Класс защиты.

Эта система используется только при атаке существ в доспехах. Модификаторы не применяются, когда атакуют существ с природным Классом защиты.

Таблица 52:

Модификаторы пробоя для различных типов оружия в зависимости от доспехов

Вид доспеха	Рубящее оружие	Колющее оружие	Ударное оружие
Бахтерец	+2	0	+1
Бронзовые латы	+2	0	-2
Клепанный кожаный доспех	+2	+1	0
Кожаный доспех	0	-2	0
Кольчатый доспех	+1	+1	0
Кольчуга	+2	0	-2
Латы	+3	+1	0

Набивной доспех	0	-2	0
Панцирь	+1	+1	0
Пластинчатый доспех	+3	0	0
Сыромятный доспех	0	-2	0
Тяжелые латы	+4	+3	0
Чешуйчатый доспех	0	+1	0
Юшман	0	+1	+2

Невероятные броски атаки

Иногда кажется, что нужную величину броска атаки выкинуть невозможно. Атака может оказаться такой сложной, что потребует результата на кубике больше 20 (это на двадцатиграннике!), или настолько смехотворно легкой, что может быть проведена при выкидывании меньше 1. В обоих случаях бросок атаки все же требуется!

Соображения просты: с учетом положительных модификаторов (за магию, Силу, в связи с ситуацией или еще за что-нибудь) может быть выкинуто число больше 20. Таким же образом отрицательные модификаторы броска могут опустить результат на кубике ниже нуля.

Вне зависимости от того, какой бросок нужен персонажу, чтобы нанести результативный удар, бросок 20 *всегда* считается результативным ударом, а бросок 1 - *всегда* промахом, если Мастер не устанавливает иных правил. В большинстве случаев реально выкинутое число 20 означает удачный удар, а реально выкинутое 1 означает промах, независимо от каких-либо модификаторов, влияющих на бросок атаки.

Так, даже если шансы персонажа на удачный удар по монстру составляют 23, а персонаж имеет отрицательный модификатор -3, который вычитается из броска атаки, он может нанести результативный удар - но только в том случае, если на кубике выкинуто 20 до того, как добавлены всякие модификаторы. Подобным образом, если персонаж в состоянии нанести удар по монстру с 3 или больше, владея мечом +4, он все равно может промахнуться, если на кубике выкинуто 1.

В непредсказуемом хаосе боевой ситуации не существует однозначных вещей, хороших или плохих.

Вычисление пробоя

Для того, чтобы совершить бросок атаки, нужно знать пробой персонажа. Это зависит от его группы и уровня, если атакующий - игровой или неигровой персонаж, или от Кубиков пунктов, если атакующий - монстр или животное. У всех персонажей 1-го уровня пробой равен 20, независимо от класса.

Для каждого персонажа с 1-го по 20-ый уровень пробой указан в Таблице 53. В ней приводятся базовые величины пробоя для каждой группы до 20-го уровня, так что игрокам не приходится совершать каких-либо вычислений.

Для персонажей выше 20-го уровня скорость улучшения пробоя для каждой группы приведена в Таблице 54. Здесь указано количество уровней, на которое персонаж должен подняться, чтобы уменьшить свой пробой на 1 или больше пунктов. Подсчитайте пробой персонажа в соответствии с его уровнем.

В "Руководстве Мастера" содержится информация о пробоях монстров.

Таблица 53: **Величины пробоя**

Группа	Уровень																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Воитель	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Волшебник	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Жрец	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Плут	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Таблица 54: **Улучшение пробоя**

Группа	Скорость улучшения (пункты / уровни)
Воитель	1 / 1
Волшебник	1 / 3

Жрец	2 / 3
Плут	1 / 2

Битва и столкновения

Столкновения - это суть AD&D. Так как столкновения с монстрами и неигровыми персонажами часто приводят к битве, для всех жизненно важно четкое представление о том, что происходит во время битвы. Существуют некоторые факторы, которые по решению Мастера оказывают влияние на любую битву. Большинство из этих факторов определяется обстоятельствами столкновения. Не ошарашен ли кто-нибудь? Как далеко находятся противники? Сколько их здесь? Ответы на эти вопросы находятся в разделе "Столкновения" в "Руководстве Мастера". Это вопросы, обычные для всех столкновений, независимо от того, случается битва или нет.

Боевой раунд

Если столкновение выливается в боевую ситуацию, измерение времени в игре автоматически переходит на *раунды* (также называемые боевыми раундами). Раунды применяются для того, чтобы соразмерять продолжительность действий персонажей в бою (или других активных действий, для которых важно время).

Раунд длится приблизительно минуту. Десять боевых раундов составляют один *оборот* (или, другими словами, оборот равен 10 минутам игрового времени). Это особенно важно помнить для заклинаний, продолжительность которых измеряется оборотами, а не раундами.

Но это только приближение - в битве невозможно вести точное измерение времени. Действие, которое может быть очень простым в обычных обстоятельствах, может превратиться в свершение поистине героического масштаба, когда предпринимается посреди неистовой, хаотичной битвы.

Представьте себе простое действие по выпиванию лечебного зелья. Сначала персонаж собирается выпить зелье перед тем, как отправиться ко сну. Все, что ему нужно сделать - это достать бутылочку с зельем из своего вещмешка, откупорить ее и выпить содержимое. Никаких проблем.

Теперь представьте себе то же действие посреди сражения. Зелье надежно уложено в вещмешке персонажа. Во-первых, он посмотрит, не сможет ли кто-нибудь еще достать для него зелье, но, что неудивительно, все решительно заняты. Так что, держа меч в одной руке, он сбрасывает с плеча одну из лямок вещмешка. Потом, как раз когда перед ним выскакивают два орка, другая лямка грозит сползти, запутав его руку с мечом. Уже спущенная лямка не дает ему в полной мере пользоваться своим щитом.

Держа щит по возможности перед собой, он отступает, чтобы избежать нападения монстров. Он отодвигается на несколько футов назад, в то время как его соратник приближается к нему, чтобы помешать продвижению орков. Соратник выиграл для него некоторое время, так что он опускается на корточки, откладывает меч и снимает вещмешок полностью. Услышав дикий вопль, он инстинктивно поднимает щит как раз вовремя для того, чтобы отразить надвигающийся удар.

Перерыв вещмешок, он наконец обнаруживает зелье, достает его, и, сгруппировавшись за щитом, открывает крышку. Вдруг прямо вокруг него разрывается вспышка пламени - шарогонь! Он стискивает зубы от жара, шока и боли и пытается удержаться, чтобы не разбить и не пролить зелье из бутылочки. Сбив пламя, он с облегчением замечает, что зелье еще цело.

Он залпом проглатывает его, берет свой меч, отбрасывает с дороги вещмешок и бегом возвращается на передний фланг. В игровых терминах персонаж отступил, по нему промахнулся атакующий, он кинул успешный спас-бросок от заклинания (от *шарогни*), выпил зелье и приготовился для битвы в следующем раунде.

Что можно сделать за один раунд

Каковой бы ни была точная продолжительность боевого раунда, в этом раунде персонаж может осуществить только одно основное действие, будь то совершение атаки, сотворение заклинания, выпивание зелья или помощь упавшему товарищу. Однако основное действие может включать в себя несколько побочных действий.

Совершая атаку, персонаж, вероятнее всего, приближается к своему противнику, движется по дуге, ожидая удобного случая, совершает обманный выпад с одной стороны, укол с другой, отражает удар, отступает, и, возможно, наконец наносит удар по противнику. Заклинатель может нащупывать свои компоненты, уворачиваться от нападающего, освежать в уме стадии заклинания,

сотворить заклинание и двинуться в безопасное место, когда оно будет закончено. Уже было показано, что может повлечь за собой выпивание зелья. Все это может произойти немного меньше или немного больше, чем за минуту, но стандартом является одна минута и одно действие за раунд.

Некоторыми примерами действий, которые персонаж может совершить за раунд, являются следующие:

- Совершить атаку (кинуть броски атаки в количестве не более максимума, возможного для данного класса персонажа на данном уровне);
- Сотворить одно заклинание (если время его сотворения составляет раунд или меньше);
- Выпить зелье;
- Зажечь факел;
- Применить магический предмет;
- Двигаться с максимальной скоростью;
- Попытаться открыть тугую или скрытую дверь;
- Перевязать раны персонажа;
- Обыскать тело;
- Вбить гвоздь или клин;
- Поднять выроненное оружие.

Существуют также действия, занимающие незначительное количество времени, которые персонаж совершает, не теряя возможности осуществить более существенную задачу. Вот примеры таких действий:

- Громкие возгласы, краткие указания или требования сдаться, но не разговоры, в которых ожидается словесная реплика;
- Смена оружия путем бросания одного и выхватывания другого;
- Сбрасывание лишнего снаряжения, например, вещмешков, фонарей или факелов.

Последовательность битвы

В реальной жизни битва - одна из ситуаций, приближенных к полной анархии. Каждая из сторон стремится нанести ущерб другой, внося существенный беспорядок и хаос. Таким образом, битвы полны неопределенности - незапланированных событий, неудачных атак, недостатков связи и общей путаницы и неуверенности. Однако для отыгрыша битвы необходимо установить некий порядок происходящих действий. В боевом раунде существует последовательность действий, которой надо придерживаться. Вот эти действия:

1. Мастер решает, какие действия будут совершать неигровые персонажи и монстры, включая сотворение заклинаний (если таковые предвидятся).
2. Игроки сообщают, что будут делать их персонажи, включая сотворение заклинаний (если таковые предвидятся).
3. Определяется инициатива.
4. В порядке инициативы совершаются атаки.

Этот порядок действий соблюдается до тех пор, пока битва не кончится, то есть пока одна сторона либо не будет уничтожена, либо не сдастся, либо не убежит.

Определение действий неигровых персонажей и монстров: В первую очередь Мастер тайно решает в общих чертах, что каждый из противников будет делать - атаковать, бежать или творить заклинание. Он не объявляет своих решений игрокам. Если будет твориться заклинание, Мастер определяет это заклинание до того, как игроки заявляют о действиях своих персонажей.

Определение игроками действий персонажей: Затем игроки заявляют, что собираются делать их персонажи. Эти заявки не обязаны быть предельно точными и могут быть изменены тем или иным образом, если Мастер сочтет, что обстоятельства допускают это.

Если персонажи дерутся с гоблинами, игрок может заявить: "Мой воин будет атаковать", не уточняя, какого гоблина он намерен бить. Если же персонажи дерутся со смешанной группой гоблинов и людоедов, игрок должен уточнить, будет его персонаж атаковать гоблина или людоеда.

В это же время нужно заявить о заклинаниях, которые персонажи готовы сотворить, и после того, как на кубике выкинута инициатива, эти заклинания нельзя изменить.

Перед тем, как совершать дальнейшие действия, Мастер должен убедиться в том, что он хорошо представляет себе не только то, что будут делать игровые персонажи, но и какие действия

предпримут всякие оруженосцы и наемники. Когда он ясно понимает все, что может произойти, он может переопределить любое заявленное действие, которое выходит из правил (или, в случае неигровых персонажей, не характерно для данного персонажа).

Мастер не обязан переопределять невыполнимых действий; он может позволить персонажу все равно попытаться совершить такое действие, прекрасно зная, что оно ему не удастся. Не дело Мастера - советовать игрокам лучшую стратегию, более разумные действия или оптимальные передвижения для персонажей.

Инициатива: Для определения инициативы кидаются кубики в соответствии с правилами (см. Раздел "Инициатива" ниже).

Заключение: На последнем этапе игровые и неигровые персонажи и монстры совершают свои атаки, творят заклинания и производят другие действия в соответствии с порядком инициативы.

Вышеприведенная последовательность не непреложна. На самом деле некоторые монстры нарушают стандартный порядок, и в некоторых ситуациях требуется применение здравого смысла. В таких случаях последнее слово остается за Мастером.

Раф ведет компанию по подземным коридорам. Следом за ним идут Руперт и Дельсенора. Заворачивая за угол, они видят отряд орков и троллей на расстоянии около 20 футов. При столкновении никто не ошарашен.

У Мастера записано, что орки мнутя в нерешительности. Он тайно решает, что они отступят и пустят троллей сражаться. Тролли же, способные регенерировать, естественным образом преисполнены самоуверенности; они выступают на передний план (ругая при этом орков) и готовятся атаковать. Обращаясь к игрокам, Мастер спрашивает: "Что вы собираетесь делать?"

Гарри (играющий Рафа, карлика, который ненавидит орков): Орки? Атаковать!!!

Энн (играющая волшебницу Дельсенору): Ой, что?.. погоди, не надо... Я как раз собиралась... Теперь я не смогу бросить шарогонь.

Мастер: Раф впереди атакует. Быстро - что ты делаешь?

Джон (играющий Руперта, полуэльфа, к Энн): Твори заклинание! (Мастеру.) Я могу выстрелить из лука над ним?

Мастер: Конечно, он невысок.

Джон: Хорошо, я стреляю по оркам.

Мастер: Энн, скажи наконец, что Дельсенора собирается делать, или она потеряет раунд, собираясь с мыслями!

Энн: Вот! Кислотную стрелу в переднего тролля.

Мастер: Хорошо. Гарри, Раф впереди. Кидай инициативу.

Инициатива

Бросок инициативы определяет, кто действует первым в каждом отдельном раунде битвы. Инициатива не определяется жестко, а меняется от раунда к раунду (битва полна неопределенности!). Персонаж никогда не знает точно, удастся ли ему совершить действие раньше другого персонажа.

Обычно инициатива определяется броском кубика для каждой из сторон, вовлеченных в конфликт. Это говорит о том, будут ли все члены группы действовать раньше или позже противников.

Существуют два дополнительных способа, которые могут применяться, чтобы определить инициативу. При каждом из этих дополнительных способов инициатива группы разбивается на большее количество индивидуальных инициатив. Однако общий метод определения инициативы остается во всех случаях одним и тем же.

Стандартная процедура определения инициативы

Чтобы определить порядок инициативы в боевом раунде, киньте 1d10 для каждой воюющей стороны. Обычно в этом случае Мастер кидает за монстров (или неигровых персонажей), и один из игроков кидает за компанию игровых персонажей. Меньший результат свидетельствует о выигранной инициативе.

Если обе (или все) стороны выкинули одно и то же число для инициативы, все происходит одновременно - все броски атак, нанесение вреда, заклинания и другие действия происходят до того, как появляются какие-либо результаты. Возможна такая ситуация, что волшебник будет убит гоблинами, которые в конце раунда рухнут от его заклинания *усыпления*.

Модификаторы инициативы

Ситуация может влиять на то, кто выиграл инициативу. Чтобы отразить это, к броску инициативы могут добавляться (или вычитаться из него) различные модификаторы.

Таблица 55: Стандартные модификаторы инициативы

Особая ситуация	Модификатор
Персонаж ускорен	-2
Персонаж замедлен	+2
Персонаж находится выше	-1
Персонаж готовится отразить атаку с разбега	-2
Персонаж вязнет или поскользывается	+2
Персонаж находится в глубокой воде	+4
Непривычное окружение*	+6
Персонаж стеснен (связан, карабкается, удерживается)	+3
Персонаж ждет (см. раздел “Результаты столкновений” в Главе 11: “Столкновения”)	+1

* Этот модификатор применяется в ситуациях, когда компания находится в совершенно непривычной обстановке (например, плывет под водой без помощи кольца вольнодействия).

Все члены компании, участвующие в одном и том же действии, получают одинаковые модификаторы. Например, модификатор за более высокое положение получают только те персонажи, которые находятся выше своих противников. Возможно, чтобы выяснить это, Мастер спросит каждого игрока, где находится его персонаж.

Сторона, имеющая *наименьший* модифицированный результат на 1d10, выигрывает инициативу и действует первой.

Мастер приходит к выводу, что по одному броску инициативы для каждой группы достаточно, и модификаторов не нужно. (Хотя Раф бросился в атаку, орки и тролли слишком заняты реорганизацией своих рядов, чтобы приготовиться к отражению его нападения, поэтому модификатор -2 за отражение атаки с разбегу не используется.)

Гарри, кидающий кубик за игровых персонажей, выкидывает 7 на 1d10. Мастер выкидывает 10. Игровые персонажи, имеющие меньшую инициативу, действуют первыми.

Кислотная стрела Дельсеноры вонзается в одного из троллей как раз тогда, когда Раф наносит удар по последнему из отступающих орков. Выстрелив из лука, Руперт попадает по одному из противников, занимающих свое место в втором ряду. Теперь бьют монстры.

Орки собираются закончить формирование своего ряда. Взбешенный кислотой, передний тролль кидается на Рафа, чтобы покалечить его. Остальные толпятся вокруг, пытаясь порвать Рафа в клочки.

Групповая инициатива (дополнительное правило)

Некоторые считают, что применение одного и того же броска инициативы для всех участников битвы с одной стороны слишком нереалистично. Но это всего лишь упрощение, способ уменьшить количество бросков кубика, требуемых в каждом раунде, что значительно ускоряет отыгрыш сражения. Однако действия различных существ, типы оружия, которым они сражаются, и ситуации могут повлиять на инициативу.

При использовании этого дополнительного метода все же совершается по одному броску инициативы для каждой стороны, участвующей в битве. Однако в соответствии с индивидуальными действиями персонажей к результату на кубике прибавляется больше модификаторов. Эти модификаторы указаны в Таблице 56.

Некоторые модификаторы зависят от способностей, заклинаний и оружия. Персонажи, творящие заклинания (но не монстры, использующие врожденные способности), должны добавить к результату на кубике время сотворения заклинания; персонажи, сражающиеся с оружием, должны прибавлять скорость оружия (см. список снаряжения в Главе 6: “Деньги и снаряжение”). Все остальные модификаторы прибавляются для каждого персонажа отдельно в соответствии с ситуацией.

Таблица 56: Дополнительные модификаторы инициативы

Особая ситуация	Модификатор
Атака с оружием	Скорость оружия
Разящее дыхание	+1
Сотворение заклинания	Время сотворения
Размер существа (для существ, бьющих только природным оружием)*:	
крошечный	0
малый	+3
средний	+3
большой	+6
огромный	+9
громадный	+12
Врожденная магическая способность	+3
Магические предметы**:	
Разнообразная магия	+3
Зелье	+4
Кольцо	+3
Жезл	+1
Свиток	Время сотворения заклинания
Посох	+2
Волшебная палочка	+3

* Эти модификаторы применяются только по отношению к существам, сражающимся природным оружием - зубами, когтями и т. д. К вооруженным существам независимо от их размера применяется скорость оружия.

** Данный модификатор инициативы следует применять, если в описании предмета не сказано иное.

Во втором раунде битвы Мастер решает использовать модифицированную групповую инициативу. Раф окружен троллями и находится не в лучшем состоянии здоровья. Остальная часть компании только приближается к монстрам.

Мастер решает, что один тролль с помощью орков продолжает атаковать Рафа, а другие тролли двигаются, чтобы задержать подкрепление. Особенно одержим жадой мщения тролль, пострадавший от кислотной стрелы. После этого Мастер обращается к игрокам за их заявками.

Игроки (все вместе): "Я буду...", "А он собирается?...", "Я творю..."

Мастер (перебивая): По одному! Раф?

Гарри: Буду дуть в свой рог разрушения.

Мастер: Потребуется время, чтобы достать его.

Гарри: Ничего, я делаю так.

Джон: Взмахиваю мечом и атакую одного из троллей!

Мастер: Энн?

Энн (не обращая внимания на двух других): Пускаю шарогонь.

Гарри и Джон: Стой! Не надо!

Мастер: Так что ты делаешь? Быстро!

Энн: Нет, я творю заклинание ускорения. С центром на мне, так что Руперт и Раф получают как раз с краю.

Мастер: Хорошо. Гарри, кидай инициативу, и пусть каждый модифицирует ее в соответствии со своими действиями.

Гарри кидает 1d10 и получает 6. Мастер кидает за монстров и получает 5. Инициатива каждого участника битвы модифицируется следующим образом:

Раф использует предмет разнообразной магии (модификатор +3). Его модифицированная инициатива равна 9 (6+3=9).

Руперт бьет полторным мечом +1 двумя руками (скорость оружия 7 вместо 8, потому что меч +1). Его модифицированная инициатива 13 (6+7=13).

Дельсенора творит заклинание ускорения (время сотворения 3). Ее модифицированная инициатива такая же, как у Рафа, 9.

Тролли атакуют когтями и зубами (большие существа, атакующие природным оружием, модификатор +6). Их модифицированная инициатива равна 11 (5+6=11).

Орки дерутся длинными мечами (скорость оружия 5). Их модифицированная инициатива равна 10 ($5+5=10$).

После того, как все модифицированные инициативы определены, боевой раунд происходит следующим образом: Дельсенора (инициатива 9) завершает свое заклинание к тому же времени, к которому Раф обрушивает на орков обвал с помощью своего рога разрушения.

Орки (инициатива 10) должны были действовать следующими, но все они погребены под рухнувшей скалой.

Три тролля (инициатива 11) не пострадали и атакуют, один бьет Рафа, а двое других выскакивают вперед, ударяя Дельсенору и промахиваясь по Руперту.

Наконец, Руперт (инициатива 13) наносит ответный удар. Он двигается слишком медленно, чтобы преградить одному из троллей путь к Дельсеноре, но собирается помешать второму. Ситуация для игровых персонажей складывается мрачная.

Индивидуальная инициатива (дополнительное правило)

Этот метод определения инициативы аналогичен вышеприведенному, с той только разницей, что игровые персонажи, неигровые персонажи и монстры, участвующие в битве, кидают и затем модифицируют собственные броски инициативы. Это придает битве более реалистичный характер, но снижает скорость игры.

Игрокам может показаться не слишком большим усложнением кидать каждому отдельный кубик инициативы, но посмотрите на возникающие при этом сложности: представьте себе битву между шестью игровыми персонажами (каждый управляется игроком) с пятью наемниками и оруженосцами с 16 хобгоблинами и пятью людоедами (за всех них должен кидать Мастер).

Кроме того, каждый результат на кубике можно модифицировать в соответствии с индивидуальными действиями каждого. Расчеты превращают боевой раунд в большой вычислительный процесс.

Этот метод не рекомендуется для сражений крупного масштаба. Он лучше применим для небольших битв, в которых у персонажей на одной и той же стороне серьезно различаются скорости.

В третьем раунде битвы Мастер решает использовать индивидуальную инициативу. Каждый персонаж занят своей собственной дракой, но их не слишком много, что усложнило бы расчеты. Тролля упавшая скала отрезала путь к отступлению, и он атакует. Мастер спрашивает у игроков об их намерениях.

Гарри: Бью его своим молотом +4!

Руперт: Я его искрошу!

Энн (оказавшись в затруднительном положении): Творю заклинание пылающих рук.

Каждый персонаж или монстр теперь кидает 1d10. Результаты на кубиках и модификации таковы:

Раф выкидывает 2 и атакует своим молотом (скорость оружия 0 вместо 4 из-за того, что молот +4), кроме того, он ускорен (-2), так что его модифицированная инициатива равна 0.

Тролля, атакующий Рафа, выкидывает 1 и бьет природным оружием (модификатор +6), и общая сумма составляет 7 ($1+6=7$).

Руперт выкидывает 2, а скорость его оружия 7; кроме того, он также ускорен (-2), и модифицированная инициатива получается 7 ($2+7-2=7$).

Тролля, атакующий Руперта, выкидывает 5 и модифицирует инициативу на +6 до 11 ($5+6=11$).

Дельсеноре весьма не везет, и она выкидывает 9. Так как она творит заклинание, она не получает в этом раунде модификаторов за ускорение. Время сотворения ее заклинания 1, и модифицированная инициатива равна 10 ($9+1=10$).

Тролля, бьющий Дельсенору, оказался довольно проворным и выкинул 1; это число модифицируется до 7 ($1+6=7$).

Порядок атак следующий: Раф (инициатива 0) ударяет молотом. Руперт и два тролля (атакующие Рафа и Дельсенору, инициатива 7) атакуют сразу после этого. Руперт попадает. Тролля, атакующий Рафа, промахивается, а по Дельсеноре попали. Заклинание Дельсеноры должно было произойти сразу после этого, но оно рассеивается, так как удар тролля прервал сосредоточение волшебницы. Далее тролля атакует Руперта и промахивается. Из-за заклинания ускорения Раф и Руперт теперь атакуют снова, в порядке инициативы: сперва Раф, затем Руперт.

Множественные атаки и инициатива

Часто в битве участвуют существа и персонажи, способные атаковать больше одного раза в раунд. Это может быть благодаря множественным формам атаки (зубы и когти), искусству владения оружием или уровню персонажа. Независимо от происхождения, все множественные атаки отыгрываются одним из двух способов.

Если множественные атаки являются результатом многочисленных форм атаки - удар когтями и укус, или укус и удар хвостом, или, например, в случае следопыта с его способностью драться с оружием в обеих руках - все эти атаки происходят одновременно. Существо совершает все свои атаки в порядке инициативы.

Если атаки действительно множественные, то есть одно и то же оружие используется больше одного раза (например, в случае очень искусного воина), эти атаки разделяются. Каждый участник битвы совершает по одному действию до того, как кидается следующий бросок атаки.

Рассмотрим, например, воина, который может атаковать дважды в раунд, и пусть он сражается с существами, которые могут делать только по одной атаке. Воин выигрывает инициативу. Он совершает свою первую атаку в соответствии с выкинутой инициативой. Потом каждое существо совершает по своей атаке. Наконец, воин может провести свою вторую атаку.

Если воины на обеих сторонах в битве способны атаковать дважды в раунд, тогда первые атаки происходят в соответствии с броском инициативы, а вторые атаки совершаются после всех первых атак в порядке этой же инициативы.

Заклинания и инициатива

Время сотворения заклинаний может модифицировать бросок инициативы, создавая заклинателю реалистичную задержку. Если параметр "Время сотворения" заклинания дан в виде числа без каких-либо единиц (например, раундов или оборотов), это число прибавляется к броску инициативы заклинателя, чтобы определить его модифицированную инициативу. Если для сотворения заклинания требуется раунд или больше, обычного броска инициативы не делается - заклинание, требующее для сотворения одного раунда, срабатывает по окончании текущего раунда, после завершения всех остальных действий.

Заклинание, требующее для сотворения более одного раунда, приводит к некоторому счетоводству. Мастер или один из игроков должен следить за количеством раундов, пока заклинание творится. Если персонажу-заклинателю в это время помешали, заклинание теряется. Если все проходит успешно, заклинание вступает в действие в самом конце последнего раунда его сотворения. Так, заклинание, для сотворения которого требуется 10 минут, займет 10 боевых раундов и не будет действовать до самого конца десятого раунда.

Скорость оружия и инициатива (дополнительное правило)

Каждый раз, когда персонаж замахивается оружием, он меняет свою позицию, чтобы совершить следующую атаку. Замахнуться молотом не так просто, как перехватить гвоздь. Боевой молот тяжелый. Если замахнуться им в каком-либо направлении, он и опустится в том же направлении. Перед тем, как его можно будет занести снова, его нужно перехватить и уравновесить. Владельцу молота также нужно восстановить равновесие и крепко стоять на ногах. Только после того, как он сделает это, он будет готов для следующей атаки.

Чтобы получить хорошее представление о том, что такое скорость оружия, сравните, насколько быстро можно нанести удар кулаком по сравнению с временем, затрачиваемым на размахивание стулом.

Скорость оружия уменьшает скорость атаки персонажа. Чем больше скорость оружия, тем оно тяжелее, неудобнее и более ограничено в применении. По большей части скорость оружия применяется ко всем существам, использующим рукотворные виды оружия. Скорость оружия прибавляется к броску инициативы персонажа, чтобы получить модифицированную инициативу.

Таким образом, если Мастер решает применять скорость оружия по отношению к игровым персонажам, ее нужно будет применять и по отношению к великанам, оркам, кентаврам и т. п. В противном случае Мастер будет несправедлив к игрокам. Однако существ с природными видами оружия скорость оружия не касается. Их атаки являются естественными возможностями их тела, что дает им более быструю переориентацию и меньшее время реакции.

Скорость магического оружия

С магическим оружием в битве обращаться легче, чем с обычным. Может быть, такое оружие легче или лучше сбалансировано, чем обычное; может быть, оно просто ставит персонажа в удачное положение по собственному почину. Независимо от причины, каждый дополнительный

пункт модификатора магического оружия понижает скорость этого оружия на 1 (например, у *меча +3* скорость уменьшается на 3). Если у одного оружия два вида модификаторов, используется меньший из них. Ни у какого оружия скорость не может быть меньше 0.

Атака с оружием в обеих руках

Ловким стилем сражения, доступным только воителям и плутам, является владение двумя видами оружия одновременно. Персонаж решает не пользоваться щитом, а взять в свободную руку другое оружие, что дает ему большее количество атак с ухудшением его бросков атаки (следопыты - исключение из этого правила).

Беря другое оружие во вторую руку, персонаж ограничен в выборе оружия. Его основным оружием может быть любое, какое он выберет, при условии, что им можно владеть одной рукой. Второе оружие должно быть меньше по размеру и по весу, чем основное оружие персонажа (хотя кинжал всегда можно применять вместе с основным оружием, даже если основное оружие - тоже кинжал). Воин может сражаться длинным и коротким мечами, или длинным мечом и кинжалом, но он не может пользоваться двумя длинными мечами. Также персонаж не может применять щит, если только он не прикреплен у него на спине.

При атаке все персонажи, кроме следопытов, получают отрицательные модификаторы к своим броскам атаки. Броски атак, совершаемых основным оружием, ухудшаются на -2, а броски атак, совершаемых дополнительным оружием, ухудшаются на -4. Модификатор реакции персонажа (см. Таблицу 2) изменяет эти модификаторы. Низкий показатель Ловкости уменьшает шансы персонажа на удачную атаку. Высокая Ловкость может погасить эти отрицательные модификаторы, но она *не дает* положительных модификаторов броска атаки ни для какого оружия (то есть в лучшем случае модификатор реакции может уменьшить отрицательные модификаторы бросков атаки до 0).

Сражение с оружием в обеих руках дает персонажу возможность вторым оружием совершать по одной дополнительной атаке в каждом боевом раунде. Персонаж приобретает в каждом раунде только одну дополнительную атаку, независимо от своего обычного количества атак. Так, воитель, способный совершать 3/2 атаки (одну в первом раунде и две во втором), сможет совершать 5/2 (две в первом раунде и три во втором).

Передвижение в бою

Так как раунд примерно равен одной минуте, персонаж должен иметь возможность передвигаться в течение раунда в любую сторону, в какую захочет. В конце концов, олимпийские спринтеры в течение минуты покрывают огромные дистанции.

Однако персонаж в AD&D - это не олимпийский спринтер, бегущий по прямой линии. Он старается маневрировать в бою, чтобы его не убили. Он настороженно следит за помехами, избегает неожиданностей, наблюдает за своим тылом, обзорекает тыл соратников и ищет благоприятной возможности для нанесения удара, при этом одновременно планируя следующее движение, иногда туго соображая от боли. Может быть, он тащит на себе много снаряжения, что заметно его замедляет. Из-за этого расстояние, а которое персонаж может передвинуться, значительно меньше, чем игроки обычно думают.

В боевом раунде существо может двигаться со скоростью до своей десятикратной нормы передвижения (см. Главу 14: "Время и передвижение") в футах ($\times 30$ см). Так, если норма передвижения персонажа равна 9, он может преодолеть за раунд 90 футов (27 м). Однако способы передвижения, которые персонаж может осуществить во время битвы, несколько ограничены.

Передвижение в ближнем бою

Основным движением в битве является сближение, то есть поход к противнику достаточно близко, чтобы атаковать. Это не безрассудное нападение, но и не неспешная прогулка. Сближаясь в битве, персонаж может проходить до половины своего максимального расстояния и при этом совершать ближнюю атаку.

Передвижение в дальнем бою

Вместо того, чтобы биться нос к носу с противником, персонаж может передвигаться с половиной своей обычной скорости и применять стрелковое оружие с половиной его обычной скорости стрельбы. Так, человек, способный передвигаться на 120 футов (36 м) за раунд и вооруженный большим луком (в обычных обстоятельствах два выстрела в раунд), может

передвинуться на 60 футов (18 м) и все же совершить один выстрел. Тот же человек, вооруженный тяжелым арбалетом (один выстрел через раунд), смог бы на ходу стрелять только раз в четыре раунда.

Атака с разбега (*charge*)

Персонаж может также атаковать врага с разбега. Разбег увеличивает норму передвижения персонажа на 50% и позволяет ему в конце движения совершить атаку. Атакуя с разбега, персонаж получает положительный модификатор +2 к своим броскам атаки, в основном из-за инерции. Определенные виды оружия (например, копья) при атаке с разбега причиняют удвоенный вред.

Однако разбег дает противнику некоторые преимущества. Во-первых, его бросок инициативы улучшается на -2. Во-вторых, у разбегающих персонажей теряются положительные модификаторы Класса защиты за Ловкость, и к тому же их Класс защиты ухудшается на 1. Наконец, если обороняющаяся сторона применяет копье или древковое оружие и устанавливает его против атакующего с разбегу (упирая конец древка в камень под ногами), при удачном ударе это оружие причиняет двойной вред.

Отступление

Чтобы выбраться из битвы, персонаж может осуществить осторожный отход, а может просто бежать.

Отход: При отходе персонаж осторожно пятится от своего противника (который может продолжать преследование). Персонаж движется со скоростью до $\frac{1}{3}$ обычной.

Если два персонажа сражаются против одного и того же противника, и один из них решил отойти, оставшийся персонаж может помешать продвижению противника. Это полезный метод для вывода серьезно раненого персонажа из битвы.

Бегство: Спасаясь бегством, персонаж просто разворачивается и бежит со скоростью вплоть до максимальной. Однако убегающий персонаж теряет свою обороноспособность и поворачивается спиной к противнику.

Враг может совершить свободную атаку (или несколько атак, если у него несколько атак в раунд) сзади по убегающему персонажу. Эта атака совершается, как только персонаж обращается в бегство, без учета количества атак, которые противник может совершить за раунд, и инициатива здесь не имеет значения.

Обратившегося в бегство персонажа можно преследовать, если только его соратник не препятствует продвижению врага.

Атака не с целью убийства

Бывают случаи, когда персонаж решает одолеть другое существо, не убивая его. Член компании может быть очарован и направлен на нападение на своих друзей (и друзья не захотят убивать его, чтобы спасти себя!); враг может обладать информацией, которую игровые персонажи могут получить, только захватив его; персонажи могут рассчитывать на вознаграждение за доставку настоящего, живого монстра. Независимо от причины, рано или поздно все сталкиваются с такой ситуацией.

Существует три типа нелетальных (несмертельных) атак - кулачный бой, борьба и подавление. Кулачный бой - это простая драка на кулаках. Борьба - это классическое сочетание приемов, захватов и бросков. Подавление - это просто действия по сбиванию противника с ног и прижиманию его к земле превосходящей массой или большим весом.

Кулачный бой и борьба

Это основа боевых искусств, несознательно испытываемая почти всеми детьми, когда они возятся и мутузят друг друга. Поэтому предполагается, что все персонажи, независимо от класса, так или иначе знакомы с этими видами битвы.

Кулачный бой происходит, когда персонаж атакует своими кулаками. При этом не используется оружия, хотя персонаж может надеть железную рукавицу или подобный предмет. Для борьбы требуется две свободные руки, не отягощенные щитом или чем-то подобным.

В кулачном бою или борьбе кидается обычный бросок атаки. Учитывается обычный Класс защиты цели. Если персонаж пытается бороться в доспехах, применяются модификаторы из Таблицы 57, что ухудшает бросок атаки атакующего. Обычные модификаторы к броску атаки также учитываются.

Таблица 57: Модификаторы доспехов в борьбе

Доспех	Модификатор
Клепанный кожаный доспех	-1
Кольчуга, кольчатый доспех, чешуйчатый доспех	-2
Бахтерец, юшман, пластинчатый доспех	-5
Латы	-8
Тяжелые латы	-10

Если бросок атаки удачен, обратитесь к Таблице 58, чтобы определить результат атаки: сопоставьте модифицированный бросок атаки с соответствующей формой атаки. Например, если персонаж нанес результативный кулачный удар с 18, результатом будет удар в затылок (если 18 выкинуто при удачно проведенном приеме борьбы, результатом будет пинок). Атаки в кулачном бою или борьбе могут быть удачными при броске атаки 1 или меньше.

Кулачный удар: Это вид нанесенного удара. В игровых понятиях тип удара не играет большой роли, но использование названий добавляет в битву дополнительные оттенки и облегчает работу Мастера по описанию происходящего.

Вред: Удары голыми руками причиняют только 1 или 2 пункта вреда. Металлические рукавицы, медные кастеты и подобные предметы причиняют 1d3 пунктов вреда. К кулачным ударам добавляются положительные модификаторы за Силу персонажа, если таковые есть.

Вред от кулачных ударов рассматривается несколько иначе, чем обычный вред. Кулачный удар наносит только 25% обычного вреда. Остальные 75% являются временными. Для удобства вред от кулачных ударов рекомендуется записывать отдельно от остального вреда, а проценты считать в конце всей битвы.

Если в результате кулачных ударов персонаж доходит до 0 жизненных пунктов, он немедленно падает без сознания.

Персонаж может по желанию ослабить свой удар, не причиняя ни одного пункта вреда, если он заявит об этом до удара. При этом все же сохраняется вероятность нокаута.

Нокаут: Хотя кулачный удар причиняет очень мало вреда, существует вероятность нокаутирования противника. Эта вероятность указана в процентах в столбце “Нокаут”. Если на процентнике выкинуто данное число или меньше, жертва оглушается на 1d10 раундов.

Борьба: Здесь перечислены виды приемов, которые персонаж может осуществить. Приемы борьбы, помеченные звездочкой - это захваты, которые можно поддерживать в течение нескольких раундов, если противник от них не освободится. От захвата можно избавиться броском, толчком, с чужой помощью или с применением оружия. (К броскам атаки удерживаемого персонажа добавляется отрицательный модификатор.)

Все приемы борьбы причиняют по 1 пункту вреда плюс положительные модификаторы за Силу (если атакующий этого хочет), а продолжительные захваты причиняют в каждом раунде, в течение которого они непрерывно поддерживаются, на 1 пункт вреда больше. Захват головы в течение шести раундов причинит в сумме 21 пункт вреда (1+2+3+4+5+6). Учтите, что это эквивалентно крепкому захвату шеи в течение примерно шести минут!

Таблица 58: Результаты кулачного боя и борьбы

Бросок атаки	Кулачный удар	Вред	Нокаут	Борьба
20 и больше	Прямой удар	2	10	Хватка*
19	Свинг	0	1	Выкручивание руки
18	Удар в затылок	1	3	Пинок
17	Удар по почкам	1	5	Подножка
16	Скользкий удар	1	2	Удар локтем
15	Удар по корпусу	2	6	Захват руки*
14	Апперкот	1	8	Выкручивание ноги
13	Хук	2	9	Захват ноги*
12	Удар по почкам	1	5	Бросок
11	Хук	2	10	Толчок
10	Скользкий удар	1	3	Удар локтем
9	Комбинированный удар	1	10	Захват ноги*
8	Апперкот	1	9	Захват головы*
7	Комбинированный удар	2	10	Бросок
6	Удар по корпусу	2	8	Толчок

5	Скользкий удар	1	3	Пинок
4	Удар в затылок	2	5	Захват руки*
3	Хук	2	12	Толчок
2	Апперкот	2	15	Захват головы*
1	Свинг	0	2	Выкручивание ноги
меньше 1	Прямой удар	2	25	Хватка*

* *Захват можно удерживать в течение нескольких раундов, пока противник не освободится.*

Подавление

Иногда наиболее эффективный вид атаки - это просто сбить противника с ног любым способом. Атакующий не пытается совершить какого-нибудь конкретного захвата или вообще нанести вред жертве. Единственной целью является прижать ее к земле и удержать.

Чтобы подавить противника, нужно кинуть обычный бросок атаки. За каждую категорию различия в размерах (например, 1, если атакующий - большого размера, а атакуемый - среднего) бросок атаки модифицируется на 4 (+4, если атакующий больше, -4, если атакуемый больше).

Атакуемый также получает преимущества, если у него больше двух ног: за каждую ногу помимо двух бросок атаки ухудшается на -2. Если у атакуемого нет ног, атакующий не получает преимуществ. Одиноким орк, пытающийся сбить с ног лошадь вместе с наездником, получит отрицательный модификатор к броску атаки как минимум -8 (-4 за размер и -4 за ноги лошади).

Если атака удастся, противник сбит с ног. Его можно удерживать на земле, если каждый раунд кидаются удачные броски атаки на подавление. При удерживании модификаторы за лежачее состояние (см. Таблицу 51) не применяются.

Если несколько атакующих пытаются повалить одну и ту же жертву, кидается только один бросок атаки с положительным модификатором +1 за каждого атакующего, кроме первого. Чтобы определить успех атаки, всегда следует использовать величину пробоя слабейшего атакующего, так как успех совместных действий всегда зависит от взаимодействия более слабых участников. Модификаторы за размер учитываются за самого крупного атакующего в группе.

Великан и три пикси, пытающиеся сбить с ног человека, будут использовать бросок атаки пикси, модифицированный на +3 за троих дополнительных атакующих и на +8 за разницу в размерах между великаном (огромный) и человеком (средний).

Оружие в нелетальной битве

Как вы могли предполагать, оружие тоже может применяться в нелетальной битве, как при атаке, так и при защите.

Оружие при защите: Персонаж, пытающийся ударить кулаком, побороть или подавить вооруженного противника, может делать это, только подвергая себя большому риску. Ситуацию ухудшает и то, что вооруженный противник автоматически имеет возможность ударить своим оружием до того, как сделана невооруженная атака, независимо от выкинутой инициативы. Кроме того, так как противник должен подойти очень близко, атакуемый получает положительный модификатор +4 к своим броскам атаки и вреда. Если после этого атакуемый остается в живых, он может попытаться провести свою атаку.

Те, кто участвует в борьбе, после первого раунда битвы могут использовать только оружие малого размера - очень сложно сражаться мечом против того, кто выкручивает вашу руку с оружием или висит у вас на спине, пытаясь сломать шею. Из этих соображений каждому персонажу будет полезно носить при себе кинжал или нож.

Нелетальные атаки оружием: Можно проводить атаку с оружием, не причиняя серьезного вреда (например, ударяя лезвием меча плашмя). Однако это не так просто, как кажется.

Во-первых, персонаж должен пользоваться оружием, позволяющим ему контролировать вред, который он наносит. Это невозможно с луком или с пращей. Это невыполнимо даже с боевым молотом или булавой. Но это можно сделать мечом или топором, если развернуть его лезвие так, чтобы оно не врезалось.

Во-вторых, броски атаки персонажа модифицируются на -4, так как такое обращение с оружием менее сподручно, чем обычный способ. Вред от такой атаки составляет 50% от обычного вреда, и половина этого вреда - временная.

Нелетальная битва и живые существа

При сражении с противниками, не являющимися гуманоидами, следует учесть множество факторов.

Во-первых, существа без Интеллекта, как правило, не пытаются схватить, ударить или подавить противника. Они скорее собираются разорвать его на кусочки. С точки зрения их простого животного разума, это лучшее решение.

Во-вторых, природное оружие существа всегда применимо. В отличие от людей с мечами, лев или плотоядная обезьяна не теряют возможности применять свои клыки из-за того, что противник подошел слишком близко.

Наконец, и это очень важно, животные бывают в большей степени прирожденными воинами, чем люди. Все атаки для тигра аналогичны кулачному бою или борьбе. Это потому, что у тигра есть когти! Кроме того, тигр может эффективно драться всеми своими лапами - и передними, и задними.

Битва и заклинания, требующие прикосновения

Многие заклинания, применяемые жрецами и волшебниками, действуют только тогда, когда заклинатель дотронулся до цели. В обычных условиях сложностей при этом не возникает - заклинатель протягивает руку и дотрагивается до цели. Однако если цель не хочет подвергаться воздействию, или если заклинание применяется в разгаре битвы, ситуация приобретает другой характер.

Цель не хочет подвергаться воздействию: Чтобы заклинание подействовало, заклинатель должен кинуть успешный бросок атаки. Пробой волшебника и жреца обычным образом сравнивается с предполагаемым Классом защиты цели и другими видами защиты. Мастер может модифицировать результат, если цель застигнута врасплох. Если бросок атаки удастся, заклинатель дотрагивается до цели, и происходит обычный эффект заклинания.

Цель согласна подвергнуться воздействию: При попытке сотворить заклинание над желаемой целью это происходит автоматически, если и цель, и заклинатель не вовлечены в битву. Например, если воин отступил с поля боя, в следующем раунде священник может его полечить.

Если цель заклинания собирается совершать какие-либо действия, не дожидаясь, пока заклинание подействует, заклинателю нужно совершить бросок атаки по Классу защиты 10. Однако, так как цель не собирается сопротивляться заклинанию, к Классу защиты не добавляется никаких модификаторов за Ловкость.

Если заклинание, требующее прикосновения, проходит успешно, заклинатель может пострадать от какой-либо особой защиты своей цели, если эта защита держится продолжительное время. Успешное прикосновение к вампиру не приведет к энергетическому истощению, потому что эта способность проявляется только тогда, когда вампир этого хочет, но прикосновение к огненному стихийцу приведет к серьезным ожогам.

Когда сотворяется заклинание, требующее прикосновения, оно обычно действует только в течение данного раунда. Однако определенные заклинания предусматривают более долгую продолжительность. Убедитесь, что вы точно разобрались во всех описаниях заклинаний.

Оружие дальнего боя

В принципе дальний бой рассматривается так же, как ближний. Делаются заявки, кидаются кубики для инициативы и бросков атак. Однако существуют некоторые особые правила и ситуации, характерные только для дальнего боя.

Оружие дальнего боя подразделяется на две общие категории. К первой относятся все стандартные виды оружия, направленные на одну цель - пращи, стрелы, арбалетные болты, метательные копия, метательные топоры и т. д.

Вторая категория включает в себя все метательные виды оружия, которые воздействуют на некоторую область поражения независимо от своего размера (оружие разрывного типа). Таким образом, при атаке такими видами оружия не требуется попасть точно в цель, чтобы нанести ущерб. К этой группе относятся небольшие емкости с маслом, кислотой, ядом, святой водой, зелья и камни. Брошенные камни включены сюда потому, что после того, как ударятся, они прыгают и отскакивают, оставляя за собой полосу разрушений.

Дальнобойность

Первый шаг в совершении дальней атаки - определить расстояние от атакующего до цели. Оно измеряется в ярдах (или в метрах) от одной точки до другой. Это расстояние сравнивается с дальностью поражения применяемого оружия (см. Таблицу 45 в Главе 6: "Деньги и снаряжение").

Если расстояние больше, чем указанная дальняя дистанция, цель находится за пределами дальности поражения; если расстояние между дальним и средним пределами дистанции, цель находится на дальней дистанции; если оно между ближним и средним пределами дистанции, цель находится на средней дистанции; если оно меньше или равно ближнему пределу дистанции, цель находится на ближней дистанции.

На атаки с ближней дистанции не накладываются модификаторы за дальность. На атаки со средней дистанции накладывается отрицательный модификатор -2, на атаки с дальней дистанции -5. У некоторых видов оружия не бывает ближней дистанции, потому что они должны пролетать по некоторой дуге, прежде чем поразить свою цель. Эти атаки всегда совершаются с отрицательным модификатором броска атаки.

Скорость стрельбы

У луков, арбалетов и многих других видов оружия дальнего боя различные скорости стрельбы - количество снарядов, которое они могут выпустить за один раунд.

Небольшие, легкие снаряды можно бросать очень быстро, поэтому за один раунд можно кинуть до трех дротиков. Стрелы можно заряжать и выпускать почти так же быстро, поэтому за один раунд можно пустить до двух стрел.

Некоторые виды оружия (например, тяжелый арбалет) нужно очень долго заряжать, поэтому они стреляют через раунд.

Независимо от скорости стрельбы, множественные выстрелы при определении инициативы рассматриваются так же, как другие множественные атаки. Скорость стрельбы для каждого вида оружия дальнего боя указана в Таблице 45 в Главе 6.

Модификаторы способностей в дальнем бою

Когда атака совершается метательным оружием, всегда учитываются модификаторы бросков атаки и вреда за Силу. Мускульная сила персонажа - внушительный фактор эффективности атаки.

При стрельбе из лука модификаторы бросков атаки и вреда за Силу учитываются только в том случае, если у персонажа специально изготовленный лук (см. Главу 6: "Деньги и снаряжение"). Сражаясь с арбалетами и подобными механическими устройствами, персонажи не получают никаких модификаторов за Силу.

Модификаторы за Ловкость добавляются к броску атаки только тогда, когда она совершается ручным оружием. Так, при сражении с луком или метательным топором эти модификаторы учитываются, а при выстреле из катапульты или другой осадной машины - нет.

Выстрел в гущу сражения

Стрелковое оружие предназначено в основном для выстрелов на дальние дистанции. В идеале оно применяется, когда противник еще не приблизился к вашему строю. Однако идеальные ситуации вообще случаются крайне редко, и часто персонажи обнаруживают, что единственным эффективным способом атаки является дальняя стрельба, когда враг уже вступил в ближний бой с соратниками. Хотя такое возможно и, разумеется, допустимо, это рискованное предприятие.

Когда стрелы (или нечто подобное) летят в гущу сражения, Мастер считает количество условных сражающихся в непосредственной близости к предполагаемой цели. Каждое существо среднего размера считается как 1, малые существа считаются как 1/2, большие - как 2, огромные - как 4 и громадные - как 6. Общая сумма сравнивается с величиной каждого сражающегося в данном бою. Пользуясь этим расчетом, Мастер кидает кубик, чтобы определить, кто (или что) будет целью выстрела.

Тарус Кровавое Сердце (человеческий размер, или 1 пункт) и Раф (также человеческий размер, или 1 пункт) сражаются с великаном (громадный размер, 6 пунктов), в то время как Фуль стреляет в великана из большого лука. Суммарная величина всех возможных целей равна 8 (6+1+1). Существует вероятность 1 из 8, что стрела попадет в Рафа, вероятность 1 из 8, что она попадет в Таруса, и вероятность 6 из 8, что этот выстрел поразит великана. Мастер может кинуть восьмигранник, чтобы определить, кто будет поражен, или свести вероятность к процентам (вероятность 75%, что стрела попадет в великана) и кинуть процентник.

Укрытие от дальнобойных снарядов

Один из лучших способов предотвратить попадание в себя и повреждения - это спрятаться за чем-либо: за стеной, за деревом, за углом здания, за кучей камней или еще за чем-нибудь, что доступно. Профессиональные приключения, желая придать этому более героическое звучание, называют это "занять укрытие".

Укрытие не особенно хорошо помогает в ближнем бою, так как оно стесняет в равной степени и атакующего, и атакуемого. Однако это достаточно эффективная тактика в дальнем бою.

Существуют два типа защиты, доступные персонажу. Первый из них - это *маскировка*, также называемая мягким укрытием. Персонаж, спрятавшийся за купой кустов, замаскирован. Его можно разглядеть, но только с некоторыми трудностями, и нелегкая задача - точно определить, где он находится. Кусты не могут остановить стрелу, но они уменьшают вероятность ее попадания в персонажа. Другие типы маскировки - занавески, gobелены, дым, туман, заросли.

Другой тип защиты - это собственно *укрытие*, более точно называемое жестким укрытием. Как следует из названия, это нечто такое, за чем персонаж может спрятаться, что препятствует пролету снарядов. К жестким укрытиям относятся каменные стены, углы зданий, столы, двери, земляные насыпи, стволы деревьев и магическая *силовая стена*.

Укрытие защищает потенциальную цель, обеспечивая атакующему отрицательные модификаторы к его броскам атаки. Конкретный модификатор за маскировку или укрытие зависит от степени укрытия. Персонаж, стоящий за стеной высотой два фута (60 см) - это весьма очевидная цель, особенно по сравнению с персонажем, лежащим за этой стеной и осторожно выглядывающим из-за нее. В Таблице 59 указаны различные модификаторы бросков атаки для различных степеней укрытия и маскировки.

Таблица 59: Модификаторы укрытия и маскировки

Цель укрыта на:	Укрытие	Маскировка
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

Укрытие также влияет на спас-броски, улучшая спас-броски персонажа от заклинаний, причиняющих физический вред (таких, как *шарогонь*, *разящая молния* и др.), на величины, указанные в Таблице 59.

Кроме того, персонаж, укрытый на 90% или более, получает половину обычного вреда при проваленном спас-броске и не получает никакого вреда, если спас-бросок удался. Разумеется, это происходит только в том случае, если шарогонь или нечто подобное поражает укрытие - человек, лежащий за каменной стеной, будет защищен, если шарогонь взрывается перед стеной, но он не будет защищен, если вспышка происходит на его стороне стены.

Снаряды разрывного типа

В отличие от обычных снарядов, целью которых является определенное существо, снаряды разрывного типа нацеливаются в точку, которая может как находиться на существе, так и быть местом на земле. Когда заявляется атака, игрок указывает, куда бы он хотел, чтобы снаряд приземлился. Это место считается точкой прицела и используется, чтобы определить направление и дальность действия какого-либо эффекта.

Большинство снарядов разрывного типа - это предметы, либо доступные благодаря случайности, либо специально приготавливаемые - камни, бутылочки со святой водой или чаши с кислотой. Поэтому эти предметы не перечислены в таблицах снаряжения, указывающих дальность, скорость стрельбы и вред. Расстояние, на которое можно бросить каждый предмет, варьируется в зависимости от Силы персонажа и веса предмета.

Снаряд весом в 5 фунтов (2,5 кг) или меньше можно бросить примерно на 30 футов (9 м). Ближняя дистанция составляет 10 футов (3 м), средняя - 20 футов (6 м), а все остальное - это дальняя дистанция. Для более тяжелых предметов дистанции увеличиваются. Мастер решает, как далеко можно бросить конкретный предмет.

Особо тяжелые предметы можно бросить только в том случае, если персонаж кинет успешную проверку перегрузки. Ни при каких условиях персонаж не сможет бросить предмет более тяжелый, чем его Сила позволит ему поднять. Так, Мастер может установить, что персонаж не испытает больших затруднений, перебрасывая полупустой вещмешок через пропасть шириной десять футов (3 м), но персонажу потребуется кидать кубик для проверки, чтобы швырнуть орка на десять футов по воздуху в лицо его орочьим друзьям.

Как только емкость падает, она обычно немедленно разбивается. Однако так происходит не всегда. Некоторые снаряды, например, кожаные мешочки или прочные гончарные изделия, особенно устойчивы. Если существуют сомнения в том, расколется ли брошенный предмет, Мастер может потребовать спас-броска для предмета (информация об этом находится в “Руководстве Мастера”), чтобы установить, разобьется ли (расколется ли) он, расплескав вокруг свое содержимое.

В “Руководстве Мастера” содержится информация о том, как разрешать неизбежные ситуации, когда снаряд разрывного типа не попадает в свою цель.

Виды снарядов разрывного типа

Кислота: Вред от кислоты особенно жестокий. Помимо возможного оставления рубцов (что остается на усмотрение Мастера), вред от кислоты нельзя вылечить с помощью регенерации. Его нужно лечить обычным путем. Поэтому кислота весьма полезна против регенерирующих существ, таких, как тролли. Кислота встречается очень редко.

Святая вода действует на большую часть нежити и существ из Низших пределов. Она не помогает против существ в газообразной форме и нежити, не имеющей материальной формы.

Проклятая вода (на самом деле - святая вода, применяемая злыми жрецами) действует на паладинов, существ, чья цель - защищать добро (ламмасу, шеду и др.), и на существ и силы из Высших пределов.

Святая или проклятая вода действует на существ так же, как кислота, причиняя вред, который нельзя отрегенировать, а нужно лечить обычным образом.

Масло причиняет вред только тогда, когда оно зажжено. Это обычно требует процедуры из двух шагов - во-первых, цель нужно облить горючим маслом, во-вторых, это масло нужно поджечь. Поэтому для применения горючего масла часто требуются две успешные атаки.

Воспламенившееся масло, брошенное за одну атаку, горит в течение двух раундов, причиняя 2d6 пунктов вреда в первом раунде и 1d6 - во втором.

Яд в целом не очень эффективен в качестве оружия дальнего боя. Большинство ядов дают эффект только тогда, когда снаряд точно попадает, и даже только тогда, когда он попадает прямо в широко раскрытую пасть какого-либо громадного существа. Контактные яды оказывают обычный эффект при прямом попадании. В “Руководстве Мастера” есть информация об особых эффектах ядов.

Особые виды защиты

Итак, внушительная часть этой главы касалась способов нападения. Теперь настало время обратиться к защите. Существует несколько способов предотвратить нанесение вреда. Два наиболее распространенных из них - это спас-бросок и магическая устойчивость. Способность к изгнанию нежити является немного менее обычной, так как ее применяют только священники и паладины.

Парирование (дополнительное правило)

Предполагается, что в течение минутного боевого раунда каждый персонаж блокирует множество надвигающихся атак, и множество его атак блокируется. В обычной битве персонажи парируют все время - нет необходимости выделять каждое парирование.

Когда персонаж добровольно решает не парировать (например, волшебник, творящий заклинание), вероятность его поражения увеличивается. Поэтому по правилам AD&D решение парировать само по себе не требует отдельной заявки.

В то же время предполагается, что персонажи в битве постоянно подвергают себя большой опасности - пытаются лучше разглядеть цель или найти наиболее благоприятную возможность для атаки. Однако существуют случаи, в которых это не является целью. Иногда единственное, чего хочет персонаж - это предотвратить попадание по нему.

Чтобы его было труднее пробить, персонаж может парировать, жертвуя всеми действиями в раунде - он не может атаковать, передвигаться или творить заклинания. Это позволяет персонажу целиком и полностью сосредотачиваться на защите. При этом у всех персонажей, кроме воителей, Класс защиты улучшается на величину, равную половине их уровня. Маг 6-го уровня получает к своему Классу защиты положительный модификатор +3 (понижает свой Класс защиты на 3). Воитель получает положительный модификатор, равный половине его уровня плюс один. Воин 6-го уровня получит к своему Классу защиты положительный модификатор +4.

Обратите внимание, что этот модификатор - не абсолютная защита со всех сторон; он не работает против дальних атак и атак сзади. Он учитывается только тогда, когда парирующего

атакуют спереди в ближнем бою. Эта защита не помогает от магических атак, так что она не применима против *разящей молнии* или *шарогня*.

Спас-бросок

Спас-бросок - это бросок кубика, который дает персонажу возможность, хотя и слабую, обнаружить какой-нибудь способ спастись от определенных видов воздействия (или хотя бы уменьшить вред от успешной атаки).

Спас-бросок по большей части отражает инстинктивное действие со стороны персонажа - падение на землю, когда группу обжигает шарогонь, предотвращение доступа к мозгу, когда начинается ментальное сражение, блокирование большей части потока кислоты щитом. Конкретное действие не имеет значения - Мастер и игроки могут придумывать живые и красочные объяснения тому, почему спас-бросок удался или нет. Объяснения, хорошо подходящие к ситуации на данный момент, делают игру более увлекательной.

Выкидывание спас-бросков

Чтобы совершить спас-бросок, игрок кидает 20-гранный кубик (1d20). Результат должен быть больше или равен величине спас-броска персонажа. Число, которое необходимо выкинуть, зависит от его группы персонажа, его уровня и того, от чего он собирается спастись. Величины спас-бросков персонажей приведены в Таблице 60.

Спас-броски кидаются в большом числе ситуаций: при атаках, приводящих к парализации, при воздействии яда или смертельной магии; при попытке превращения в камень или еще в кого-нибудь или что-нибудь; при воздействии волшебных палочек, посохов и жезлов; при атаках разящим дыханием; при воздействии заклинаний. Тип спас-броска, который должен кидать персонаж, определяется конкретным заклинанием, монстром, магическим предметом или ситуацией.

Для монстров также используется Таблица 60. Информация о спас-бросках монстров есть у Мастера.

Таблица 60: Спас-броски персонажей

Класс и уровень персонажа	Атака, от которой персонаж защищается				
	Парализация, яд или смертельная магия	Волшебная палочка, посох или жезл	Окаменение или превращение*	Разящее дыхание**	Заклинания***
Воитель					
0	16	18	17	20	19
1-2	14	16	15	17	17
3-4	13	15	14	16	16
5-6	11	13	12	13	14
7-8	10	12	11	12	13
9-10	8	10	9	9	11
11-12	7	9	8	8	10
13-14	5	7	6	5	8
15-16	4	6	5	4	7
17 и выше	3	5	4	4	6
Волшебник					
1-5	14	11	13	15	12
6-10	13	9	11	13	10
11-15	11	7	9	11	8
16-20	10	5	7	9	6
21 и выше	8	3	5	7	4
Жрец					
1-3	10	14	13	16	15
4-6	9	13	12	15	14
7-9	7	11	10	13	12
10-12	6	10	9	12	11
13-15	5	9	8	11	10

16-18	4	8	7	10	9
19 и выше	2	6	5	8	7
Плут					
1-4	13	14	12	16	15
5-8	12	12	11	15	13
9-12	11	10	10	14	11
13-16	10	8	8	13	9
17-20	9	6	6	12	7
21 и выше	8	4	4	11	5

* За исключением атак от палочки превращений.

** За исключением такого разящего дыхания, которое приводит к окаменению или превращению.

*** За исключением тех заклинаний, для которых указан другой тип спас-броска - например, от смерти, от окаменения, от превращения и т. д.

Приоритет спас-бросков

Иногда тип спас-броска, требуемого в данной ситуации, не ясен, или кажется подходящей более одной категории. Из этих соображений категории спас-бросков в Таблице 60 перечислены в порядке важности, начиная от парализации, яда и смертельной магии и кончая заклинаниями.

Предположим, что Раф поражен излучением *палочки превращений*. Кажутся подходящими и спас-бросок от волшебных палочек, и спас-бросок от превращения. Но Раф должен кидать спас-бросок от палочки, так как приоритет этой категории выше, чем превращения.

Категории спас-бросков следующие:

Парализация, яд и смертельная магия: Эта категория применяется, когда персонаж страдает от парализующей атаки (независимо от источника), яда (любой силы) или определенных заклинаний и магических предметов, которые в случае неудачного спас-броска убивают персонажа (как указано в описаниях этих заклинаний и предметов). Этот спас-бросок также можно использовать в ситуациях, когда требуются исключительные усилия или проявление особой физической выносливости.

Волшебные палочки, посохи и жезлы: Как следует из названия, этот спас-бросок кидается, когда на персонажа воздействует сила волшебной палочки, магического посоха или жезла, если не требуется спас-броска более высокого приоритета. Этот спас-бросок иногда требуется в ситуациях, когда персонаж сталкивается с магической атакой от необычного источника.

Окаменение или превращение: Этот спас-бросок кидается всякий раз, когда монстр, заклинание или магический предмет (кроме волшебных палочек) пытается превратить персонажа в камень или какой-либо другой объект. Он также применяется в ситуациях, когда персонаж должен противостоять глобальным физическим изменениям своего тела в целом.

Разящее дыхание: Этот спас-бросок кидается, когда персонаж встречается с монстрами, обладающими разящим дыханием (особенно с драконами). Этот спас-бросок также может кидаться в ситуациях, когда критичными для выживания факторами являются сочетание физической выносливости и Ловкости.

Заклинания: Этот спас-бросок кидается, когда персонаж пытается перенести эффект магической атаки, как от заклинания, так и от магических предметов, если не указано какого-либо другого спас-броска. Этот спас-бросок также может использоваться, чтобы противостоять воздействию, которое не подходит ни под одну другую категорию.

Добровольный провал спас-броска

Спас-бросок не кидается, если объект воздействия добровольно решает не противостоять эффекту заклинания или особенного воздействия. Это происходит даже в том случае, когда персонаж введен в заблуждение относительно истинного действия заклинания. Когда персонаж заявляет о том, что он не собирается противостоять силе заклинания, это заклинание (или другое воздействие) имеет свой полный эффект. Однако намерение не противостоять воздействию должно быть ярко выражено или вызвано хитростью. Если персонаж ошарашен или захвачен врасплох, он должен кидать спас-бросок. Мастер может модифицировать этот спас-бросок, ухудшив шансы на успех, если это обусловлено ситуацией. Только в крайних случаях особой хитрости и обмана персонаж, не желающий подвергаться воздействию, лишается спас-броска.

Проверка способностей в качестве спас-бросков

Когда персонаж пытается избежать опасности, применяя свои способности, вместо спас-броска можно кинуть проверку способности.

Например, вор Рагнар вламывается в чужой дом и вдруг слышит треск потолка над собой. Он смотрит вверх и видит пятитонный блок, падающий прямо на него! Чтобы увернуться, ему требуется быстрая реакция, поэтому, чтобы определить, избежал ли он ловушки, следует кинуть проверку Ловкости.

Модификация спас-бросков

На спас-броски могут влиять магические предметы, особые правила и ситуации. Могут возникать модификаторы, увеличивающие или уменьшающие вероятность удачного спас-броска.

Модификаторы, увеличивающие эту вероятность, указываются в виде числа, которому предшествует знак "+". Модификаторы, уменьшающие эту вероятность, даются со знаком "-" (-1, -2 и т. д.).

Модификаторы спас-бросков изменяют результат, выкинутый персонажем на кубике, а не необходимую величину спас-броска. Например, если для успешного спас-броска от окаменения Дельсеноре нужно выкинуть 11, и она имеет положительный модификатор +1 к спас-броскам, нужно, чтобы выкинутое ей число после всех модификаций было равно 11 или больше (но к результату на брошенном кубике будет добавлен 1 пункт, поэтому для того, чтобы спас-бросок был равен 11, достаточно выкинуть на кубике 10).

Иногда улучшение спас-броска обеспечивают **высокие показатели способностей** - Ловкости и Мудрости. Высокий показатель Мудрости защищает от иллюзий, чар и других атак, воздействующих на мозг. Достаточно высокая Ловкость может помочь персонажу избежать эффекта *шарогня*, *разящей молнии*, камнепадов и других атак, от которых может спасти скорость реакции (см. Таблицы 2 и 5).

Положительные модификаторы к спас-броскам персонажа придают **магические предметы** вроде плащей и колец (эти предметы описаны в "Руководстве Мастера").

Магические доспехи обеспечивают улучшение спас-бросков только в том случае, когда спас-бросок кидается от какого-либо физического воздействия, как обычного, так и магического; магические доспехи не изменяют спас-броски от газа (который они не могут задержать), яда (который действует изнутри) или заклинаний, которые воздействуют на разум или не причиняют физического вреда.

Например, магический доспех не поможет персонажу спастись от укуса гигантского скорпиона, от удушающего эффекта заклинания *ядовитого облака* или от эффекта заклинания *превращения*. Магические доспехи не придают положительных модификаторов к спас-броскам от потоков или выплесков кислоты, дезинтеграции, магического и обычного огня, заклинаний, причиняющих вред, и падений (если в этих случаях вообще положен спас-бросок). В других ситуациях Мастер выносит решение, исходя из обстоятельств.

Определенные заклинания и магические предметы могут влиять на спас-броски персонажа как с положительным, так и с отрицательным эффектом. Часто заклинания требуют кидать спас-броски с отрицательными модификаторами, что может превратить даже самое невинное заклинание в достаточно опасное. (Конкретную информацию для заклинаний можно найти в их описаниях, для магических предметов - в соответствующем разделе "Руководства Мастера").

Слабые яды и некоторые опасные существа, такие, как гигантские сороконожки, хотя и вредоносны, не слишком сильны и вряд ли могут вызвать смерть здорового человека. Чтобы воссоздать этот эффект в игре, каждому, кто подвергается подобному воздействию, обеспечивается положительный модификатор к спас-броску. У Мастера есть информация об этом.

Разумеется, могут возникать **непредсказуемые ситуации**. Когда такое происходит, Мастер решает, нужны ли модификаторы спас-бросков. Как правило, модификаторы в зависимости от ситуации варьируются от -4 до +4. Злой священник, атакуемый около своего алтаря, вполне может получить положительный модификатор +3 к своим спас-броскам, а его враги могут получить отрицательный модификатор -3. Мощное зло, исходящее от этого места, может усугубить этот модификатор.

Магическая устойчивость

Некоторые существа или предметы устойчиво переносят эффекты магии (или передают эту устойчивость другим). Это делает их менее уязвимыми для воздействия с помощью магической энергии, чем обычные существа и предметы.

Некоторые редкие существа являются крайне антимагическими - магия отталкивается от них, как вода от оперения гуся. Более распространенными являются существа, особенно из

Высших пределов мироздания, которые живут в очарованных или волшебных местах и наполнены могучими магическими силами. Эти существа питаются и дышат волшебством, и они хорошо переносят воздействие магии.

Магическая устойчивость - это врожденная способность. Это означает, что ее обладатель не должен совершать каких-либо особых действий, чтобы использовать ее. Существо может даже не подозревать о попытке воздействия, а магическая устойчивость при этом действует. Такая устойчивость является свойством существа или предмета и не может быть отделена от него. (Однако существо может по добровольному желанию понижать свою магическую устойчивость.)

Магическая устойчивость также является индивидуальной особенностью. Существо с магической устойчивостью *не может* передать ее другим, взяв кого-либо за руку или будучи окруженным другими. Только редчайшие существа и магические предметы способны распространять свою магическую устойчивость на других.

Магическая устойчивость указывается как процентная величина. Для того, чтобы магический эффект имел хоть какие-то шансы на успех, нужно преодолеть магическую устойчивость. Жертва, обладающая магической устойчивостью, должна кинуть процентник. Если выкинутый результат больше, чем магическая устойчивость существа, заклинание имеет обычный эффект. Если результат меньше или равен магической устойчивости существа, заклинание не оказывает на него абсолютно никакого воздействия.

Эффекты магической устойчивости

Магическая устойчивость позволяет существу игнорировать эффекты заклинаний и подобных им воздействий. Она не защищает существо от атак магическим оружием или от естественных воздействий, которые могут быть прямым или побочным результатом заклинания. Но она не мешает существу использовать свои врожденные способности или творить заклинания и применять магические предметы. Магическая устойчивость эффективна как против целенаправленных заклинаний, так и против заклинаний, воздействующих на область, внутри которой находится существо.

Если проверка магической устойчивости не удастся и заклинание имеет свой обычный эффект, жертва имеет право кидать все спас-броски, обычно положенные от этого заклинания.

Когда работает магическая устойчивость

Магическая устойчивость учитывается только тогда, когда успешно сотворенное заклинание непосредственно воздействует на устойчивое существо или предмет. Так, она защищает от заклинаний *волшебной стрелы* (направленной на существо или предмет) или *шарогня* (охватывающего область, в которой находится существо или предмет).

Магическая устойчивость не спасает от землетрясения, вызванного заклинанием. Хотя существо может получить повреждения, вплоть до смертельных, упав в трещину, которая разверзлась у него под ногами благодаря заклинанию, магическая энергия заклинания направлена на поверхность земли, а не на существо. Существа с магической устойчивостью иммунны не к событиям, которые происходят как последствия заклинаний, а к только непосредственно к энергии, создаваемой или высвобождаемой заклинанием.

Игровые персонажи обычно не обладают магической устойчивостью (хотя они все же кидают спас-броски от заклинаний и подобных воздействий); эта способность присуща по большей части отдельным монстрам.

Успешная проверка магической устойчивости

Успешная проверка магической устойчивости может привести к четырем различным результатам, в зависимости от природы воздействия:

Индивидуально нацеленные заклинания: По определению эти заклинания воздействуют только на одно существо, и только оно кидает проверку своей магической устойчивости (если обладает таковой). Если заклинание такого типа направлено на несколько существ, каждое из них кидает проверку независимо от остальных. (Примером такого заклинания может служить заклинание *удержания*, нацеленное на четырех существ - при этом каждое существо кидает проверку своей магической устойчивости, если она у него есть.)

Заклинания, воздействующие на область: Эти заклинания нацелены не на отдельное существо, а на точку. Эффект от заклинания охватывает всех в пределах установленного расстояния от этой точки. Успешная проверка магической устойчивости позволяет существу не подвергаться эффекту заклинания. Но заклинание при этом не прекращается и все же воздействует на всех остальных в области.

Локальные заклинания: Эти заклинания действуют в течение некоторого времени в каком-либо месте, на каком-либо существе, персонаже или предмете. Примером такого типа заклинаний является *защита от зла*.

Магическая устойчивость играет роль только тогда, когда существо или предмет находится в том месте, где данное заклинание действует. Но даже тогда магическая устойчивость может не активизироваться - если заклинание в принципе не воздействует на обладателя устойчивости, ничего не происходит. Например, заклинание *водораздела* не прекратится просто из-за того, что магически устойчивое существо входит в область его воздействия. Однако магической устойчивостью будет отражаться заклинание *защиты от зла*, которое может затронуть существо.

Если Мастер определяет, что в данном случае требуется проверка магической устойчивости, и она удается, локальное заклинание кончается (обычно с эффектным ударом грома и клубом дыма).

Долговременные заклинания: Чтобы прекратить действие долговременного заклинания, магической устойчивости недостаточно. Вместо этого заклинание перестает работать (по тем же правилам, что даны для локальных заклинаний) на то время, пока магически устойчивое существо находится в области его воздействия.

Так, магически устойчивое существо иногда может проходить сквозь долговременную *силовую стену* так, как будто бы ее не было. Однако сразу после того, как существо пройдет сквозь стену, она продолжит существовать (то есть никто другой не может пройти сквозь нее).

Изгнание нежити

Одной из важнейших и потенциально спасающих жизнь боевых способностей, доступных жрецам и паладинам, является способность изгонять нежить. Это особая сила, данная персонажу божеством. Друиды *не могут* изгонять нежить; жрецы особых вер могут делать это по решению Мастера.

Через жреца или паладина божество проявляет часть своей силы, повергающей злую нежить в ужас или изгоняя ее в небытие. Однако, так как сила направляется сквозь тело смертного, успех не всегда гарантирован.

Столкнувшись с представителем нежити, жрец или паладин может попытаться прогнать это существо. (Помните, что паладин изгоняет нежить так, как если бы он был жрецом на два уровня ниже - так, паладин 5-го уровня изгоняет нежить так же, как жрец 3-го уровня.) Один персонаж может за одно столкновение сделать только одну попытку изгнать нежить, но несколько персонажей могут попытаться сделать это одновременно (с результатом, определяемым отдельно).

Попытка изгнать нежить считается действием, требующим одного раунда и происходящим в порядке инициативы (так, нечисть может совершить свое действие раньше, чем персонаж ее изгонит). Простого присутствия персонажа недостаточно - нужно явное проклятие с его стороны. Важны слова и жесты, поэтому обе руки персонажа должны быть свободны, и он должен быть в состоянии говорить. Однако изгнание нежити не аналогично сотворению заклинаний и не прерывается, если персонаж в это время атакован.

Чтобы определить результат попытки изгнания нежити, обратитесь к Таблице 61. Найдите клетку на пересечении строки с типом нежити и столбца с уровнем персонажа (для паладинов - на два уровня ниже). Если там указано число, киньте 1d20. Если выкинутое число больше или равно указанному, попытка удалась. Если в таблице буква "А", попытка изгнания удастся автоматически без броска кубика. Если указана буква "У", изгнание полностью уничтожает нежить. Тире ("-") означает, что жрец или паладин данного уровня не может изгонять этот тип нежити. *Успешное изгнание или уничтожение действует на 2d6 представителей нежити. Если нежить представляет собой смешанную группу, сначала изгоняются существа с меньшим количеством Кубиков пунктов.*

Таблица 61: Изгнание нежити

Тип или Кубики пунктов нежити	Уровень жреца*											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Скелет или 1 КП	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*	У*	У*	У*
Зомби	13	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*	У*	У*
Упырь или 2 КП	16	13	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*	У*
Тень или 3-4 КП	19	16	13	10	7	4	А	А	У	У	У*	У*
Вурдалак или 5 КП	20	19	16	13	10	7	4	А	А	У	У	У*
Выморк	-	20	19	16	13	10	7	4	А	А	У	У
Дух или 6 КП	-	-	20	19	16	13	10	7	4	А	А	У

Мумия или 7 КП	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A
Призрак или 8 КП	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A
Вампир или 9 КП	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Привидение или 10 КП	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Кощей или 11+ КП	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Особый тип**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

* Дополнительно изгоняются 2d4 существ этого типа.

** К особому типу относятся уникальная нежить, свободная нежить из предела Негативной Материи, некоторые малые и великие силы и нежить, обитающая в Высших пределах.

* Паладины изгоняют нежить как жрецы на два уровня ниже.

Независимо от количества нежити, которую персонаж пытается отвратить в данном раунде, кидается только один кубик. Результат потом рассматривается отдельно для каждого типа нежити.

Например, Гор, жрец 7-го уровня, и его компания атакованы двумя скелетами, предводительствуемыми выморком и призраком. Делается попытка изгнания с результатом 12.

Игрок, отыгрывающий Гору, смотрит в таблицу для всех типов нежити, используя для всех одно и то же число 12. Скелеты уничтожены (Гор знал, что так и будет), выморк прогнан (нужно было выкинуть 4 или больше) и уносится прочь. Однако призрак не испугался и продолжает нападение (так как, чтобы изгнать его, нужно было выкинуть 16).

Прогнанная нежить, управляемая кем-либо (например, скелеты), просто отступает и позволяет персонажу и тем, кто с ним, проходить и совершать свои действия.

Свободная нежить пытается удалиться от изгоняющего персонажа до тех пор, пока не выйдет из его поля зрения. При невозможности удалиться существа движутся по кругу на расстоянии не ближе 10 футов (3 м) от персонажа, если он продолжает поддерживать процесс изгнания (броска кубика больше не требуется).

Если персонаж вынуждает свободную нежить подойти ближе, чем на 10 футов (3 м) - например, загнав его в угол - изгнание прекращается, и нежить атакует обычным образом.

Злые жрецы и нежить

Обычно считается, что злые жрецы находятся в союзе с нежитью или по крайней мере разделяют ее цели и намерения. Поэтому у них нет способности изгонять нежить. Однако они могут пытаться управлять этими существами.

Это происходит таким же образом, как изгнание нежити. Можно подчинить себе до 12 существ включительно. Результат "А" означает, что нечисть автоматически подчиняется злому жрецу, а "У" означает, что нежить переходит под полный контроль жреца. Она подчиняется его приказам (в пределах своих возможностей и понятий) до тех пор, пока не будет изгнана, переподчинена или уничтожена кем-либо.

Злые жрецы также способны воздействовать на паладинов, изгоняя их, как нежить. Однако, так как живую душу паладина подавить и подчинить гораздо труднее, изгнать паладина весьма сложно.

Злой жрец, изгоняющий паладина, делает это так, как жрец на три уровня ниже, чем он есть на самом деле. Так, злой жрец 7-го уровня будет изгонять паладинов, используя столбец таблицы для 4-го уровня. У него будет очень незначительный шанс изгнать паладина 7-го уровня (7 Кубиков пунктов), и не будет вообще шансов изгнать паладина 8-го уровня (считая его уровень как Кубик пунктов, который надо изгнать). Результат "У" против паладинов рассматривается как "А".

Повреждения и смерть

Иногда никакая удача, никакие умения, способности и устойчивость к различным атакам не могут предотвратить нанесение персонажу повреждений. Приключенческая жизнь заключает в себе неизбежный риск. Рано или поздно персонаж так или иначе пострадает.

Чтобы позволить персонажам быть мощнее (и в целях облегчения игры), вред в AD&D рассматривается абстрактно. У всех персонажей и монстров есть некоторое количество жизненных пунктов. Чем больше у существа пунктов, тем сложнее его уничтожить.

Вред вычитается из жизненных пунктов персонажа или существа. Если, например, один из персонажей поразит людоеда в область головы на 8 пунктов, эти 8 пунктов вычитаются из общих пунктов людоеда. Вред не относится непосредственно к голове и не разделяется между различными участками тела.

Потерянные жизненные пункты складываются друг с другом до тех пор, пока персонаж не умрет или не получит возможность излечить свои ранения.

Свелл Великолепный, имеющий 16 жизненных пунктов, ранен орком, который наносит ему 3 пункта вреда. Через пятнадцать минут Свелл встречается с букой, которая причиняет ему 7 пунктов вреда. Свелл получил 10 пунктов вреда. Эти 10 пунктов вреда остаются до тех пор, пока Свелл не вылечится либо естественным образом, либо с помощью магии.

Ранения

Когда персонаж поражает монстра или наоборот, жертве причиняется вред. Величина вреда зависит от оружия или от способа атаки. В Таблице 44 Главы 6 для всех видов оружия указаны величины вреда, который они причиняют малым, средним и большим целям. Этот вред указан в виде кубика, который нужно бросать (1d8, 2d6 и т. д.).

Каждый раз при результативном ударе кидается соответствующий кубик, и вред вычитается из текущего количества жизненных пунктов жертвы. Например, орк, атакующий мечом, причиняет вред в соответствии с типом своего меча. Тролль, который один раз в раунд кусает и один раз бьет своей когтистой лапой, причиняет 2d6 пунктов вреда укусом и 1d4+4 пунктов вреда ударом. (Мастер извлекает эту информацию из “Справочника монстров”).

Иногда вред указывается в виде бросаемого кубика с дополнительным модификатором +1 или больше пунктов. Хорошим примером служит вышеприведенный удар тролля. Этот модификатор может происходить из-за Силы, из-за магического оружия или из-за чистой свирепости атакующего существа. Этот модификатор прибавляется ко всякому числу, выкидываемому на кубике, обеспечивая нанесение некоторого минимального вреда. Подобным образом могут применяться отрицательные модификаторы, но никакая результативная атака не может нанести менее 1 пункта вреда.

Иногда к атаке, помимо броска кубика, прилагается множитель вреда. Чтобы определить, какой вред нанесен, число, выкинутое на кубике, умножается на этот множитель. В основном это происходит в результате удара в спину. В случаях, когда вред умножается, умножается только базовый вред, причиняемый оружием. Дополнительные пункты за Силу или магию не умножаются; они прибавляются после того, как умножен выкинутый вред.

Особый вред

Удар оружием или от монстра - не единственный способ, которым персонаж может пострадать. В самом деле, мир наполнен опасностями для бедных, несчастных игровых персонажей, опасностями, которые Мастер беспорядочно насыщает на них с душевным ликованием. Ниже описаны некоторые из самых страшных форм вреда.

Падение

Игровые персонажи имеют изумительную (и восхищающую Мастера) тенденцию падать, обычно с больших высот и почти всегда на твердую поверхность. Хотя процесс падения безвреден, внезапная остановка в конце обычно причиняет вред.

Когда персонаж падает, он получает 1d6 пунктов вреда за каждые 10 футов (3 м) полета, до максимума 20d6 (что в применении к игре отвечает максимально достижимой скорости).

Этот метод прост и обеспечивает реалистичность, необходимую для игры. Это не научные вычисления изменения скорости, предельного ускорения, массы, энергии столкновения и других параметров падающего тела.

Значительным фактором является то, что физические законы могут точно описывать движение тела, пока оно падает в пространстве, но о природе удара известно относительно мало. Высота падения - не единственный определяющий фактор того, насколько серьезно упавший поврежден. Другими факторами могут являться гибкость падающего тела и мягкость поверхности, угол столкновения, ударная волна, прошедшая сквозь упавшее тело, тупая удача и многое другое.

В реальном мире люди падали с огромных высот и оставались в живых, хотя и очень редко. Рекордом на сегодняшний день (1989) является Весна Вулович, выжившая после падения с высоты 33 330 футов (10 160 м) в 1972 году, хотя она серьезно пострадала. Боевой летчик, сержант Николас С. Алькмад упал с высоты 18 000 футов - почти 3,5 мили (5,5 км)! - без парашюта и приземлился без повреждений!

В игре все это решает бросок кубика, как описано выше, и не стоит углубляться в науку.

Парализация

Персонаж или существо, подвергнувшееся парализации, становится на время полностью неподвижным. Жертва парализации может дышать, думать, видеть, слышать, но она не способна говорить или каким-нибудь способом двигаться. Однако возможны ясные мысли, необходимые для активизации магических предметов или врожденных способностей.

Парализация затрагивает только общие моторные функции тела и не обязательно приводит к уничтожению могучих существ. Однако она может быть особенно эффективна против летающих существ.

Приключенцы сталкиваются с глазуном, ужасающим существом с магическими способностями, излучаемыми из его многих глаз.

После нескольких раундов битвы жрец из компании творит заклинание удержания монстра, парализуя существо. Но парализованный глазун все же может использовать магические способности своих глаз и может перемещаться (так как он левитирует по собственному желанию). Но, с другой стороны, он не может двигать своими зрачками, чтобы прицелиться. Так как все его глаза, вероятнее всего, в момент парализации были направлены вперед, приключенцы разумно располагаются вокруг существа. Чтобы с помощью своих способностей атаковать одного или двоих из них, глазун должен повернуться спиной к остальным.

Энергетическое истощение

Это свойство могучей нежити (и других особенно ужасных монстров). Энергетическое истощение - это чрезвычайно страшная сила, так как оно приводит к потере одного или нескольких уровней жизненного опыта!

Когда персонаж поражен энергетически истощающим существом, он получает от атаки обычный вред. Кроме того, персонаж теряет один или больше уровней (а также Кубиков пунктов и жизненных пунктов). За каждый потерянный уровень кидается соответствующий персонажу Кубик пунктов, и полученное число вычитается из общего количества жизненных пунктов персонажа. (Если у персонажа есть дополнительные пункты за Телосложение, они также вычитаются.) Если потерян такой уровень (уровни), на котором персонаж вместо броска кубика получил установленное количество жизненных пунктов, вычитается это количество. Модифицированное таким образом общее количество жизненных пунктов персонажа теперь является максимальным количеством, то есть жизненные пункты, утерянные при энергетическом истощении, не рассматриваются как вред, а теряются навсегда.

Количество пунктов жизненного опыта персонажа падает до середины между минимально необходимым для его нового (после истощения) уровня и минимально необходимым для следующего за этим уровня.

Персонажи двойного и смешанного класса сначала теряют свой наивысший уровень. Если оба уровня равны, сначала теряется тот, который требует большего количества пунктов жизненного опыта.

Все способности и возможности, полученные персонажем при достижении его прежнего уровня, включая заклинания, немедленно теряются. Персонаж мгновенно забывает все заклинания, выходящие за пределы, допустимые для его нового уровня. Кроме того, волшебник теряет представление обо всех заклинаниях в его книгах, которые находятся на более высоком уровне, чем он сейчас может творить. При возвращении своего прежнего уровня заклинатель должен снова кидать кубики, чтобы посмотреть, сможет ли он переучить заклинание, независимо от того, знал ли он его прежде.

Если персонаж опускается до 0 уровня, но все еще сохраняет жизненные пункты (то есть еще жив), приключенческая карьера этого персонажа заканчивается. Он не может восстанавливать уровни и теряет все преимущества своего класса. Искатель приключений превращается в обычного человека. Для возобновления приключенческой деятельности персонажа можно применить заклинания *восстановления* или *желания*. Если персонаж нулевого уровня подвергается новому энергетическому истощению, он убивается мгновенно, независимо от количества оставшихся у него жизненных пунктов.

Если персонаж истощен менее чем до 0 уровня (то есть нежить убила его), он становится нежитью такого же типа, что и его убийца, на 2d4 дней. Новоиспеченный представитель нежити обладает теми же способностями персонажа, какими обладал в нормальной жизни, но только с половиной жизненного опыта, который он имел к началу столкновения с убившей его нежитью.

Новая нежить автоматически становится неигровым персонажем! Его цели и намерения полностью противоположны тем, которые были у него раньше! Он полнит ненавистью и презрением к своим прежним соратникам - слабым, которые бросили его в минуту опасности. В самом деле, одним из его основных намерений может быть уничтожение его прежних товарищей или причинение им максимально возможного вреда.

Более того, новоиспеченный представитель нежити находится под полным контролем убившего его существа. Если этот хозяин убит, подчиненная ему нежить получает по одному уровню за каждый уровень энергетического истощения, который они высосали из своих жертв, до тех пор, пока они не достигнут максимального количества Кубиков пунктов для своего вида. По достижении полного Кубика пунктов эта нежить способна привлекать своих собственных подчиненных (убивая персонажей).

Соответствующие действия со стороны других игровых персонажей могут предохранить истощенного товарища от превращения в нежить. Необходимые действия различаются в зависимости от типа нежити и объясняются в описаниях монстров в “Справочнике монстров”.

Яд

Это наиболее частая неприятность, с которой встречаются игровые персонажи. Укусы, жала, смертельные яды, отравленные вина и недоброкачественная еда - все это ждет персонажей от рук злобных волшебников, злых убийц, отвратительных монстров и нерадивых хозяев таверн. Пауки, змеи, сороконожки, скорпионы, выверны и некоторые гигантские лягушки выделяют яд, смертельный для персонажей. Мудрые игровые персонажи скоро учатся помнить о таких существах и опасаться их.

Сила различных ядов серьезно варьируется и часто переоценивается. Укус сильно перепуганного паука “черная вдова” убивает жертву в США только раз в два года. Только около 2% всех укусов гремучих змей приводят к летальному исходу.

С другой стороны, существуют другие природные яды смертельной силы. К счастью, эти яды встречаются крайне редко и весьма экзотичны - лягушка кокои, змея тайпан и рыба тетрадон выделяют сильные смертоносные яды.

Кроме того, эффект от яда зависит от того, каким образом он введен. Чаще всего его требуется ввести в систему кровообращения путем укуса или ужаливания. Другие яды действуют только тогда, когда проглочены; убийцы предпочитают добавлять их в пищу. Но гораздо более опасной разновидностью является контактный яд, для действия которого достаточно нанести его на кожу.

Парализующие яды обездвиживают персонажа на 2d6 часов. Его тело становится мягким, что усложняет другим его транспортировку. Персонаж не получает от яда других болезненных эффектов, но его состояние может создать некоторые неудобства для его товарищей.

Ослабляющие яды обессиливают персонажа на 1d3 дней. На это время все показатели способностей уменьшаются в два раза. Во время болезни все модификаторы к броскам атаки, вреда, к Классу защиты и т. д. отсчитываются, исходя из новых показателей. Наконец, персонаж не может вылечиться обычными или магическими средствами до тех пор, пока яд не будет нейтрализован или срок его действия не истечет.

Лечение пострадавших от яда

К счастью, существует множество способов, которыми персонаж может быть излечен от яда. Существуют некоторые заклинания, которые либо замедляют процесс инкубации, давая персонажу возможность дальнейшего лечения, либо полностью нейтрализуют яд. Однако заклинания лечения (включая *исцеление*) не устраняют воздействие яда, а заклинание *нейтрализации яда* не возвращает жизненных пунктов, уже потерянных в результате действия яда. Кроме того, персонажи, владеющие гербализмом, могут принимать меры для уменьшения опасности, которую яд представляет для игровых персонажей.

Лечение

Если персонаж ранен, игрок, естественно, хочет, чтобы он вылечился. Персонажи могут лечиться как естественным, так и магическим образом. Естественное лечение медленно, но оно доступно всем персонажам, независимо от класса. Магическое лечение может быть как доступно, так и недоступно, в зависимости от наличия (либо отсутствия) заклинателей и магических предметов.

Пределом количества вреда, которое персонаж может восстановить с помощью лечения, является общее количество жизненных пунктов, которые персонаж имеет. Количество жизненных пунктов персонажа не может превысить этого предела до тех пор, пока персонаж не перейдет на новый уровень, на котором к его жизненным пунктам добавляется новый Кубик пунктов (или установленное количество пунктов). Лечение никак нельзя восстановить больше жизненных пунктов, чем их максимально может быть у данного персонажа.

Естественное лечение

Персонажи лечатся естественным образом со скоростью 1 пункт за день отдыха. Отдых определяется как низкая активность - ничего более напряженного, чем езда на лошади или переходы с одного места на другое. Сражение, бегство в страхе, поднятие тяжестей или другие физически активные действия мешают отдыху, так как при этом беспокоятся и даже могут открыться старые раны.

Если персонаж соблюдает постельный режим (ничего не делает целый день), он может восстанавливать 3 жизненных пункта в день. За каждую полную неделю постельного режима персонаж может добавить к базовому восстановленному 21 пункту всевозможные дополнительные пункты за Телосложение, если ему таковые положены.

В обоих вышеописанных случаях предполагается, что персонаж получает достаточное количество пищи, воды и сна. Если часть этих компонентов отсутствует, персонаж не восстанавливает в этот день никаких жизненных пунктов.

Магическое лечение

Заклинания *лечения*, зелья и магические предметы могут значительно ускорить процесс лечения. Особенности этих волшебных методов рассматриваются в описаниях заклинаний в этой книге и в "Руководстве Мастера" (для магических предметов). При применении этих методов раны закрываются мгновенно, и силы возвращаются. Эти эффекты наступают немедленно.

Магическое лечение особенно полезно в разгаре битвы или при подготовке к тяжелому столкновению. Однако помните, что противники персонажей могут иметь доступ к магическому лечению с такой же вероятностью, что и игровые персонажи. Возможно, что злой жрец владеет лечащими заклинаниями для того, чтобы лечить своих последователей и охрану. Само по себе лечение не является ни добрым, ни злым актом.

Помните, что ни при каких обстоятельствах персонажа нельзя излечить более, чем до его максимального общего количества жизненных пунктов. Предположим, например, что у персонажа 30 жизненных пунктов, и он получает в сражении 2 пункта вреда. Через некоторое время он получает еще 1 пункт вреда, и его текущее количество жизненных пунктов становится равным 27. Независимо от способа лечения, заклинатель не может восстановить ему больше 3 пунктов. Все лишние пункты теряются.

Умения лечения и гербализма

Персонажи также могут немного улучшать процесс своего лечения с помощью тех, кто владеет умениями лечения и гербализма. Эти умения описаны в Главе 5.

Смерть персонажа

Если персонаж доходит до 0 жизненных пунктов, он умирает. Персонаж немедленно становится мертвым и не может делать что-либо, если только не произойдет какой-нибудь особый магический эффект.

Смерть от яда

Яд некоторым образом усложняет ситуацию со смертью персонажа. У персонажа, который умер в результате отравления, в организме все еще может оставаться активный яд.

Яды остаются активными в течение 2d6 часов после смерти жертвы. Если в это время персонажа оживляют, нужно найти какой-нибудь способ нейтрализовать яд до того, как персонаж вернется к жизни. Если этого не сделано, то после того, как персонаж удачно кидает проверку воскрешения, как описано ниже в этой главе, он должен немедленно выкинуть успешный спас-бросок от яда или претерпеть в своем организме все эффекты яда, в соответствии с обычными правилами. Некоторым персонажам это может только нанести вред, но некоторых яд может убить вторично после оживления!

Смерть от крупного вреда

Кроме смерти по достижении 0 жизненных пунктов, персонаж также подвергается риску внезапной смерти, когда ему причиняется слишком много вреда сразу. Персонаж, получающий 50

или больше пунктов вреда от одной атаки, должен кинуть успешный спас-бросок от смерти, или он умирает.

Это справедливо только тогда, когда вред нанесен одной атакой. Множественные атаки, в сумме снимающие за один раунд 50 пунктов, не требуют спас-броска.

Например, для персонажа потребуется кидать кубик, если дракон дыхнул на него на 72 пункта вреда. Но не надо кидать кубика, если в данном раунде восемь орков поразили его в общей сложности на 53 пункта.

Если спас-бросок удачен, персонаж остается в живых (если, разумеется, потеря 50 жизненных пунктов не довела его до 0 или меньше!). Если спас-бросок неудачен, персонаж немедленно умирает от сильного шока, постигшего его организм. Количество его жизненных пунктов уменьшается до 0.

Однако персонажа все же можно оживить обычными средствами.

Неизбежная смерть

Бывают случаи, когда смерть неотвратима, независимо от того, сколько у персонажа жизненных пунктов.

Персонаж может оказаться запертым в помещении без выхода с 50-тонным потолком, обрушивающимся, чтобы раздавить его. Он может попасть в герметичную емкость, целиком заполненную кислотой. Это крайние (и крайне неприятные) примеры, но такое может случиться в игровом мире.

Воскрешение мертвого

На мертвого персонажа не действуют лечащие и исцеляющие заклинания - его можно вернуть к жизни только заклинаниями *оживления* или *воскрешения* (или предметами, производящими один из этих эффектов). Всякий раз, когда персонаж возвращается к жизни, он должен кинуть проверку вероятности воскрешения, основанную на его текущем показателе Телосложения (см. Таблицу 3). Если бросок кубика удачен (то есть игрок выкидывает число, меньшее или равное его процентной вероятности воскрешения), персонаж возвращается к жизни с теми условиями, которые накладывает заклинание или предмет.

У персонажа, возвращенного таким путем к жизни, показатель Телосложения навсегда понижается на 1 пункт. Это может повлиять на ранее полученные жизненные пункты. Если дополнительные пункты за Телосложение персонажа уменьшатся, общее количество его жизненных пунктов уменьшается на соответствующую величину (количество потерянных дополнительных пунктов умножается на количество уровней, на которых персонаж получал эти пункты). Если показатель Телосложения персонажа опускается до 0, его больше нельзя оживить. Он навсегда удаляется из игры.

Глава 10: СОКРОВИЩА

В игровом мире спрятано множество больших сокровищ, ожидающих обнаружения. Древние драконы дремлют на громадных кучах золота, серебра и драгоценных камней. Ороuchi вожак жадно скапливают в подземельях добычу с последних набегов. Неразумные студни просачиваются сквозь кости и доспехи несчастливцев. Бесчестные темные лорды искусно оставляют небольшие клады, кажущиеся неохранными, а на самом деле приманивающие простаков, как паутина мух. Престарелые волшебники накапливают стеллажи интересных магических предметов. Некоторые существа, например, драконы, собирают и накапливают сокровища с целями, понятными только им самим. Другие занимаются стяжательством с более приземленными целями - власть, роскошь и уверенность. Некоторые редкие сокровища сохраняются с давних эпох, их хозяева давно умерли и забыты. Некоторые клады невелики, например, участки золотого песка. Другие, такие, как сокровищницы королей-тиранов, невероятно огромны. Сокровища могут быть легко доступны, а могут заключать в себе жестокие ловушки и бдительно охраняться.

Типы сокровищ

Сокровища бывают различных форм и размеров, как обычные, так и экзотические. Разумеется, к сокровищам относятся медные, серебряные, золотые, элекриновые и платиновые монеты. Но драгоценным металлам также может быть придана форма позолоченного кубка, гравированной чаши и даже столового серебра. Персонажи знают цену монетам и в большинстве случаев не столкнутся с трудностями при оценке их стоимости. Однако в древних хранилищах сокровищ могут находиться монеты, которые давно не использовались. Может оказаться, что их можно продавать только на вес. Более трудно оценить предметы из драгоценных металлов. Либо персонажи найдут кузнеца, работающего с золотом и могущего оценить предмет, и покупателя, готового заплатить подходящую цену, либо этот предмет также придется расплавить в чистый металл. В крупных городах произвести оценку несложно. Оценщиков и скупщиков полно везде, хотя получить полную стоимость может оказаться затруднительно. (Другой небольшой проблемой является вероятность обвинения в воровстве.) При этом персонажам следует избегать мошенничества и обмана. Ценная с виду чаша может оказаться сделанной из посеребренного железа. В металлические монеты может быть подмешана медь или латунь. Весы могут быть приручены, чтобы взвешивать неправильно. Персонажам нужно находить людей, которым они могут доверять.

Другой распространенной формой сокровищ являются драгоценные камни, и здесь игровые персонажи еще в большей степени зависят от других. Если в компании нет умелого оценщика самоцветов, им придется доверять незнакомым людям. В конце концов, красные камни, обнаруженные в последнем кладе, могут оказаться дешевыми стекляшками, искусно раскрашенными в виде весьма ценного кварца, полудрагоценных гранатов и красных рубинов. Опять же, игровым персонажам придется найти ювелира, которому они могут доверять, и опасаться обмана и подделок. Однако действительно хитроумные Мастера могут одарить ваших персонажей необработанными камнями. Для нетренированного глаза их практически невозможно опознать или оценить. Большинство персонажей (и большинство игроков) не представляют себе, что незаметный камушек после профессиональной огранки может стать ценным самоцветом.

Возможно, из всех сокровищ наиболее сложно поддаются оценке предметы искусства. Хотя ограненные и неограненные камни представляют ценность, их стоимость может резко увеличиться при вставлении их в ювелирное украшение. Золото ценится по весу, но оно ценится гораздо больше, если из него сделан кубок или булавоочная головка. Карлики-умельцы из тайных цехов совершенствуют тонкое искусство огранки камней, а мастера-гномы в земляных норах трудятся над изящными изделиями из серебра и золота. Древние эльфийские поделки, вырезанные из искусно обработанного дерева, стоят в одном ряду с прекраснейшими статуями, вытесанными людьми. Все эти предметы имеют ценность, значительно превосходящую реальную стоимость материала.

Но произведения искусства редко имеют фиксированную стоимость. Их цена зависит от того, найдут ли игровые персонажи покупателя, и будет ли у него желание купить. В некоторых крупных городах могут быть "брокеры" от искусства, торговцы, которые знают нужных людей и готовы послужить посредниками. Однако в большинстве случаев игровым персонажам придется прилагать усилия, чтобы продать свой товар лично. Это потребует такта и деликатности, так как такие вещи редко покупаются кем-либо, кроме богачей, а богачи зачастую не любят снисходить до деловых переговоров. Игровым персонажам следует остерегаться возможности оскорбить баронов, графов, герцогов и принцев, с которыми они вступают в отношения.

Наконец, существуют поистине необычные вещи, которые ваши персонажи могут найти - меха, экзотические животные, пряности, редкие компоненты для заклинаний и даже товары народного потребления. Как и в случае с произведениями искусства, цены на такие предметы очень относительны. Во-первых, игровым персонажам нужно найти покупателя. Это не так сложно в случае повседневных предметов, таких, как меха или товары бытового характера, но это может оказаться глобальным мероприятием, если вам достался магический компонент, применяемый самыми могущественными из магов. Затем игровым персонажам предстоит поторговаться. Скорняки и торговцы занимаются этим в порядке вещей. Другие торгуются, потому что надеются, что игровые персонажи не знают истинной стоимости того, что продают, или потому что они сами ее не знают. После всего этого персонажи, может быть, продадут свой товар. Однако, если вы принесете в этот процесс истинный дух ролевой игры и будете рассматривать это как часть приключения, весь процесс станет весьма увлекательным.

Магические предметы

Почти все вышеперечисленные сокровища выражаются в деньгах. Их применение ясно и очевидно. Они дают персонажу богатство, а с богатством приходит власть и влияние. Однако существуют другие сокровища, весьма желаемые, которые ваши персонажи не захотят продать или отдать. Это магические предметы, которые ваши персонажи находят и применяют.

Хотя жрецы и волшебники могут изготавливать магические предметы (в соответствии с правилами магических разработок, которые есть у вашего Мастера), гораздо чаще персонажи

находят такие предметы в процессе приключений. Магические предметы значительно помогают персонажам. С их помощью персонажи могут получать преимущества в битве, творить заклинания простым произнесением слова, переносить сильнейший огонь и совершать подвиги, невозможные любыми другими средствами. Однако не все магические предметы дают положительный эффект. Некоторые несут на себе проклятие как результат неудачной магической конструкции, или, в очень редких случаях, такие предметы являются сознательной работой какого-нибудь сумасшедшего или злого волшебника.

Очень малое количество магических предметов относится к *артефактам* - предметам, созданным более могущественными существами, чем самые высокие игровые персонажи. При использовании это невероятно опасные предметы. Существуют только три способа определить, как пользоваться артефактом - тупая удача, метод проб и ошибок и усердное исследование.

Существует множество различных магических предметов, которые ваш персонаж может найти, но все они подразделяются на несколько основных категорий. Каждый тип магических предметов обладает свойствами, о которых вам следует немного знать.

Магическое оружие: Может существовать магическая версия почти любого типа обычного оружия, хотя, по всей видимости, существует очень мало магических бердышей или штыковых гвизарм. Наиболее распространенным магическим оружием являются мечи и кинжалы. Магическое оружие обычно дает положительный модификатор +1 или больше к броскам атаки, увеличивая шансы персонажа на пробой и нанесение вреда. Возможно, магическое оружие помогает более быстро произвести атаку, или оно острее, чем обычный клинок - объяснение может быть любым по усмотрению Мастера. Какими бы ни были соображения, магическое оружие дает преимущества, значительно превосходящие возможности даже самых качественных немагических клинков.

Небольшое количество единиц оружия обладают даже большими возможностями. Они могут позволять вашему персонажу чувствовать опасность, лечить раны, летать по воздуху или обладать потрясающей удачливостью. Наиредчайшие единицы оружия могут реально общаться с вашим персонажем и обладают потусторонним интеллектом. Хотя это и наиболее могучие предметы из магического оружия, эти разумные инструменты иногда могут пожелать подчинить своих владельцев своей воле.

Если вы находите магическое оружие, более чем вероятно, что вы не знаете его свойств. Некоторые функции, такие, как боевые модификаторы, можно легко выявить методом проб и ошибок. Другие особенности могут обнаружиться только после исследований и применения заклинаний. Информацию о свойствах вашего оружия могут предоставить древние легенды и заклинания типа *преданий*. В редких случаях эти свойства обнаруживаются только благодаря чистой удаче. Простая подача оружию команд об активизации одной силы за другой (в надежде, что какая-нибудь из них вдруг да и сработает) действует только в отношении большинства мелких способностей - определение опасности, выявление скрытых дверей или обнаружение сокровищ. Более мощные способности требуют более особенных приказов, возможно, на давно забытых языках.

Магические доспехи: Очарованные доспехи родственны магическому оружию. Эти доспехи, сделанные из более простого и качественного материала, чем обычные, улучшают Класс защиты относительно обычного на +1 и больше пунктов. Кроме того, такие доспехи придают некоторую степень защиты от воздействий, которые обычные доспехи не остановили бы. Например, *кольчуга +1* дает положительный модификатор +1 к спас-броску от огненного дыхания дракона, таким образом обеспечивая большую защиту, чем обычный щит. В редких случаях доспех может обладать особыми свойствами. Хотя такие доспехи обычно искусно сделаны и изящно украшены, персонажи могут определить возможности доспехов только теми же методами, которые они применяли для выяснения свойств магического оружия.

Зелья и масла: Волшебные зелья и масла легко найти, но трудно распознать. Они находятся в небольших бутылочках, кувшинах, пузырьках и чашах и ясно излучают магию, если применено заклинание *обнаружения магии*. Однако действие каждого зелья неизвестно до тех пор, пока кто-нибудь смелый не попробует немного. Результаты могут быть самыми разными. Выпивший может обнаружить, что он может парить или летать, переносить большую жару или холод, излечивать тяжелые раны или бесстрашно встречать самые большие опасности. Он может также обнаружить, что первое же встреченное им существо легко побеждает его, или пасть мертвым от могучего яда. Это риск, на который придется пойти, чтобы познакомиться с природой зелья.

Свитки: Свитки - это удобные приспособления и предметы роскоши для заклинателей. Читая магическую формулу, написанную на свитке, жрец или волшебник может немедленно сотворить данное заклинание. Ему не требуется отучивать его, иметь под рукой материальные компоненты или производить другие действия, которые нужны для обычного заклинательства. Опытные и могучие волшебники обычно проводят свои вечера, готовя такие свитки для использования в собственных приключениях.

Некоторые свитки могут применяться всеми персонажами, обеспечивая эффективную, но временную защиту от различных опасностей - злых существ, вервольфов, могучих созданий из других пределов и т. д. Другие свитки содержат ужасные или смехотворные проклятия, приводимые в действие простым прочтением заголовка свитка. К сожалению, единственный способ узнать, что содержит свиток - это тихо просмотреть его содержимое. Для свитков, содержащих мажеские заклинания, это требует использования заклинания *волшебного чтения*. Другие свитки может прочитать любой. Это беглое прочтение не вызывает сотворения заклинания, написанного на свитке, но в результате персонаж узнаёт, что здесь написано (и, возможно, подвергается воздействию проклятия). После того, как заклинание один раз прочитано персонажем, он сможет впоследствии применить его в любой момент.

Кольца: Магические кольца используются многими классами и предоставляют широкий диапазон возможностей - от пиротехнических зрелищ до исполнения желаний. Хотя можно определить ауру магического кольца, его свойства нельзя выяснить до тех пор, пока оно не надето на палец и не произнесено командное слово. (Командное слово чаще всего вырезается на внутренней стороне кольца.) Как и многие магические предметы, некоторые кольца могут повредить вашему персонажу. Плохо еще и то, что кольца с проклятиями можно снять с пальца только с помощью заклинаний!

Волшебные палочки, посохи и жезлы: Эти предметы относятся к самым могучим магическим предметам. Волшебные палочки обычно используются волшебниками, позволяя им творить могучие заклинания взмахом руки. Посохи используются как волшебниками, так и жрецами. Посохи могут быть поистине разрушительными, превосходящими даже силу волшебной палочки. Жезлы встречаются реже всего, это принадлежность королей-чародеев и великих правителей. Жезлы приносят могущество и власть.

К счастью для вашего персонажа, малая часть таких предметов проклята или опасна в обращении. Но все такие предметы управляются командой - особым словом или фразой, которая пробуждает заключенную в них силу. Никакая палочка, посох или жезл не показывают какого-либо признака своих возможностей при простом осмотре и взятии в руки. Чтобы реализовать заключенный внутри потенциал, чаще всего требуется внимательное исследование и опыты.

Возможности волшебных палочек, посохов и жезлов не безграничны. Каждое использование ослабляет их, высвобождая один заряд. Не существует способа измерения или подсчета, сколько зарядов осталось. Персонаж узнает о том, что его палочка истощилась, только тогда, когда она больше не работает или внезапно рассыпается в бесполезную пыль.

Разнообразная магия: Предметы разнообразной магии действительно представляют из себя истинное разнообразие магических ценностей. Каждый предмет обладает какой-либо уникальной силой. Сюда относятся подковы, заставляющие вашу лошадь ехать быстрее, реактивные метлы, мешки, которые удерживают больше, чем должны бы, краски, которые вырисовывают реальные вещи, пояса, придающие огромную силу, береты, делающие вашего персонажа проворнее, книги, которые увеличивают показатели способностей, и многое-многое другое. Каждый предмет - особый, и не все можно распознать одним и тем же способом. Возможности некоторых предметов становятся очевидными ментально, когда предмет взят в руки, надет или открыт. Другие предметы требуют исследований и выяснения командного слова, необходимого, чтобы активизировать их. Все такие предметы весьма ценны и редки.

Артефакты и реликвии: Наконец, существуют артефакты и реликвии. Не думайте, что ваш персонаж обязательно когда-нибудь найдет хотя бы один из этих наиредчайших магических предметов. Даже если вашему персонажу достанется такая вещь, тщательно подумайте перед тем, как решить держать ее у себя постоянно. Артефакты - наиболее могущественные предметы в игре. В самом деле, некоторые из них сильны настолько, чтобы изменить ход истории! Все они уникальны и имеют уникальные предыстории. Вы не найдете в мире больше одной *Руки Векны*. Так как артефакты настолько уникальны, каждый из них обладает особыми и могущественными силами. Артефакты никогда не появляются случайно, они всегда располагаются Мастером.

Нахождение артефакта - это всегда результат весьма особого приключения. Ваш Мастер размещает артефакт, исходя из своих соображений. Вряд ли он действительно собирается позволить вашему персонажу сохранить его у себя. Вместо этого он приготовит какую-либо особую ситуацию, в которой этот артефакт потребует вам для какой-то особенной цели. Проблема с хранением артефактов заключается в том, что они слишком мощны. Они не только могут вывести вашего персонажа из равновесия за короткий срок, они также с течением времени могут исказить и уничтожить его. Магическая сила артефактов такова, что рано или поздно они уничтожают своего владельца. Это цена, которая платится за могущество, и цена эта немалая.

Дележ и хранение сокровищ

Когда ваша группа успешно завершает приключение, вы почти наверняка набираете некоторые ценности. Поэтому бесполезно иметь какое-нибудь предварительное соглашение о

том, как эти ценности будут разделены между различными игровыми персонажами и их оруженосцами. Это действительно ролевое решение, которое должно быть достигнуто за столом всеми игроками. Не существует правил о том, как вашим персонажам следует делить сокровища.

Однако существует несколько рекомендуемых соображений по поводу того, делать или не делать те или иные соглашения. Если вы будете помнить о них, у вас будет меньше препирательств и недоброжелательства между различными игроками и их персонажами в компании.

Проще всего с наличными деньгами. Самый прямой и простой способ разделения - на равные части для всех персонажей и полные или половинные доли для оруженосцев. Игрок может утверждать, что его вклад в общее дело был больше, чем у остальных персонажей, но ведь за долгое время вклады персонажей уравниваются. При этом у такого игрока нет истинного представления о вкладах других. Персонаж, который охранял тыл, мог помешать спрятавшимся противникам выскочить на компанию из засады - это знает только Мастер.

Другим предметом обсуждения являются чрезвычайные затраты. Некоторые группы искателей приключений создают специальный фонд, чтобы оплачивать расходы (если таковые есть) на лечение, воскрешение или восстановление товарищей. Это опять основано на принципе, что все встречаются с опасностью, и поэтому издержки нужно делить между всеми поровну. Другие группы делают скидку на разницу в уровнях персонажей (персонажи более высоких уровней, предположительно, несут больший груз приключенческих тягот и поэтому должны быть вознаграждены пропорционально). Некоторые компании выделяют особые награды тем, кто больше рисковал или спас остальных. Это дает каждому стимул к активным действиям.

Гораздо труднее разделить магические сокровища, так как они слишком редки, чтобы давать полезный предмет каждому персонажу; кроме того, не все предметы имеют одинаковую ценность и одинаковые возможности. Здесь, если вы хотите поддержать согласие в компании, вам предстоит больше опираться на ваше чувство справедливости. Так как магические предметы представляют ценность для компании только тогда, когда ими можно пользоваться, вашим первым соображением обычно должна быть передача предмета в нужные руки. Магический меч в руках волшебника далеко не так полезен, как в руках воина. Подобным образом, волшебная палочка принесет воину мало пользы, но может оказаться сильным оружием для волшебника. Поэтому правильная мысль - чтобы предметы соответствовали персонажам.

Или, например, ваша компания может определить цену, за которую предмет можно было бы продать, и передать его персонажу, который согласен заплатить оставшейся компании эту сумму. Если два или больше персонажей готовы заплатить, заинтересованные игроки могут кинуть кубик, чтобы установить, кому достанется предмет. Или в случае предметов, которые разные персонажи могут использовать одинаково эффективно (например, *лечащее зелье*, пригодное для всех), персонажи могут поторговаться между собой или кинуть кубик для окончательного выбора. Персонаж может отказаться от заявки на один магический предмет в обмен на другой. Персонаж, уже получивший магический предмет, может быть не допущен к следующему распределению, если предметов мало. Если не достигается никаких других соглашений, персонажи могут кинуть кубики и присваивать в дальнейшем себе магические предметы в установленном таким образом порядке. Это справедливый метод (так как нельзя качать права перед случайным выбором), но он может привести к дисбалансу. Один или два персонажа в ходе нескольких приключений могут увешаться основной массой магических предметов. В этом случае им стоит быть достаточно мудрыми, чтобы добровольно отказаться от участия в следующем процессе распределения.

Существуют вопросы тактики, которые следует рассмотреть при распределении сокровищ. Просто неразумно, чтобы один или два персонажа несли основную массу магических предметов компании. Настоящие приключенцы равномерно распределяют ценности по группе. (Это справедливо также для исследователей и особых подразделений в реальном мире.) Таким образом, если один персонаж сорвется с обрыва и навсегда пропадет, или будет похищен невидимкой, компания не потеряет все, что имеет. Чтобы проиллюстрировать это соображение, предположим, что вы скорее решите, чтобы лечащие зелья носили при себе воины, воры и маги, а не священник, так как у него есть заклинания *лечения*. Если бы у него были и заклинания, и лечащие зелья, и он бы исчез в тумане, ваша компания потеряла бы все свои возможности для лечения. Если зелья распределены среди членов группы, вы в худшем случае потеряете либо зелья, либо заклинания, но не все вместе (если только не случится несчастья, при котором этого никак не избежать). В конце концов вы поймете, что не стоит быть слишком жадным.

Если ваши персонажи скопили заметное количество сокровищ, вам придется искать какое-нибудь место для их хранения. Если ваш Мастер проводит действительно средневековый модуль, игровые персонажи никак не станут искать банк, как это делается сегодня. Вместо этого персонажам придется находить другие способы сохранить свои деньги в безопасности. Сундуки с крепкими замками хороши для начала, но существуют и лучшие способы. Один из вариантов - сделать сокровище настолько маленьким, чтобы его можно было постоянно носить с собой. (Разумеется, одно хорошее ограбление - и вы разорены; также представляет сложность оплата за

выпивку самоцветом стоимостью в 1000 золотых). Второй вариант - отдать ваши деньги кому-нибудь, кому, как вы думаете, вы можете доверять. Все мы знаем, чем мы рискуем при этом. Ваш персонаж может пожертвовать все свое состояние местному графу или храму и затем надеяться на поддержку в будущем. Это совсем не так глупо, как кажется. Если объект вашей щедрости будет нарушать ваше соглашение, вы больше никогда не дадите ему денег, и, вероятнее всего, никто другой тоже не даст. А если никто не будет давать ему денег, где он возьмет средств для поддержания своего образа жизни? Нет, такое лицо должно действительно стараться чтить свои обязательства. Разумеется, он может делать для вас не так много, как вы бы хотели. Лучшим решением является то, которое реализовывалось на протяжении истории - приобретение движимого и недвижимого имущества. Землю, домашний скот и сырье труднее украсть и труднее потерять. Если вам нужно держать при себе большое состояние, лучше всего перевести его в какую-нибудь такую форму, в которой его было бы легко переносить и маловероятно украсть.

Глава 11: СТОЛКНОВЕНИЯ (*ENCOUNTERS*)

Всякий раз, когда игровой персонаж встречается с неигровым, сражается с монстром или даже обнаруживает таинственный фонтан посреди леса, он участвует в так называемом столкновении. Столкновение - это любая заметная вещь, которую персонаж встречает, видит или с которой общается в процессе игры. Когда игровой персонаж встречает в глубине леса фонтан, светящийся голубым светом, его необычность заставляет персонажа реагировать, а игрока - думать. Откуда он здесь? Есть ли у него какое-нибудь предназначение? Он полезен или опасен? Немногие персонажи пройдут мимо него как мимо всего лишь очередного светящегося фонтана в лесу.

Столкновения принципиально важны в AD&D, так как без них с игровым персонажем ничего произойти не может. Приключение без столкновений похоже на сидение целый день в помещении, где не с кем поговорить и практически не на что посмотреть. Разумеется, это не было бы очень увлекательно. А кто захочет играть в неувлекательную ролевую игру? Столкновения обеспечивают опасность, риск, загадки, информацию, интриги, неопределенность, юмор и многое другое.

Чтобы столкновение было увлекательным, в нем должен присутствовать элемент опасности. Большая часть опасности происходит от того, что игровые персонажи не знают, как встреченные ими существа будут реагировать на них. Ваш Мастер не собирается говорить: "Вы видите группу крестьян, и они настроены дружелюбно". (Если он так скажет, вам следует насторожиться.) Вместо этого он скажет что-то вроде: "Когда вы проезжаете изгиб дороги, вы видите медленно движущуюся телегу, запряженную волом. Телегой управляет юноша в простой одежде. За бортами видна женщина и несколько грязных детей. Когда юноша замечает вас, он кивает головой, улыбается, и говорит: "Привет, путники! Какие новости в Колчеграде-на-Холме?" Вы, может быть, догадаетесь, что это крестьяне и выглядят они дружелюбно, но не Мастер выйдет и скажет вам об этом. Нельзя быть твердо уверенным ни в чем, на что вы натываетесь. Это может оказаться чем угодно!

Когда ваш персонаж занимается своими приключениями, Мастер, скорее всего, приготовит столкновения двух общих видов. Первые из них - это *особые* (запланированные) *столкновения*. Существуют встречи, события или предметы, которые Мастер решает поместить в приключение, чтобы выстроить нить сюжета.

Например, прокрадываясь по крепости буки, ваш персонаж обнаруживает грязную камеру, наполненную людьми и эльфами. Ваш Мастер поместил их там, чтобы ваш персонаж их спас. Конечно, он также может обмануться, и узники на самом деле могут оказаться злыми превращенцами (существами, способными менять свой облик по желанию).

Позже, находясь в коридоре, ваша группа наткнется на бучий патруль. Это второй тип столкновения - *случайное столкновение*, также называемое *блуждающим столкновением*. В этом случае Мастер кидает кубики, чтобы определить, столкнулись ли вы с чем-то, и, иногда, что это что-то из себя представляет.

Особые столкновения обычно предоставляют большую свободу выбора - Мастер может ждать, что вы узнаете какую-нибудь важную информацию или выиграете особенно напряженную битву. Особые столкновения обычно приносят больше сокровищ и больше магических предметов. Мастер может поместить здесь же каких-нибудь существ, охраняющих оружейный склад или мешающих персонажам достичь тронного зала.

Случайные столкновения обычно предусматривают три возможности - убежать, подраться или игнорировать. Иногда в случайных столкновениях персонажи могут беседовать с существами и узнавать ценную информацию, но не часто. В случайных столкновениях также добывается очень мало или вовсе никаких сокровищ. Патрули и городские стражники не носят с собой при обходах

больших ценностей, а если таковые есть, оставляют их у себя в казармах. Случайные столкновения чаще всего предназначены для того, чтобы ослабить игровых персонажей, поднять неожиданную тревогу, поторопить их или просто усложнить им жизнь.

Иногда столкновения происходят не с людьми или монстрами, а с вещами. Фонтан в лесу - это столкновение, но персонажи не могут сражаться или говорить с ним (может быть, не могут). Тогда что им остается делать? В таких случаях столкновение больше представляет из себя загадку. Персонажам нужно будет разобраться, откуда здесь фонтан, что он может делать и важен ли он для приключения. Он может оказаться отвлекающим моментом, размещенным здесь специально для того, чтобы смутить персонажей и игроков. Он может быть частью будущего приключения - позднее ваши персонажи могут узнать, что светящийся фонтан, который они видели, важен для их следующей миссии. Он может быть смертельной ловушкой. Чтобы разобраться, вам придется каким-то образом взаимодействовать с предметом. Вы можете бросать камни сквозь струю, пытаться пить светящуюся воду, проходить сквозь нее или применять заклинания, чтобы узнать больше. Производя эти действия, вы можете получить больше информации от вашего Мастера. Разумеется, ответ может вам не понравиться! ("Ты пил это? Бедный ты, несчастный! Вай-вай-вай!")

Ошарашивание (*Surprise*)

Иногда столкновение, как случайное, так и подготовленное Мастером, застает одну или обе участвующие в нем группы совершенно врасплох. Это называется *ошарашиванием* и определяется броском 1d10 для каждой стороны (или только для одной стороны, если Мастер решит, что по каким-то соображениям одна из сторон не может быть ошарашена). Если выкинуто 1, 2 или 3, эта группа персонажей ошарашена (что за этим следует, см. в разделе "Результаты ошарашивания"). Обычно ошарашивание не происходит каждый раз. Существует много простых и разумных способов, с помощью которых его можно предотвратить. Наиболее очевидным из них представляется тот, благодаря которому персонажи до сближения с противоположной стороной видят, что находятся перед столкновением.

Например, персонажи могут заметить пыль от отряда всадников у них на пути, или обратить внимание на факелы группы крестьян, пробирающихся через лес, или расслышать хрюкающий лай боевого отряда гноллей, приближающихся из-за деревьев. В таких случаях персонажи никаким образом не ошарашатся при столкновении. Но если в тот момент, когда один из членов компании внимательно следит за приближающимися всадниками, на него прыгает леопард, или если отряд гоблинов внезапно выскакивает из темноты, тогда игрокам придется кидать кубики, чтобы определить, будут ли персонажи ошарашены. Они не были подготовлены к таким неприятностям и поэтому могут быть застигнуты врасплох.

Мастер решает, когда следует кидать проверку ошарашивания. Он может потребовать, чтобы для всей компании был сделан один бросок, чтобы каждый персонаж совершал бросок отдельно, или чтобы кубик кидался для отдельных персонажей. Это целиком зависит от ситуации.

Например, вся компания целиком внимательно следит за приближающимся отрядом всадников. Вдруг сверху, с ветвей дерева, спрыгивает леопард. Мастер знает, что никто в группе не обращал особого внимания на верхушки деревьев, поэтому он просит одного из членов компании кинуть проверку ошарашивания для всей группы. Выкидывается 2, персонажи ошарашены, у леопарда есть свободный раунд для атаки, и возникает массовое замешательство, когда когтистое и зубастое существо приземляется посреди компании! Если бы два персонажа занимались общим наблюдением, Мастер мог бы попросить их кинуть проверку ошарашивания вместо целой группы. Если бы оба ошарашились, то и вся группа не была бы готова к нападению леопарда. В противном случае один или оба стража могли бы заметить существо до того, как оно набросится. С опытом игровые персонажи осознают ценность того, чтобы все время кто-нибудь стоял на страже.

Бросок ошарашивания также может модифицироваться в соответствии с Ловкостью, расой, классом, разумом и ситуацией. У Мастера есть список модификаторов, которые применяются в конкретных ситуациях. Модификаторы могут влиять как на вероятность того, что ваш персонаж будет ошарашен, так и на его шансы ошарашить других. Положительный модификатор вашего броска уменьшает вероятность того, что вы будете ошарашены; отрицательный модификатор увеличивает эту вероятность. Подобным образом, отрицательный модификатор к броску ошарашивания противника идет вам на пользу, а положительный дает преимущества ему. Персонажей с высоким показателем Ловкости практически невозможно ошарашить, их можно застать врасплох только в необычных ситуациях.

Важно помнить о том, что ошарашивание и засада - это две разные вещи. Ошарашивание работает так, как описано выше. Засада подготавливается одной группой для того, чтобы совершить неожиданное нападение на другую, и срабатывает только в том случае, если Мастер решает, что другая группа не может заметить засаду. Правильно устроенная засада дает нападающим возможность применять заклинания и атаковать до того, как другая сторона

отреагирует. Если засада удастся, нападающая группа проводит свою первую атаку, а в следующем раунде другая группа должна кинуть проверку ошарашивания, так что у нападающих может оказаться два раунда атак до того, как противник сможет ответить.

Результаты ошарашивания

Ошарашенные персонажи и монстры претерпевают одинаковые неудобства. Они захвачены врасплох и поэтому не могут быстро реагировать. У ошарашившей группы есть целый раунд для ближних и дальних атак или применения магических предметов. Они не могут пользоваться ошарашиванием для того, чтобы творить заклинания.

Следопыт с неошарашенной стороны может выстрелить из своего большого лука дважды (две атаки в раунд) до того, как его противники могут надеяться реагировать. Воин, способный проводить две атаки в раунд, может попытаться совершить обе до того, как будет брошена какая-нибудь инициатива. Волшебник может выпустить молнию со своей *палочки молний* до того, как противник узнает о его присутствии. Разумеется, все, что справедливо для игровых персонажей, справедливо и для монстров, поэтому леопард из предыдущего примера сможет ударить и укусить до того, как персонажи поймут, что происходит.

Вторым результатом ошарашивания является то, что ошарашенные персонажи на это время теряют все модификаторы Класса защиты за высокую Ловкость. Ошарашенные персонажи ошеломлены нападением. Вместо того, чтобы уклоняться и уворачиваться, они просто тупо стоят (возможно, с удивленным выражением на лицах). Так как они не овладели ситуацией, они не могут предотвратить опасностей и неприятностей должным образом.

Ошарашивание также применимо для того, чтобы избежать столкновения. Неошарашенные персонажи могут попытаться убежать от ошарашенной группы до того, как она отреагирует. Разумеется, это не всегда ведет к успеху, так как эффективность побега в большой степени зависит от скорости передвижения различных существ.

Если обеим группам удалось ошарашить друг друга, эффекты ошарашивания взаимно гасятся. Например, Раф забегает за угол прямо на нескольких прогуливающих стражников. Ошарашенный, он внезапно останавливается и спешно думает, куда бы еще побежать. Стражники, в свою очередь, тупо смотрят, пытаясь сообразить, почему этот карлик только что выбежал из-за угла. Ошарашивание кончается. Раф выбирает другую аллею, а стражники решают, что, раз он бежит, он, скорее всего, преступник. Кидается инициатива, чтобы определить, кто будет действовать первым.

Дистанция столкновения

Если ваш персонаж или компания попали в столкновение и определено, ошарашен кто-нибудь или нет, Мастер укажет вам дистанцию столкновения - расстояние, отделяющее вас от противоположной группы. На дистанцию столкновения оказывают влияние многие факторы. К ним относятся открытость местности, погодные условия, наличие или отсутствие ошарашивания, время суток - и это далеко не все. Хотя до тех пор, пока Мастер не скажет, вы не знаете точной дистанции, темнота или тесная местность (леса, городские улицы или узкие подземелья) обычно приводят к более коротким дистанциям столкновения, а открытые пространства (пустыни, равнины или болота), хорошее освещение или предварительное ожидание приводят к более длинным дистанциям (см. Главу 13: "Видимость и освещение").

Результаты столкновений

Когда начинается столкновение, не существует жесткой последовательности того, что будет происходить далее. Это целиком зависит от того, с чем конкретно ваши персонажи столкнулись и что они решают делать. Однако существует несколько стандартных результатов столкновений.

Уклонение: Иногда все, чего хочет ваш персонаж - это уклониться, избежать или как-нибудь иначе отстраниться от того, с чем он встретился. Обычно это происходит, когда вы понимаете серьезное превосходство противника. Может быть, возвращаясь с приключения с большими потерями, ваша группа замечает красного дракона, парящего в вышине. Вы знаете, что он легко может сжечь вашу компанию, если захочет. Скорее, чем идти на такой риск, привлекая его внимание, ваша группа будет укрываться, ожидая, пока он пролетит. Или, взбираясь на гребень горы, вы видите армию Фразнарга Нечестивого, известного воителя. Их - 5000, а вас - шестеро. Отступление представляется максимально возможным проявлением доблести, так что вы разворачиваете своих коней и уезжаете.

Иногда вы решаете избежать столкновения просто потому, что оно отнимет слишком много времени. Скача со срочным сообщением к своему господину, ваш персонаж встречает группу

странствующих пилигримов. Не обращая на них внимания, он пришпоривает свою лошадь и скачет мимо.

Уклониться или избежать столкновения не всегда удастся. Некоторые монстры начинают преследовать, некоторые - нет. В вышеприведенном примере Фразнарг Нечестивый (будучи благоразумным командиром) высылает конный патруль, чтобы догнать персонажей и привести к нему для допроса. С другой стороны, пилигримы издают несколько проклятий, когда ваша несущаяся лошадь обливает их грязью, и продолжают свой путь. Насколько удачно у вашего персонажа получится ретироваться, зависит от скоростей передвижения, типа преследователей, вида местности и просто некоторой удачливости. Иногда удача приходит к вашему персонажу тогда, когда он по всем признакам должен быть пойман. В других случаях он всего лишь удерживает свои позиции.

Разговор: Ваш персонаж не бежит от столкновений все время, а нападение на все, что встречается на пути, рано или поздно приведет к некоторым проблемам. Иногда лучшим действием является разговор, будь то небрежная беседа, напряженные переговоры, дружелюбный обмен новостями или страшные угрозы. В самом деле, разговоры иногда полезнее, чем драка. Чтобы разрешить проблемы, которые Мастер ставит перед вашим персонажем, вам необходима информация. Задавание нужных вопросов, развитие контактов или удачно вставленное слово - все это полезно для применения в столкновениях. Не все, с чем вы встречаетесь, будь то человек или что-нибудь другое, жаждет убить вашего персонажа. Помощь часто приходит крайне неожиданным образом. Поэтому разговорам с различными существами зачастую следует уделять время.

Сражение: Конечно, иногда возникают ситуации, когда вы не хотите или не можете убежать. (Все время бегать недостойно героя.) И возникают ситуации, когда вы понимаете, что разговоры - не лучший выход. Рано или поздно вашему персонажу придется драться. Настоящее искусство приключенчества заключается в том, чтобы знать, когда нужно сражаться, а когда разговаривать или убежать. Если вы нападаете на каждое существо, которое вам встречается, это приведет к тому, что никто не захочет встречаться с вашим персонажем. Ваш персонаж также будет убивать или преследовать тех, кто, возможно, может помочь ему. В конце концов, рано или поздно это утомит вашего Мастера, и он найдет на вашего персонажа невероятно могучую стаю монстров. Учитывая тот факт, что вы убиваете все в поле своего зрения, он имеет на это право.

Поэтому важно всегда понимать, кого вы атакуете и зачем. Как и у современной полиции, задача заключается в том, чтобы определить, кто враги, а кто друзья. За ошибки вам придется платить. Вы можете убить неигрового персонажа, который мог оказать вам жизненно важную помощь, или непредумышленно разозлить барона, гораздо более могущественного, чем вы. Неигровые персонажи будут неохотно вступать в отношения с вашим персонажем, и закон станет находить все меньше и меньше причин, чтобы защищать его. Лучше всего рассматривать сражение как последний выход.

Ожидание: Иногда, когда вы сталкиваетесь с другой группой, вы не знаете, что вам следует делать. Вы не хотите атаковать ее, если ее члены настроены дружелюбно, но и не хотите говорить что-либо, чтобы не провоцировать их. Все, что вы можете делать - это ждать и наблюдать за их реакцией. Ожидание - это весьма благоразумное решение. Однако существует риск того, что, выжидая, вы потеряете преимущество, если другая сторона внезапно решит атаковать. Ожидание реакции для того, чтобы вы решили, что делать, приводит к ухудшению броска инициативы для вашей группы на +1, если другая сторона нападает.

Разумеется, в каждом конкретном столкновении перед вашим персонажем может открыться множество других возможностей. Единственным пределом этим возможностям является ваше воображение (и чувство юмора). Может сработать нападение с разбегу на отряд орков, чтобы пробиться через их строй, и последующее бегство. Крикнув им, искусно блефуя, о том, что за вами следует целая армия, их можно запугать. Разумное применение заклинаний может привести к окончанию столкновения внезапным и неожиданным образом. Смысл в том, что это ролевая игра, где варианты развития событий различаются настолько, насколько вы хотите.

Глава 12: НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Игровые персонажи не могут сражаться, выживать, делать дела, проводить интриги и подковерные махинации без взаимодействия с неигровыми персонажами. В самом деле, стержнем AD&D является взаимодействие между игровыми и неигровыми персонажами. Отношение игровых персонажей к неигровым определяет стиль игры, которого придерживается группа. Хотя возможны многие варианты, игроки быстро обнаруживают, что уважение и доброжелательное отношение к неигровым персонажам - путь, в большинстве случаев приводящий к успеху.

Неигровой персонаж - это любая личность, существо или монстр, контролируемый Мастером. Большинство неигровых персонажей - это либо физические лица (принадлежащие к разумным расам, которые обитают в данном мире), либо монстры (разумные и неразумные существа, которые обычно не встречаются в городах и деревнях). Термин "монстр" - это просто обозначение, введенное для удобства. Это не означает, что существо обязательно является опасным или враждебным. Подобным образом, неигровые персонажи, являющиеся человекоподобными существами, не все одинаково полезны и склонны к сотрудничеству. Как и во всем остальном, диапазон возможных отношений со стороны неигровых персонажей к игровым крайне широк.

Во время своих приключений игровые персонажи больше всего будут общаться с тремя группами неигровых персонажей: наемниками, последователями и оруженосцами. Их содействие помогает игровым персонажам побеждать ужасных монстров и совершать славные подвиги. Как следует из их названий, этих неигровых персонажей можно разными способами убедить присоединиться к игровым персонажам в их приключениях. Наиболее распространенными методами убеждения являются деньги и авторитет.

Наемники (*Hirelings*)

Наемники - это наиболее часто используемые неигровые персонажи. Наемник - это тот, кто работает за деньги. Большинство наемников владеют простыми и обычными навыками и умениями, но некоторые являются мастерами ремесла или искусства, а немногие - знатоки приключенческих умений. К типичным наемникам относятся следующие:

Архитектор
Вор
Изготовитель доспехов
Кузнец
Лучник
Менестрель
Моряк
Мудрец
Наемный убийца
Оружейник
Пекарь
Пехотинец
Посыльный
Чернорабочий
Шпион
Ювелир

Наемники всегда привлекаются для определенного вида работы или для выполнения определенной задачи. Например, наемный солдат заключает контракт на службу в течение одного сезона. Вора можно нанять, чтобы украсть конкретный предмет. Работа мудреца заключается в ответе на единственный вопрос. Кузнец может поступить на службу на несколько лет. Моряк работает в течение одного плавания. Весьма часто подобные контракты можно обновлять без особой сложности, но единственное, что удерживает наемника на службе у игрока - это регулярная оплата и хорошее обращение. Наемники не служат игровому персонажу из чистого уважения.

Поэтому существуют некоторые вещи, которых наемники не станут делать. Большинство наемников не будет по-глупому рисковать своей жизнью. Существуют солдаты, желающие испытать удачу на поле боя, но даже эти отважные (или неразумные) воины не станут добровольно взваливать на себя все ужасы приключенческой жизни. Они охотно штурмуют крепостные стены, охраняют караваны, собирают налоги и атакуют войско противника, но зачастую отказываются сопровождать игрового персонажа в приключениях. Даже наемник, который обычно совершает рискованные действия (например, вор или убийца), как правило, отказывается присоединяться к компании игровых персонажей. Эти наемники - одиночки. Они берутся за свою работу и выполняют ее своим способом, без постороннего вмешательства.

Наемники преданны не более, чем это заложено в человеческой натуре. По большей части, если им хорошо платить и с ними хорошо обращаться, если они имеют возможность реализовать свои амбиции, работая на харизматического лидера, на них можно положиться в том, что свою работу они будут делать добросовестно. Но плохая оплата, несправедливость, дискриминация, угрозы, оскорбления и унижения со стороны нанимателей делают наемников менее чем надежными. Предусмотрительный хозяин заботится об удобстве и моральном духе своих подчиненных прежде, чем о собственных делах. Общаясь с персонажами, имеющими

сомнительную репутацию (нанятыми для каких-нибудь темных дел), игровой персонаж даже подвергает себя некоторому риску, особенно учитывая специфические представления таких личностей о морали.

Независимо от персоналий, наемникам обычно нужно кидать проверку боевого духа (объясняется в "Руководстве Мастера"), когда они сталкиваются с особо опасной ситуацией, или когда им предлагается взятка или какое-нибудь другое искушение.

Найти наемников несложно. Людям нужна работа. Это всего лишь дело рекламы. В обычных условиях претенденты откликаются на предложения. Сложности возникают только тогда, когда кто-нибудь пытается нанять большое количество работников с необычными специальностями (например, шпионов). Что конкретно вашему персонажу придется делать в такой ситуации, целиком зависит от мастерского модуля. Вашему персонажу может понадобиться шнырять по грязным портовым кабакам, полагаться на сомнительных посредников или оплатить визит в гильдию воров (если таковая есть). Всего лишь отыскание одного из таких персонажей само по себе может стать небольшим приключением.

Плата за услуги наемников разнится от нескольких золотых монет в месяц до тысяч золотых за одно особенно опасное задание. Умение и опыт наемника в большой степени влияет на его жалование. Ученый мудрец, занимающийся исследованиями некоторой тайной области знаний, может потребовать изрядную сумму денег. На цены также могут повлиять игровые условия - окружающая обстановка, последние события в мире и репутация игровых персонажей (если она есть). Многие наемники берутся за такую службу, которую считают справедливой. Хотя некоторые не станут брать излишних денег, большинство наемников будет стремиться к максимально возможной выручке. Информация о ценах на услуги наемников есть у вашего Мастера, так как именно он модифицирует их в соответствии со своим модулем.

Последователи (*Followers*)

Более благонадежными, чем те, кто работает исключительно за деньги, являются те персонажи, которые, хотя и рассчитывают на оплату, изначально привлекаются на службу благодаря славе игрового персонажа. Это *последователи*, обычно представляющие собой военное подразделение того или иного типа. Последователи служат только тем, кто завоевал заметное могущество и славу, поэтому для привлечения последователей необходимо построить крепость.

У последователей те же нужды и требования, что и у наемников. Большинство из них хочет хорошего жалования и доброго обращения. Они также не станут сопровождать игровых персонажей в их приключениях. Однако у них есть несколько преимуществ перед наемниками. Последователи не служат в течение ограниченного времени или для выполнения определенной услуги. Они остаются с игровым персонажем до тех пор, пока удовлетворяются их нужды. Они более преданны, чем средний наемник, и считаются элитными подразделениями. В отличие от большинства наемников, последователи могут подниматься с уровня на уровень (хотя это происходит очень медленно, так как они действуют только как солдаты). Все последователи в подразделении переходят на следующий уровень одновременно. Наконец, игровому персонажу не надо разыскивать последователей - они сами приходят к нему, ища себе место в его прославленной крепости.

Последователи появляются только однажды. Не появляется заместителей, чтобы заполнить ряды вместо павших солдат. (Многочисленные потери последователей в битве только придают персонажу нехорошую репутацию, и остальные остерегаются вступать под его знамена.) Игровые персонажи должны заботиться о своих последователях, возможно, обращаясь с ними, как с элитной охраной.

Некоторые персонажи привлекают уникальных последователей, таких, как животные или магические существа. Хотя они и называются последователями, в том, что касается преданности и того, что они станут, а чего не станут делать, они более близки к оруженосцам. Однако их количество не входит в предельное количество оруженосцев персонажа, так как формально они - последователи.

Оруженосцы (*Henchmen*)

Оруженосцы являются тем, чем наемники не являются. Это искатели приключений, которые служат из-за преданности. Они готовы рисковать своей жизнью за тех, кого уважают. Их весьма трудно найти.

Оруженосцы - это сильные союзники игрового персонажа. В отличие от наемников, у них есть стремление и возможность стать настоящими искателями приключений. Хотя они и рассчитывают на свою долю вознаграждения, они обычно присоединяются к игровому персонажу

не из-за денег. Они привлекаются благодаря славе и другим качествам игрового персонажа. Поэтому не следует ожидать, что оруженосцы стянутся под знамена начинающего искателя приключений. Он может приобрести себе одного или двух спутников, но остальные придут, когда он завоеует большую известность, повстречает больше людей и подтвердит мнение о себе как о верном друге и союзнике этим неигровым персонажам.

Оруженосцы могут придти любым способом. Чаще всего изначально это просто наемники или последователи, которые, отличившись действиями, привлекли к себе особое внимание игрового персонажа. Некоторые из них могут быть наемниками более высокого уровня, более искусными, развившими за долгую службу более неформальные отношения с персонажем. Другие могут быть последователями, которые дали персонажу разумный совет.

Оруженосец всегда бывает более низкого уровня, чем игровой персонаж. Если оруженосец сравнится с персонажем или превзойдет его по уровню, он навсегда уходит, чтобы самому попытаться счастья в жизни. В некоторых отношениях игровой персонаж является учителем, а оруженосец - его учеником. Если ученик научился всему тому, что знает учитель, для него приходит время отправляться в самостоятельный путь.

Оруженосцы - это нечто большее, чем просто верные последователи; они - друзья и союзники. Разумеется, они ожидают, что с ними будут обходиться, как с таковыми. Они не присоединятся к тому, кто не доверяет им или жестоко с ними обращается. Оскорбления или попытки извлечь выгоду из дружбы обычно быстро приводят к прекращению отношений. Так же, как игроки относятся к собственным друзьям, их игровые персонажи должны быть внимательными к нуждам и чувствам своих оруженосцев. К тому же оруженосцы привязываются к одному игровому персонажу, а не к группе персонажей. Поэтому только в крайнем случае оруженосец станет выполнять приказы других игровых персонажей. Если его друг (игровой персонаж) погибнет, он возьмется продолжать его дело. Он не покинет его и не пойдет дальше с другим игровым персонажем, если только это не единственный способ помочь его другу.

Показатель Обаяния игрового персонажа определяет максимальное количество оруженосцев, которых он может привлечь. Это предел в течение всей жизни, а не на данном отрезке времени. В мире, где погибших можно вернуть к жизни, ожидается, что персонаж будет прилагать усилия для того, чтобы воскресить своих друзей - как игровых персонажей, так и оруженосцев. Например, у полуэльфа Руперта было семь оруженосцев, и все по разным причинам погибли. Показатель Обаяния Руперта равен 15, поэтому по смерти последнего из оруженосцев никто больше не присоединится к нему. (Очевидно, распространится весть о том, что друзья Руперта плохо кончают, и у него даже не хватает совести, чтобы вернуть их к жизни! Даже если бы он пытался воскресить своих оруженосцев, и ему бы это не удавалось, на Руперта все равно стали бы смотреть как на персонажа, приносящего несчастье своим товарищам.)

Привлечение оруженосца - это весьма сложная задача. Нельзя сколь-либо успешно разыскивать друзей по объявлению. Они возникают другим образом. Оруженосца можно приобрести, внушив доверие искусному наемнику. Героические поступки (спасение жизни неигрового персонажа) могут привести к крепкой и надежной дружбе. К таким отношениям, конечно, может привести любовь. Игрок и Мастер должны доверять собственному чувству справедливости, чтобы определить, станет ли игровой персонаж оруженосцем. Не существует единственного прямого пути, по которому неигровой персонаж должен пройти от наемника к оруженосцу. Скорее это незаметный переход из одного статуса в другой.

Когда неигровой персонаж становится оруженосцем, игрок приобретает большую степень контроля над ним. Ему следует отвечать за записи об этом персонаже. Это почти то же самое, хотя и не полностью, что приобретение одним и тем же игроком еще одного персонажа. Если Мастер позволит, игроку может быть предоставлена информация о способностях оруженосца, хотя Мастер может и не захотеть выдавать такую информацию. Игрок имеет право принимать почти все решения за неигровых персонажей, но Мастер может не принять любое действие, которое он посчитает не соответствующим персонажу.

Существуют определенные действия, которых оруженосцы не станут делать. Они не отдают и не одалживают магических предметов. Они не дают другим свободного доступа к своим книгам заклинаний. Они не выносят сотворения над ними заклинаний, ставящих под вопрос их преданность (*обнаружение лжи* или *определение ориентации*). Они не принимают меньше того, что им причитается. Но в целом, за исключением этих ограничений, оруженосцы делают все, что от них требуется. Мастер в любой момент может руководить действиями оруженосца, так как это все-таки неигровой персонаж.

Если игровой персонаж не уделяет должного внимания желаниям и нуждам своих оруженосцев или обижает и унижает их, ему следует ожидать худшего. Это семя, из которого произрастают мятежи и бунты. Если грубый игровой персонаж падет от руки своего же некогда верного оруженосца, он может винить в этом только себя.

С другой стороны, не все оруженосцы - образцы верности. Игровому персонажу всегда следует опасаться того, что оруженосцы иногда не таковы, какими кажутся. Они могут быть наняты

кем-то, чтобы добраться до персонажа. На протяжении истории многие коварные и хитрые негодяи выдавали себя за верных соратников, ожидая возможности прикончить своего товарища или шпиона за ним.

Обязательства игровых персонажей

Когда игровой персонаж принимает на службу наемника, последователя или оруженосца, он связывает себя определенными обязательствами и условиями, которые типичны для подобных соглашений. Некоторые из них очевидны и обговариваются между игровым и неигровым персонажем предварительно. Обычно оплата и сроки работы устанавливаются до того, как достигаются какие-либо соглашения. Для наемников и последователей определяется установленная денежная сумма в день, неделю или месяц, либо плата за особое задание. Оруженосцы, как правило, получают часть (половину обычной доли) всех сокровищ и магических предметов, найденных в процессе приключения. Однако ожидается, что, скорее всего, игровой персонаж будет выделять им несколько большую сумму из собственных фондов.

Остальные обязательства персонажа варьируются. Некоторые из них всегда необходимо учитывать, а другие не оказывают влияния на ход игры. Ожидается, что игровой персонаж обеспечивает питание и бытовые условия (если у неигрового персонажа нет дома поблизости). Это наиболее распространенное обязательство. Однако для тех, кто вовлечен в более опасные предприятия, должны быть предусмотрены дополнительные капиталовложения. Так как лошади стоят дорого, игровые персонажи должны быть готовы возместить стоимость лошадей, павших в битве или в путешествии. Неразумно ожидать, что наемный солдат купит новую лошадь на свои скудные сбережения. Подобным образом игровой персонаж должен возмещать другие предметы боевого характера - оружие и доспехи. Ожидается, что все солдаты, нанимаемые в первый раз, обеспечивают собственное снаряжение, но игровому персонажу придется возмещать все потери. Разумеется, предполагается, что игровые персонажи оплачивают стоимость особого транспорта - обеспечивают проезд по морю или организуют повозки для багажа. В самом печальном случае игровым персонажам потребуется оплатить надлежащее (хотя вряд ли роскошное) погребение.

Одно из более необычных обязательств игрового персонажа - выкупать своих людей. Это особенно актуально для неигровых персонажей, потерянных в результате приключений. Больше количество солдат, потерянных в битве, не убито, а взято в плен. Обычной практикой Средневековья было официально выкупать таких пленников по установленным ценам. Обычный солдат не дворянского происхождения может стоить 2 зм, низший жрец - 80 зм, рыцарский оруженосец - 200 зм, королевский гвардеец - 500 зм. Эти деньги платит хозяин пленника. Предполагается, что игровой персонаж (как лорд или командир) будет делать то же самое. Разумеется, игровой персонаж может передать большую часть этой стоимости своим собственным подданным и родственникам пленных. Таким образом, люди могут долгое время томиться в руках врага, пока выкуп за них не будет заплачен. Кроме того, если игровой персонаж выкупает наемника, последователя или оруженосца, у него есть все причины рассчитывать на верную службу этого персонажа в дальнейшем. В конце концов, он продемонстрировал свою готовность спасать неигровых персонажей от лишений и смерти.

В игровом мире предполагается, что персонаж оплачивает стоимость заклинаний, сотворенных на пользу его людям. Он может попросить, чтобы его людей благословили перед битвой или вылечили после нее. Ему не следует жаловаться на дороговизну, так как все эти заклинания также имеют большое тактическое значение. Заклинание *благословения* увеличивает успех армии на поле сражения. Волшебное лечение быстрее поднимет армию на ноги. Все это может сделать игрового персонажа победоносным, а также популярным среди нанятых им людей.

Наконец, ожидается, что игровой персонаж будет предпринимать усилия для воскрешения или восстановления убитых оруженосцев. Обычно наемники и последователи не могут на это рассчитывать (хотя в крайних случаях оживляют и их). Усилия должны быть честными и истинными. Игровому персонажу не следует обманывать себя, считая, что никто не заметит, что он предпринял далеко не все возможное. Игровой персонаж, возвращающийся из приключения без своего оруженосца, становится окруженным облаком подозрения, несмотря на его самые горячие протесты. Игровой персонаж должен тщательно заботиться о том, чтобы поддерживать свою репутацию как хорошего и честного нанимателя.

Глава 13: ВИДИМОСТЬ И ОСВЕЩЕНИЕ

Перед тем, как персонаж сможет сделать что-то в подземелье или на поверхности, он должен быть в состоянии видеть, что он делает. Если персонаж не видит цель, его шансы на пробой очень малы. Если он не может видеть, он не сумеет прочитать свиток или большой знак “Не подходить” на стене. В AD&D персонажи могут видеть, как обычно, на небольшие расстояния, а также на дальние дистанции с помощью сказочных средств, не подчиняющихся логике.

Дальность зрения

Первое ограничение на зрение - это то, как далеко может находиться предмет, чтобы персонаж смог его разглядеть. На это сильно влияют размеры предмета и погодные условия. Горы можно разглядеть с большого расстояния, от 60 до 100 миль (100-160 км) или больше, но, разумеется, никаких деталей рассмотреть нельзя. На уровне земли горизонт обычно начинается на расстоянии от 5 до 12 миль (8-20 км), но персонаж обычно не может разглядеть отдельный предмет на таком расстоянии. Предел видимости и распознавания объектов размером с человека гораздо меньше этой величины.

При оптимальных обстоятельствах максимальное расстояние, на котором можно разглядеть предмет размером с человека, составляет около 1500 ярдов (1,5 км), если объект движется. Если он не движется, его обычно нельзя разглядеть на таком расстоянии. Даже если он движется, все, что можно разглядеть - это некий перемещающийся объект. Персонаж не может сказать, что это такое или что оно делает.

На расстоянии 1000 ярдов (1 км) можно распознать как движущиеся, так и неподвижные объекты размером с человека. Можно определить общие размеры и форму, но точная идентификация невозможна. Маловероятно, чтобы на таком расстоянии можно было определить тип существа, если только оно не имеет чрезвычайно уникальную форму.

На расстоянии 500 ярдов (500 м) можно распознать общий вид. Различим размер, форма, цвет и тип существа. Отдельных существ все же нельзя распознать, если только они не отличаются одеждой или не отделены от остальной группы. Можно разглядеть наряды и геральдические символы на знаменах, если они крупные и отчетливые. На таком расстоянии нельзя разглядеть большинство гербовых щитов. С уверенностью можно установить общий характер действий.

На расстоянии 100 ярдов (100 м) можно разглядеть конкретных личностей (конечно, если они не скрывают свою внешность). Ясно различимы гербовые щиты. Большинство действий легко видны, хотя мелкие движения неразличимы.

На расстоянии 10 ярдов (10 м) видны все подробности, кроме мельчайших. Легко видимы выражения лиц и действия, в том числе такие незаметные, как обшаривание карманов (если оно поддается обнаружению).

Разумеется, условия редко бывают абсолютно благоприятными. Существует большое количество факторов, которые могут ухудшать видимость и изменять расстояния, на которых предметы можно выделить и распознать. В Таблице 62 указаны пределы видимости в различных условиях.

Все расстояния приведены в ярдах (в метрах).

В столбце “Движение” дано максимальное расстояние, на котором можно распознать движущуюся фигуру. “Опознание” - это максимальное расстояние, на котором виден движущийся или неподвижный объект. В столбце “Тип” указано максимальное расстояние, на котором можно разглядеть общие свойства объекта - особенности расы, оружие и т. д. “Точность” - это расстояние, на котором возможно точное (в разумных пределах) опознание. В столбце “Детали” приведено расстояние, на котором можно разглядеть незначительные подробности.

Таблица 62: Зоны видимости

Условия	Движение	Опознание	Тип	Точность	Детали
Ясное небо	1500	1000	500	100	10
Дымка или легкий дождь	1000	500	250	30	10
Сумерки	500	300	150	30	10
Легкий туман или снег	500	200	100	30	10
Полнолунная ночь	100	50	30	10	5
Умеренный туман	100	50	25	15	10
Безлунная ночь	50	20	10	5	3
Плотный туман или буря	10	10	5	5	3

Кроме погоды, существует много факторов, которые влияют на видимость. Важным фактором является размер. При разглядывании существа малого размера все категории дальности

понижаются до следующей в порядке убывания (за исключением категории “Детали”, которая остается неизменной. Так, при ясной погоде зоны видимости малого существа - это “Движение” на расстоянии 1000 ярдов (1 км), “Опознание” на расстоянии 500 ярдов (500 м), “Тип” на расстоянии 100 ярдов (100 м) и “Точность” и “Детали” на расстоянии 10 ярдов (10 м).

При рассмотрении крупных существ числа, указанные в категориях “Движение”, “Опознание” и “Тип”, удваиваются. Особенно большие существа видимы еще более издалека. На большом расстоянии можно увидеть многочисленную группу движущихся существ. Например, легко разглядеть стадо буйволов или армию в походе.

Зоны видимости, приведенные в Таблице 62, даны без учета типа местности. Все зоны указаны для плоской, открытой поверхности. Холмы, горы, толстые стебли трав и дремучие леса радикально уменьшают вероятность разглядеть существо. (Тип местности не изменяет зоны видимости, а только влияет на вероятность разглядеть существо.) Так, даже если в ясный день лес может скрыть медведя на расстоянии 30 ярдов (30 м), с точки зрения зон видимости это все же ясный день. Медведя, как только его увидели, быстро и легко можно опознать как медведя. У Мастера есть дополнительная информация о влиянии отдельных типов местности на видимость.

И последнее: зоны видимости в Таблице 62 указаны для условий, подобных земным. Условия зрения в одном из Низших пределов или расстояние до горизонта в другом мире могут быть абсолютно другими. Если ваш Мастер считает, что должен обратить на это внимание, ему придется изучить этот предмет поподробнее в местной библиотеке или выдумывать свои правила.

Освещение

Большинство персонажей не могут нормально видеть без света. Зоны видимости для некоторых ночных условий (вне помещения) указаны в Таблице 62. Но при этом предполагается хотя бы некоторый небольшой источник света. В условиях совершенной темноты обычное зрение невозможно, если компания не носит с собой источник света.

Источники света различаются по тому, какую область они освещают. В Таблице 63 приведены радиусы освещения и время сгорания топлива для наиболее распространенных источников света.

Таблица 63: Источники света

Источник	Радиус освещения в футах (в метрах)	Время сгорания
Бивачный костер	35 (10)	1 час / загрузка
Заклинание света	20 (6)	Различно
Костер	50 (15)	1/2 часа / 1 загрузка
Оружие**	5 (1,5)	По желанию
Долговременный свет	60 (20)	Долговременно
Свеча	5 (1,5)	10 минут / 1 дюйм (2,5 см)
Сигнальный фонарь	240 (75)*	30 минут / 1 пинта (0,5 л)
Факел	15 (5)	30 минут
Фонарь “бычий глаз”	60 (20)*	2 часа / 1 пинта (0,5 л)
Фонарь с крышкой	30 (9)	2 часа / 1 пинта (0,5 л)

* Свет от этих источников распространяется не в радиусе, а скорее в форме конусообразного потока. На своем дальнем конце конус света от сигнального фонаря имеет 90 футов (30 м) в ширину, от “бычьего глаза” - 20 футов (6 м) в ширину.

** Магическое оружие испускает свет, если Мастер допускает такое дополнительное правило.

Разумеется, хотя фонарь или огонь позволяет персонажам видеть, в применении источников света есть и некоторые недостатки. Самый большой из них заключается в том, что трудно подкрасться к кому-нибудь, если он видит, что вы подходите. Трудно оставаться незаметным, даже если вы разводите всего один костер на равнине или идете по подземелью с одним факелом в руке. При этом всякие существа не только знают о том, что вы приближаетесь, но и, как правило, могут видеть вас раньше, чем вы увидите их (так как источник света освещает некоторую область вокруг вас, те, кто находится вне этой области, могут видеть то, что происходит внутри нее). Персонажам всегда следует помнить об этом риске.

Инфравидение

У некоторых персонажей и монстров есть способность к *инфравидению*. Это может означать одно из двух, в зависимости от того, используются ли стандартные или дополнительные правила (они подробно рассматриваются в “Руководстве Мастера”. Выбор остается за Мастером, и он должен сказать игрокам, как у него работает инфравидение. Независимо от того, как действует эта способность, расстояние инфравидения составляет, как правило, 60 футов (18 м), если не указано иное.

Применение зеркал

Время от времени персонажам бывает полезно посмотреть на предметы или на существ через отражение в зеркале. Это особенно относится к тем существам, которые настолько ужасны (например, медуза), что взгляд прямо на нее может обратить того, кто взглянул, в камень. При использовании зеркала нужен источник света. Кроме того, пытаясь управлять своими действиями, глядя в зеркало, легко дезориентироваться (попробуйте и убедитесь). Поэтому, когда такие действия требуют проверки умения, способности или броска атаки, эти броски совершаются с отрицательным модификатором -2. Персонаж также теряет все модификаторы Класса защиты за Ловкость, если сражается с противником, видимым только в зеркале.

Глава 14: ВРЕМЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Как и в реальном мире, время течет во всех игровых мирах AD&D. Проходят недели, пока волшебники разрабатывают заклинания. Пролетают дни, пока персонажи пересекают страну от одной границы до другой. Течут часы в исследовании руин. Пронесются минуты в битве. Все это - течение времени.

Существуют два различных типа времени, о которых говорится в этих правилах. *Игровое время* - это воображаемое время, которое проходит для персонажей в игре. *Реальное время* - это время в реальном мире, которое проходит для игроков и Мастера, когда они играют в AD&D. Эти два типа времени сильно различаются, и игрокам и Мастеру следует обращать внимание на отделение игрового времени от реального.

Например, если персонаж Дельсенора разрабатывает заклинание в течение трех недель, это три недели игрового времени. Дельсенора исключается из действия на то время, пока в игровом мире проходят три недели. Так как в течение этого времени для Дельсеноры не происходит абсолютно ничего интересного, для отыгрыша этого потребуется всего одна или две минуты реального времени. В реальном времени это выглядит примерно так:

Энн (отыгрывающая Дельсенору): Дельсенора собирается разрабатывать свое новое заклинание.

Мастер: Хорошо, это займет три недели. С Дельсенорой ничего не происходит. Пока она этим занимается, у остальной части компании есть возможность залечить свои раны и заняться некоторыми делами, которые вы упускали из вида. *Йоганн (обращаясь к другому игроку),* тебе бы лучше провести некоторое время в церкви. Патриарх немного расстроен тем, что ты не уделял внимания церемониям.

Джон (отыгрывающий Йоганна): А можно мне пойти и заработать еще опыта?

Мастер (не желая иметь дело с расколотой компанией): Патриарх бормочет что-то о недостатках в исполнении твоего долга перед богом и постоянно тербит свой священный символ. Ты знаешь, не часто жрецы таких низких уровней, как ты, имеют личную аудиенцию у патриарха. Как ты думаешь?

Джон: Замечательно! Намек понят. Я остаюсь и буду хорошо себя вести.

Мастер: Ну и чудесно. Прошло три недели. Ничего не произошло. Энн, кидай кубики для разработки заклинания.

И так три недели игрового времени пронесются за несколько минут реального.

Важным в игре является то, что по ходу действия модуля персонажи склонны вовлекаться в различные мероприятия, отнимающие время. Трое персонажей могут отправиться в четырехнедельную поездку по стране, в то время как волшебник разрабатывает заклинание в течение шести недель, а воин отдыхает и лечит свои раны на постоялом дворе в течение двух

недель. Очень важно следить, сколько времени занимают различные процессы, чтобы действия разных персонажей были согласованными.

Игровое время измеряется так же, как в реальной жизни: годы, месяцы, недели, дни, часы, минуты и секунды. Но так как это сказочная игра, Мастер может создать для своего мира принципиально новый календарь. В году может быть 10 месяцев, или в месяце 63 дня. В начале игры это не чрезмерно важно, поэтому игрокам не стоит обращать на это слишком много внимания сразу. Занимаясь приключениями, игроки со временем освоят игровой календарь.

Раунды и обороты - это единицы времени, которые часто используются в AD&D, особенно для заклинаний и сражений. Раунд равен примерно минуте (он не длится точно минуту, что дает Мастеру некоторый простор для деятельности во время битвы). Оборот равен 10 минутам игрового времени. Обороты обычно используются, чтобы измерять время особых процедур (например, обыска) и определенных заклинаний. Так, заклинание, действующее в течение 10 оборотов, работает 100 минут или час и две трети.

Передвижение

Передвижение тесно связано со временем. Очевидно, ваш персонаж имеет возможность передвигаться; в противном случае приключения были бы весьма однообразными и скучными. Но как быстро он может двигаться? Если громадная зеленая плотоядная гусеница ползет на Рафа, хватит ли у доблестного карлика скорости убежать? Сможет ли Раф убежать от взбешенного, но тяжело нагруженного эльфа? Рано или поздно подобные вопросы становятся важными для игрового персонажа.

У каждого персонажа есть базовая норма передвижения, зависящая от его расы. В Таблице 64 указаны нормы передвижения без нагрузки для персонажей различных рас.

Таблица 64: **Базовые нормы передвижения**

Раса	Норма передвижения
Карлик	6
Эльф	12
Полуэльф	12
Гном	6
Хоббит	6
Человек	12

За один раунд персонаж может пройти обычным шагом расстояние, равное его норме передвижения, умноженной на 10 ярдов (9 м). За минуту человек без нагрузки может пройти 120 ярдов (108 м), что немного больше футбольного поля. В аналогичных условиях за то же время карлик может пройти 60 ярдов (54 м). Эта походка достаточно энергичная, хотя и не утомительная и может продолжаться в течение длительного времени.

Однако иногда персонажу приходится двигаться медленнее, чем с такой скоростью. Если персонаж несет снаряжение, из-за своей нагрузки он вынужден двигаться медленнее (если используется эта дополнительная система). Если персонаж несет все больше и больше груза, он постепенно замедляется до тех пор, пока не сможет передвигаться вообще еле-еле.

Если персонаж идет по подземелью или похожей местности, его норма передвижения умножается на 10 футов (3 м), в отличие от ярдов на поверхности. Предполагается, что персонаж движется более осторожно, обращая внимание на все, что он видит и слышит, избегая западней и ловушек. Опять же, эта скорость может быть снижена, если используется дополнительная система нагрузки.

Персонажи также могут двигаться быстрее, чем с обычной скоростью ходьбы. В подземелье (или всегда, когда персонаж двигается с такой скоростью) он в любой момент может увеличить свою скорость до скорости обычной ходьбы. Однако при этом он получает отрицательный модификатор -1 к своему броску ошарашивания, и прибавляется положительный модификатор +1 к вероятности того, что он ошарашит другое существо (персонаж,двигающийся быстро, не заботится о том, чтобы скрыть шум от своего прохода в гулких подземных сводах). Кроме того, персонаж не замечет ловушек, скрытых дверей или других необычных вещей.

Разумеется, персонаж также имеет возможность идти быстро или бежать - особенно полезное действие, если за ним гонится существо, с которым он не хотел бы встречаться. Простейший метод разрешения данной ситуации - это кинуть инициативу. Если убегающий персонаж выигрывает, он увеличивает разрыв между собой и погоней на десятикратную разность результатов на двух кубиках (в футах, ярдах или метрах, как Мастер сочтет наиболее подходящим).

Это повторяется каждый оборот, пока персонаж не убежит или не будет схвачен. (Если это кажется неправдоподобным, помните, что страх и адреналин могут вытворять чудеса!)

Быстрый шаг и бег (дополнительное правило)

Если ваш Мастер хочет добиться от погони большей увлекательности, можно точно вычислить скорости тех, кто участвует в ней. (Но это отнимает время и может замедлить увлекательную погоню.) При использовании этого дополнительного правила персонаж может удвоить свою норму передвижения. Так, персонаж с обычной нормой передвижения 12 может быстрым шагом пройти 240 ярдов (216 м) за раунд. Таким образом персонаж может поддерживать эту скорость в течение количества раундов, равного его показателю Телосложения. По окончании этого времени в конце каждого нового раунда игроку нужно успешно выкидывать проверку Телосложения без модификаторов. Как только проверка Телосложения не удастся, персонажу нужно остановиться и отдохнуть в течение столько раундов, сколько он шел быстрым шагом. После этого он может возобновить свой быстрый шаг (хотя остаются те же ограничения на продолжительность).

Если скорость быстрого шага недостаточно велика, персонаж может также бежать. Если игрок успешно выкинул проверку Силы, персонаж может бежать с утроенной нормой передвижения, если проверка Силы выкинута с отрицательным модификатором -4, он может бежать с четырехкратной нормой передвижения, если проверка выкинута с -8 - с пятикратной. Неудачная проверка Силы означает, что персонаж не может увеличить свою скорость до той, которой он пытался достичь, но он может продолжать бежать с той скоростью, с которой бежал на момент провала проверки Силы. Если персонаж провалил проверку Силы, он не может снова пытаться достичь той же скорости в этом забеге.

При продолжительном беге каждый раунд нужно кидать проверку Телосложения с отрицательными модификаторами, которые зависят от того, как быстро и как долго персонаж бежал. За каждый раунд бега с утроенной нормой передвижения добавляется отрицательный модификатор -1, с четырехкратной -2, с пятикратной -3. Эти модификаторы складываются. Если проверка удалась, в следующем раунде персонаж может продолжать бежать с этой же скоростью. Если проверка не удалась, персонаж выдохся и должен остановиться. Ему нужно отдохнуть как минимум один оборот.

Например, у вора Рагнара показатель Силы 14, показатель Телосложения 14 и норма передвижения 12. Преследуемый городской стражей, он начинает идти быстрым шагом со скоростью 240 ярдов (216 м) в раунд. К несчастью, стражники делают то же самое. Показатель Телосложения Рагнара равен 14, поэтому он может продолжать такое движение как минимум 14 раундов. Он решает ускориться. Игрок бросает проверку Силы и выкидывает 7. Рагнар набирает скорость, доходя до 360 ярдов (324 м) в раунд. Некоторые стражники выбывают с дистанции, но немногие оставшиеся продолжают преследовать. Теперь для Рагнара кидается проверка Телосложения с отрицательным модификатором -1. Выкинута 13, и он едва-едва уходит.

Но один из проклятых стражников все еще на хвосте! В отчаянии Рагнар пытается бежать еще быстрее (пытаясь достичь четырехкратной нормы передвижения). Проверка Телосложения дает 18. У Рагнара больше нет сил; он не может бежать еще быстрее, но он все еще бежит со скоростью, в три раза большей, чем скорость ходьбы. Игрок должен кинуть проверку Телосложения с отрицательным модификатором -2 (за два раунда бега с утроенной нормой передвижения). Он выкидывает на кубике 4 - никаких проблем! И последний стражник прекращает погоню. Рагнар не замечает этого и продолжает бежать. В следующем раунде необходима новая проверка Телосложения с отрицательным модификатором -3. Игрок выкидывает 18. Выдохшись, Рагнар сваливается в тенистой аллее, стараясь, чтобы его не заметили.

Движение по пересеченной местности

Обычный дневной поход продолжается 10 часов, включая разумные остановки для отдыха и еды. В нормальных обстоятельствах за эти 10 часов персонаж может преодолеть свою удвоенную норму передвижения в милях (1,6 км). Например, ненагруженный человек может пройти по ровной местности 24 мили (38,4 км) за день.

Персонажи также могут форсировать движение, желая ускориться, но рискуя выдохнуться. Ускоренный поход позволяет персонажам проходить $2\frac{1}{2}$ своей нормы передвижения в день (так, обычный человек может пройти 30 миль (48 км) в день). В конце каждого дня похода персонаж или существо должно кинуть проверку Телосложения. В больших группах (например, в воинских подразделениях) проверка кидается, исходя из среднего показателя Телосложения в группе (более слабых членов поддерживают, одобряют и подгоняют). В конце каждого дня ускоренного похода существа, не являющиеся игровыми или неигровыми персонажами, должны кидать спас-бросок по графе "от смерти" (так как у них отсутствуют показатели Телосложения). За каждый последующий

день ускоренного похода на проверку накладывается отрицательный модификатор -1. Если проверка удалась, такую же скорость можно поддерживать на следующий день. Если проверка провалена, идти с такой скоростью дальше нельзя до тех пор, пока персонажи полностью не восстановят силы после тяжелого испытания. Это восстановление занимает полдня за каждый день ускоренного похода.

Даже если проверка Телосложения не удастся, персонаж может продолжать движение по суше со своей обычной скоростью.

Одним недостатком ускоренного похода является то, что за каждый его день на все броски атаки персонажей накладывается отрицательный модификатор -1. Эти модификаторы складываются. Чтобы устранить -1 пункт из этого модификатора (результат однодневного ускоренного похода), требуется полдня. У персонажей, двигавшихся ускоренно 8 дней подряд, броски атаки ухудшаются на -8; чтобы устранить этот модификатор, нужно четыре дня отдыха.

Многие факторы могут увеличить или уменьшить скорость передвижения на суше. Тип местности может ускорить или замедлить передвижение. По хорошо ухоженным дорогам можно идти быстрее, в то время как непроходимые горы замедляют движение до скорости улитки. Недостаток пищи, еды и сна ослабляет персонажей. Плохая погода снижает их скорость. Все эти факторы подробно описаны в "Руководстве Мастера".

Плавание

Каждый персонаж может плавать, но он может либо плавать неумело, либо быть натренированным пловцом.

Когда Мастер определяет способность персонажей к плаванию, его решение должно быть основано на сюжете его модуля. Если действие происходит в районе большого водного массива, или если персонаж вырос рядом с морем, велика вероятность того, что персонаж умеет плавать. Однако, даже если он моряк, это не гарантирует того, что он умеет плавать. Множество средневековых мореплавателей или злых пиратов никогда не учились плавать и поэтому развили в себе нездоровый страх перед водой! Это одна из причин, по которой прогулки по реке считаются ужасным наказанием. Кроме того, некоторые игровые расы имеют предубеждения по отношению к воде и плаванию. Хотя список этих рас может различаться в зависимости от модуля, обычно считается, что карлики и хоббиты, как правило, не умеют плавать.

Неумелые пловцы - поистине несчастные существа. Если они не нагружены, они могут разве что слабо барахтаться по-собачьи в относительно спокойной воде. Если воды бурные, течение сильное или глубина большая (на море или на озере), неумелый пловец может удариться в панику и утонуть. Если нагрузка персонажа такова, что уменьшает его норму передвижения, он идет ко дну топором, не будучи в состоянии удерживать голову над водой. Он никаким образом не может совершать заметного продвижения (кроме как в направлении дна).

Умелые пловцы могут плавать, нырять и всплывать с различной вероятностью успеха. Все персонажи, владеющие умением плавания, могут плыть с нормой передвижения, в два раза меньшей их текущей наземной нормы передвижения, умноженной на 10 ярдов (9 м), если только они не в металлических доспехах. Персонаж с нормой передвижения 12 мог бы проплыть за раунд 60 ярдов (54 м). Персонажи, чья скорость из-за нагрузки уменьшена до $\frac{1}{3}$ обычной и меньше, а также те, кто облачен в металлические доспехи, не могут плавать - груз тянет персонажа вниз. Однако при этом они все же могут двигаться по суше с $\frac{1}{3}$ обычной нормы передвижения.

Умелые пловцы могут увеличить свою скорость, если выкинута успешная проверка Силы от половины текущего показателя Силы персонажа. Для персонажей с нормой передвижения 12 это означает, что за раунд они могут проплыть 120 ярдов (108 м) - скорость олимпийского класса.

Как и бег, плавание - это не то, чем можно заниматься неопределенно долго. Персонаж может плавать с различной скоростью, преодолевая либо с большей скоростью короткую дистанцию, либо с меньшей скоростью - длинную.

Плывя с половинной нормой передвижения или лежа на воде, персонаж может заниматься этим в течение количества часов, равного его показателю Телосложения (хотя при этом ему придется проститься с большей частью своего груза). По истечении этого времени за каждый дополнительный час нужно кидать проверку Телосложения. После каждого дополнительного часа плавания у персонажа временно теряется 1 пункт Телосложения. (Способ возвращения потерянных пунктов описан ниже.)

За каждый час плавания к броскам атаки добавляется кумулятивный модификатор -1.

Все это справедливо в спокойной воде. Если воды неспокойны, проверку Телосложения нужно кидать за каждый час плавания, независимо от показателя Телосложения персонажа. В бурных водах может потребоваться более частая проверка. В сильных волнах или в шторме проверка может потребоваться каждый раунд. Мастер может решить, что неблагоприятные условия приводят к снижению показателя Телосложения персонажа быстрее, чем 1 пункт в час.

Если плывущий персонаж проваливает проверку Телосложения, он должен полежать на воде в течение получаса, прежде чем сможет продолжить плавание (за это время пункты Телосложения все равно теряются).

Если показатель Телосложения персонажа упал до 0, он тонет.

Внезапная волна ночью уносит Фиеру (эльфийку) за борт. К счастью, она умеет плавать и знает, что земля неподалеку. Она отважно пускается в плавание по спокойной воде. Ее показатель Телосложения равен 16. После 16 часов тяжелого плавания она замечает на горизонте остров. Через два часа она к нему ближе, но нужно проплыть еще некоторое расстояние. В течение следующего часа (17-ый час в воде) ее показатель Телосложения уменьшается до 15 (а отрицательный модификатор к броскам атаки составляет -17!), и она должна кинуть проверку Телосложения. Выкинуто 12 - ей повезло. В следующем, 18-ом, часе море начинает волноваться. Показатель Телосложения Фиеры теперь равен 13 (Мастер решил, что волны привели к потере 2 пунктов Телосложения за этот час), и Мастер решает, что ей нужно выкинуть дополнительную проверку Телосложения, чтобы достичь побережья. Игрок выкидывает на кубике 5, и Фиера в истощении плюхается на берег.

Персонажи также могут заплывать на длинные дистанции с большей скоростью, хотя и с большим риском. При плавании с обычной нормой передвижения (вместо половинной по умолчанию) проверка Телосложения требуется каждый час, показатели Силы и Телосложения уменьшаются на 1 пункт каждый час, а броски атаки ухудшаются на -2 пункта за каждый час плавания. Опять же, если один из показателей способностей падает до 0, персонаж тонет.

По достижении берега персонаж может вернуть потерянные пункты своих показателей способностей и устранить отрицательный модификатор бросков атаки путем отдыха. За каждый день отдыха восстанавливается 1d6 пунктов способностей (если были потеряны и пункты Силы, и пункты Телосложения, киньте по 1d3 для каждой из способностей), а отрицательный модификатор бросков атаки уменьшается на 2d6 пунктов. Отдых предполагает наличие еды и питья в необходимых количествах. Персонажу не обязательно нужно полностью отдохнуть, чтобы получить возможность заниматься какой-либо деятельностью, но до тех пор, пока он не восстановит свои силы до конца, его уменьшенные показатели способностей рассматриваются как текущие.

Продолжим предыдущий пример с Фиерой: после кошмарного последнего часа в воде она достигла побережья. Теперь ее показатель Телосложения равен 13, а броски атаки ухудшились на -18 пунктов. Истощенная, она нашла некоторое количество свежих фруктов и упала под пальмой. Весь следующий день она отдыхает. В конце дня игрок выкидывает 4 на 1d6, и к Фиере возвращается 4 потерянных пункта Телосложения, и показатель способности восстанавливается до нормального. Для уменьшения отрицательного модификатора бросков атаки игрок выкидывает 8, и на следующий день отрицательный модификатор бросков атаки составляет только -10. За следующий день отдыха он уменьшается на 6 пунктов до -4, и еще за один день исчезает полностью. Таким образом, за три дня Фиера полностью восстанавливает силы после 18-часового заплыва.

Задержка дыхания

В обычных условиях (при хорошем вдохе и не занимаясь ничем, что требует усилий), персонаж может задержать дыхание на время до $\frac{1}{3}$ его показателя Телосложения в раундах (округляя дробь вверх). Если персонаж чем-либо себя утруждает, это время уменьшается в два раза (дробь снова округляется вверх). Считается, что персонажи, чья скорость из-за нагрузки уменьшена до $\frac{1}{3}$ или меньше от обычной, утруждают себя. При невозможности сделать большой поток воздуха это время уменьшается вдвое. Все персонажи способны задерживать дыхание на 1 раунд, независимо от обстоятельств.

Когда персонаж пытается задерживать дыхание сверх этого времени, каждый раунд нужно кидать проверку Телосложения. Первая проверка кидается без модификаторов, а каждая последующая - с кумулятивным отрицательным модификатором -2. Если проверка не удалась, персонаж должен вдохнуть (если он в этот момент находится в воде и не может всплыть, он тонет).

Ныряние: Все персонажи могут нырять на глубину 20 футов (6 м) за один раунд. За каждую категорию нагрузки больше ненагруженной (или за каждый пункт уменьшения нормы передвижения персонажа, если используется эта дополнительная система - см. раздел "Нагрузка" в Главе 6) к этой глубине добавляются 2 фута (0,5 м) - дополнительный вес помогает персонажу быстрее погружаться. При коротком разбеге или прыжке с высоты в несколько футов в первом раунде можно нырнуть на 10 футов (3 м) глубже. За каждые 10 футов (3 м) высоты прыжка над водой к глубине погружения добавляется пять футов (1,5 м), до максимальной добавки 20 футов (6 м).

Таким образом, с разбега и с высоты 40 футов (12 м) и выше ненагруженный человек может погрузиться за 1 раунд на 50 футов (15 м).

Всплывание: Персонаж обычно может подниматься на поверхность воды со скоростью 20 футов (6 м) в раунд. За каждую категорию нагрузки больше ненагруженной или за каждый пункт уменьшения нормы передвижения персонажа (если используется эта дополнительная система) это расстояние уменьшается на 2 фута (0,5 м). Обратите внимание, что с учетом дополнительной системы нагрузки тяжело нагруженные персонажи (те, чья норма передвижения из-за нагрузки уменьшилась на 10 и более пунктов) не могут всплыть на поверхность. Персонажи, которые просто фланируют к поверхности (например, находясь без сознания), поднимаются со скоростью, которая на 5 футов (1,5 м) в раунд меньше, чем у тех, кто так же нагружен и активно всплывает. Весьма возможно, что умеренно нагруженный персонаж утонет, если он не будет предпринимать усилий для того, чтобы остаться на поверхности.

Лазание

Хотя у воров есть особое умение карабкаться по стенам, все персонажи в той или иной степени умеют лазать. Способность к лазанию делится на три категории: вор, скалолаз и дилетант.

Воры более всех искусны в лазании и карабкании. Это единственный тип персонажей, которые умеют карабкаться по очень гладким, гладким и неровным поверхностям без применения веревок и другого снаряжения. Они лазают быстрее всех и имеют минимальные шансы упасть.

Скалолазы - это персонажи, владеющие умением скалолазания, или те, кому Мастер позволил обладать таким навыком. У них большая вероятность успешно влезть куда-либо, чем у дилетантов. Скалолазы с соответствующим снаряжением могут взбираться по очень гладким, гладким и неровным поверхностям. Они могут помогать лазать дилетантам.

К дилетантам относится большинство персонажей. Хотя они могут взбираться по выступам, они не умеют пользоваться альпинистским снаряжением или преодолевать очень гладкие, гладкие и неровные поверхности. У них самая маленькая среди всех персонажей вероятность успешного карабкания.

Вычисление вероятности успеха

Вероятность успешного лазания можно найти, взяв уровень подготовки персонажа (данный в виде процентной величины) и прибавив к нему или отняв от него модификаторы за расу персонажа, тип поверхности и ситуацию. В Таблице 65 указаны процентные вероятности успешного лазания для различных категорий лазателей.

Таблица 65: **Базовые вероятности успешного лазания**

Категория	Вероятность
Вор с умением скалолазания*	Умение карабкаться по стенам (%) + 10%
Вор	Умение карабкаться по стенам (%)
Персонаж с умением скалолазания*	40% + 10% за каждую область умений
Скалолаз (определяется Мастером)	50%
Дилетант	40%

* Только если применяется дополнительная система умений.

Вероятность успешного лазания, указанная в Таблице 65, модифицируется в зависимости от многих факторов. Некоторые из них постоянно остаются неизменными (например, раса персонажа) и могут быть включены в базовую вероятность. Другие факторы зависят от условий данной попытки лазания. Эти факторы перечислены в Таблице 66.

Таблица 66: **Модификаторы вероятности успешного лазания**

Ситуация	Модификатор
Изобилие выступов (ветки, сучья, уступы)	+40%
Стена с веревкой**	+55%
Наклон внутрь	+25%
Доспех:	
бахтерец, юшман	-25%
латы (все типы)	-50%

чешуйчатый, кольчуга	-15%
клепанный кожаный, набивной	-5%
Раса персонажа*:	
карлик	-10%
гном	-15%
хоббит	-15%
Нагрузка	-5%*
Характер поверхности:	
немного скользкая (влажная или осыпающаяся)	-25%
скользкая (лед, слизь)	-40%
Лазящий потерял более 1/2 жизненных пунктов	-10%

* Это те же модификаторы, что приведены в Таблице 27. Убедитесь, что вору не получают их дважды за свою расу.

** Стена и веревка - это скалолазательный прием, когда персонаж имеет возможность упираться ногами в стену, взбираясь по веревке.

* Имеется в виду -5% за каждую категорию нагрузки сверх ненагруженной, или за каждый пункт уменьшения нормы передвижения относительно обычной.

Окончательный результат, полученный из Таблиц 65 и 66, является числом, которое используется для проверки лазания персонажа. Эта проверка совершается путем кидания процентника. Если выкинутое число меньше или равно числу, выведенному из Таблиц 65 и 66, проверка лазания удастся. Если результат больше этой величины, проверка не удастся.

Проверка лазания кидается всякий раз, когда персонаж пытается влезть на стену высотой 10 футов (3 м) и выше. Она кидается до того, как персонаж преодолевает первые 10 футов (3 м) пути. Если проверка удастся, персонаж может продолжать влезать. Если проверка не удалась, персонаж не в состоянии найти способ лезть дальше. Такой персонаж не может предпринимать дальнейших попыток лазания, пока что-нибудь не изменится. Нужно либо заметно сменить место (сместившись на той же скале на полмили или больше), либо дожидаться увеличения вероятности успеха.

Например, гном Брондроув - дилетантка в скалолазании. Ее обычная вероятность успеха равна 25% (40% - 15% за расу). Она отделена от остальной компании неровной скалой, 50 футов (15 м) в высоту. К счастью, скала сухая, и камень кажется прочным. Она пытается залезть, но игрок выкидывает на процентнике 49. Брондроув не может забраться на скалу. Тогда один из ее друзей сверху догадывается спустить веревку. С веревкой Брондроув снова может попытаться взобраться, так как теперь ее вероятность успеха равна 80%. На этот раз она выкидывает 27 и совершает восхождение.

При особенно долгих восхождениях - на высоту более 100 футов (30 м) или требующих более 1 оборота (10 минут) - Мастер может потребовать дополнительных проверок. Частота этих проверок остается на усмотрение Мастера. Персонажи, провалившие проверку, могут упасть с весьма большой высоты, поэтому мудрые искатели приключений носят с собой веревки и инструменты.

Скорость восхождения

Лазание отличается от ходьбы или любого другого типа движения, доступного персонажу. Скорость, с которой персонаж движется, сильно различается в зависимости от различных типов стен и поверхностей. Для того, чтобы определить скорость передвижения персонажа по вертикальной поверхности, найдите в Таблице 67 клетку на пересечении типа и характера покоряемой поверхности и умножьте находящееся в этой клетке число на текущую норму передвижения персонажа. Результат будет количеством футов (0,3 м) в раунд, преодолеваемых персонажем в любом направлении (вверх, вниз или в сторону).

Все скорости, данные в Таблице 67, указаны для всех персонажей, кроме воров. Вору могут лазать с удвоенной скоростью по сравнению с обычными персонажами.

Таблица 67: Скорость лазания

Тип поверхности	Характер поверхности		
	Сухая	Умеренно скользкая	Скользкая
Очень гладкая*	1/4	- **	- **

Гладкая с неровностями*	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$
Неровная*	1	$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$
Неровная с выступами	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{3}$
Ледяная стена	-	-	$\frac{1}{4}$
Дерево	4	3	2
Наклонная стена	3	2	1
Стена и веревка	2	1	$\frac{1}{2}$

* Чтобы влезть по этим поверхностям, персонажи, не являющиеся ворами, должны быть скалолазами и иметь соответствующие инструменты (крюки, веревки и т. д.).

** Персонажи-воры могут карабкаться по очень гладким, умеренно скользким поверхностям с $\frac{1}{4}$ обычной нормы передвижения. Однако даже воры не могут взбираться по очень гладким, скользким поверхностям.

Вор Рагнар и его спутник Руперт (полуэльф) взбираются на утес с неровными выступами. После прошедшего дождя поверхность немного скользкая. Норма передвижения Рагнара 12, а Руперта - 8 (из-за нагрузки). Рагнар может преодолевать в раунд 12 футов (3,6 м) - 12×1 , потому что он вор, но Руперт двигается со скоростью 4 фута (1,2 м) в раунд ($8 \times \frac{1}{2}$). Если Рагнар долезет первым и спустит Руперту веревку, полуэльф сможет влезть со скоростью 8 футов (2,4 м) в раунд, пользуясь стеной и веревкой.

Типы поверхностей

К *очень гладким поверхностям* относятся массивы ровного, без трещин, камня, сплошные деревянные стены или сваренные либо свинченные металлические стены. Совсем гладкие поверхности, не выщербленные никаким образом, без приспособлений не может покорить никто.

К *гладким поверхностям с неровностями* относится большинство типов хорошо построенных каменных зданий, стены пещер, ухоженные крепостные стены и немного разъеденные поверхности скал.

Неровные поверхности - это большинство естественных каменных стен, плохо ухоженные или неудачно возведенные каменные строения и типичные деревянные стены или частоколы. Всякая естественная каменная поверхность является неровной.

Неровные поверхности с выступами подобны просто неровным, но усеяны выступами и уступами шириной три дюйма (7,5 см) и более. В эту категорию попадают разъеденные морозом скалы и естественные расщелины, сюда же относятся каменные строения, обратившиеся в руины.

Ледяные стены - это поверхности, состоящие целиком из льда. Они отличаются от очень гладких и гладких поверхностей, в которых все-таки есть много естественных щелей и выступов. Взбираться по таким стенам крайне опасно, поэтому, если персонаж пытается влезть без приспособлений, проверку лазания нужно совершать каждый раунд.

К категории "*Дерево*" относятся не только деревья, но и вообще любые сооружения с открытым каркасом, такие, как строительные леса.

Под *наклонными стенами* понимаются стены, не являющиеся отвесными, но все же слишком крутые для того, чтобы ходить по ним. Если персонаж срывается, взбираясь по наклонной стене, он получает вред только в том случае, если проваливает спас-бросок по графе "Окаменение". Если спас-бросок удался, персонаж проезжает небольшое расстояние, но не получает повреждений.

По *стеной и веревкой* подразумевается, что персонаж взбирается по веревке и имеет возможность упираться ногами в плотную поверхность.

Действия во время лазания

Хотя при лазании можно совершать и другие действия, такие, как, например, сотворение заклинаний или драки, это нелегко. Заклинатели могут творить заклинания, только если они находятся в стабильном, устойчивом положении, возможно, с помощью других персонажей.

Во время лазания персонажи теряют все положительные модификаторы Класа защиты за Ловкость и щит, и по отношению к ним чаще всего применяются модификаторы за атаку с тыла. К их собственным броскам атаки, вреда и спас-броскам прилагаются отрицательные модификаторы - 2. Те, кто атакует сверху, получают к своим броскам атаки положительный модификатор +2, а те, кто атакует снизу - -2.

Во время лазания персонаж не может пользоваться двуручным оружием. Мастер может отменить это ограничение, если он считает, что игровой персонаж достиг площадки или занял устойчивое положение. Если во время лазания по нему нанесен результативный удар (на любое количество вреда), персонаж должен немедленно кидать проверку лазания. Если персонаж был

привязан, неудачная проверка для него означает, что он тратит раунд на восстановление равновесия, а если проверку провалил непривязанный персонаж, он падает.

Приспособления для лазания

Приспособления - это неотъемлемая часть снаряжения любого скалолаза, и с их использованием все восхождения могут удаваться лучше. К скалолазательным приспособлениям относятся веревки, крюки и ледорубы. Однако ошибочно мнение, что приспособления помогают взлезть. Главное назначение веревок, крюков и тому подобного - предотвращать возможное падение. Совершая восхождение, скалолазы должны полагаться на свои собственные умения и способности, а не на веревки и крюки. Когда люди забывают это основное правило и доверяют свой вес веревкам и кошкам, случаются неприятности.

Таким образом, никакие приспособления, кроме веревок, не увеличивают вероятность успешного залезания. Однако в случае падения скалолазательные принадлежности могут уменьшить высоту полета. Если персонаж был привязан, он может упасть ровно настолько, насколько позволяет веревка, а если были вбиты крюки, он пролетит удвоенное расстояние до ближайшего крюка (если крюк выдержит - с вероятностью 15% он может вылететь, когда произойдет внезапный рывок). Высота падения зависит от того, как далеко друг от друга были установлены крюки. Падающие персонажи пролетают удвоенное расстояние до последнего крюка, который выдержит.

Например, Раф находится на 15 футов (4,5 м) выше своего последнего крюка. К несчастью, он срывается. Он пролетает 15 футов (4,5 м) до своего крюка, плюс еще 15 футов (4,5 м) после крюка, так как его с крюком соединяли 15 футов (4,5 м) веревки. Это приводит к общему падению на 30 футов (9 м) и 3d6 пунктам вреда от падения.

Связывание персонажей друг с другом увеличивает безопасность каждого, но вместе с тем увеличивает вероятность того, что упадет более одного персонажа. Когда один персонаж падает, для двух ближайших персонажей нужно кидать проверку лазания (за каждого упавшего персонажа помимо первого к этой проверке прилагается отрицательный модификатор -10). Если проверка удалась, падение остановлено, и никто не получает вреда. Если один из персонажей провалил проверку, он тоже падает, и проверки лазания следует повторить для ближайших к упавшим персонажей. Проверки кидаются до тех пор, пока либо падение не будет остановлено (скалолазы по обеим сторонам от падающих успешно выкинут проверку), либо все обвязанные персонажи не упадут.

Например, компания из пятерых персонажей обвязалась веревкой и покоряет скалу. К несчастью, Йоганн срывается. Для Мегаррана, находящегося непосредственно над ним, и Дрельба, следующего за ним, нужно кидать проверки лазания. Мегаррану проверка удастся. Но Дрельб терпит неудачу и отрывается от стены. Теперь игроку Мегаррана нужно кидать еще одну проверку с отрицательным модификатором -10% (так как падающих персонажей двое), и для Таргаша, который поднимается последним, также нужно кидать проверку с отрицательным модификатором -10%. Обе проверки выкидываются успешно, и падение остановлено.

Спуск

Помимо спрыгивания или полета, наиболее быстрым способом спуска вниз является спуск на веревке. Для этого требуются веревка, закрепленная на вершине спуска, и умелый скалолаз, чтобы держать веревку снизу. При спуске на веревке для персонажа нужно кидать проверку лазания с положительным модификатором +50%. Возможен также свободный спуск (когда конец веревки не поддерживается снизу), но положительный модификатор при этом составляет только +30%. Неудачная проверка означает проскальзывание во время спуска (Мастер определяет причиненный вред). Персонаж может спускаться на веревке со скоростью, равной его обычной скорости передвижения в подземелье (для ненагруженного человека эта величина составляет 120 футов или 36 м). Следует помнить о таком важном моменте, что на конце спуска должно быть место для приземления. Если персонаж спускается на веревке длиной 60 футов (18 м) со 100-футового (30-метрового) обрыва, это означает, что он либо повисает на конце веревки, либо, что еще хуже, проезжает мимо конца и преодолевает оставшиеся 40 футов (12 м) гораздо быстрее, чем первые 60 (18 м)!

Приложение 1:

ПЕРЕЧЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания магов

1-ый уровень

БАБАЙ (*SPOOK*) - Иллюзии / Фантасмагории
ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА (*MAGIC MISSILE*) - Оглашения
ГИПНОЗ (*HYPNOTISM*) - Очарование / Чары
ДОСПЕХ (*ARMOR*) - Колдовство
ДРАЗНИЛКА (*TAUNT*) - Очарование
ЗАСОВ (*HOLD PORTAL*) - Превращения
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА (*PROTECTION FROM EVIL / PROTECTION FROM GOOD*) - Отречения
ЗНАК ВОЛШЕБНИКА (*WIZARD MARK*) - Превращения
ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНОСТИ (*CHANGE SELF*) - Иллюзии / Фантасмагории
ЛАСТИК (*ERASE*) - Превращения
ЛЕГКОЕ ПАДЕНИЕ (*FEATHER FALL*) - Превращения
ЛЕДЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (*CHILL TOUCH*) - Некромантия
ЛОШАДЬ (*MOUNT*) - Колдовство / Заклятия
МАГИЧЕСКАЯ АУРА НИСТАЛА (*NYSTUL'S MAGICAL AURA*) - Иллюзии / Фантасмагории
НЕВИДИМЫЙ СЛУГА (*UNSEEN SERVANT*) - Колдовство / Заклятия
ОБАЯНИЕ (*FRIENDS*) - Очарование / Чары
ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*) - Гадания
ОБНАРУЖЕНИЕ НЕЖИТИ (*DETECT UNDEAD*) - Гадания, Некромантия
ОТРАЖЕНИЕ ВЗГЛЯДОВ (*GAZE REFLECTION*) - Превращения
ОЧАРОВАНИЕ (*CHARM PERSON*) - Очарование / Чары
ПАРЯЩИЙ ДИСК ТЕНЗЕРА (*TENSER'S FLOATING DISC*) - Оглашения
ПАУК (*SPIDER CLIMB*) - Превращения
ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ (*AFFECT NORMAL FIRES*) - Превращения
ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ / СОКРЫТИЕ ЯЗЫКОВ (*COMPREHEND LANGUAGES / CONFUSE LANGUAGES*) - Превращения
ПОЧИНКА (*MENDING*) - Превращения
ПРЫЖКИ (*JUMP*) - Превращения
ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ (*BURNING HANDS*) - Превращения
РАССМОТРЕНИЕ (*IDENTIFY*) - Гадания
СВЕТ (*LIGHT*) - Превращения
СМАЗКА (*GREASE*) - Колдовство
СООБЩЕНИЕ (*MESSAGE*) - Превращения
СПУТНИК (*FIND FAMILIAR*) - Колдовство / Заклятия
СТЕНА ТУМАНА (*WALL OF FOG*) - Оглашения
ТАНЦУЮЩИЕ ОГНИ (*DANCING LIGHTS*) - Превращения
ТРЕВОГА (*ALARM*) - Отречения, Оглашения
ТРЮК (*CANTRIP*) - Все школы
УВЕЛИЧЕНИЕ / УМЕНЬШЕНИЕ (*ENLARGE / REDUCE*) - Превращения
УСЫПЛЕНИЕ (*SLEEP*) - Очарование / Чары
ФАЛЬШИВЫЙ ЗВУК (*AUDIBLE GLAMER*) - Иллюзии / Фантасмагории
ФАНТАСМАГОРИЯ (*PHANTASMAL FORCE*) - Иллюзии / Фантасмагории
ЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ (*COLOR SPRAY*) - Превращения
ЧРЕВОВЕЩАНИЕ (*VENTRILLOQUISM*) - Иллюзии / Фантасмагории
ЧТЕНИЕ МАГИИ (*READ MAGIC*) - Гадания
ЩИТ (*SHIELD*) - Оглашения
ЭЛЕКТРОШОК (*SHOCKING GRASP*) - Превращения

2-ой уровень

ВЕРЕВКА-УБЕЖИЩЕ (*ROPE TRICK*) - Превращения
ВОЛШЕБНАЯ ВЕРЕВКА (*BIND*) - Очарование
ВОЛШЕБНЫЕ УСТА (*MAGIC MOUTH*) - Превращения

ВОЛШЕБНЫЙ ЗАМОК (*WIZARD LOCK*) - Превращения
 ГИПНОТИЧЕСКИЙ УЗОР (*HYPNOTIC PATTERN*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ГЛУБОКИЕ КАРМАНЫ (*DEEPPOCKETS*) - Превращения, Очарование
 ГЛУХОТА (*DEAFNESS*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ (*CONTINUAL LIGHT*) - Превращения
 ЗАГЛУШКА (*MISDIRECTION*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ЗАЩИТА ОТ ТРЮКОВ (*PROTECTION FROM CANTRIPS*) - Отречения
 ЗВУК (*SHATTER*) - Превращения
 ЗЕРКАЛЬНЫЕ ПОДОБИЯ (*MIRROR IMAGE*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ЗОЛОТО ДУРАКОВ (*FOOLS' GOLD*) - Превращения, Иллюзии
 ИСТЕРИКА ТАШИ (*TASHA'S UNCONTROLLABLE HIDEOUS LAUGHTER*) - Очарование / Чары
 КИСЛОТНАЯ СТРЕЛА МЕЛЬФА (*MELF'S ACID ARROW*) - Колдовство
 КЛЯКСА (*BLUR*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ЛЕВИТАЦИЯ (*LEVITATION*) - Превращения
 ЛОВУШКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TRAP*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ЛУЧ СЛАБОСТИ (*RAY OF ENFEEBLEMENT*) - Очарование / Чары
 НЕВИДИМОСТЬ (*INVISIBILITY*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ОБЛАКО ТУМАНА (*FOG CLOUD*) - Превращения
 ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА (*DETECT EVIL / DETECT GOOD*) - Гадания
 ОБНАРУЖЕНИЕ НЕВИДИМОСТИ (*DETECT INVISIBILITY*) - Гадания
 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ / НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ (*KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT*) - Гадания
 ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT*) - Гадания
 ПАНИКА (*SCARE*) - Очарование / Чары
 ПАУТИНА (*WEB*) - Оглашения
 ПИРОТЕХНИКА (*PYROTECHNICS*) - Превращения
 ПРИЗРАЧНАЯ РУКА (*SPECTRAL HAND*) - Некромантия
 ПРИЗЫВ СВОРЫ (*SUMMON SWARM*) - Колдовство / Заклятия
 ПРОВАЛ В ПАМЯТИ (*FORGET*) - Очарование / Чары
 ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА (*FLAMING SPHERE*) - Оглашения
 РАЗДРАЖЕНИЕ (*IRRITATION*) - Превращения
 САМОИЗМЕНЕНИЕ (*ALTER SELF*) - Превращения
 СВЕРКАЮЩАЯ ПЫЛЬ (*GLITTERDUST*) - Колдовство / Заклятия
 СИЛА (*STRENGTH*) - Превращения
 СЛЕПОТА (*BLINDNESS*) - Иллюзии / Фантазмагии
 СТУК / ЗАМОК (*KNOCK / LOCK*) - Превращения
 ТЕМНОТА, РАДИУС 15 ФУТОВ (*DARKNESS, 15' RADIUS*) - Превращения
 УЛУЧШЕННАЯ ФАНТАЗМАГИЯ (*IMPROVED PHANTASMAL FORCE*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ (*ESP*) - Гадания
 ШЕПОТ ВЕТРА (*WHISPERING WIND*) - Превращения, Фантазмагии
 ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО (*STINKING CLOUD*) - Оглашения

3-ий уровень

ВЗРЫВООПАСНЫЕ РУНЫ (*EXPLOSIVE RUNES*) - Превращения
 ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ I (*MONSTER SUMMONING I*) - Колдовство / Заклятия
 ДОМИК ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TINY HUT*) - Превращения
 ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*DELUDE*) - Превращения
 ЗАМЕДЛЕНИЕ (*SLOW*) - Превращения
 ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS / PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS*) - Отречения
 ЗАЩИТА ОТ ОБЫЧНЫХ СНАРЯДОВ (*PROTECTION FROM NORMAL MISSILES*) - Отречения
 ЗНАК ЗМЕИ (*SEPIA SNAKE SIGIL*) - Колдовство / Заклятия
 ИЛЛЮЗОРНЫЕ ПИСЬМЕНА (*ILLUSIONARY SCRIPT*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ИНФРАВИДЕНИЕ (*INFRAVISION*) - Превращения
 МЕРЦАНИЕ (*BLINK*) - Превращения
 МЕТЕОРЫ МЕЛЬФА (*MELF'S MINUTE METEORS*) - Оглашения, Превращения
 НЕВИДИМОСТЬ, РАДИУС 10 ФУТОВ (*INVISIBILITY, 10' RADIUS*) - Иллюзии / Фантазмагии
 ОБЛИК ДУХА (*WRAITHFORM*) - Превращения, Иллюзии
 ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING / AIR BREATHING*) - Превращения
 ПОЛЕТ (*FLY*) - Превращения
 ПОРЫВ ВЕТРА (*GUST OF WIND*) - Превращения
 ПРИЗРАЧНЫЙ СКАКУН (*PHANTOM STEED*) - Колдовство, Фантазмагии

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА (*VAMPIRIC TOUCH*) - Некромантия
ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*) - Некромантия
ПЫЛАЮЩИЕ СТРЕЛЫ (*FLAME ARROW*) - Колдовство / Заклятия
РАЗЯЩАЯ МОЛНИЯ (*LIGHTNING BOLT*) - Оглашения
РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) - Отречения
СВЕРТКА (*ITEM*) - Превращения
СОВЕТ (*SUGGESTION*) - Очарование / Чары
СОКРЫТИЕ (*NONDETECTION*) - Отречения
СТЕНА ВЕТРА (*WIND WALL*) - Превращения
ТАЙНАЯ СТРАНИЦА (*SECRET PAGE*) - Превращения
УДЕРЖАНИЕ (*HOLD PERSON*) - Очарование / Чары
УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ (*HOLD UNDEAD*) - Некромантия
УНИВЕРСАЛЬНАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*SPECTRAL FORCE*) - Иллюзии / Фантазмагии
УСКОРЕНИЕ (*HASTE*) - Превращения
ШАРОГОНЬ (*FIREBALL*) - Оглашения
ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ (*TONGUES / BABBLE*) - Превращения
ЯСНОВИДЕНИЕ (*CLAIRVOYANCE*) - Гадания
ЯСНОСЛЫШАНИЕ (*CLAIRAUDIENCE*) - Гадания

4-ый уровень

БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ (*PLANT GROWTH*) - Превращения
ВОЛШЕБНАЯ ДВЕРЬ (*DIMENSION DOOR*) - Превращения
ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО (*MAGIC MIRROR*) - Очарование, Гадания
ВОЛШЕБНЫЙ ГЛАЗ (*WIZARD EYE*) - Превращения
ВОПЛЬ (*SHOUT*) - Оглашения
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ II (*MONSTER SUMMONING II*) - Колдовство / Заклятия
ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*) - Очарование / Чары
ЗАПУСТЕНИЕ (*VACANCY*) - Превращения, Иллюзии / Фантазмагии
ИЛЛЮЗОРНАЯ СТЕНА (*ILLUSIONARY WALL*) - Иллюзии / Фантазмагии
ИНФЕКЦИЯ (*CONTANGION*) - Некромантия
КАМЕННАЯ КОЖА (*STONESKIN*) - Превращения
КОНТРРАЗВЕДКА (*DETECT SCRYING*) - Гадания
КРОВ ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECURE SHELTER*) - Превращения, Очарование
ЛЕДЯНАЯ БУРЯ (*ICE STORM*) - Оглашения
ЛЕДЯНАЯ СТЕНА (*WALL OF ICE*) - Оглашения
МАЛОЕ СОТВОРЕНИЕ (*MINOR CREATION*) - Иллюзии / Фантазмагии
МАЛЫЙ ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ (*MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY*) - Отречения
НЕЛОВКОСТЬ (*FUMBLE*) - Очарование / Чары
ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*) - Отречения, Оглашения
ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*) - Оглашения
ОГНЕННЫЙ ЩИТ (*FIRE SHIELD*) - Оглашения, Превращения
ОДЕРЕВЕНЕНИЕ (*MASSMORPH*) - Превращения
ОКОЛДОВАННАЯ МЕСТНОСТЬ (*HALLUCINATIONARY TERRAIN*) - Иллюзии / Фантазмагии
ОСЛАБЛЕНИЕ (*ENERVATION*) - Некромантия
ОЧАРОВАНИЕ МОНСТРА (*CHARM MONSTER*) - Очарование / Чары
ОЧАРОВАНИЕ ОРУЖИЯ (*ENCHANTED WEAPON*) - Очарование
ПЛОТНЫЙ ТУМАН (*SOLID FOG*) - Превращения
ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH OTHER*) - Превращения
ПРОКОП (*DIG*) - Оглашения
РАДУЖНЫЕ УЗОРЫ (*RAINBOW PATTERN*) - Превращения, Иллюзии / Фантазмагии
РАСШИРЕНИЕ I (*EXTENSION I*) - Превращения
РАСШИРЕНИЕ ПАМЯТИ РЭРИ (*RARY'S MNEMONIC ENHANCER*) - Превращения
САМОПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH SELF*) - Превращения
СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛАНИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*REMOVE CURSE / BESTOW CURSE*) - Отречения
СТРАХ (*FEAR*) - Иллюзии / Фантазмагии
ТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (*SHADOW MONSTERS*) - Иллюзии / Фантазмагии
УЛУЧШЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*IMPROVED INVISIBILITY*) - Иллюзии / Фантазмагии
УПРУГАЯ СФЕРА ОТИЛУКА (*OTILUKE'S RESILIENT SPHERE*) - Превращения, Оглашения
ФАНТАСМАГОРИЧЕСКИЙ УБИЙЦА (*PHANTASMAL KILLER*) - Иллюзии / Фантазмагии
ЧАРУЮЩИЙ ОГОНЬ (*FIRE CHARM*) - Очарование / Чары
ЧЕРНЫЕ ЩУПАЛЬЦА ЭВАРДА (*EVARD'S BLACK TENTACLES*) - Колдовство / Заклятия
ЭМОЦИИ (*EMOTION*) - Очарование / Чары

5-ый уровень

ВЕРНЫЙ ПЕС МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S FAITHFUL HOUND*) - Колдовство / Заклятия
ВОЛШЕБНЫЙ СОСУД (*MAGIC JAR*) - Некромантия
ВЫДЕЛКА (*FABRICATE*) - Очарование, Превращения
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ III (*MONSTER SUMMONING III*) - Колдовство / Заклятия
ВЫЗЫВАНИЕ СТИХИЙЦА (*CONJURE ELEMENTAL*) - Колдовство / Заклятия
ВЫЗЫВАНИЕ ТЕНИ (*SUMMON SHADOW*) - Колдовство / Заклятия, Некромантия
ЖЕЛЕЗНАЯ СТЕНА (*WALL OF IRON*) - Оглашения
ЗАКРОМА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECRET CHEST*) - Превращения, Колдовство / Заклятия
ИЗГНАНИЕ (*DISMISSAL*) - Отречения
ИСКАЖЕНИЕ РАССТОЯНИЯ (*DISTANCE DISTORTION*) - Превращения
КАМЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF STONE*) - Оглашения
КАМНЕВОРОТ (*STONE SHAPE*) - Превращения
КОНУС ХОЛОДА (*CONE OF COLD*) - Оглашения
ЛЕГКАЯ ВОДА (*AIRY WATER*) - Превращения
МАГИЯ ТЕНЕЙ (*SHADOW MAGIC*) - Иллюзии / Фантазмагии
МЕЖПРЕДЕЛЬНАЯ СВЯЗЬ (*CONTACT OTHER PLANE*) - Гадания
ОБЛАКО СМЕРТИ (*CLOUDKILL*) - Оглашения
ОБМАН ЗРЕНИЯ (*FALSE VISION*) - Гадания
ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ (*ANIMATE DEAD*) - Некромантия
ОТТАЛКИВАНИЕ / ПРИТЯЖЕНИЕ (*AVOIDANCE / ATTRACTION*) - Отречения, Превращения
ПОДМЕНА (*SEEMING*) - Иллюзии / Фантазмагии
ПОДЧИНЕНИЕ (*DOMINATION*) - Очарование / Чары
ПОЛУТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (*DEMISHADOW MONSTERS*) - Иллюзии / Фантазмагии
ПОСЛАНИЕ (*SENDING*) - Оглашения
ПОТАСОВКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S LAMENTABLE BELABORMENT*) - Очарование, Оглашения
ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK*) - Превращения
ПРОМЕЖУТОЧНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S INTERPOSING HAND*) - Оглашения
ПРОХОД (*PASSWALL*) - Превращения
РАСШИРЕНИЕ II (*EXTENSION II*) - Превращения
СИЛОВАЯ СТЕНА (*WALL OF FORCE*) - Оглашения
СЛАБОУМИЕ (*FEEBLEMIND*) - Очарование / Чары
СНОВИДЕНИЕ / КОШМАР (*DREAM / NIGHTMARE*) - Возглашения, Иллюзии / Фантазмагии
СОТВОРЕНИЕ (*MAJOR CREATION*) - Иллюзии / Фантазмагии
ТЕЛЕКИНЕЗ (*TELEKINESIS*) - Превращения
ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT*) - Превращения
ТЕНЕВАЯ ДВЕРЬ (*SHADOW DOOR*) - Иллюзии / Фантазмагии
УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL*) - Превращения
УДЕРЖАНИЕ МОНСТРА (*HOLD MONSTER*) - Очарование / Чары
УЛУЧШЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*ADVANCED ILLUSION*) - Иллюзии / Фантазмагии
ХАОС (*CHAOS*) - Очарование / Чары

6-ой уровень

АНТИМАГИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА (*ANTIMAGIC SHELL*) - Отречения
ВОДОРАЗДЕЛ (*PART WATER*) - Превращения
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*) - Колдовство / Заклятия
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ IV (*MONSTER SUMMONING IV*) - Колдовство / Заклятия
 ГИБЕЛЬНЫЙ ТУМАН (*DEATH FOG*) - Превращения, Оглашения
ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ (*DISINTEGRATE*) - Превращения
ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PERMANENT ILLUSION*) - Иллюзии / Фантазмагии
ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*MISLEAD*) - Иллюзии / Фантазмагии
ЗАКЛИНАНИЕ СМЕРТИ (*DEATH SPELL*) - Некромантия
ЗАПАС (*CONTINGENCY*) - Оглашения
КОЛДОВСКОЙ МИРАЖ (*MIRAGE ARCANIA*) - Иллюзии / Фантазмагии, Превращения
ЛОВУШКА (*ENSNAREMENT*) - Колдовство / Заклятия
МАССОВЫЙ СОВЕТ (*MASS SUGGESTION*) - Очарование / Чары
МЕТКИЙ ГЛАЗ (*EYEBITE*) - Очарование / Чары, Иллюзии / Фантазмагии
МОРОЗНЫЙ ШАР ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S FREEZING SPHERE*) - Превращения, Оглашения

НЕВИДИМКА (*INVISIBLE STALKER*) - Колдовство / Заклятия
 ОЗАРЕНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S LUCUBRATION*) - Превращения
 ОТТОРЖЕНИЕ (*REPULSION*) - Отречения
 ОХРАНА (*GUARDS AND WARDS*) - Оглашения, Превращения, Очарование / Чары
 ОЧАРОВАНИЕ ПРЕДМЕТА (*ENCHANT AN ITEM*) - Очарование, Возглашения
 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗЕМЛИ (*MUOVE EARTH*) - Превращения
 ПОКРОВ (*VEIL*) - Иллюзии / Фантасмагории
 ПОЛУТЕНЕВАЯ МАГИЯ (*DEMISHADOW MAGIC*) - Иллюзии / Фантасмагории
 ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ (*LOWER WATER / RAISE WATER*) - Превращения
 ПОРУЧЕНИЕ (*GEAS*) - Очарование / Чары
 ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER*) - Превращения
 ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ (*STONE TO FLESH / FLESH TO STONE*) - Превращения
 ПРЕДАНИЯ (*LEGEND LORE*) - Гадания
 ПРОГРАММИРУЕМАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PROGRAMMED ILLUSION*) - Иллюзии / Фантасмагории
 ПРОЕКЦИЯ (*PROJECT IMAGE*) - Превращения, Иллюзии / Фантасмагории
 ПРОСВЕТ (*GLASSEE*) - Превращения
 РАСШИРЕНИЕ III (*EXTENSION III*) - Превращения
 РЕИНКАРНАЦИЯ (*REINCARNATION*) - Некромантия
 СИЛЬНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S FORCEFUL HAND*) - Оглашения
 ТЕНИ (*SHADES*) - Иллюзии / Фантасмагории
 ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕНЗЕРА (*TENSER'S TRANSFORMATION*) - Превращения, Оглашения
 УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ (*CONTROL WEATHER*) - Превращения
 ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ (*CHAIN LIGHTNING*) - Оглашения
 ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ (*GLOBE OF INVULNERABILITY*) - Отречения
 ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ (*TRUE SEEING*) - Гадания
 БЕЗОШИБОЧНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT WITHOUT ERROR*) - Превращения

7-ой уровень

ВИДЕНИЕ (*VISION*) - Гадания
 ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ V (*MONSTER SUMMONING V*) - Колдовство / Заклятия
 ДВУМЕРНОСТЬ (*DUO-DIMENSION*) - Превращения
 ИЗОЛЯЦИЯ (*SEQUESTER*) - Иллюзии / Фантасмагории, Отречения
 ИСТОРЖЕНИЕ (*BANISHMENT*) - Отречения
 ИСЧЕЗНОВЕНИЕ (*VANISH*) - Превращения
 МАССОВАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*MASS INVISIBILITY*) - Иллюзии / Фантасмагории
 МГНОВЕННЫЙ ВЫЗОВ ДРОМИЖА (*DRAWMIJ'S INSTANT SUMMONS*) - Колдовство / Заклятия
 МЕЧ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S SWORD*) - Оглашения
 ОБРАЩЕНИЕ ГРАВИТАЦИИ (*REVERSE GRAVITY*) - Превращения
 ОГРАНИЧЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ (*LIMITED WISH*) - Колдовство / Заклятия, Оглашения / Возглашения
 ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (*SPELL TURNING*) - Отречения
 ОЧАРОВАНИЕ РАСТЕНИЙ (*CHARM PLANTS*) - Очарование / Чары
 ПАЛЕЦ СМЕРТИ (*FINGER OF DEATH*) - Некромантия
 ПОДОБИЕ (*SIMULACRUM*) - Иллюзии / Фантасмагории
 ПОДЧИНЕНИЕ НЕЖИТИ (*CONTROL UNDEAD*) - Некромантия
 ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ ЛУЧ (*PRISMATIC SPRAY*) - Колдовство / Заклятия
 ПЫШНЫЙ ДВОРЕЦ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION*) - Превращения, Колдовство
 СИЛОВАЯ КЛЕТКА (*FORCECAGE*) - Оглашения
 СЛОВО СИЛЫ, ОГЛУШЕНИЕ (*POWER WORD, STUN*) - Колдовство / Заклятия
 СТАТУА (*STATUE*) - Превращения
 ТЕНЕВОЙ ПОХОД (*SHADOW WALK*) - Иллюзии, Очарование
 ФАЗОВАЯ ДВЕРЬ (*PHASE DOOR*) - Превращения
 ХВАТАЮЩАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S GRASPING HAND*) - Оглашения
 ШАРОГОНЬ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ (*DELAYED BLAST FIREBALL*) - Оглашения

8-ой уровень

АНТИПАТИЯ-СИМПАТИЯ (*ANTIPATHY-SYMPATHY*) - Очарование / Чары
 ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VI (*MONSTER SUMMONING VI*) - Колдовство / Заклятия

ДОЛГОВРЕМЕННОСТЬ (*PERMANENCY*) - Превращения
ДУШЕЛОВКА (*TRAP THE SOUL*) - Колдовство / Заклятия
ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО (*INCENDIARY CLOUD*) - Превращения, Оглашения
ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ СЕРТЕНА (*SERTEN'S SPELL IMMUNITY*) - Отречения
КЛОНИРОВАНИЕ (*CLONE*) - Некромантия
КУЛАК БИГБИ (*BIGBY'S CLENCHED FIST*) - Оглашения
ЛАБИРИНТ (*MAZE*) - Колдовство / Заклятия
МАССОВОЕ ОЧАРОВАНИЕ (*MASS CHARM*) - Очарование / Чары
НЕПРЕОДОЛИМЫЙ ТАНЕЦ ОТТО (*OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE*) - Очарование / Чары
ОКОВЫ (*BINDING*) - Очарование, Оглашения
ПОГРУЖЕНИЕ (*SINK*) - Очарование, Превращения
ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СТЕНА (*PRISMATIC WALL*) - Колдовство / Заклятия
СИМВОЛ (*SYMBOL*) - Колдовство / Заклятия
СЛОВО СИЛЫ, ОСЛЕПЛЕНИЕ (*POWER WORD, BLIND*) - Колдовство / Заклятия
СТЕКЛОСТАЛЬ (*GLASSTEEL*) - Превращения
ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S TELEKINETIC SPHERE*) - Оглашения, Превращения
ТРЕБОВАНИЕ (*DEMAND*) - Оглашения, Очарование / Чары
УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH ANY OBJECT*) - Превращения
ЩИТ РАЗУМА (*MIND BLANK*) - Отречения
ЭКРАН (*SCREEN*) - Гадания, Иллюзии

9-ый уровень

АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (*ASTRAL SPELL*) - Оглашения
ВРАТА (*GATE*) - Колдовство / Заклятия
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VII (*MONSTER SUMMONING VII*) - Колдовство / Заклятия
ЖЕЛАНИЕ (*WISH*) - Колдовство / Заклятия
ЗАКЛЮЧЕНИЕ (*IMPRISONMENT*) - Отречения
ЗЛОЙ РОК (*WEIRD*) - Иллюзии / Фантазмагории
ЛЕТАРГИЯ / ПРОБУЖДЕНИЕ (*TEMPORAL STASIS / TEMPORAL REINSTATEMENT*) - Превращения
ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ (*TIME STOP*) - Превращения
ПАРАД МЕТЕОРОВ (*METEOR SWARM*) - Оглашения
ПРЕДВИДЕНИЕ (*FORESIGHT*) - Гадания
ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ (*SUCCOR / CALL*) - Превращения, Очарование
ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СФЕРА (*PRISMATIC SPHERE*) - Отречения, Колдовство / Заклятия
РАЗМЫКАНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S DISJUNCTION*) - Превращения, Очарование
СЛОВО СИЛЫ, УБИЙСТВО (*POWER WORD, KILL*) - Колдовство / Заклятия
СОКРУШИТЕЛЬНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S CRUSHING HAND*) - Оглашения
ТРАНСФОРМАЦИЯ (*SHAPE CHANGE*) - Превращения
ХРУСТАЛЬНОСТЬ (*CRYSTALBRITTLE*) - Превращения
ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*ENERGY DRAIN*) - Оглашения, Некромантия

Заклинания жрецов

1-ый уровень

БЛАГОСЛОВЕНИЕ / ПРОКЛЯТИЕ (*BLESS / CURSE*) - Общая
ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ (*MAGICAL STONE*) - Битва
ВОЛШЕБНЫЙ СВЕТ (*FAERIE FIRE*) - Погода
ВЫДЕРЖИВАНИЕ ХОЛОДА / ВЫДЕРЖИВАНИЕ ЖАРА (*ENDURE COLD / ENDURE HEAT*) - Защита
ДУБИНКА (*SHILLELAGH*) - Битва, Растения
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА (*PROTECTION FROM GOOD / PROTECTION FROM EVIL*) - Защита
КОМАНДА (*COMMAND*) - Чары
ЛЕЧЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ (*CURE LIGHT WOUNDS / CAUSE LIGHT WOUNDS*) -
Лечение
НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ (*INVISIBILITY TO ANIMALS*) - Животные
НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ НЕЖИТИ (*INVISIBILITY TO UNDEAD*) - Некромантия
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА (*DETECT EVIL / DETECT GOOD*) - Общая
ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*) - Гадания
ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК И ЯМ (*DETECT SNARES & PITS*) - Гадания
ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА (*DETECT POISON*) - Гадания

Объединение (*COMBINE*) - Общая
Опутывание (*ENTANGLE*) - Растения
Отыскание животных или растений (*LOCATE ANIMALS OR PLANTS*) - Гадания, Растения, Животные
Очищение пищи и воды / Порча пищи и воды (*PURIFY FOOD & DRINK / PUTREFY FOOD & DRINK*) - Общая
Приручение (*ANIMAL FRIENDSHIP*) - Животные
Проход без следа (*PASS WITHOUT TRACE*) - Растения
Свет / Темнота (*LIGHT / DARKNESS*) - Солнце
Сотворение воды / Уничтожение воды (*CREATE WATER / DESTROY WATER*) - Стихии (Вода)
Убежище (*SANCTUARY*) - Защита
Устранение страха / Вызывание страха (*CAUSE FEAR / REMOVE FEAR*) - Чары

2-ой уровень

Добряника / Проклятая ягода (*GOODBERRY / BADBERRY*) - Растения
Дубовая кожа (*BARKSKIN*) - Защита, Растения
Замедление яда (*SLOW POISON*) - Лечение
Затуманивание (*OBSCUREMENT*) - Погода
Звериный язык (*SPEAK WITH ANIMALS*) - Животные, Гадания
Искривление дерева / Выпрямление дерева (*WARP WOOD / STRAIGHTEN WOOD*) - Растения
Нагревание металла / Охлаждение металла (*HEAT METAL / CHILL METAL*) - Стихии (Огонь)
Нахождение ловушек (*FIND TRAPS*) - Гадания
Обнаружение чар / Невидимые чары (*DETECT CHARM / UNDETECTABLE CHARM*) - Гадания
Огненная ловушка (*FIRE TRAP*) - Стихии (Огонь)
Определение ориентации / Неведомая ориентация (*KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT*) - Гадания
Отступление (*WITHDRAW*) - Защита
Очарование змей (*SNAKE CHARM*) - Животные
Очарование человекоподобного существа или млекопитающего (*CHARM PERSON OR MAMMAL*) - Животные, Чары
Песнопение (*CHANT*) - Битва
Пламенный клинок (*FLAME BLADE*) - Стихии (Огонь)
Подножка (*TRIP*) - Растения
Помощь (*AID*) - Некромантия
Посыльный (*MESSENGER*) - Животные
Предсказание (*AUGURY*) - Гадания
Проповедь (*ENTHRALL*) - Чары
Пыльный черт (*DUST DEVIL*) - Стихии (Воздух)
Священный молот (*SPIRITUAL HAMMER*) - Битва
Создание пламени (*PRODUCE FLAME*) - Стихии (Огонь)
Сторожевой крылан (*WYVERN WATCH*) - Охрана
Тишина, радиус 15 футов (*SILENCE, 15' RADIUS*) - Охрана
Удержание (*HOLD PERSON*) - Чары
Устойчивость к огню / Устойчивость к холоду (*RESIST FIRE / RESIST COLD*) - Защита

3-ий уровень

Бурная растительность (*PLANT GROWTH*) - Растения
Волшебное одеяние (*MAGICAL VESTMENT*) - Защита
Вход в камень (*MELD INTO STONE*) - Стихии (Земля)
Вызов молнии (*CALL LIGHTNING*) - Погода
Вызывание насекомых (*SUMMON INSECTS*) - Животные
Дерево (*TREE*) - Растения
Долговременный свет / Долговременная темнота (*CONTINUAL LIGHT / CONTINUAL DARKNESS*) - Солнце
Защита от негативной энергии (*NEGATIVE PLANE PROTECTION*) - Защита, Некромантия
Защита от огня (*PROTECTION FROM FIRE*) - Защита, Стихии (Огонь)
Звездный свет (*STARSHINE*) - Солнце
Камневорот (*STONE SHAPE*) - Стихии (Земля)
Лечение болезни / Вызов болезни (*CURE DISEASE / CAUSE DISEASE*) - Некромантия
Лечение слепоты или глухоты / Вызов слепоты или глухоты (*CURE BLINDNESS OR DEAFNESS / CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS*) - Некромантия
Молитва (*PRAYER*) - Битва
Оживление мертвецов (*ANIMATE DEAD*) - Некромантия

ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT*) - Гадания
ОХРАННЫЙ ГЛИФ (*GLYPH OF WARDING*) - Охрана
ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING / AIR BREATHING*) - Стихии (Вода, Воздух)
ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*) - Некромантия
РАЗГОВОР С МЕРТВЫМИ (*SPEAK WITH DEAD*) - Гадания
РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) - Защита
РОСТ ШИПОВ (*SPIKE GROWTH*) - Растения
СИЛОК (*SNARE*) - Растения
СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛАНИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*REMOVE CURSE / BESTOW CURSE*) - Защита
СОТВОРЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ (*CREATE FOOD & WATER*) - Сотворение
УДЕРЖАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*HOLD ANIMAL*) - Животные
УСТРАНЕНИЕ ПАРАЛИЗАЦИИ (*REMOVE PARALYSIS*) - Защита
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (*WATER WALK*) - Стихии (Вода)
ХОЖДЕНИЕ ПО ОГНЮ (*FLAME WALK*) - Стихии (Огонь)

4-ый уровень

ВЕЩАЯ ВОДА (*REFLECTING POOL*) - Гадания
ВОЛШЕБНАЯ СИЛА (*IMBUE WITH SPELL ABILITY*) - Чары
ВОЛЬНОДЕЙСТВИЕ (*FREE ACTION*) - Чары
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ I (*ANIMAL SUMMONING I*) - Животные, Заклятия
ГАДАНИЯ (*DIVINATION*) - Гадания
ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ / УМЕНЬШЕНИЕ НАСЕКОМЫХ (*GIANT INSECT / SHRINK INSECT*) - Животные
ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ (*SPELL IMMUNITY*) - Защита
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS / PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS*) - Защита
ЗАЩИТА ОТ МОЛНИЙ (*PROTECTION FROM LIGHTNING*) - Защита, Погода
ЗЕЛЕННЫЕ ВРАТА (*PLANT DOOR*) - Растения
ЛЕСНЫЕ ЖИТЕЛИ (*CALL WOODLAND BEINGS*) - Заклятия
ЛЕЧЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ (*CURE SERIOUS WOUNDS / CAUSE SERIOUS WOUNDS*) - Лечение
НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА / ОТРАВЛЕНИЕ (*NEUTRALIZE POISON / POISON*) - Лечение
ОБНАРУЖЕНИЕ ЛЖИ / ПОТАЕННАЯ ЛОЖЬ (*DETECT LIE / UNDETECTABLE LIE*) - Гадания
ОГОНЬ / ТУШЕНИЕ ОГНЯ (*PRODUCE FIRE / QUENCH FIRE*) - Стихии (Огонь)
ОКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС / РАССЕЯНИЕ ЛЕСА (*HALLUCINATORY FOREST / REVEALED WOOD*) - Растения
ОТВРАЩЕНИЕ (*ABJURE*) - Заклятия
ОТПУГИВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*REPEL INSECTS*) - Животные, Защита
ПАЛОЧКИ-ЗМЕЙКИ / ЗМЕЙКИ-ПАЛОЧКИ (*STICKS TO SNAKES / SNAKES TO STICKS*) - Растения
ПОКРОВ БЕССТРАШИЯ / МАСКА СТРАХА (*CLOAK OF BRAVERY / CLOAK OF FEAR*) - Чары
ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ (*LOWER WATER / RAISE WATER*) - Стихии (Вода)
УДЕРЖАНИЕ ДЕРЕВА (*HOLD PLANT*) - Растения
УПРАВЛЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРОЙ, РАДИУС 10 ФУТОВ (*CONTROL TEMPERATURE, 10' RADIUS*) - Погода
ЯЗЫК РАСТЕНИЙ (*SPEAK WITH PLANTS*) - Растения
ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ (*TONGUES / BABBLE*) - Гадания

5-ый уровень

ВОЛШЕБНАЯ КУПЕЛЬ (*MAGIC FONT*) - Гадания
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ II (*ANIMAL SUMMONING II*) - Животные, Заклятия
ДРЕВЕСНЫЙ ПУТЬ (*PASS PLANT*) - Растения
ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*) - Гадания, Стихии
ЗАДАНИЕ (*QUEST*) - Чары
ЗАЩИТА ОТ РАСТЕНИЙ (*ANTI-PLANT SHELL*) - Растения, Защита
ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ (*CURE CRITICAL WOUNDS / CAUSE CRITICAL WOUNDS*) - Лечение
ЛУННЫЙ СВЕТ (*MOONBEAM*) - Солнце
ОБРАЩЕНИЕ (*COMMUNE*) - Гадания
ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*) - Стихии (Огонь)
ОГНЕННЫЙ УДАР (*FLAME STRIKE*) - Битва
ОЖИВЛЕНИЕ / УБИЙСТВО (*RAISE DEAD / SLAY LIVING*) - Некромантия
ОСТРЫЕ КАМНИ (*SPIKE STONES*) - Стихии (Земля)

ОТПУЩЕНИЕ (*ATONEMENT*) - Общая
ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK*) - Стихии (Вода, Земля) -
ПРЕДЕЛЬНЫЙ ПЕРЕХОД (*PLANE SHIFT*) - Астрал
РАДУГА (*RAINBOW*) - Погода, Солнце
РАССЕЯНИЕ ЗЛА / РАССЕЯНИЕ ДОБРА (*DISPEL EVIL / DISPEL GOOD*) - Защита, Заклятия
ТУЧА НАСЕКОМЫХ (*INSECT PLAQUE*) - Битва
УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL*) - Животные
УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРОМ (*CONTROL WINDS*) - Погода
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ (*AIR WALK*) - Стихии (Воздух)
ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ / ОБМАННОЕ ЗРЕНИЕ (*TRUE SEEING / FALSE SEEING*) - Гадания

6-ой уровень

ВОДОРАЗДЕЛ (*PART WATER*) - Стихии (Вода)
ВОЗДУШНЫЙ СЛУГА (*AERIAL SERVANT*) - Заклятия
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ III (*ANIMAL SUMMONING III*) - Животные, Заклятия
ВЫЗЫВАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE FIRE ELEMENTAL / DISMISS FIRE ELEMENTAL*) - Стихии (Огонь)
ГЛАС ИСХОДА (*WORD OF RECALL*) - Заклятия
ГОВОРЯЩИЙ КАМЕНЬ (*STONE TELL*) - Стихии (Вода), Гадания
ЖИВОЕ ДЕРЕВО (*LIVEOAK*) - Растения
ЗАКОЛДОВАННАЯ ПОГОДА (*WEATHER SUMMONING*) - Погода
ЗАЩИТА ОТ ЖИВОТНЫХ (*ANTI-ANIMAL SHELL*) - Животные, Защита
ИСЦЕЛЕНИЕ / ПОВРЕЖДЕНИЕ (*HEAL / HARM*) - Лечение
ОГРАЖДЕНИЕ (*FORBIDDANCE*) - Защита
ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА (*ANIMATE OBJECT*) - Сотворение, Заклятия
ОСТРАЯ ОГРАДА (*BLADE BARRIER*) - Охрана, Сотворение
ОТТОРЖЕНИЕ ДЕРЕВА (*TURN WOOD*) - Растения
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (*TRANSPORT VIA PLANTS*) - Растения
ПИР ГЕРОЕВ (*HEROES' FEAST*) - Сотворение
ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER*) - Стихии (Вода, Земля) -
ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА / СТУПОР (*FIND THE PATH / LOSE THE PATH*) - Гадания
РАЗГОВОР С МОНСТРАМИ (*SPEAK WITH MONSTERS*) - Гадания
СЕМЕНА ОГНЯ (*FIRE SEEDS*) - Стихии (Огонь)
СОЗДАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*) - Заклятия
СТЕНА ШИПОВ (*WALL OF THORNS*) - Растения

7-ой уровень

АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (*ASTRAL SPELL*) - Астрал
ВОЛШЕБНЫЙ ВЕТЕР (*WIND WALK*) - Стихии (Воздух)
ВОСКРЕШЕНИЕ / УНИЧТОЖЕНИЕ (*RESURRECTION / DESTRUCTION*) - Некромантия
ВОССТАНОВЛЕНИЕ / ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*RESTORATION / ENERGY DRAIN*) - Некромантия
ВРАТА (*GATE*) - Заклятия
ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE EARTH ELEMENTAL / DISMISS EARTH ELEMENTAL*) - Стихии (Земля), Заклятия
ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*) - Чары
ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ (*EARTHQUAKE*) - Стихии (Земля)
ОГНЕННАЯ БУРЯ / УГАСАНИЕ (*FIRE STORM / FIRE QUENCH*) - Стихии (Огонь)
ОЖИВЛЕНИЕ КАМНЯ (*ANIMATE ROCK*) - Стихии (Земля)
ПОЛЗУЩИЙ УЖАС (*CREEPING DOOM*) - Животные, Заклятия
ПРЕВРАЩЕНИЕ МЕТАЛЛА В ДЕРЕВО (*TRANSMUTE METAL TO WOOD*) - Стихии (Земля)
ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ (*SUCCOR / CALL*) - Заклятия
РЕГЕНЕРАЦИЯ / ОТСЫХАНИЕ (*REGENERATE / WITHER*) - Некромантия
РЕИНКАРНАЦИЯ (*REINCARNATE*) - Некромантия
СВЯТАЯ КОЛЕСНИЦА (*CHARIOT OF SUSTARRE*) - Стихии (Огонь), Сотворение
СВЯТОЕ СЛОВО / ЗЛОЕ СЛОВО (*HOLY WORD / UNHOLY WORD*) - Битва
СИМВОЛ (*SYMBOL*) - Охрана
СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПОСОХ (*CHANGESTAFF*) - Растения, Сотворение
СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ (*SUNRAY*) - Солнце

Приложение 2: ЗАМЕЧАНИЯ К ОПИСАНИЯМ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания расположены в соответствии со своей группой (мажеские или жреческие) и уровнем. Внутри каждого уровня заклинания расположены по алфавиту. В начале описания каждого заклинания приводятся следующие важные для игры данные:

Название (*Name*): Каждое заклинание определяется названием. В скобках после названия указывается школа (для мажеских заклинаний), к которой заклинание принадлежит. Если указано более одной школы, значит, это заклинание характерно для всех этих школ.

Некоторые заклинания обратимы (*reversible*). Это значит, что ими можно вызвать эффект, противоположный основному. Об этом говорится после названия заклинания. Жрецам с обратимыми заклинаниями нужно вымаливать желаемую версию. Например, жрец, желающий сотворить заклинание *нанесения легких ранений*, должен молиться об этой форме заклинания, когда сосредотачивается и обращается к своему божеству. Учтите, что если выбор заклинания не соответствует ориентации жреца, может последовать серьезное наказание (к возможным наказаниям относится отказ в определенных заклинаниях, целых уровнях заклинаний или даже во всех заклинаниях на определенный период). Конкретный результат (если таковой есть) зависит от отношения божества к данному жрецу, что определяется Мастером.

Обратимые мажеские заклинания работают подобным образом. Когда заклинание изучается, в книги волшебника заносятся обе его формы. Однако, заучивая заклинание, волшебник должен решить, какую его версию он хочет сотворить, если в описании заклинания не сказано что-либо иное. Например, волшебник, который заучил заклинание превращения *камня в плоть*, а хочет превратить *плоть в камень*, должен ждать до тех пор, когда сможет заучить эту форму (то есть после 8-часового отдыха и занятий). Если он может заучивать два заклинания 6-го уровня, он может заучить каждую из версий по разу или одну версию дважды.

Школа (*School*): В скобках после названия приведено название школы магии, к которой заклинание относится. Для мажеских заклинаний это влияет на то, какими заклинаниями может владеть волшебник-специалист в зависимости от его школы специализации. Для жреческих заклинаний указание сферы используется только в справочных целях, чтобы указать, к какой школе заклинание считается относящимся, если Мастер хочет узнать об устойчивости к заклинаниям (например, в случае устойчивости эльфов к чарующим заклинаниям).

Дальность воздействия (*Range*): Здесь указывается максимальное расстояние от заклинателя до того места, где происходит или начинается эффект от заклинания. Цифра “0” показывает, что заклинание может воздействовать только на самого заклинателя, заключая эффект в нем или излучая от него. “Прикосновение” означает, что заклинатель может применить заклинание по отношению к другим, только если сможет физически дотронуться до них. Если специально не указано что-либо другое, все остальные заклинания центрируются в точке, видимой заклинателю и находящейся в пределах дальности воздействия заклинания. Эта точка при желании может быть на живом существе или на предмете. В общем случае заклинание, воздействующее на ограниченное количество существ в пределах какой-либо области, воздействует прежде всего на тех, кто находится ближе к центру области, если нет других влияющих на это параметров (таких, как уровень или Кубики пунктов). Заклинания можно творить сквозь узкие отверстия только тогда, когда и зрение заклинателя, и энергия заклинания могут быть одновременно направлены сквозь отверстие. Волшебник, стоящий за бойницей, может творить заклинания из-за нее, а послать шарогонь сквозь маленький глазок не получится.

Продолжительность (*Duration*): Здесь указывается, как долго продолжается воздействие магической энергии. Заклинания мгновенной продолжительности действуют в тот момент, когда они сотворены, хотя последствия этих заклинаний могут быть долговременными и необратимыми обычными средствами. Заклинания долговременной продолжительности действуют до тех пор, пока их эффекты не устранены каким-либо образом, обычно с помощью рассеяния магии. Некоторые заклинания имеют переменную продолжительность. В большинстве случаев сам заклинатель не может определить продолжительность заклинаний. За заклинаниями определенной продолжительности (например, 3 раунда на уровень) должен следить игрок. В случае заклинаний переменной продолжительности (например, 3+1d4 раундов) их истинная продолжительность тайно накладывается и записывается Мастером. Ваш Мастер может предупредить вас, когда время

действия заклинания подходит к концу, но обычно не существует признака того, что заклинание заканчивается; спросите вашего Мастера, чтобы точно узнать, как он поступает в этом случае.

Некоторые заклинания могут прекращаться по желанию заклинателя. Для того, чтобы отменить такое заклинание, тот, кто его сотворил, должен находиться в зоне дальности воздействия от центра заклинания - в той же области, в которой заклинание можно сотворить. Заклинатель также должен быть в состоянии произнести слова отмены. Учтите, что только тот заклинатель, который сотворил заклинание, может отменить его таким образом.

Область воздействия (Area of Effect): Здесь указывается количество существ, объем, размеры, вес и другие параметры объектов, на которые может подействовать заклинание. Заклинание, воздействующее на площадь или объем, который заклинатель может формировать, будут воздействовать на область с минимальным размером 10 футов (3 м) в любом направлении, если в описании заклинания специально не указано другое. Например, облако, занимающее 10-футовый (3-метровый) куб на уровень заклинателя, творимое заклинателем 12-го уровня, может иметь размеры 10'×10'×120' (3×3×36 м), 20'×30'×20' (6×9×6 м) или любые другие, общий объем которых составляет 12 10-футовых (3-метровых) кубов. Сочетания вроде 5'×10'×240' (1,5×3×72 м) невозможны, если не допущены особо.

Некоторые заклинания (например, благословение) действует на друзей или врагов заклинателя. Во всех случаях это основано на представлениях заклинателя на момент сотворения заклинания. Например, хаотично-добрый персонаж, будучи союзником законно-нейтрального священника, получит преимущества от его благословения.

Компоненты: Здесь перечислены виды необходимых компонентов: В - вербальный, С - соматический, М - материальный. Когда требуются материальные компоненты, они указываются в описании заклинания. Компоненты заклинания тратятся в ходе его сотворения, если специально не указано другое. Священные символы жрецов не теряются, когда творится заклинание. В случае, когда материальные компоненты исчезают к концу заклинания (вольнодействие, трансформация и др.), преждевременное уничтожение компонентов прекращает заклинание.

Время сотворения (Casting time): Этот параметр важен, когда используются дополнительные правила, касающиеся времени сотворения. Если дано только одно число, время сотворения прибавляется к инициативе, выкинутой заклинателем на кубике. Если заклинание требует раунда или нескольких раундов на сотворение, оно начинает действовать по окончании последнего раунда времени сотворения. Если Дельсенора творит заклинание, которое занимает 1 раунд, оно начинает действовать по окончании того раунда, в котором она начала его творить. Если заклинание требует для сотворения трех раундов, оно вступает в силу в конце третьего раунда. Заклинание, требующее оборота или больше, начинает действовать по истечении установленного количества оборотов.

Спас-бросок (Saving throw): Здесь указывается, допускает ли заклинание для своей жертвы спас-бросок, и результат удачного спас-броска: "Отр." Показывает, что заклинание не действует, "1/2" означает, что жертва получает половину обычного вреда, "Нет" означает, что спас-броска не кидается.

Модификаторы спас-бросков за Мудрость применяются по отношению к заклинаниям Очарования / Чар.

Плотные физические преграды обеспечивают улучшение спас-бросков и уменьшение вреда. На спас-броски и вред может влиять убежище или укрытие (у Мастера есть дополнительная информация об этом).

Существо, успешно спасшееся от заклинания без видимого физического эффекта (очарование, удержание, волшебный сосуд), может почувствовать определенное воздействие или ощущение, являющееся признаком магической атаки, если Мастер захочет. Но с помощью этого ощущения нельзя определить вредоносный эффект заклинания или способности сотворившего его существа.

Когда существо кидает свой спас-бросок от определенных видов атак, считается, что имеющееся при нем имущество и снаряжение также кидает спас-бросок, если заклинанием специально не установлено другое. Если существо проваливает свой спас-бросок или атака имеет особо мощную форму, для имущества могут потребоваться спас-броски, кидаемые для каждого предмета либо как спас-броски этого предмета (см. "Руководство Мастера"), либо как спас-броски существа. Мастер скажет вам, если такое произойдет.

Любой персонаж может добровольно отказаться от спас-броска. Это позволяет заклинанию или подобному воздействию, обычно допускающему спас-бросок, оказывать на персонажа полный эффект. Подобным образом любое существо может добровольно понизить свою магическую устойчивость, позволяя заклинанию автоматически воздействовать на него. Отказ от спас-броска или понижение магической устойчивости не всегда может быть добровольным. Если существо или персонажа обманом убедили понизить свою устойчивость, заклинание сработает в полную силу, даже если это не то заклинание, на которое рассчитывала жертва. Жертва должна сознательно решить снизить свою магическую устойчивость; ее недостаточно захватить врасплох. Например,

персонаж будет кидать спас-бросок, если волшебник из компании внезапно атакует его шарогнем, даже если до этого волшебник был дружелюбен. Однако тот же персонаж не будет кидать спас-броска, если волшебник убедит его, что собирается подвергнуть воздействию левитации, а вместо этого сотворит шарогонь. Ваш Мастер решит, когда неигровые персонажи будут понижать свою устойчивость. Если ваш персонаж добровольно понижает свою устойчивость, вы должны сообщить Мастеру.

Описание заклинания: В этом тексте содержится полное описание того, как заклинание действует и как оно влияет на игру. Описание охватывает большинство способов использования заклинания, если их существует больше, чем один, но не может предусмотреть всех возможных применений, которые могут найти игроки. В этих случаях информация о заклинании, содержащаяся в тексте, должна обеспечивать указания к отыгрыванию данной ситуации.

Заклинания с множественными функциями предоставляют заклинателю возможность выбора, какую из функций он хочет реализовать при сотворении заклинания. Обычно отдельная функция многофункционального заклинания слабее, чем однофункциональное заклинание того же уровня.

Эффекты от заклинаний, которые обеспечивают улучшение или ухудшение показателей способностей, бросков атаки, вреда, спас-бросков и пр., обычно не кумулятивны сами с собой и с другой магией; проявляется один, наиболее сильный эффект. Например, воин выпивает зелье великанской силы и затем получает мажеское заклинание силы 2-го уровня. Эффективна только наиболее сильная магия (зелье). Однако, когда продолжительность воздействия зелья кончается, заклинание силы все еще действует, пока и его продолжительность также не истекает.

Рассмотрение иллюзий

Все иллюзии выносятся на суд Мастера; успех каждой из них зависит от конкретной ситуации и от тех факторов, которые Мастер считает значительными. Все нижеприведенные соображения - только вспомогательные рекомендации, помогающие Мастеру поддерживать согласованность.

Целенаправленно смертельные иллюзии - это иллюзии, создающие ситуации неизбежной смерти, независимо от уровня, Кубиков пунктов или спас-броска: обрушивающиеся потолки, безвыходные потоки лавы и т. д. Истинный максимальный эффект, который можно вызвать иллюзией - это заставить жертву кидать проверку потрясения. Выжившие после этого персонажи больше не поддаются на такую же иллюзию.

Эффекты заклинаний: Иллюзии, воссоздающие эффекты заклинаний, соответствуют уровню заклинателя (например, иллюзионист 10-го уровня, создающий иллюзию шарогня, может создать правдоподобный вид 10-кубового шарогня). Попытки превзойти этот предел приводят к неизбежным изъянам в иллюзии, что сводит на нет ее эффект.

Особые атаки монстров: Для того, чтобы волшебник смог эффективно воссоздать особую атаку монстра, он должен сам испытать ее (волшебник не сможет корректно вызвать мерцание в глазу медузы, если лично не сталкивался с ним - то есть не был обращен таким образом в камень).

Дополнительное правило: Иллюзорные монстры атакуют, используя боевые параметры заклинателя. Это может служить тонкой подсказкой к тому, что монстры не настоящие.

Дополнительное правило: Уровень заклинателя влияет на создаваемых им монстров - он может воссоздать только таких монстров, суммарное количество Кубиков пунктов которых меньше или равно его уровню (заклинатель 8-го уровня может создать одного правдоподобного полевого великана, двух людоедов или четырех воинов 2-го уровня).

Заклинания иллюзий требуют взаимодействия Мастера с игроком в большей степени, чем другие мажеские заклинания. Время существования и поведение таких иллюзий крайне важны для заклинателя. Обычно с трудом верится в эффекты, возникающие из ниоткуда, если заклинатель не делает этого специально. С другой стороны, иллюзорный шарогонь, сотворенный после того, как волшебник пустил настоящий, может иметь сокрушительный эффект.

Заклинателю нужно поддерживать видимость реальности все время продолжительности иллюзии. Если, например, создан отряд воинов низкого уровня, заклинатель контролирует их попадания, промахи, причиненный вред, заметные раны и т. д. Мастер решает, не выходит ли иллюзия за пределы правдоподобности.

Иллюзии неигровых персонажей требуют тщательной подготовки Мастером, включая намек на их истинную природу.

Лучшая защита от иллюзий - это Интеллект. Существа с низким показателем Интеллекта и без него более уязвимы для иллюзий, если только иллюзия не такова, что просто не укладывается у них в голове, либо, наоборот, не относится к области особенной компетенции существа. Нежить в целом иммунна к иллюзиям, но на нее действуют псевдореальные эффекты, которые в основном начинают появляться в перечне заклинаний на 4-ом уровне.

Иллюзии обычно перестают действовать на персонажа, если ему удастся в них не поверить. Игрок должен заявить о попытке не поверить в иллюзию на основании намеков со стороны Мастера. Игроки, пытающиеся не поверить, должны дать основания для этого, опираясь на ощущения персонажа. Неудачные аргументы приводят к неудачному недоверию. По необходимости Мастер может ввести дополнительные требования или помехи в распознавании иллюзий (такие, как проверки Интеллекта) - например, когда один из игроков очевидно повторяет здравые мысли, высказанные другими. При попытке не поверить персонажу не нужно кидать спас-бросок, если эффект настоящий.

Для неигровых персонажей при попытке распознать иллюзию можно использовать спас-бросок, проверку Интеллекта или решение Мастера (в зависимости от того, что Мастер сочтет подходящим).

Приложение 3: ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ

Заклинания первого уровня

БАБАЙ (SPOOK)

(Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: 30 футов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *бабай* позволяет волшебнику играть на естественных страхах, чтобы заставить жертву воспринимать его как нечто совершенно ужасное. Волшебник просто вселяет в существо страх, не определяя его природу. Если существо не выкидывает успешного спас-броска от заклинания, оно поворачивается и бежит от волшебника так быстро, как только возможно, хотя и не роняет при этом то, что было у него в руках. Существо кидает спас-бросок с отрицательным модификатором -1 за каждые два уровня жизненного опыта заклинателя, до максимального модификатора -6 на 12-ом уровне. Помните, что выкидывание на кубике 20 (без модификаторов) всегда означает успешный спас-бросок, независимо от модификаторов. Хотя заклинатель на самом деле не преследует убегающее существо, это делает фантазмагория, создающаяся у существа в голове. Каждый раунд после первоначального сотворения заклинания существо кидает еще один спас-бросок (без отрицательных модификаторов) до тех пор, пока успешно не спасется и заклинание не прекратится. В любом случае заклинание действует только на существ с показателем Интеллекта 2 и выше, а на нежить оно не действует совсем.

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА (MAGIC MISSILE)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (54 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: 1-5 целей

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Сотворение заклинания *волшебной стрелы* вызывает до пяти снарядов магической энергии, которые вылетают из кончиков пальцев волшебника и безошибочно попадают в свою цель. Это относится и к враждебным существам в ближнем бою. Однако для того, чтобы поразить существо, его нужно видеть или определять каким-нибудь другим образом, так что существенные укрытия, такие, как узкие бойницы, могут сделать заклинание неэффективным. Подобным образом, волшебник должен сам намечать жертву. Он не может направить волшебную стрелу, чтобы

поразить командира легиона, если сам не может отличить его от остальной группы солдат. Нельзя поражать отдельные части тела существа. Неживым объектам (замкам и пр.) с помощью этого заклинания вред не причиняется, и любая попытка нанести его приведет к расходованию заклинания впустую. Живым существам каждая стрела причиняет 1d4+1 пунктов вреда.

За каждые два уровня волшебник получает по одной дополнительной стреле - у него есть две стрелы на 3-ем уровне, три на 5-ом, 4 на 7-ом, и максимально возможное количество - 5 стрел на 9-ом уровне и выше. Если волшебник имеет возможность пустить несколько стрел, он может заставить их всех поразить одно существо или несколько существ по желанию.

ГИПНОЗ (HYPNOTISM)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 5 ярдов (4,5 м)

Продолжительность: 1 раунд + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 30-футовый куб (куб со стороны 9 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Отр.

Жесты волшебника в сочетании с его монотонными заклинающими словами заставляют 1d6 существ внутри области воздействия поддаться на совет - короткое и разумно звучащее указание (см. заклинание *совета* 3-го уровня). Указания должны быть даны после того, как заклинание сотворено. До этого времени неизвестно, удалось ли заклинание. Обратите внимание, что последующий совет сам по себе является не заклинанием, а просто озвученным требованием (то есть, чтобы заклинание сработало, заклинатель должен говорить на языке тех, над кем оно сотворено). Существа, успешно выкинувшие спас-бросок, не подвергаются воздействию гипноза. Те, кто настроен особенно подозрительно или враждебно, кидают спас-броски с положительными модификаторами от +1 до +3. Если заклинание творится над единственным существом, которое смотрит в глаза заклинателю, спас-бросок кидается с отрицательным модификатором -2. Существо, которое проваливает свой спас-бросок, не помнит, что волшебник околдовал его.

ДОСПЕХ (ARMOR)

(Колдовство)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник создает магическое силовое поле, которое служит подобно чешуйчатому доспеху (Класс защиты 6). Заклинание не действует на существо, уже облаченное в доспехи или имеющее Класс защиты 6 и лучше. Оно не действует одновременно с заклинанием *щита*, но кумулятивно с положительными модификаторами Класса защиты за Ловкость, а для воинов / магов - с положительными модификаторами за щит. Заклинание доспеха не сковывает движения, не мешает творить заклинания и не добавляет веса к нагрузке. Оно продолжается до тех пор, пока либо не будет успешно рассеяно, либо его носитель не получит суммарный вред больше 8 пунктов + 1 пункт на уровень заклинателя. (Важно помнить, что *доспех* не предотвращает этого вреда. *Доспех* всего лишь обеспечивает Класс защиты 6; его носитель все же получает вред от всех результативных атак.) Например, носитель *доспеха* может получить от одной атаки 8 пунктов вреда, а затем через несколько минут - еще 1 пункт. Если заклинание не было сотворено волшебником 2-го уровня и выше, оно в этот момент рассеется. До тех пор, пока оно не рассеялось, оно дает носителю все преимущества Класса защиты 6.

Материальным компонентом является кусочек хорошо выделанной кожи, предварительно благословленный жрецом.

ДРАЗНИЛКА (TAUNT)

(Очарование)

Дальность воздействия: 60 ярдов (18 м)

Продолжительность: 1 раунд

Область воздействия: Радиус 30 футов (*радиус 9 м*)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *дразнилки* позволяет заклинателю эффективно дразнить и высмеивать какой-либо конкретный тип существ с показателем Интеллекта 2 и выше. Заклинателю не обязательно говорить на языке этих существ. Жертвы заклинания воспринимают его слова и жесты как нечто вызывающее, оскорбляющее, раздражающее и злящее их. Те, кто проваливает спас-бросок от заклинания, в ярости кидаются в драку с заклинателем. Все разозлившиеся существа атакуют заклинателя в ближнем бою, если они физически в состоянии сделать это, предпочитая кулаки или ручное оружие оружию дальнего боя или заклинаниям.

Если заклинателя и жертву разделяет непреодолимый или непересекаемый барьер (стена огня, глубокая пропасть, отряд копейщиков), заклинание прекращается. Если заклинатель дразнит смешанную группу, он должен выбрать тип дразнимых существ. Существа, управляемые сильным лидером (с положительными модификаторами за Обаяние, с большим количеством Кубиков пунктов и др.), могут по решению Мастера кидать спас-бросок с положительным модификатором от +1 до +4. Если заклинание применяется в сочетании с заклинанием *чревоуещания*, существа могут наброситься на ложный источник, в зависимости от их Интеллекта, присутствия лидера и т. д.

Материальным компонентом является слизняк, который кидается в дразнимых существ.

ЗАСОВ (HOLD PORTAL) (*Превращения*)

Дальность воздействия: 20 ярдов / уровень (*18 м / уровень*)
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: 20 кв. футов / уровень (*1,8 м² / уровень*)
Компонент: В
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Это заклинание магическим образом запирает двери, ворота или створки из дерева, металла или камня. Магический засов держится крепко, как будто бы объект заперт. Любое инопредельное существо (джинн, стихиец и т. д.) с 4 или больше Кубиками пунктов может прекратить заклинание и устранить засов. Волшебник на 4 или более уровней жизненного опыта выше, чем заклинатель, может по желанию открыть этот засов. Засов можно снять заклинанием *стука* или *рассеяния магии*. Его можно сломать или выбить физической силой.

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА (PROTECTION FROM EVIL) (*Отречения*) Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 2 раунда / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает волшебный барьер на расстоянии 1 фут (*30 см*) вокруг своего носителя. Этот барьер передвигается вместе с носителем и имеет три основных эффекта:

Во-первых, все броски атак, совершаемых злыми (или очарованными злом) существами кидаются с отрицательным модификатором -2; все спас-броски, вызываемые такими атаками, кидаются с положительным модификатором +2.

Во-вторых, этим заклинанием блокируются всякие попытки захватить разум защищенного существа (например, с помощью *волшебного сосуда*) или осуществлять ментальный контроль над ним (например, чарами вампира). Обратите внимание, что эта защита не предотвращает чары вампира сами по себе, но она не дает осуществлять ментальный контроль сквозь барьер. Подобным образом не удастся овладеть жизненной силой существа. Но это овладение не прекратится, если присутствовало до установления защиты.

В-третьих, заклинание предохраняет от телесного контакта с существами инопредельной или наколдованной природы (такими, как эфирные слуги, стихийцы, бесы, невидимки, саламандры,

водяные духи, зорны и др.). Атаковать естественным (телесным) оружием таким существам не удастся, и они вынуждены отступить. Животные или монстры, призванные или околдованные с помощью заклинаний или подобной магии, таким же образом уклоняются от персонажа.

Эта защита прекращается, если ее носитель совершает ближнюю атаку против враждебного существа или пытается пробить барьер между ним и собой.

Чтобы сотворить это заклинание, волшебник должен насыпать на полу или на земле круг диаметром 3 фута (1 м) из серебряного порошка.

Это заклинание можно обратить в защиту от добра; второй и третий эффекты остаются без изменений. Материальным компонентом для обратной версии является круг из железного порошка.

ЗНАК ВОЛШЕБНИКА (WIZARD MARK)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: до 1 кв. фута (0,01 м²)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник может написать, видимо или невидимо, свою личную руну или свой знак и дополнительно до шести других символов меньшего размера. Заклинание *знака волшебника* позволяет волшебнику выгравировать руны на камне, металле или любом другом более мягком материале без вреда для материала. Если сделан невидимый знак, заклинание *обнаружения магии* заставит его светиться и быть видимым (хотя не обязательно понятным). Подобным образом выявляют невидимый знак волшебника заклинания *обнаружения невидимости*, *ясного зрения*, *зрячий камень* или *всевидящая мантия*. Заклинание *чтения магии* выявляет слова волшебника, если таковые есть. *Знак волшебника* нельзя рассеять, но его может удалить сам заклинатель или заклинание *ластика*. Если заклинание сотворено над живым существом, обычная одежда постепенно гасит знак.

Материальными компонентами для этого заклинания являются щепотка алмазной пыли (стоимостью около 100 золотых) и краска или краски для раскрашивания знака. Если знак делается невидимым, краски все же используются, но тогда волшебник применяет какое-либо стило, а не собственный палец.

ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНОСТИ (CHANGE SELF)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 2d6 раундов + 2 раунда / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику изменить свой внешний вид - включая одежду и снаряжение - для того, чтобы казаться выше или ниже (но не более, чем на 1 фут или 30 см), тоньше или толще, иметь вид человека, гуманоида или любого другого человекоподобного двуногого существа. Заклинатель не может принять вид какого-либо конкретного лица. Заклинание не обеспечивает способностей или повадок выбранной формы. Продолжительность заклинания составляет 2d6 раундов плюс 2 раунда на уровень заклинателя. В отдельных случаях Мастер может разрешить спас-бросок для того, чтобы не поверить в эту иллюзию - например, если заклинатель ведет себя явно несвойственным для выбранной формы образом. Заклинание не изменяет обычных тактильных (определяемых на ощупь) свойств заклинателя и его снаряжения, так что обман можно раскрыть таким образом.

ЛАСТИК (ERASE)

(Превращения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 свиток или 2 страницы

Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Особый

Ластик удаляет надписи как магической, так и обычной природы со свитка или с одной или двух страниц бумаги, пергамента или подобных поверхностей. Оно удаляет *взрывоопасные руны*, *охранные глифы*, *знак змеи* и *знаки волшебника*, но не стирает *иллюзорные письма* или *символы* (см. соответствующие заклинания). Немагические надписи стираются автоматически, если заклинатель прикасается к ним; в противном случае вероятность успеха равна 90%. До магических надписей нужно дотронуться, и вероятность того, что они будут уничтожены, составляет только 30% плюс 5% на уровень заклинателя, до максимума 90%. (Например, 35% для волшебника 1-го уровня, 40% для волшебника 2-го уровня, и т. д.).

ЛЕГКОЕ ПАДЕНИЕ (FEATHER FALL) (Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Особая
Компонент: В
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, подверженное ему существо (или существа) или предмет немедленно приобретает вес пушинки. Скорость падения объекта становится всего 2 фута (60 см) в секунду (120 футов (36 м) в раунд), и при приземлении, если на этот момент заклинание еще работает, падающему телу не причиняется никакого вреда. Однако, если в полете продолжительность заклинания истекает, скорость падения немедленно становится обычной. Волшебник может сотворить заклинание сам над собой или над каким-либо другим существом или предметом, находящимся в пределах дальности. Заклинание работает в течение 1 раунда на уровень волшебника. Заклинание *легкого падения* действует на один или несколько объектов (предметов или существ) в пределах 10-футового (3-метрового) куба, пока масса этих объектов не превышает в сумме 200 фунтов (90 кг) плюс 200 фунтов (90 кг) на уровень заклинателя.

Например, для волшебника 2-го уровня дальность воздействия составляет 20 ярдов (18 м), продолжительность - 2 раунда, и предел веса при сотворении заклинания равен 600 фунтам (270 кг). Заклинание действует только на свободно падающие, летящие или брошенные объекты (такие, как снаряды). Оно не действует на ударяющий меч или на атакующее с разбега существо. Обратите внимание, что это заклинание можно эффективно сочетать с *порывом ветра* и другими заклинаниями.

ЛЕДЕНЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (CHILL TOUCH) (Некромантия)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Отр.

Когда волшебник творит это заклинание, его руку охватывает голубое свечение. Энергия этого свечения уменьшает жизненную силу любого живого существа, против которого волшебник совершит результативную рукопашную атаку. То существо, к которому он прикасается, должно кидать спас-бросок от заклинания; провалив его, оно получает 1d4 пунктов вреда и теряет 1 пункт Силы. Если спас-бросок удался, существо остается невредимым. Существо, у которого не существует показателя Силы, получает от каждого удачного прикосновения отрицательный модификатор -1 к своим броскам атаки. Потерянная Сила возвращается со скоростью 1 пункт в час. Вред можно вылечить магическим или обычным образом.

Заклинание особым образом действует на нежить. Нежить, до которой дотронулся заклинатель, не получает вреда и не теряет Силы, но должна успешно спастись от заклинания или бежать прочь в течение 1d4 раундов + 1 раунд на уровень заклинателя.

Лошадь (Mount)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 2 часа + 1 час / уровень
Область воздействия: 1 животное
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник призывает обычное животное к себе на службу в качестве ездового. Животное служит охотно и добросовестно, но по истечении продолжительности заклинания оно исчезает, возвращаясь на свое место. Тип призываемого животного зависит от уровня заклинателя; разумеется, при желании он может выбрать менее значительное животное. К возможным ездовым животным относятся следующие:

Уровень заклинателя

1-3
4-7
8-12
13-14
15 и выше

Животное

Мул или ездовая лошадь
Ломовая или боевая лошадь
Верблюд
Слон (с паланкином на 18-ом уровне)
Грифон (с седлом на 18-ом уровне)

Если волшебник вызывает животное из максимально доступной ему категории, оно приходит без седла и сбруи, но, например, волшебник 4-го уровня может вызвать боевую лошадь без седла и сбруи или ездовую лошадь с седлом и сбруей. Параметры призванного животного типичны для представителей его вида. Если животное убито, оно исчезает.

Материальным компонентом заклинания является клочок шерсти от призываемого вида животного.

МАГИЧЕСКАЯ АУРА НИСТАЛА(NYSTUL'S MAGICAL AURA)

(Иллюзии / Фантазмагии)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 день / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания всякому отдельному предмету весом не более 5 фунтов (2,3 кг) на уровень заклинателя можно придать ауру, которая определяется всеми типами *обнаружения магии* (см.). При этом заклинанием можно указать тип этой ауры (Превращения, Колдовство и т. д.), и это эффективно маскирует истинную ауру предмета (если таковая есть), если только собственная аура предмета не является исключительно мощной (если это, например, артефакт). Если предмет, несущий магическую ауру Нистала, подвергнуть заклинанию *рассмотрения* или другим подобным методам исследования, исследователь с вероятностью 50% может распознать, что была поставлена фальшивая аура, чтобы сбить с толку невнимательных. В противном случае аура не подвергается сомнению, и суть истинной магии нельзя определить никакими исследованиями.

Материальным компонентом этого заклинания является небольшой квадратик шелка, которым обматывается предмет, приобретающий фальшивую ауру.

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА (UNSEEN SERVANT)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 час + 1 оборот / уровень
Область воздействия: Радиус 30 футов (9 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Невидимый слуга - это невидимая, неразумная и бесформенная сила, применяемая в качестве мелкой прислуги, для открытия незапертых дверей, отодвигания кресел, для чистки, стирки и мелкой починки. Он не силен, но беспрекословно выполняет приказания волшебника. Он может заниматься только одним видом деятельности в одно время и перемещать только легкие предметы, перенося максимум 20 фунтов (9 кг) и толкая или перекаывая максимум 40 фунтов (18 кг) по гладкой поверхности. Он умеет открывать только обычные двери, ящики, крышки и т. д. Невидимый слуга не может сражаться, но его и нельзя убить, так как он - скорее сила, чем существо. Его можно рассеять магическим образом, он также прекращается после получения 6 пунктов вреда от заклинаний, воздействующих на область, разящего дыхания или подобных атак. Если заклинатель пытается послать невидимого слугу за пределы допустимой зоны, заклинание немедленно прекращается.

Материальными компонентами заклинания являются кусочек веревки и немного древесины.

ОБАЯНИЕ (*FRIENDS*)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1d4 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 60 футов (18 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Особый

Заклинание *обаяния* позволяет волшебнику временно получить дополнительно 2d4 пунктов к своему показателю Обаяния. Разумные существа, находящиеся в области воздействия в момент сотворения заклинания, должны немедленно кинуть проверку реакции, основанную на новом показателе Обаяния персонажа. Те, кто был настроен к заклинателю доброжелательно, будут склонны восхищаться им и предпринимать попытки подружиться с ним и помочь ему, насколько это соответствует ситуации. Чиновники-бюрократы могут оказать искреннюю помощь, угрюмые городские стражники станут охотнее делиться информацией, нападающие орки решат сохранить заклинателю жизнь, попытавшись взять его в плен вместо того, чтобы убить. Когда чары спадают, окружающие понимают, что на них было оказано воздействие, и их реакция определяется Мастером.

Материальными компонентами заклинания являются мел (или белая мука), сажа (или копоть) и киноварь, которыми мажется лицо перед сотворением заклинания.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*)

(Гадания)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: 10×60 футов (3×18 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Когда волшебник творит заклинание *обнаружения магии*, он определяет излучение магии на площади 10 футов (3 м) шириной и 60 футов (18 м) длиной, в том направлении, куда он смотрит. Можно определить интенсивность магии (незначительная, слабая, умеренная, сильная и тяжелая), и с вероятностью 10% на уровень волшебник может распознать присутствующие типы магии (Превращения, Колдовство и т. д.). Заклинатель может поворачиваться, обследуя угол в 60° за раунд. Каменная стена толщиной 1 фут (30 см) и более, плотный металл толщиной 1 дюйм (2,5 см) и более или плотное дерево толщиной 1 ярд (1 м) и более блокируют заклинание. Магические области, многочисленные типы магии или мощные локальные излучения могут затмевать или скрывать более слабое излучение. Учтите, что это заклинание не определяет присутствия добра или зла и не раскрывает ориентацию. Существа из других пределов не обязательно являются магическими.

ОБНАРУЖЕНИЕ НЕЖИТИ (*DETECT UNDEAD*)

(Гадания, Некромантия)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 3 оборота
Область воздействия: 60 футов + 10 футов / уровень (18 м + 3 м / уровень)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику обнаруживать всю нежить в пределах области воздействия. Область воздействия имеет в ширину 10 футов (3 м), а в длину 60 футов (18 м) + 10 футов (3 м) на уровень заклинателя и располагается в том направлении, куда смотрит заклинатель. Исследование одного направления занимает один раунд, и заклинатель должен быть неподвижен все это время. Хотя заклинание указывает направление, оно не определяет конкретного местоположения или расстояния. Оно обнаруживает нежить за стенами и препятствиями, но блокируется 1 футом (30 см) плотного камня, 1 ярдом (1 м) дерева или обычной земли или тонким слоем металла. Заклинание не распознает тип обнаруженной нежити, а только сообщает о том, что нежить здесь присутствует.

Материальным компонентом заклинания является щепотка земли с могилы.

ОТРАЖЕНИЕ ВЗГЛЯДОВ (*GAZE REFLECTION*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 2 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Заклинание *отражения взглядов* создает в воздухе перед волшебником мерцающую зеркалоподобную область, которая движется вместе с ним. Всякая атака взглядом, как, например, взгляд василиска, чарующие очи, взгляд вампира или заклинание *разящего глаза* 6-го уровня, отражается обратно на смотрящего. На заклинателя эта атака не действует. Атакующие существа должны кидать спас-бросок против своей собственной атаки. Это заклинание не влияет на зрение или освещение и не эффективно против существ, эффект от которых возникает при взгляде на них (например, в случае медузы). Этим заклинанием можно отражать только активные атаки взглядом.

ОЧАРОВАНИЕ (*CHARM PERSON*) (Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Отр.

Заклинание воздействует на то человекоподобное существо, над которым оно было сотворено. К человекоподобным существам относятся все двуногие люди, полулюди или гуманоиды размером с человека или меньше, такие, как гнолли, гномы, гоблины, дриады, карлики, кобольды, лесовики, людоящеры, орки, пикси, полуорки, полуэльфы, русалки, троглодиты, феи, хоббиты, хобгоблины, эльфы и другие. Так, можно очаровать воина 10-го уровня, но нельзя очаровать людоеда.

Чтобы воспротивиться заклинанию, его жертва кидает спас-бросок от заклинания с модификатором за Мудрость (см. Таблицу 5). Если это существо получает вред от товарищей заклинателя в том же раунде, в котором его очаровывают, спас-бросок жертвы кидается с положительным модификатором +1 за каждый пункт полученного вреда.

Если жертва проваливает спас-бросок, она начинает воспринимать заклинателя как верного друга и соратника, которого надо оберегать и защищать. Заклинание не позволяет волшебнику управлять действиями очарованного существа, как автоматом, но жертва рассматривает каждое слово и действие заклинателя наиболее благоприятным для него образом. Например, очарованное существо не подчинится приказу о самоубийстве, но оно может поверить заклинателю, если тот убедит его, что единственный способ спасти жизнь заклинателя - это задержать надвигающегося красного дракона "всего на пару минут". Обратите внимание также на

то, что это заклинание не наделяет заклинателя особыми лингвистическими возможностями, то есть для того, чтобы очарованное существо понимало его приказы, ему нужно разговаривать на языке, который понимает это существо.

Продолжительность заклинания зависит от показателя Интеллекта очарованного существа и связана со спас-броском. Если выкинут успешный спас-бросок, заклинание спадает, а этот спас-бросок кидается регулярно с периодом, зависящим от Интеллекта существа (см. нижеприведенную таблицу). Если заклинатель причиняет или пытается причинить очарованному существу явное зло, или если на это существо успешно воздействуют рассеянием магии, заклинание немедленно прекращается.

Показатель Интеллекта	Периодичность спас-бросков
3 и меньше	3 месяца
4-6	2 месяца
7-9	1 месяц
10-12	3 недели
13-14	2 недели
15-16	1 неделя
17	3 дня
18	2 дня
19 и более	1 день

Если существо одновременно подвергается двум или более заклинаниям очарования, результат определяется Мастером. Может получиться так, что либо одно из воздействий будет явно преобладать, либо существо будет разрываться между противоположными стремлениями, либо потребуются новые спас-броски, которые могут отменить оба заклинания.

Учтите, что у жертвы сохраняются все воспоминания о событиях, которые происходили в момент ее очарования.

Примечание: Период спас-бросков - это промежуток времени, в течение которого кидается спас-бросок. Когда именно в течение этого времени нужно кидать спас-бросок, определяет Мастер случайным образом или по своему усмотрению. Этот спас-бросок кидается секретно.

ПАРЯЩИЙ ДИСК ТЕНЗЕРА (*TENSER'S FLOATING DISC*) (Оглашения)

Дальность воздействия: 20 ярдов (18 м)
Продолжительность: 3 оборота + 1 оборот / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Когда волшебник творит это заклинание, возникает немного вогнутая круглая силовая пластина, известная как *парящий диск Тензера* (в честь знаменитого волшебника, чья жадность и способность находить сокровища всем известны). Диск имеет диаметр 3 фута (1 м) и выдерживает до 100 фунтов (45 кг) на уровне волшебника, творящего заклинание. Диск постоянно парит на высоте около 3 футов (1 м) над землей и остается горизонтальным. По команде волшебника он перемещается горизонтально в пределах дальности воздействия и сопровождает волшебника с нормой передвижения не более 6. Без указаний он поддерживает постоянную дистанцию между собой и волшебником. Если заклинатель выходит за пределы дальности (двигаясь быстрее, пользуясь средствами вроде телепортации или пытаясь поднять диск на высоту более 3 футов (1 м) от поверхности под ним), или если продолжительность заклинания истекает, парящий диск прекращает свое существование, и все, что он держал, падает на поверхность под ним.

Материальным компонентом заклинания является капля ртути.

ПАУК (*SPIDER CLIMB*) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *паука* позволяет тому, над кем оно сотворено, лазать и ходить по вертикальным поверхностям или даже висеть на потолке так же хорошо, как гигантский паук. До существ, не желающих подвергаться заклинанию, нужно дотронуться, и они должны кидать спас-бросок, чтобы воспротивиться эффекту. Чтобы лазать таким образом с нормой передвижения 6 (или 3, если есть какая-либо нагрузка), у существа должны быть свободные руки и босые ноги. Во время действия заклинания его носитель не может обращаться с какими-либо предметами, весящими меньше кинжала (один фунт *или* 0,5 кг), так как эти предметы прилипают к рукам и ногам. Таким образом, волшебник может обнаружить, что творить заклинания в состоянии *паука* практически невозможно. Приложив достаточную силу, носителя заклинания можно уронить; Мастер может потребовать спас-броска, зависящего от обстоятельств, величины силы и др. Например, существо с показателем силы 12 может сбросить околдованного персонажа, если он провалит спас-бросок от парализации (спас-бросок средней сложности). Заклинатель может прекратить действие заклинания одним словом.

Материальными компонентами заклинания являются капля битума и живой паук, причем предполагаемый носитель заклинания должен съесть и то, и другое.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ (*AFFECT NORMAL FIRES*) **(Превращения)**

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику заставлять обычный огонь - от такого маленького, как факел или фонарь, до занимающего всю область воздействия - уменьшаться в размере и яркости до состояния мерцающих углей или увеличивать яркость до яркости полного дневного света, а радиус освещения - до удвоенного обычного радиуса. Учтите, что это заклинание не влияет ни на топливо, потребляемое огнем, ни на причиняемый им вред. Заклинатель может воздействовать на некоторые или на все источники огня в пределах области воздействия. В любой момент, пока заклинание действует, он может менять их интенсивность простым жестом. Заклинание действует до тех пор, пока либо волшебник не отменит его, либо все топливо не сгорит, либо его продолжительность не кончится. Заклинание может также мгновенно погасить весь огонь в области воздействия, что приведет к немедленному прекращению действия заклинания. Заклинание не действует на огненных стихийцев или подобных существ.

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ (*COMPREHEND LANGUAGES*) **(Превращения)**

Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: 1 говорящее существо или написанный текст

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник получает способность понимать устную речь какого-либо существа или читать непонятные надписи (например, тексты на чужом языке). В обоих случаях волшебник должен дотронуться до существа или надписи. Обратите внимание, что способность прочесть не обеспечивает понимание смысла, а также не позволяет заклинателю говорить или писать на неизвестном языке. Письменные материалы можно читать со скоростью одна страница (или ее эквивалент) в раунд. В магических надписях нельзя прочесть ничего, кроме, может быть, того, что эти надписи - магические, но это заклинание часто помогает при расшифровке карт с сокровищами. Это заклинание можно обмануть определенной охранной магией (заклинаниями *тайной страницы* или *иллюзорных писем* 3-го уровня), и оно не выявляет информации, скрытой в зашифрованном, но обычном с виду тексте.

Материальными компонентами этого заклинания являются щепотка саж и несколько крупиц соли.

Обратная версия заклинания, *сокрытие языков*, отменяет заклинание *понимания языков* или делает надписи или речь существа непонятными на такое же время, которое работает основная версия.

Починка (MENDING)

(Превращения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Это заклинание восстанавливает небольшие повреждения и поломки в предметах. Оно может сварить разорванное кольцо, звено цепи, медальон или небольшой кинжал, если в этих предметах не более одной поломки. Керамические или деревянные предметы со множественными повреждениями могут быть восстановлены без видимых следов ремонта, с возвращением всех прежних функций. Заклинанием *починки* можно полностью залатать дыру в кожаном мешке или бурдюке с водой. Однако это заклинание само по себе не чинит никаких магических предметов. Магия соединения спадает в течение одного оборота после сотворения заклинания, и его последствия нельзя устранить рассеянием магии. Максимальный объем предмета, который заклинатель может починить, составляет 1 кубический фут (0,03 м³) на уровень.

Материальными компонентами этого заклинания являются два магнита любого типа (вероятнее всего, магнитный железняк) или два жерновых камня.

Прыжки (JUMP)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1d3 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Тот, к кому прикоснулся заклинатель в момент сотворения заклинания, получает способность совершать большие прыжки один раз в раунд в течение продолжительности заклинания. Прыжки могут быть до 30 футов (9 м) вперед или прямо вверх или до 10 футов (3 м) назад. При горизонтальных прыжках образуется весьма малая дуга - около 2 футов (50 см) высотой на 10 футов (3 м) преодоленного расстояния. Заклинание *прыжков* не обеспечивает безопасного приземления и само по себе не дает возможности уцепиться за что-нибудь в конце прыжка.

Материальным компонентом является задняя лапка кузнечика, которую волшебник должен проглотить при сотворении заклинания.

Пылающие руки (BURNING HANDS)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: 1/2

Когда волшебник творит это заклинание, из кончиков его пальцев исходит струя пламени. Его руки должны быть расположены так, чтобы выпустить вперед веерообразный сноп огня: большие пальцы должны касаться друг друга, а остальные пальцы надо раскинуть в стороны. Пылающие руки испускают сноп пламени длиной 5 футов (1,5 м) в форме горизонтального кругового сектора разводом примерно в 120 градусов перед заклинателем. Каждое существо,

попавшее в область поражения заклинания, получает 1d3 пунктов вреда, плюс 2 пункта на уровень жизненного опыта заклинателя, до максимума 1d3+20 пунктов огненного вреда. Те, кто выкинул успешный спас-бросок от заклинания, получают половинный вред. Легковоспламеняющиеся материалы (например, ткань, бумага, пергамент, тонкое дерево и т. д.), затронутые пламенем, возгораются. В следующем раунде эти предметы можно потушить, если не совершать других действий.

РАССМОТРЕНИЕ (*IDENTIFY*)

(Гадания)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 предмет / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *рассмотрения*, волшебник может исследовать магические предметы, к которым последовательно прикасается. Непосредственно перед сотворением заклинания нужно провести восемь часов, очищая предметы и удаляя внешние факторы, которые могут исказить или размыть магическую ауру. Если этот процесс прерван, все нужно начинать снова. Творя заклинание, волшебник должен взять в руки каждый предмет по очереди. Все последствия этого могут сказаться на волшебнике и могут прекратить заклинание, хотя волшебник при этом кидает все необходимые спас-броски.

Вероятность узнать часть информации о предмете равна 10% на уровень заклинателя, до максимума 90%, и проверка этой вероятности кидается Мастером. В случае результата 96-00 выдается неправильная информация (в случае 91-95 не выдается никакой). За один подход можно узнать только одну функцию многофункционального предмета (например, волшебник 5-го уровня может попытаться определить свойства пяти различных предметов, пять различных свойств одного предмета, или какое-нибудь сочетание этих вариантов). Если какая-либо попытка получения информации потерпит неудачу, заклинатель не может узнать об этом предмете больше ничего до тех пор, пока не перейдет на следующий уровень. Обратите внимание, что некоторые предметы, например, особые магические книги, нельзя рассмотреть с помощью этого заклинания.

Никогда не раскрывается точная информация об атаках, осуществляемых предметом, и о наносимом вреде, хотя можно определить, большую или малую силу предмет имеет. Если предмет имеет заряды, можно узнать только общие данные о количестве оставшихся зарядов: мощный заряд (81%-100% от максимально возможного количества зарядов), сильный заряд (61%-80%), средний заряд (41%-60%), слабый заряд (6%-40%) или незначительный заряд (пять зарядов и меньше). Наличие незначительного заряда обнаруживается в первую очередь, так что полностью заряженное кольцо с тремя желаниями всегда будет определяться как незначительно заряженный предмет.

После сотворения заклинания и получения от него информации волшебник временно теряет 8 пунктов Телосложения. Для восстановления каждого пункта он должен отдыхать в течение часа. Если от потери 8 пунктов показатель Телосложения волшебника становится меньше 1, он падает без сознания. Сознание не возвращается до тех пор, пока Телосложение не восстановится полностью, для чего требуется 24 часа (Телосложение возвращается к бессознательному персонажу со скоростью 1 пункт в час).

Материальными компонентами заклинания являются жемчужина (стоимостью минимум 100 золотых) и совиное перо, вымоченное в вине; этот настой нужно выпить перед сотворением заклинания. Если растолочь и добавить в настой *счастливый камень*, рассмотрение становится более мощным: можно определить точные численные параметры эффектов или количество зарядов, и за один подход можно определить несколько функций многофункционального предмета. С разрешения Мастера можно определить некоторые свойства артефактов и реликвий.

СВЕТ (*LIGHT*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 20 футов (6 м)

Компоненты: В, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Особый

Это заклинание создает в пределах фиксированного радиуса от центра свечение, эквивалентное свету факела. Предметы, находящиеся в темноте за пределами этой сферы могут быть видны в лучшем случае как смутные тенеподобные формы. Заклинание центрируется в точке, указанной волшебником, и в момент сотворения заклинания путь до этой точки должен просматриваться и не быть ничем загороженным. Свет может исходить из воздуха, камня, металла, дерева и почти любого другого материала.

Эффект от заклинания неподвижен, если оно специально не центрировано на подвижном предмете или движущемся существе. Если заклинание творится над существом, оно должно кидать проверку своей магической устойчивости, если таковая есть, и спас-бросок. При успешной проверке магической устойчивости заклинание не срабатывает, а успешный спас-бросок приводит к тому, что заклинание центрируется прямо за существом, а не на нем. *Свет*, внесенный в область магической темноты, не горит, но если он сотворен непосредственно против магической темноты, она пропадает (но только на время продолжительности заклинания, если темнота долговременная).

Свет, центрированный на органах зрения существа, ослепляет его, уменьшая его броски атаки и спас-броски на -4 и ухудшая его Класс защиты на 4. Заклинатель может прекратить заклинание в любой момент, произнеся единственное слово.

Материальным компонентом является светящийся или кусочек фосфоресцирующего мха.

СМАЗКА (*GREASE*) (Колдовство)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: 10×10 футов (3×3 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Особый

Заклинание *смазки* покрывает указанную поверхность скользким слоем, подобным жиру или салу. Всякое существо, вступившее на эту поверхность или находившееся на ней в момент сотворения заклинания, должно кинуть спас-бросок от заклинания и в случае неудачи поскользнуться и упасть. Тот, кто успешно выкинул спас-бросок, может достичь ближайшей несмазанной поверхности к концу раунда. Тот, кто остался в области, должен кидать спас-бросок каждый раунд до тех пор, пока не выберется из нее. Мастер может модифицировать спас-броски в соответствии с обстоятельствами: например, у существа, бегущего по наклонной плоскости, будет мало шансов избежать падения, зато он почти наверняка выберется из смазанной области!

Это заклинание также можно использовать для того, чтобы создать скользкое покрытие на каком-либо предмете - веревке, лестничной ступеньке, рукояти оружия и т. д. На не использующиеся материальные предметы заклинание действует всегда, а если какое-либо существо держит или применяет предмет, оно кидает спас-бросок от заклинания. Если этот спас-бросок провален, существо немедленно выпускает предмет из рук. В дальнейшем спас-бросок нужно кидать каждый раунд, когда существо пытается использовать смазанный предмет. Заклинатель может прекратить действие заклинания одним словом; в противном случае оно работает 3 раунда плюс 1 раунд на уровень.

Материальным компонентом заклинания является кусочек свиной кожи или немного масла.

СООБЩЕНИЕ (*MESSAGE*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 5 раундов / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник может нашептывать сообщения и получать ответы с минимальной вероятностью быть подслушанным. Творя заклинание, волшебник тайно или явно указывает на каждое существо, которое он хочет включить в связь. Можно включить до одного существа на уровень. Когда волшебник нашептывает, его сообщение следует по отрезкам прямой,

и его слышат все включенные существа в радиусе 30 футов (9 м) плюс 10 футов (3 м) на уровень заклинателя. Существа, получившие сообщение, могут прошептать ответ, который услышит заклинатель. Учтите, что путь от волшебника к другим участникам связи не должен быть прегражден. Сообщение получается на том языке, на котором говорит заклинатель; это заклинание само по себе не наделяет заклинателя способностью понимать незнакомый язык. *Сообщение* чаще всего применяется, чтобы осуществлять быстрые и тайные переговоры, когда волшебник не желает, чтобы его подслушали.

Материальным компонентом заклинания служит короткий отрезок медной проволоки.

СПУТНИК (*FIND FAMILIAR*) (*Колдовство / Заклятия*)

Дальность воздействия: 1 миля / уровень (1,6 км / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 спутник

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2d12 часов

Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет волшебнику попытаться вызвать дружественное животное, которое будет действовать как его спутник и помощник. Спутники - это обычно небольшие существа, такие, как кошки, лягушки, хорьки, вороны, соколы, змеи, совы, жабы, ласки или даже мыши. Существо, служащее спутником, может приносить волшебнику пользу, передавая ему свои ощущения, общаясь с ним и верно служа в качестве охранника, разведчика или шпиона. Однако у волшебника в один момент времени может быть только один спутник, и он не сможет заранее определить, какое именно существо откликнется на призыв, если вообще кто-то придет.

Существо обычно бывает умнее других существ своего вида (показатель Интеллекта 2-3), и его связь с волшебником наделяет его исключительно долгой жизнью. Волшебник получает преимущества от обостренных чувств своего спутника, что дает ему положительный модификатор +1 на все броски ошарашивания. Обычно у спутников бывает 2-4 жизненных пункта плюс 1 пункт на уровень заклинателя и Класс защиты 7 (из-за размеров, Ловкости и других факторов).

У волшебника есть ментальная связь со спутником, и он может мысленно отдавать ему приказы на расстоянии до 1 мили. Учтите, что мысленные ответы от спутника обычно крайне примитивны - хотя спутники и могут передавать простейшие мысли, эти мысли часто затмеваются инстинктивными побуждениями. Например, хорек, следящий за отрядом орков в лесу, может забыть о них, увидев мышь. Конечно, его сообщение будет пронизано страхом перед "большими существами", которых он видел. Заклинатель не может видеть глазами спутника.

Находясь вдали от хозяина, спутник теряет по 1 жизненному пункту в день и умирает, дойдя до 0 пунктов. Когда спутник находится в физическом контакте с волшебником, он получает спас-броски волшебника от различных атак. Если атака должна причинить вред, спутник не получает вреда, если спас-бросок удался, и получает половину вреда, если спас-бросок провален. Если спутник умирает, волшебнику нужно немедленно кинуть проверку потрясения, и если он не удастся, он тоже умирает. Даже если волшебник переживает смерть своего спутника, он при этом теряет 1 пункт Телосложения.

Сила призыва спутника такова, что его можно призывать только раз в году. Когда волшебник решает найти спутника, он должен загрузить медную жаровню древесным углем и зажечь. Когда уголь разогреется, надо добавить благовоний и трав стоимостью 1000 золотых. Затем начинается колдовство, и оно продолжается до тех пор, пока либо спутник не придет, либо продолжительность заклинания не истечет. Результат заклинания тайно определяет Мастер. Учтите, что большинство спутников сами по себе не являются магическими, и заклинание *рассеяния магии* не пошлет их обратно.

Преднамеренное дурное обращение, недостаток корма и ухода за спутником или продолжительные неразумные требования неблагоприятно сказываются на отношении спутника к своему хозяину. Специальная организация гибели своего спутника вызовет большое недовольство со стороны определенных могущественных сил с печальными для волшебника последствиями.

Бросок 1d20	Спутник*	Возможности
1-5	Черная кошка	Превосходное зрение и отличный слух
6-7	Ворона	Превосходное зрение
8-9	Сокол	Отличное зрение на расстоянии
10-11	Сова	Зрение ночью такое же, как у человека днем, отличный слух
12-13	Жаба	Широкий угол зрения
14-15	Ласка	Отличный слух и исключительное обоняние

* Мастер может прислать другое мелкое животное, подходящее для данной местности.

СТЕНА ТУМАНА (*WALL OF FOG*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 2d4 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 20-футовый (6 м) куб + 10-футовый (3 м) куб / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник создает колышающуюся стену плотного тумана в указанной области в пределах дальности заклинания. *Стена тумана* затрудняет всякое зрение, нормальное и инфравидение, за пределами 20 футов (6 м). Заклинатель при желании может уменьшить плотность тумана. Стена должна иметь форму куба или выпуклого многогранника шириной 10 футов (3 м) в наименьшем измерении. Плотный туман держится в течение 3 или более раундов. Эта продолжительность может сократиться вдвое при умеренном ветре, а сильный ветер может разогнать туман.

Материальным компонентом является небольшое количество расколотого сушеного гороха.

ТАНЦУЮЩИЕ ОГНИ (*DANCING LIGHTS*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 40 ярдов + 10 ярдов / уровень (35 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник может вызвать по своему желанию один из следующих результатов: либо от одного до четырех световых эффектов, напоминающих факелы или фонари (и излучающие соответствующее количество света), либо от одной до четырех сияющих световых сфер (так называемых "блуждающих огней"), либо одно переливающееся разными цветами образование, по форме отдаленно напоминающее человека, похожее на существо из Стихийного предела Огня. *Танцующие огни* движутся по желанию заклинателя вперед или назад, прямо или с поворотами, что не требует сосредоточения со стороны волшебника. Заклинание нельзя применить, чтобы ослепить кого-либо (см. заклинание света 1-го уровня), и эти огни гаснут, когда выходят за пределы дальности, или когда истекает продолжительность.

Материальным компонентом этого заклинания является либо немного фосфора, либо кусочек ильмового дерева, либо светляк.

ТРЕВОГА (*ALARM*)

(*Отречения, Оглашения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 4 часа + 1/2 часа / уровень

Область воздействия: до куба со стороной 20 футов (6 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено заклинание *тревоги*, волшебник заставляет выбранную область реагировать на присутствие любого существа размером больше обычной крысы - чего-либо больше 1/2 кубического фута (0,02 м³) по объему или более 3 фунтов (1,4 кг) весом. Областью воздействия могут быть ворота, участок пола, лестница и др. Как только какое-либо существо войдет в охраняемую область, дотронется до нее или вступит в какой-нибудь контакт с ней без произнесения установленного заклинателем пароля, заклинание тревоги испускает громкий звон, который можно ясно слышать в пределах радиуса 60 футов (18 м). (Этот радиус уменьшается

на 10 футов (3 м) за каждую стоящую на пути звука дверь и на 20 футов (6 м) за каждую последовательно стоящую стену.) Звук длится один раунд и затем прекращается. Эфирные или отраженные из астрала существа не поднимают *тревоги*, но пролетающие или левитирующие, невидимые и бестелесные существа вызывают звон. Заклинатель может одним словом отменить заклинание *тревоги*.

Материальные компоненты заклинания - маленький колокольчик и кусочек очень качественной серебряной проволоки.

ТРЮК (CANTRIP)

(Все школы)

Дальность воздействия: 10 футов (3 м)

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Трюки - это особые заклинания, изучаемые всеми волшебниками во время их учебы, независимо от школы. *Трюк* - это практический метод для ученика, с помощью которого он учится овладевать мелкими порциями магической энергии. Однократно сотворенный *трюк* позволяет заклинателю получать мелкие магические эффекты в течение продолжительности заклинания. Однако эти эффекты настолько малы, что имеют серьезные ограничения. Они никак не могут привести к потере жизненных пунктов, не способны нарушить сосредоточение заклинателей и могут создавать лишь небольшие объекты, имеющие явно магическую природу. Предметы, созданные с помощью *трюка*, крайне нестабильны и никак не применимы. Наконец, у *трюка* не хватает возможностей, чтобы дублировать эффект любого другого заклинания.

Какое бы проявление *трюк* не имел, он действует только до тех пор, пока волшебник сосредоточивается. Волшебники обычно применяют *трюки*, чтобы впечатлять простых людей, развлекать детей и вносить разнообразие в повседневную жизнь. К обычным фокусам с *трюками* относятся звуки чудесной музыки, освежение вянущих цветов, испускание из рук светящихся шаров, дуновение ветра, задувание свечи, расточение запахов и ароматов изысканных яств и создание небольшого смерча, чтобы вымести пыль из-под ковра. В сочетании с заклинанием невидимого слуги *трюк* является для волшебника средством для облегчения домашнего хозяйства и для развлечения.

УВЕЛИЧЕНИЕ (ENLARGE)

(Превращения)

Обратимое

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: 1 существо или предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание вызывает внезапное увеличение размеров существа или предмета, причем увеличиваются как размеры, так и вес. Его можно сотворить над одним живым существом (или симбиотическим образованием, или над единой живой формой, представляющей собой сообщество живых организмов) или над одним предметом, объем которого не превышает 10 кубических футов (0,3 м³) на уровень заклинателя. Для сотворения заклинания этот предмет или это существо нужно видеть. Объект вырастает на величину до 10% на уровень жизненного опыта волшебника, увеличиваясь таким образом во всех линейных размерах и в весе.

Заклинание воздействует на все снаряжение, надетое на существо или носимое им. Существа, не желающие подвергаться воздействию, должны кидать спас-бросок от заклинания. В случае успешного спас-броска заклинание не действует. Если для желаемого увеличения не хватает пространства, существо или предмет достигает максимально возможного размера, ломая при этом слабые преграды, но рост без вреда для существа удерживается более прочными материалами; таким образом, заклинание нельзя использовать, чтобы причинить существу вред процессом роста.

Магические свойства предметов с помощью этого заклинания не увеличиваются - громадный меч +1 остается мечом +1, волшебная палочка размером с посох продолжает выполнять свои обычные функции, из увеличенного пузыря с зельем требуется сделать большой поток, чтобы зелье сработало. Однако изменяются вес, масса и прочность. Например, стол, блокирующий дверь, становится тяжелее и эффективнее, брошенный камень будет иметь большую массу (и причинять больше вреда), цепи будут массивнее, двери толще, тонкая нить превратится в более длинную и более крепкую веревку и т. д. Жизненные пункты, Класс защиты и броски атаки существа не изменяются, но броски вреда увеличиваются пропорционально размеру.

Например, воин, увеличенный до 160% от своего нормального размера, бьет своим длинным мечом, и на кубике выкидывается 6 пунктов вреда. Модифицированный вред равен $10 (6 \times 1,6 = 9,6)$, округляем вверх). Дополнительные модификаторы за Силу, класс и магию не изменяются.

Обратное заклинание, *уменьшение*, отменяет заклинание *увеличения* или делает существ и предметы меньше. Существо или предмет уменьшается на 10% от своего изначального размера на каждый уровень жизненного опыта заклинателя, до минимума 10% от своего изначального размера. После этого существо уменьшается последовательно фут за футом (30 см на уровень) до размера менее 1 фута (30 см), дюйм за дюймом (2,5 см / уровень) до размера менее 1 дюйма (2,5 см) и по $\frac{1}{10}$ дюйма (2 мм / уровень) до минимума $\frac{1}{10}$ дюйма - существо не может уменьшиться в ничто.

Например, великан ростом 16 футов (4,8 м), уменьшаемый волшебником 15-го уровня (15 шагов), будет уменьшен до 1,6 фута (48 см) за девять шагов, затем до $\frac{6}{10}$ фута или 7,2 дюйма (18 см) за один шаг, и, наконец, до 2,2 дюйма (5,5 см) за последние 5 шагов. Уменьшающийся объект может нанести вред предметам, прикрепленным к нему, но он будет уменьшаться только до тех пор, пока сам не будет поврежден. Нежелающие существа должны кидать спас-бросок от заклинания.

Материальным компонентом заклинания является щепотка железного порошка.

УСЫПЛЕНИЕ (*SLEEP*)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *усыпления*, волшебник вызывает глубокую дремоту, постигающую одно или более существ (кроме нежити и некоторых других существ, особым образом устойчивых к этому эффекту). Все существ, на которых действует усыпление, должны находиться в пределах 30 футов (9 м) друг от друга. Количество существ, на которых действует заклинание, зависит от Кубиков пунктов или уровней. Заклинание действует на 2d4 Кубиков пунктов монстров. На монстров, у которых более 4+3 Кубиков пунктов (4 кубика плюс 3 жизненных пункта), оно не действует. Центр области воздействия определяется заклинателем. В первую очередь подвергаются воздействию существа с меньшим количеством Кубиков пунктов, а если оставшихся Кубиков пунктов не хватает для усыпления более могучих существ, заклинание на них не действует.

Например, волшебник усыпляет трех кобольдов, двух гноллей и одного людоеда. Результат на кубиках (2d4) равен 4. Заклинание подействовало на всех кобольдов и одного гнолля ($\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + 2 = 3\frac{1}{2}$ Кубиков пунктов). Обратите внимание на то, что оставшихся Кубиков пунктов не хватает, чтобы усыпить оставшегося гнолля или людоеда.

Усыпленных существ можно разбудить ударами или нанесением вреда, но не обычным шумом. Пробуждение занимает целый раунд. Усыпленных заклинанием противников можно атаковать с существенными преимуществами (см. Раздел "Модификаторы броска атаки" в Главе 9: "Битва").

Материальными компонентами заклинания являются щепотка песка, лепестки роз или живой сверчок.

ФАЛЬШИВЫЙ ЗВУК (*AUDIBLE GLAMER*)

(Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (18 м + 3 м / уровень)

Продолжительность: 3 раунда / уровень
Область воздействия: Радиус слышимости
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Особый

Сотворяя это заклинание, волшебник заставляет некоторый звук появляться на любом расстоянии по желанию (в пределах дальности) и казаться удаляющимся, приближающимся или остающимся на одном месте. Однако громкость создаваемого звука непосредственно связана с уровнем заклинателя. Минимальная громкость создается на минимальном уровне, на котором это заклинание можно сотворить - на 1-ом уровне. В этом случае наибольшая громкость *фальшивого звука* эквивалентна максимальному шуму, который могут создать четыре человека. Такая же громкость добавляется на каждом уровне жизненного опыта волшебника, так что волшебник 2-го уровня может вызвать звук, эквивалентный шуму от восьми человек. Можно создавать звуки разговора, пения, криков, ходьбы, марширования или бега. Слуховая иллюзия, создаваемая *фальшивым звуком*, может быть любым типом звука, но относительная громкость должна быть пропорциональна уровню волшебника, который творит заклинание. Стая крыс, бегущая с пискom, производит такой же шум, как восемь бегущих и кричащих людей. Рыкающий лев сравним по громкости с 16 людьми, а рев дракона соответствует громкости не менее 24 человек.

Персонаж, пытающийся не поверить в звук, должен кинуть спас-бросок, и если он удастся, то персонаж начинает слышать слабый и очевидно поддельный звук, исходящий от заклинателя. Обратите внимание, что это заклинание может усиливать эффект заклинания фантасмагории.

Материальным компонентом заклинания является немного шерсти или небольшой комок воска.

ФАНТАСМАГОРИЯ (PHANTASMAL FORCE)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (18 м + 3 м / уровень)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 400 кв. футов + 100 кв. футов / уровень (36 м² + 9 м² / уровень)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Особый

Это заклинание создает иллюзию любого предмета, существа или явления, которое умещается в пределы области воздействия. Иллюзия является зрительной и воздействует на всех существ, которые видят ее и верят в нее (нежить к ней иммунна). Заклинание не создает звука, запаха или тепловых эффектов. Эффекты, основанные на этих чувствах, обычно не удаются. Иллюзия действует до тех пор, пока противник ее не ударит (если только заклинатель не заставляет ее реагировать соответствующим образом) или пока волшебник не прекратит сосредоточиваться над ней (из-за собственного желания, движения или результативной атаки, причинившей ему вред). Спас-броски от иллюзий рассмотрены в разделе "Иллюзии" в Главе 7: "Магия" и в разделе "Рассмотрение иллюзий" в Приложении 2. Существа, успешно не поверившие в иллюзию, видят то, что есть на самом деле и добавляют положительный модификатор +4 к спас-броскам своих друзей, если смогут рассказать им об иллюзии. Существа, верящие в иллюзию, подвергаются ее воздействию (это также рассмотрено в Главе 7).

Заклинатель может двигать иллюзию в пределах области воздействия. Мастер должен установить, насколько эффективно данное заклинание; подробные рекомендации даются в Главе 7 и в Приложении 2.

Материальным компонентом заклинания является клочок овечьей шерсти.

ЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ (COLOR SPRAY)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Мгновенно
Область воздействия: клин 5×20×20 футов (1,5×6×6 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Особый

При сотворении этого заклинания из рук волшебника вылетают яркие брызги переливающихся цветов, располагающиеся в форме конуса. Заклинание воздействует на от 1 до 6 существ (1d6) в пределах области воздействия, в порядке увеличения расстояния от волшебника. Все существа, чей уровень выше уровня заклинателя, или те, кто имеет 6-ой и выше уровень или 6 или больше Кубиков пунктов, имеют право кидать спас-бросок от заклинания. На слепых или незрячих существ заклинание не действует.

Существа, не кидающие или провалившие спас-бросок, теряют сознание на 2d4 раундов (если их уровень или количество Кубиков пунктов меньше или равно уровню заклинателя), ослепляются на 1d4 раундов (если их уровень или количество Кубиков пунктов на 1 или 2 больше уровня заклинателя) или оглушаются (дезориентируются и не способны адекватно думать и действовать) на 1 раунд (если их уровень или количество Кубиков пунктов превосходит уровень заклинателя на 3 и более).

Материальным компонентом этого заклинания являются щепотки порошка или песка красного, желтого и голубого цвета.

ЧРЕВОВЕЩАНИЕ (*VENTRILLOQUISM*)

(*Иллюзии / Фантазмагории*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень, максимум 90 ярдов (9 м / уровень, макс. 81 м)

Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо или предмет

Компоненты: В, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание позволяет волшебнику делать так, что его или еще чей-нибудь голос кажется исходящим из какого-либо другого места, например, от другого существа, от статуи, из-за двери, из коридора и т. д. Заклинатель может говорить на любом языке, который ему известен, или издавать любые звуки, которые он обычно может издавать. Слыша эти голоса и звуки, каждый, кто удачно выкинул спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -2, распознает обман. Если *чрево вещание* применяется в сочетании с другими иллюзиями, Мастер может установить бóльшие отрицательные модификаторы или не разрешить отдельного спас-броска от данного заклинания, учитывая его вклад в общий эффект комбинированной иллюзии.

Материальным компонентом этого заклинания является пергамент, свернутый в маленький конус.

ЧТЕНИЕ МАГИИ (*READ MAGIC*)

(*Гадания*)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник способен читать магические надписи на предметах - в книгах, на свитках, на оружии - надписи, которые без этого казались бы полностью невразумительными. (Собственные книги и уже ранее прочитанные магические тексты волшебник может прочесть свободно.) Это прочтение обычно не активизирует магию, заключенную в надписи, хотя так иногда может произойти в случае проклятого свитка. Кроме того, если волшебник однажды сотворил это заклинание и прочел магический текст, в дальнейшем он может читать данный конкретный текст без применения заклинания *чтения магии*. Продолжительность заклинания составляет два раунда на уровень жизненного опыта волшебника; за раунд можно прочитать одну страницу или ее эквивалент.

Чтобы сотворить заклинание, волшебник должен применить прозрачный кристалл в форме призмы, который не расходуется.

ЩИТ (*SHIELD*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 5 раундов / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, перед волшебником возникает невидимый барьер. *Щит* полностью защищает от волшебных стрел. Он обеспечивает защиту, эквивалентную Классу защиты 2, против ручного метательного оружия (топоров, дротиков, метательных копий и др.), эквивалентную Классу защиты 3 против малых стрелковых снарядов (стрел, болтов, шипов мантикоры, снарядов из пращи и др.), и эквивалентную Классу защиты 4 против всех остальных форм атак. *Щит* также обеспечивает положительный модификатор +1 к спас-броскам волшебника от атак, которые воздействуют спереди. Обратите внимание, что эти преимущества учитываются только тогда, когда атаки затрагивают волшебника спереди, где щит может двигаться, чтобы отражать их.

ЭЛЕКТРОШОК (*SHOCKING GRASP*) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник вырабатывает мощный электрический заряд, встряхивающий существо, до которого он дотронулся. Заклинание действует максимум в течение 1 раунда на уровень заклинателя, до тех пор, пока он не разрядил его, дотронувшись до какого-либо существа. *Электрошок* причиняет 1d8 пунктов вреда плюс 1 пункт на уровень заклинателя (например, волшебник 2-го уровня творит *электрошок*, причиняющий 1d8+2 пунктов вреда). Хотя волшебнику нужно подойти достаточно близко к противнику, чтобы дотронуться рукой до него или до касающегося его тела проводника, подобное прикосновение со стороны противника не приведет к разрядке заклинания.

Заклинания второго уровня

ВЕРЕВКА-УБЕЖИЩЕ (*ROPE TRICK*) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 2 оборота / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Нет

Когда это заклинание сотворено над веревкой длиной от 5 до 30 футов (1,5 - 27 м), один из ее концов начинает подниматься в воздух до тех пор, пока вся веревка не повиснет перпендикулярно, как будто ее верхний конец закреплен. На самом деле верхний конец оказывается в области подпространства. Заклинатель и не более семи других лиц могут взобраться по веревке и исчезнуть в этом безопасном месте, где ни одно существо не сможет найти их. Если по веревке взобралось меньше восьми существ, ее можно втянуть в область подпространства; в противном случае она просто остается висеть в воздухе (по решению Мастера особенно сильные существа, возможно, смогут оборвать ее). На область подпространства нельзя воздействовать заклинаниями, и заклинания, воздействующие на область в обычном пространстве, не затрагивают ее. Те, кто находится в области подпространства, могут смотреть из нее так, как будто бы там было окно размером 3×5 футов (1×1,5 м) с центром на веревке. Существа, находящиеся в области подпространства, должны слезть по веревке обратно до того, как заклинание окончится. В противном случае они упадут с той высоты, на которой они вошли в

область подпространства. Одновременно по веревке может слезать только одно существо. Также учтите, что создание или внесение в область других областей подпространства в уже существующую область чревато опасностями.

Материальными компонентами этого заклинания являются порошок из кукурузных или иных зерен и перекрученная полоска пергамента.

ВОЛШЕБНАЯ ВЕРЕВКА (*BIND*)

(*Очарование*)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 50 футов + 5 футов / уровень (15 м + 1,5 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Особый

Когда действует это заклинание, волшебник может управлять каким-либо неживым объектом, выполняющим функции веревки - собственно веревкой, нитью, шнуром, тросом, тесьмой или даже канатом. Заклинание действует на 50 футов (15 м) обычной веревки (диаметром 1 дюйм - 2,5 см) плюс 5 футов (1,5 м) на уровень заклинателя. Эта длина уменьшается на 50% за каждый дополнительный дюйм (2,5 см) толщины и увеличивается на 50% за каждые полдюйма (1 см) уменьшения толщины. Веревке можно отдавать следующие команды: свернуться (образовав аккуратный, плотный моток), свернуться и затянута, образовать петлю, образовать петлю и затянута, обвязаться и затянута, и команды, обратные ко всем вышеперечисленным (развернуться и т. д.). В каждом раунде можно отдать одну команду.

Веревка может охватить только такие предметы или таких существ, которые находятся в пределах 1 фута (30 см) от нее - она не выпрыгивает, как змея, так что ее надо бросить в направлении предполагаемой цели. Учтите, что сама веревка и завязанные на ней узлы - не магические. Типичная веревка имеет Класс защиты 6 и разрывается, получив 4 пункта вреда от рубящего оружия. Веревка сама по себе не причиняет никакого вреда, но ее можно применять в качестве подножки или для обвивания противника, провалившего спас-бросок от заклинания.

ВОЛШЕБНЫЕ УСТА (*MAGIC MOUTH*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник наделяет выбранный предмет магическими устами, которые внезапно появляются и произносят некое сообщение, когда происходит определенное событие. Это сообщение, состоящее из 25 слов и менее, может быть на любом языке, известном заклинателю, и должно произноситься в течение одного оборота. Уста не могут произносить заклинания или командные слова. Однако они движутся в соответствии с произносимыми словами - если заклинание помещено на статуе, ее рот будет действительно двигаться и казаться говорящим. Разумеется, *волшебные уста* можно разместить на камне, дереве, двери или на любом другом предмете, но не на разумных растениях и не на животных.

Заклинание срабатывает, когда выполняются определенные условия, в соответствии с указаниями заклинателя. Например, можно заставить предмет говорить "первому существу, которое дотронется до него" или "первому существу, которое пройдет в пределах 30 футов (9 м)". Указания могут быть сколь угодно общими и сколь угодно подробными, хотя можно использовать только видимые и слышимые признаки, как, например: "Говорить только тогда, когда престарелая женщина, несущая вязанку хвороста, сядет, поджав ноги, на расстоянии одного фута (30 см)". Подобные визуальные признаки срабатывают в случае, если персонаж использует способность притворяться. Расстояние, на котором волшебные уста реагируют на внешние события, составляет 5 ярдов (4,5 м) на уровень заклинателя, так что волшебник 6-го уровня может заставить волшебные уста говорить на максимальном расстоянии 30 ярдов (27 м) от объекта встречи. ("Заговорить с крылатым существом, возникающим в пределах 30 ярдов (27 м)". Заклинание продолжается до тех пор, пока указания не будут выполнены, поэтому продолжительность заклинания варьируется.

Волшебные уста не умеют различать невидимых существ, ориентации, уровня, Кубика пунктов или класса, кроме как по внешнему виду. По желанию эффект может заключаться в особом звуке или слове.

Материальным компонентом заклинания является небольшой кусочек медовых сот.

ВОЛШЕБНЫЙ ЗАМÓК (*WIZARD LOCK*)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 30 кв. футов / уровень ($2,8 \text{ м}^2$ / уровень)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Заклинание *волшебного замка*, сотворенное над дверью, сундуком, воротами или другим закрывающимся предметом, волшебным образом его запирает. Сам заклинатель может свободно открывать собственный замок, не совершая над ним дополнительных воздействий; по-другому запертый объект можно открыть только путем взлома или успешным заклинанием *рассеяния магии* или *стука*. Замок также может открыть волшебник на 4 и более уровней выше, чем тот, кто сотворил это заклинание. Обратите внимание, что два последних способа не устраняют *волшебный замок*, а только прекращают его действие на короткий промежуток времени - около одного оборота. Существа из других пределов не могут разрушить *волшебный замок* таким же образом, как *засов* (см. описание заклинания *засова*).

ГИПНОТИЧЕСКИЙ УЗОР (*HYPNOTIC PATTERN*)

(Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 30-футовый куб (куб со стороной 9 м)

Компоненты: С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

Творя это заклинание, волшебник создает в воздухе колыхающийся, переливающийся узор неувимых цветов. Этот узор заставляет всех существ, взглянувших на него, очаровываться и стоять, смотря на него, до тех пор, пока заклинатель поддерживает видение, плюс еще два раунда после этого. Этим заклинанием можно пленить максимум 24 уровня или Кубика пунктов существ (например, 24 существа по 1 Кубику пунктов каждое, 12 по 2 Кубика пунктов и т. д.). Все существа должны находиться в области воздействия, и каждое должно кидать спас-бросок от заклинания. Атака, причиняющая вред околдованному существу, немедленно освобождает его от заклинания.

Волшебнику не нужно издавать звуков, но он должен совершать соответствующие жесты, держа в руках зажженную палочку с благовонием или хрустальную палочку, наполненную фосфоресцирующим веществом.

ГЛУБОКИЕ КАРМАНЫ (*DEEPPOCKETS*)

(Превращения, Очарование)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 12 часов + 1 час / уровень

Область воздействия: 1 предмет одежды

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику особым образом очаровать предмет одежды для того, чтобы в нем можно было держать гораздо больше вещей, чем обычно. Искусно сшитое платье или мантия из высококачественного материала (стоимостью минимум 50 золотых) смоделировано так, что содержит большое количество карманов размером с руку. Дюжина - их минимальное количество. Заклинание глубоких карманов позволяет этим карманам держать в сумме до 100 фунтов (45 кг) или до 5 кубических футов ($0,15 \text{ м}^3$) груза так, как будто бы он весил

всего 10 фунтов (4,5 кг). При этом в тех местах, где находятся особые карманы, нет никаких отличительных деформаций. Во время сотворения заклинания волшебник может вместо одного кармана выбрать 10 карманов для того, чтобы каждый удерживал до 10 фунтов (4,5 кг) или до $\frac{1}{2}$ кубического фута ($0,015 \text{ м}^3$) груза. Если мантия или подобный предмет сшит со 100 и более карманами (что стоит минимум 200 зм), можно околдовать 100 карманов для того, чтобы каждый вмещал по 1 фунту (450 г) или по $\frac{1}{6}$ кубического фута ($0,005 \text{ м}^3$) груза. Каждый особый карман на самом деле является внепространственным местом хранения.

Если продолжительность заклинания истекает, когда что-либо находится внутри околдованных карманов, или если над одеждой успешно сотворено заклинание *рассеяния магии*, все вещи внезапно появляются вокруг носителя одежды и немедленно падают на землю. Заклинатель также может опустошить все карманы единственной командой.

Кроме предмета одежды, который можно использовать много раз, материальным компонентом этого заклинания являются маленькая золотая игла и полоска высококачественной материи, перекрученная и связанная концами.

ГЛУХОТА (*DEAFNESS*) (Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *глухоты* приводит к тому, что жертва становится полностью глухой и не способной слышать какие-либо звуки. Жертва имеет право кидать спас-бросок от заклинания. Находясь под воздействием этого заклинания, существо получает отрицательный модификатор -1 к своим броскам ошарашивания, если только остальные чувства у него не слишком острые. Оглушенные заклинатели могут с вероятностью 20% неправильно сотворить любое заклинание с вербальным компонентом. Эту глухоту можно снять только *рассеянием магии* (либо по желанию того, кто ее сотворил).

Материальным компонентом этого заклинания служит пчелиный воск.

ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ (*CONTINUAL LIGHT*) (Превращения)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Радиус 60 футов (18 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Особый

Это заклинание похоже на заклинание *света*, с той разницей, что создаваемое им освещение эквивалентно полному дневному свету и держится до тех пор, пока не прекратится магической темнотой или заклинанием *рассеяния магии*. Существа, чьи способности ухудшаются при дневном свете, претерпевают эти ухудшения в области воздействия этого заклинания. Это заклинание, как и заклинание *света*, можно сотворить в воздухе, на предмете или на живом существе. Если *долговременный свет* центрируется на существе, оно кидает спас-бросок от заклинания. Удачный спас-бросок означает, что эффект центрируется на расстоянии примерно 1 фут (30 см) позади существа. Обратите внимание, что этим заклинанием можно также ослепить существо, если успешно центрировать эффект на его органах зрения, в случае чего его броски атаки, спас-броски и Класс защиты ухудшаются на 4 пункта. Если заклинание сотворено над небольшим предметом, который затем помещен в светонепроницаемую оболочку, эффект от заклинания прекращается до тех пор, пока оболочка не удалена.

Долговременный свет, внесенный в область магической темноты (или наоборот) временно прекращается таким образом, что в области перекрытия преобладает освещение, которое присутствовало бы там без обоих магических эффектов. Прямое сотворение *долговременного света* против подобной или более слабой магической темноты прекращает оба эффекта.

Это заклинание со временем разрушает материал, на котором оно было сотворено, но этот процесс длится гораздо дольше, чем продолжительность обычного модуля. Особенно прочные и дорогостоящие материалы могут сохраняться сотни или даже тысячи лет.

ЗАГЛУШКА (*MISDIRECTION*) (Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)
Продолжительность: 8 часов
Область воздействия: 1 существо или предмет
Компоненты: В, С
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания волшебник направляет в неверную сторону информацию от заклинаний обнаружительного типа (*обнаружение магии, обнаружение чар, обнаружение зла, обнаружение лжи, обнаружение ловушек и ям* и т. д.). Когда сотворяется обнаружительное заклинание, оно указывает не на тот предмет, существо, или область, или выдает информацию, противоположную истинной (в случае *обнаружения лжи* или *обнаружения зла*). Заклинание *заглушки* устанавливается на потенциальном объекте обнаружительного заклинания. Если тот, кто творит обнаружительное заклинание, проваливает спас-бросок от заклинания, он узнает неверную информацию. Обратите внимание, что это заклинание не защищает от других типов гадательных заклинаний (*определение ориентации, предсказание, чтение мыслей, ясновидение* и др.).

ЗАЩИТА ОТ ТРЮКОВ (*PROTECTION FROM CANTRIPS*) (Отречения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 5 часов + 1 час / уровень
Область воздействия: 1 существо или предмет
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Особый

Тот, над кем сотворено это заклинание, становится иммунным к эффектам *трюков*, сотворенным другими волшебниками, учениками или существами, применяющими заклинание *трюка*. Заклинание защищает волшебника или тот предмет (то существо), до которого он дотронулся (например, книгу заклинаний или ящик шкафа с компонентами заклинаний). Всякий *трюк*, сотворенный в отношении защищенного существа или предмета, рассеивается с внятным хлопающим звуком. Это заклинание часто применяется волшебниками, имеющими озорных учеников или желающих, чтобы ученики наводили порядок с помощью физического труда, а не магии. До всякой нежелательной жертвы этого заклинания нужно дотронуться (кинуть бросок атаки), и она должна кидать спас-бросок, чтобы воспротивиться его эффекту.

ЗВУК (*SHATTER*) (Превращения)

Дальность воздействия: 30 ярдов + 10 ярдов / уровень (27 м + 9 м / уровень)
Продолжительность: Мгновенная
Область воздействия: Радиус 3 футов (1 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Особый

Заклинание *звука* - это атака звукового характера, которая обрушивается на немагические предметы из хрусталя, стекла, керамики или фарфора, такие, как пузырьки, бутылки, флаконы, кувшины, окна, зеркала и т. д. Все подобные объекты в радиусе 3 футов от центра заклинания разбиваются от звука на десятки кусков. На предметы, весящие больше 1 фунта (0,5 кг) на уровень заклинателя, заклинание не действует, но все прочие предметы, оказавшиеся в его области воздействия, должны выкинуть спас-бросок от сокрушения или разбиться. Также заклинание можно сосредоточить на единственном предмете весом до 10 фунтов (4,5 кг) на уровень заклинателя.

Кристаллические существа обычно получают по 1d6 пунктов вреда на уровень заклинателя, до максимума 6d6, кидая спас-бросок от заклинания для уменьшения вреда вдвое.

Материальным компонентом заклинания является кусочек слюды.

ЗЕРКАЛЬНЫЕ ПОДОБИЯ (*MIRROR IMAGE*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 3 раунда / уровень

Область воздействия: Радиус 6 футов (2 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *зеркальных подобий*, заклинатель делает так, что вокруг него появляется от двух до восьми точных его копий. Эти копии делают то же самое, что делает заклинатель. Так как заклинание вызывает расплывчатый образ и легкое искажение видимости, противник не может точно определить, какая из фигур является иллюзией, а какая - настоящим волшебником. Если подобие пострадало от ближней или дальней атаки, магической или какой-либо еще, оно исчезает, но все остальные существующие подобия остаются до тех пор, пока по ним не будет совершена атака. Подобия кажутся перемещающимися от раунда к раунду, так что если в течение какого-либо раунда поражен настоящий волшебник, в следующем раунде его снова нельзя отличить от подобий. Чтобы определить количество возникающих подобий, киньте 1d4 и прибавьте 1 за каждые три уровня жизненного опыта, которых достиг волшебник, до максимума восьми подобий. По окончании продолжительности заклинания все оставшиеся к этому моменту подобия исчезают.

ЗОЛОТО ДУРАКОВ (*FOOLS' GOLD*)

(Превращения, Иллюзии)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: 10 куб. дюймов / уровень (0,15 дм³ / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания на время его продолжительности медные монеты можно превратить в золотые, а медные предметы - в слитки золота. Область воздействия составляет 10 кубических дюймов (0,15 дм³) на уровень - то есть объем 1×1×10 дюймов (1×1×15 см) или эквивалентный, что составляет примерно 150 золотых монет. Всякое существо, видящее это "золото", должно кидать спас-бросок от заклинания, который можно модифицировать за Мудрость; за каждый уровень заклинателя из этого спас-броска вычитается отрицательный модификатор -1. Таким образом, мало шансов распознать *золото дураков*, если оно сотворено заклинателем высокого уровня. Если это золото с силой ударить о предмет из холодного сварочного железа, существует небольшая вероятность того, что оно вернется в свое первоначальное состояние, в зависимости от использованного при его создании материального компонента. Если измельчить в порошок и посыпать на металл во время сотворения заклинания цитрин (золотистый алмаз) стоимостью 25 золотых, вероятность того, что при ударе о железо металл вернется в первоначальное состояние, составляет 30%; если измельчить и посыпать янтарь стоимостью 50 золотых, эта вероятность уменьшается до 25%; если измельчить и посыпать топаз стоимостью 250 золотых, вероятность становится равной 10%, а если применить восточный топаз (корунд) стоимостью 500 зм, вероятность того, что холодное железо выявит золото дураков, равна всего 1%.

ИСТЕРИКА ТАШИ (*TASHA'S UNCONTROLLABLE HIDEOUS LAUGHTER*)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 или более существ в 30-футовом кубе (со стороны 9 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

Жертва этого заклинания воспринимает все как нечто невозможно смешное. Этот эффект не внезапен, и в том раунде, когда сотворено заклинание, существо ощущает только легкое поднятие настроения. Уже в следующем раунде существо начинает улыбаться, затем усмехаться, затем хихикать, смеяться, хохотать и наконец падает в припадке неконтролируемого дикого смеха. Хотя это волшебное веселье длится всего один раунд, подвергшееся ему существо должно провести следующий раунд, вставая на ноги, и оно теряет 2 пункта Силы (или получает отрицательные модификаторы -2 к броскам атаки и вреда) на все оставшиеся раунды заклинания.

Спас-бросок от заклинания модифицируется в соответствии с показателем Интеллекта существа. На существ с показателем Интеллекта 4 и меньше (полуумные существа) заклинание совсем не действует. Те, чей показатель Интеллекта равен 5-7 (низкий), кидают спас-броски с отрицательным модификатором -6. Те, чей показатель Интеллекта равен 8-12 (средний и повышенный) спасаются с отрицательным модификатором -4. Существа с показателем Интеллекта 13-14 (высокий) кидают спас-броски с отрицательным модификатором -2. Те, чей показатель Интеллекта равен 15 и выше, кидают спас-бросок без модификаторов.

Заклинание действует на одно существо на каждые три уровня волшебника - например, на одно существо на 3-ем уровне, на двух - на 6-ом, на трех - на 9-ом, и т. д. Все существа должны находиться в пределах 30 футов (9 м) друг от друга.

Материальными компонентами являются небольшое перышко и маленькие пирожные. Пирожные кидаются в жертву, а перышко развевается в руке.

Кислотная стрела Мельфа (*MELF'S ACID ARROW*) (*Колдовство*)

Дальность воздействия: 180 ярдов (160 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 цель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания волшебник создает магическую стрелу, которая устремляется в свою цель так, как будто пущена из лука воином того же уровня, что и волшебник. Никаких модификаторов за дальность, неумение или специализацию не прибавляется. Стрела не обеспечивает никаких положительных модификаторов к броскам атаки и вреда, но причиняет 2d4 пунктов кислотного вреда (со спас-бросками для предметов, находящихся при цели); вреда от разбрызгивания не причиняется. За каждые три уровня заклинателя кислота продолжает действовать в течение еще одного дополнительного раунда, если не нейтрализована каким-нибудь образом, причиняя в каждом раунде еще 2d4 пунктов вреда. Так, с 3-го по 5-ый уровень кислота действует 2 раунда, с 6-го по 8-ой - три раунда, и т. д.

Материальными компонентами заклинания являются дротик, истолченный лист ревеня и желудок гадюки.

Клякса (*BLUR*) (*Иллюзии / Фантазмагории*)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено заклинание *кляксы*, внешние очертания волшебник становятся расплывчатыми, неясными и колыхающимися. Это приводит к тому, что все дальние и ближние атаки против заклинателя совершаются с отрицательным модификатором -4 для первой попытки и -2 для всех последующих попыток. Это также придает положительный модификатор +1 к спас-броскам волшебника от любых целенаправленных магических атак. Заклинание *обнаружения невидимости* не преодолет этот эффект, но от него можно защититься с помощью жреческого заклинания *ясного зрения* 5-го уровня и подобной магии.

ЛЕВИТАЦИЯ (*LEVITATION*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 20 ярдов / уровень (18 м / уровень)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 1 существо или предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

Сотворив заклинание *левитации*, волшебник может воздействовать им на себя, на какой-нибудь предмет, или на какое-нибудь отдельное существо весом до 100 фунтов (45 кг) на уровень жизненного опыта (например, волшебник 3-го уровня может поднять максимум 300 фунтов или 135 кг). Если заклинание действует на одного волшебника, он может вертикально перемещаться вверх и вниз с нормой передвижения 2. Если заклинание действует на другое существо или на предмет, волшебник может управлять его движением с той же нормой передвижения. Заклинание не позволяет передвигаться горизонтально, но левитирующее существо может двигаться вбок, например, отталкиваясь от поверхности скалы. Заклинатель может прекратить заклинание по желанию. Если объект заклинания не желает левитировать, или если предмет находится в собственности какого-либо существа, это существо кидает спас-бросок, чтобы определить, подействовало ли на него заклинание.

После сотворения заклинания сосредоточения не требуется, кроме как при изменении высоты. Левитирующее существо, пытающееся применить стрелковое оружие, приобретает все более нестабильное положение: первый бросок атаки кидается с отрицательным модификатором -1, второй - с модификатором -2, третий - с модификатором -3, и т. д., до максимального отрицательного модификатора -5. Если существо проведет полный раунд, приходя в равновесие, оно сможет снова начать с -1. Невозможность применить систему рычага приводит к тому, что в состоянии *левитации* нельзя взвести средний или тяжелый арбалет.

Материальным компонентом этого заклинания является либо небольшая кожаная петля, либо кусочек золотой проволоки, свернутой в форму чаши с длинным хвостиком на конце.

ЛОВУШКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TRAP*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3 раунда

Спас-бросок: Нет

Эта фальшивая ловушка разработана для того, чтобы одурачить вора или другого персонажа, пытающегося стащить имущество заклинателя. Волшебник помещает заклинание на любое небольшое механическое устройство, такое, как замок, шарнир, засов, привинченная крышка, колесо механизма и др. Всякий персонаж, способный обнаруживать ловушки или использующий какое-либо заклинание или устройство, позволяющее их обнаруживать, на 100% уверен, что здесь есть ловушка. Разумеется, заклинание является иллюзорным, и ничего не происходит, если ловушка "активизирована"; ее основная цель - отпугивать воров или заставлять их терять драгоценное время.

Материальным компонентом заклинания является кусочек железного пирита, которым нужно дотронуться до околдовываемого предмета, а предмет нужно посыпать особым порошком, приготовление которого стоит 200 золотых. Если в пределах 50 футов (15 м) от места сотворения заклинания уже находится другая *ловушка Леомунда*, заклинание не удастся.

ЛУЧ СЛАБОСТИ (*RAY OF ENFEEBLEMENT*)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 10 ярдов + 5 ярдов / уровень (9 м + 4,5 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

С помощью *луча слабости* волшебник ослабляет своего противника, уменьшая его Силу и вследствие этого ухудшая результативность атак, зависящих от нее. У людей, полулюдей и гуманоидов размером с человека или меньше эффективная Сила уменьшается до 5, из-за чего отменяются все положительные модификаторы за Силу и появляются отрицательные модификаторы -2 к броскам атаки и -1 к броскам вреда. Прочие существа получают отрицательные модификаторы -2 к броскам атаки, и, кроме того, модификатор -1 к каждому броску кубика для определения причиняемого ими вреда. (Но никакой бросок вреда не может быть меньше, чем по 1 пункту на каждый брошенный кубик.) Ваш Мастер может определить какие-либо другие эффекты, постигающие жертву заклинания. Если существо успешно выкидывает спас-бросок от заклинания, оно не имеет эффекта. Это заклинание не действует на положительные модификаторы бросков атаки и вреда, возникающие благодаря магическим предметам, и те предметы, которые обеспечивают увеличение показателя Силы, работают нормально.

НЕВИДИМОСТЬ (*INVISIBILITY*)

(*Иллюзии / Фантасмагории*)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет тому существу, до которого дотронулся волшебник, исчезнуть из вида и быть невидимым и для обычного зрения, и для инфравидения. Конечно, невидимое существо не делается волшебным образом неслышимым, и некоторые другие условия могут помочь обнаружить его. Даже друзья не могут видеть невидимое существо и его снаряжение, если только эти друзья не обладают способностью видеть невидимое или не используют для этого магию. Предметы, которые невидимое существо выронило или выложило, становятся видимыми; взятые предметы исчезают, когда невидимое существо кладет их в карманы или сумки. Однако учтите, что свет нельзя сделать невидимым, хотя можно скрыть из виду источник света (при этом эффект получается такой, как будто свет излучается без видимого источника).

Заклинание продолжает действовать, пока магическим образом не прекращено и не рассеяно, пока волшебник или носитель не отменит его, пока носитель не начнет атаковать какое-либо существо, или пока не пройдет 24 часа. Так, невидимое существо может открывать двери, разговаривать, есть, взбираться по лестнице и т. д., но если оно начнет атаковать, оно немедленно станет видимым, хотя невидимость позволяет ему атаковать первым. Обратите внимание, что жреческие заклинания *благословения*, *песнопения* или *молитвы* не рассматриваются как атаки. Существа с высоким показателем Интеллекта (13 и более) имеют шансы обнаружить невидимый объект (они кидают спас-бросок от заклинания и в случае успеха замечают объект).

Материальным компонентом заклинания невидимости является ресница, вставленная в кусочек гуммиарабика.

ОБЛАКО ТУМАНА (*FOG CLOUD*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Заклинание *облака тумана* можно сотворить для достижения одного из двух эффектов по выбору заклинателя: для вызова либо большого неподвижного сгустка обычного тумана, либо безобидного тумана, напоминающего эффект мажеского заклинания *облака смерти* 5-го уровня.

В качестве туманного сгустка это заклинание создает туман любого размера и формы, вплоть до 20-футового куба (*со стороны 6 м*) на уровень заклинателя. Этот туман затрудняет всякое зрение, обычное и инфравидение, за пределами 2 футов (0,5 м).

В качестве подобия *облака смерти* эффект заклинания представляет собой колыхающуюся массу призрачного желтовато-зеленого тумана размерами 40×20×20 футов (12×6×6 м). Это облако движется от заклинателя со скоростью 10 футов (3 м) в раунд. Оно тяжелее воздуха и опускается к возможно более низкому уровню, даже проникая в печные трубы и щели в убежищах. Очень плотная растительность разделяет туман на части, если он вошел в нее по крайней мере на 20 футов (6 м).

Единственным эффектом обеих версий является затруднение зрения. Сильный ветер развеивает и тот, и другой эффект за один раунд, а умеренный ветер уменьшает продолжительность заклинания на 50%. Это заклинание нельзя сотворить под водой.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА (*DETECT EVIL*)

(Гадания)

Обратимое

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: 10×180 футов (3×54 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Это заклинание распознает излучение зла (или добра в случае обратной версии) от любого существа, предмета или места. В большинстве случаев ориентация персонажей не определяется; персонажи, которые стойко придерживаются своей ориентации, не отступают от своих убеждений и имеют как минимум 9-ый уровень, могут излучать добро или зло, когда настроены на соответствующие действия. Могучие монстры, такие, как кирины, излучают добро или зло даже тогда, когда превращены во что-нибудь другое. Нежить, имеющая ориентацию, излучает зло, так как это та сила, которая поддерживает ее существование. Любой проклятый предмет или проклятая вода излучает зло, но скрытая западня или притаившаяся гадюка его не излучает. Можно определить степень зла (слабое, умеренное, сильное или несметное). Обратите внимание, что у жрецов есть более мощная версия данного заклинания.

Заклинание действует в области шириной 10 футов (3 м) и длиной 60 ярдов (54 м) в том направлении, куда смотрит волшебник. Чтобы определить излучение, волшебнику нужно по крайней мере в течение одного раунда сосредоточиваться - стоять на месте, находиться в покое и внимательно вглядываться.

ОБНАРУЖЕНИЕ НЕВИДИМОСТИ (*DETECT INVISIBILITY*)

(Гадания)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Сотворив заклинание *обнаружения невидимости*, волшебник может ясно видеть любые предметы или существ, являющихся невидимыми, а также всех астральных, эфирных и внефазных существ. Кроме того, заклинание позволяет волшебнику видеть укрывающихся или замаскированных существ (например, воров в тени, хоббитов в подлеске и т. д.). Заклинание не дает информации о способе укрытия или невидимости, за исключением случая астральных путешественников (когда можно разглядеть серебряный шнурок). Оно не выявляет иллюзий и не позволяет заклинателю смотреть сквозь физические тела. Заклинание действует в области шириной 10 футов (3 м) в направлении взгляда волшебника в пределах указанной области.

Материальными компонентами этого заклинания являются щепотка талька и немного серебряного порошка.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ (*KNOW ALIGNMENT*)

(Гадания)

Обратимое

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: 1 существо или 1 предмет / 2 раунда
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *определения ориентации* позволяет волшебнику считывать ауру существа или имеющего ориентацию предмета (предметы, не имеющие ориентации, не дают никакой информации). Заклинатель должен оставаться неподвижным и сосредоточиваться на выбранном объекте в течение двух полных раундов. Существо должно кидать спас-бросок от заклинания, и, если он удаётся, заклинатель не узнает ничего о данном существе от данной попытки. Если заклинатель сосредоточивается на существе в течение только одного полного раунда, он может узнать его ориентацию только по отношению к порядку и хаосу. Некоторые магические устройства блокируют заклинание определения ориентации.

Обратная версия, *неведомая ориентация*, скрывает ориентацию предмета или существа на 24 часа - даже от заклинания *определения ориентации*.

ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT*)

(Гадания)

Обратимое

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: 20 ярдов / уровень (18 м / уровень)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет определить местонахождение известного или знакомого предмета. Волшебник творит заклинание, поворачивается вокруг своей оси и чувствует, когда он обращен в направлении искомого предмета, при условии, что предмет находится в пределах области воздействия (то есть в пределах 60 ярдов (54 м) для волшебника 3-го уровня, 80 ярдов (72 м) для волшебника 4-го уровня, 100 ярдов (90 м) для волшебника 5-го уровня, и т. д.). Заклинание может находить такие предметы, как детали одежды, ювелирные изделия, мебель, инструменты, оружие и даже лестницы. Учтите, что при попытке обнаружить конкретный предмет, такой, как ювелирное украшение или корону, требуется точный ментальный образ; если образ недостаточно близок к истине, заклинание не работает. Желаемые, но уникальные предметы этим заклинанием обнаружить нельзя, если только заклинатель не знаком с ними близко. Заклинание блокируется свинцом. Живых существ с его помощью обнаруживать нельзя.

Материальным компонентом является разветвленная палочка.

Обратная версия, *укрытие предмета*, скрывает предмет от обнаружения с помощью заклинания, *хрустального шара* или подобных устройств на 8 часов. Ее материальным компонентом является шкура хамелеона.

ПАНИКА (*SCARE*)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 30 ярдов + 10 ярдов / уровень (27 м + 9 м / уровень)
Продолжительность: 1d4 раундов + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Радиус 15 футов (4,5 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Особый

Это заклинание заставляет существ, у которых меньше 6 Кубиков пунктов или уровней жизненного опыта, впасть в дрожь и тряску от испуга. Испуганные существа получают модификатор реакции -2 и могут уронить предметы, которые держат в руках. Если испуганное существо загнать в угол, оно будет сражаться, но с отрицательными модификаторами -1 к броскам атаки, вреда и к спас-броскам.

Спас-бросок от этого заклинания имеют право кидать только эльфы, полуэльфы и жрецы. Учтите, что заклинание не действует на нежить (на скелетов, зомби, призраков и др.) и на любых существ из Высших или Низших пределов.

Материальным компонентом этого заклинания является кусочек кости от нежити - скелета, зомби, упыря, выморка или мумии.

ПАУТИНА (*WEB*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 2 оборота / уровень

Область воздействия: 8000 кубических футов (216 м³)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр. или 1/2

Заклинание *паутины* создает многослойную массу из крепких, липких прядей, похожих на обычную паутину, но гораздо длиннее и толще. Эту массу требуется закрепить на двух или плотных и диаметрально противоположных объектах - на полу и потолке, на противоположных стенах и т. д., иначе паутина свернется в себя и исчезнет.

Заклинание *паутины* покрывает максимальную область из восьми кубов 10×10×10 футов (3×3×3 м), и масса должна иметь толщину минимум 10 футов, так что можно сотворить паутину высотой 40 футов (12 м), шириной 20 футов (6 м) и толщиной 10 футов (3 м). Существа, попавшие внутрь паутины или просто дотронувшиеся до нее, прилипают к клейким волокнам.

Всякий, кто находится в области воздействия заклинания в момент его сотворения, должен кидать спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -2. Если спас-бросок удачен, может произойти один из двух результатов. Если есть место, куда существо может выбраться, считается, что оно свободно выпрыгнуло. Если места нет, *паутина* имеет для него только половинную силу. Существа с показателем Силы 12 и меньше (6 и меньше, если паутина имеет половинную силу) прилипают до тех пор, пока не будут освобождены кем-нибудь или пока заклинание не кончится. Против существ, попавших в паутину, совершенно неэффективно стрелковое и метательное оружие.

Существа с показателем Силы от 13 до 17 могут прорываться сквозь паутину со скоростью 1 фут (30 см) в раунд. Существа с показателем Силы 18 и больше могут прорываться со скоростью 2 фута (60 см) в раунд. Если паутина имеет половинную силу, эти скорости удваиваются. (Крупные массы в этих случаях эквивалентны большой силе, и существа приличной массы вряд ли заметят паутину.) Сильные и огромные существа могут прорываться сквозь паутину со скоростью 10 футов (3 м) в раунд.

Кроме того, нити паутины легко воспламеняются. Магический *пылающий меч* может рубить их так же легко, как рукой можно разрывать обычную паутину. Любым огнем - факелом, горящим маслом, пылающим мечом и т. д. - паутину можно поджечь и устранить за один раунд. Все существа, оказавшиеся внутри горячей паутины, получают от огня по 2d4 пунктов вреда, но те, кто свободен от нитей, вреда не получают.

Материальным компонентом этого заклинания является небольшой кусочек обычной паутины.

ПИРОТЕХНИКА (*PYROTECHNICS*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 источник огня

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Особый

Заклинание *пиротехники* может вызвать от существующего источника огня один из двух эффектов, по выбору заклинателя. Во-первых, с его помощью можно произвести в воздухе яркую вспышку сверкающего, разноцветного фейерверка, которая длится один раунд. Этот эффект временно ослепляет существ, которые находятся в пределах 120 футов (36 м) от источника огня и смотрят прямо на вспышку. Эти существа ослепляются на 1d4+1 раундов, если они не выкинут успешный спас-бросок от заклинания. Фейерверк заполняет область, в 10 раз большую, чем исходный источник огня.

Этим заклинанием также можно вызвать от источника тонкий, извивающийся поток дыма, образующий удушливое облако, держащееся в течение 1 раунда на уровень жизненного опыта

заклинателя. Это облако принимает примерно полусферическую форму над землей или полом (или занимает весь доступный объем в случае ограниченного пространства) и полностью закрывает видимость за пределами 2 футов (0,5 м). Дым заполняет объем, в 100 раз больший, чем исходный источник огня. Все, кто находится в пределах облака, должны кинуть спас-бросок от заклинания, и в случае неудачи они получают отрицательные модификаторы -2 к броскам атаки и Классу защиты.

Для заклинания используется один источник огня в пределах 20-футового (6-метрового) куба, который после этого немедленно гаснет. Слишком большой огонь, используемый в качестве источника, гаснет лишь частично. Магический огонь не гаснет, хотя существа огненной природы (например, огненные стихийцы), используемые в качестве источника, получают по 1 пункту вреда на уровень заклинателя.

ПРИЗРАЧНАЯ РУКА (*SPECTRAL HAND*)

(Некромантия)

Дальность воздействия: 30 ярдов + 5 ярдов / уровень (27 м + 4,5 м / уровень)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает призрачную, светящуюся руку, сформированную из жизненной силы заклинателя, которая материализуется в пределах дальности заклинания и движется так, как желает заклинатель. Через призрачную руку волшебник может передавать любое сотворенное позже атакующее заклинание 4-го уровня и меньше, требующее прикосновения. Заклинание дает волшебнику положительный модификатор +2 к броскам атаки. Атакуя призрачной рукой, заклинатель не может совершать каких-либо других действий; если он их совершает, рука возвращается к нему и парит поблизости. Рука остается до тех пор, пока либо не кончится продолжительность заклинания, либо пока волшебник не отменит ее, так что с ней можно совершить более одной атаки, требующей прикосновения. Рука получает все положительные модификаторы за атаки сбоку и сзади, если заклинатель находится в положении, допускающем такие атаки. Рука уязвима для магических атак, но имеет Класс защиты -2. Любой вред, причиненный руке, прекращает действие заклинания и причиняет заклинателю 1d4 пунктов вреда.

ПРИЗЫВ СВОРЫ (*SUMMON SWARM*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 10-футовый куб (со стороны 3м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *призыва своры* вызывает стаю мелких животных (чтобы определить их тип, можно кинуть кубик в соответствии с нижеприведенной таблицей, или Мастер сам определит подходящий вид существ). Эта стая целенаправленно атакует всех существ в области, указанной заклинателем. Существа, активно обороняющиеся от своры таким образом, что не могут совершать никаких других действий, получают по 1 пункту вреда за каждый раунд нахождения в своре. Те же, кто предпринимает другие действия, включая выход из своры, в каждом раунде получают 1d4 пунктов вреда плюс 1 пункт на уровень заклинателя. Учтите, что творить заклинания внутри своры невозможно.

Результат на процентнике

01-40

41-70

71-80

81-90

91-100

Тип животных

Крысы

Летучие мыши

Пауки

Многоножки / Жуки

Летающие насекомые

Со сворой нельзя эффективно бороться с помощью оружия, но огонь и воздействия, причиняющие вред в области, могут заставить ее рассосаться. Свора рассасывается, когда она

получает от таких атак в сумме 2 пункта вреда на уровень заклинателя. Заклинание *защиты от зла* препятствует нападению своры, а определенные заклинания, воздействующие на область, такие, как *порыв ветра* или *ядовитое облако*, немедленно разгоняют свору, если соответствуют ее типу (например, *порывом ветра* можно разогнать только тех, кто летает). Чтобы сохранять контроль над сворой, заклинатель должен находиться в покое, и ничто не должно ему мешать; если его сосредоточение нарушено или прервано, свора рассасывается в течение двух раундов. После призыва свора остается неизменной.

Материальным компонентом заклинания является квадратик красной ткани.

ПРОВАЛ В ПАМЯТИ (*FORGET*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1-4 существ в 20-футовом кубе (со стороны 6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания волшебник заставляет существ, находящихся в области воздействия, забыть события предыдущего раунда (одной минуты, предшествующей сотворению заклинания). На каждые три уровня жизненного опыта к этому времени добавляется еще одна минута. Заклинание не прекращает действия *очарования*, *совета*, *поручения*, *задания* и подобных заклинаний, но можно сделать так, чтобы жертва заклинания забыла, кто околдовал ее. Можно подвергнуть воздействию от одного до четырех существ, по выбору заклинателя. Если предполагаемая жертва всего одна, она кидает спас-бросок с отрицательным модификатором -2, если жертв две, они спасаются с отрицательным модификатором -1, если жертв три или четыре, спас-броски кидаются без модификаторов. Спас-броски модифицируются в соответствии с Мудростью. Жреческие заклинания исцеления или восстановления, если они применяются специально с этой целью, могут вернуть утерянную память; ее также можно вернуть заклинаниями *ограниченного желания* или *желания*, но никакими другими средствами нельзя.

ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА (*FLAMING SPHERE*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 3 футов (1 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *пылающей сферы* создает шар пламени на расстоянии не более 10 ярдов (9 м) от заклинателя. Этот шар катится в любом направлении, куда укажет заклинатель, со скоростью 30 футов (9 м) в раунд. Он перекачивается через барьеры высотой менее 4 футов (1,2 м), такие, как мебель, низкие стены и др. Воспламеняющиеся материалы загораются при контакте со сферой. Существа, касающиеся ее, должны кидать спас-бросок, и в случае неудачи они получают 2d4 пунктов огненного вреда. Те, кто находится в пределах 5 футов (1,5 м) от поверхности сферы, также кидают спас-бросок и в случае неудачи получают 1d4 пунктов теплового вреда. Успешный спас-бросок означает, что вред не причиняется. Мастер может модифицировать спас-бросок, если недостаточно или вовсе нет места, чтобы увернуться от сферы.

Сфера движется, пока заклинатель активно направляет ее; в противном случае она просто стоит на месте и пылает. Ее можно потушить такими же средствами, как обычный огонь ее размеров. Поверхность сферы имеет неустойчивую, мягкую консистенцию и поэтому не причиняет иного вреда, кроме огненного. Она не может оттолкнуть в сторону сопротивляющихся существ или продолбить крупное препятствие.

Материальными компонентами являются небольшое количество жира, щепотка серы и железный порошок.

РАЗДРАЖЕНИЕ (*IRRITATION*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1-4 существ в радиусе 15 футов (4,5 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *раздражения* воздействует на кожный покров живых существ. На существ с очень толстой или нечувствительной кожей (таких, как буйволы, слоны или существа с чешуей) оно в основном не действует. Существуют две версии этого заклинания, каждую из которых можно сотворить после стандартных приготовлений.

Зуд. После сотворения этого заклинания жертва внезапно начинает ощущать зуд в какой-нибудь части тела. Если немедленно не провести раунд, почесывая раздраженный участок, зуд переходит в такую форму, что существо проводит следующие три раунда, дергаясь и извиваясь, что ухудшает его Класс защиты на 4 пункта, а броски атаки - на 2 пункта на это время. Этот результат заклинания можно предотвратить в первом раунде после того, как оно сотворено, но не в последующих трех раундах. Если в течение целого раунда не заниматься ничем, кроме почесывания, это спасет от остальных эффектов. Если заклинание творится над одним существом, оно кидает спас-бросок с отрицательным модификатором -3, если над двумя существами, спас-бросок кидается с отрицательным модификатором -2, а если над тремя или четырьмя существами, он кидается без модификаторов.

Сыпь. Когда сотворена сыпь, жертва ничего не замечает в течение 1d4 раундов, но после этого вся ее кожа покрывается красными рубцами, которые чешутся. Сыпь остается до тех пор, пока над ней не сотворено заклинание *лечения болезни* или *рассеяния магии*. Сыпь понижает показатель Обаяния жертвы на 1 пункт в день в течение 4 дней (т.е. максимальная потеря Обаяния составляет 4 пункта). Через одну неделю показатель Ловкости также понижается на 1 пункт. Когда сыпь излечивается, все симптомы пропадают, и показатели способностей восстанавливаются. Такую форму заклинания можно творить только над одним существом, и оно кидает спас-бросок с отрицательным модификатором -2.

Материальным компонентом этого заклинания является лист от ядовитого плюща, дуба или сумаха.

САМОИЗМЕНЕНИЕ (*ALTER SELF*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 3d4 раундов + 2 раунда / уровень
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник может изменить свой внешний вид, включая одежду и снаряжение, чтобы выглядеть выше или ниже, толще или тоньше, имея при этом вид человека, гуманоида или любого другого человекоподобного двуногого существа. Организм заклинателя может подвергаться ограниченным физическим изменениям, и его размер можно изменить на величину до 50%. Если у выбранной формы есть крылья, волшебник действительно может летать, но только с 1/3 скорости настоящего существа такого вида, и с потерей двух классов маневренности (минимум до класса E). Если у выбранной формы есть жабры, заклинатель может дышать под водой в течение продолжительности заклинания. Однако заклинатель не приобретает дополнительных видов атак, присущих данной форме, и не наносит дополнительного вреда.

Броски атаки, Класс доспехов и спас-броски волшебника не меняются. Заклинание не обеспечивает особых способностей, форм атаки или защиты. Если выбрана какая-либо форма, она остается на все время продолжительности заклинания. Волшебник по желанию может вернуть себе обычный вид, что приведет к прекращению действия заклинания. Убитый заклинатель автоматически возвращается к своей нормальной форме.

СВЕРКАЮЩАЯ ПЫЛЬ (*GLITTERDUST*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Продолжительность: Особая

Область воздействия: 20-футовый куб (куб со стороны 6 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Особый

Это заклинание создает в пределах области воздействия облако сверкающих золотых частиц. Те, кто находится внутри этой области, должны кидать спас-бросок от заклинания, и в случае неудачи они ослепляются (получая отрицательные модификаторы -4 к броскам атаки, спас-броскам и Классу защиты) на 1d4+1 раундов. Кроме того, все, что находится в области воздействия, покрывается этой пылью, которая не стряхивается и продолжает сверкать, пока не погаснет. Обратите внимание, что таким образом можно обнаружить невидимых существ. *Сверкающая пыль* гаснет в течение 1d4 раундов плюс 1 раунд на уровень заклинателя. Так, *сверкающая пыль*, сотворенная волшебником 3-го уровня, держится от четырех до семи раундов.

Материальным компонентом заклинания является слюда.

СИЛА (STRENGTH) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 час / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Это заклинание увеличивает показатель Силы персонажа на несколько пунктов, или на десятые доли пункта после того, как достигнут показатель 18 (только если персонаж является воителем). На время действия заклинания работают все положительные модификаторы за Силу. Количество добавляемых пунктов Силы зависит от группы объекта заклинания и подвержено всем ограничениям на Силу, связанным с расой и классом. Персонажи смешанного класса кидают более выгодный кубик.

Группа	Увеличение показателя Силы
Воитель	1d8 пунктов
Волшебник	1d4 пунктов
Жрец	1d6 пунктов
Плут	1d6 пунктов

Если у воителя уже есть показатель Силы 18, к его исключительной Силе добавляется от 10% до 80%. Заклинание не может обеспечить показатель Силы 19 и не кумулятивно с другими магическими средствами, увеличивающими Силу. Существа, не имеющие показателя Силы (кобольды, людоящеры и др.), получают положительные модификаторы +1 к броскам атаки и вреда.

Материальным компонентом этого заклинания является клочок волос или немного помета от особенно сильного животного - крупной обезьяны, медведя, быка и т. д.

СЛЕПОТА (BLINDNESS) (Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 30 ярдов + 10 ярдов / уровень (27 м + 9 м / уровень)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *слепоты* делает существо, провалившее спас-бросок, слепым, способным видеть только серые сумерки перед глазами. Всевозможные заклинания лечения не устраняют этот эффект, но с ним может справиться заклинание *рассеяния магии*, и сам заклинатель может отменить его. Ослепленное существо получает отрицательный модификатор -4 к своим броскам атаки, а его противники получают к броскам атаки положительный модификатор +4.

Стук (Клоск)

(Превращения)

Обратимое

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 10 кв. футов / уровень (0,9 м² / уровень)

Компоненты: В

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Заклинение *стука* открывает закрытые, запертые, задвинутые на засов или запертые на *волшебный замок* двери, а также запертые или хитро открывающиеся коробки или сундуки. Оно также разрывает швы, кандалы или цепи. Если оно сотворено над дверью с *волшебным замком*, замок не устраняется, а просто прекращает действовать на один оборот. Во всех других случаях заклинание насовсем открывает замки или разрывает швы - хотя позже их снова можно закрыть или соединить. Оно не поднимает запертых ворот или подобных препятствий (таких, как опускаемые решетки), а также не действует на веревки, лианы и тому подобные предметы. Обратите внимание, что область воздействия заклинания ограничена; так, волшебник 3-го уровня может сотворить заклинание *стука* над дверью площадью 30 кв. футов (2,7 м²) или меньше (например, над стандартной дверью 4×7 футов или 1,2×2 м). Каждое заклинание может удалить до двух факторов, препятствующих открытию объекта. Например, если дверь заперта на замок, задвинута засовом и удерживается или заперта еще на один замок, для ее открытия нужно два *стука*. В любом случае местонахождение двери или другого запертого объекта должно быть известно - нельзя сотворить это заклинание перед стеной в надежде обнаружить секретную дверь.

Обратное заклинание, *замók*, закрывает или запирает дверь или подобный предмет, при условии, что для этого есть физический механизм. Оно не создает швов, но запирает механически работающие запорные устройства, задвигает щеколды и т. д., до двух функций на одно заклинание. Оно не действует на опускаемые решетки.

Темнота, радиус 15 футов (DARKNESS, 15' RADIUS)

(Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 оборот + 1 раунд / уровень

Область воздействия: радиус 15 футов (4,5 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Это заклинание наводит в области воздействия полную, непреодолимую темноту, в которой бесполезно инфравидение. В этой области не работает ни обычный, ни магический свет, если только заклинание *света* или *долговременного света* не применено непосредственно против темноты. В последнем случае заклинания темноты и света взаимно устраняют друг друга.

Материальными компонентами этого заклинания являются кусочек меха летучей мыши и капля смолы или кусочек угля.

Улучшенная фантасмагория (IMPROVED PHANTASMAL FORCE)

(Иллюзии / Фантасмагии)

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (54 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 200 кв. футов + 50 кв. футов / уровень (18 м² + 4,5 м² / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Особый

Как и заклинание *фантасмагии* 1-го уровня, это заклинание создает иллюзию любого предмета, существа или явления, не выходящую за пределы области воздействия. Заклинатель может поддерживать иллюзию с минимальным сосредоточением; так, он может двигаться с половиной обычной скорости (но не творить другие заклинания). В эффект *улучшенной фантасмагии* входят некоторые незначительные звуки, но не вразумительная речь. Кроме того,

улучшенная фантасмагория держится в течение двух раундов после того, как волшебник перестает сосредоточиваться на ней.

Материальным компонентом заклинания является небольшое количество овечьей шерсти.

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ (*ESP*)

(Гадания)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 5 ярдов / уровень, максимум 90 ярдов (4,5 м / уровень, макс. 81 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Сотворив заклинание *чтения мыслей*, волшебник получает способность читать поверхностные мысли любых существ в пределах области воздействия, кроме нежити и существ, которых мы считаем не обладающими разумом. Чтение мыслей блокируется двумя футами (0,5 м) камня, двумя дюймами (5 см) любого металла, кроме свинца, или тонким слоем свинцовой фольги.

Волшебник, творящий заклинание, может исследовать поверхностные мысли одного существа в раунд, узнавая простые инстинктивные помыслы в случае низкоинтеллектуальных существ. Можно продолжать исследовать мысли одного и того же существа от раунда к раунду, а можно переключаться на других существ. Например, волшебник может применить это заклинание, чтобы определить, что какое-то существо прячется за дверью, но с помощью чтения мыслей далеко не всегда можно узнать, что это за существо. Если заклинание применяется в ходе допроса, умная и осторожная жертва имеет право изначально кидать спас-бросок. Если спас-бросок удался, существо воздерживается от определенных мыслей, и заклинание не дает дополнительной информации. Если спас-бросок провален, по решению Мастера заклинатель может узнать дополнительную информацию. К спас-броску добавляются модификаторы за Мудрость, а также могут прибавляться дополнительные положительные модификаторы до +4 в зависимости от смысла узнаваемой информации.

Материальным компонентом заклинания является медная монета.

ШЕПОТ ВЕТРА (*WHISPERING WIND*)

(Превращения, Фантасмагории)

Дальность воздействия: 1 миля / уровень (1,6 км / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Радиус 2 футов (0,5 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может либо послать сообщение, либо вызвать желаемый акустический эффект. *Шепот ветра* может пролететь над землей столько миль (1,6 км), сколько у заклинателя уровней жизненного опыта, до определенного места, хорошо знакомого волшебнику. До тех пор, пока он не достигнет нужного места, *шепот ветра* легок и незаметен, как зефир. А достигнув места, он высвобождает шепот - тихое сообщение или иной звук. Обратите внимание, что это сообщение произносится независимо от того, есть ли на месте кто-нибудь, способный его услышать. После этого ветер рассеивается. Волшебник может заставить заклинание перенести сообщение длиной до 25 слов или набор звуков, произносимых в течение одного раунда, либо просто вызвать легкое движение воздуха, производящее шепотообразный звук. Также *шепот ветра* можно заставить двигаться со скоростью от одной мили (1,6 км) в час до 1 мили (1,6 км) в оборот. Когда заклинание достигает своего конечного пункта, ветер закручивается на одном месте и остается там, пока сообщение не передастся. Как и в случае заклинания волшебных уст, с помощью *шепота ветра* нельзя творить заклинания.

ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО (*STINKING CLOUD*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 20-футовый куб (со стороны 6 м)

Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Особый

Сотворив заклинание *ядовитого облака*, волшебник создает колыхающуюся массу тошнотворного тумана на расстоянии до 30 ярдов (27 м) от того места, где он находится. Всякое существо, оказавшееся внутри облака, должно кидать спас-бросок от яда, и в случае неудачи оно чувствует себя плохо и из-за тошноты не может атаковать в течение 1d4+1 раундов после выхода из облака. Тот, кто выкинул успешный спас-бросок, может выйти из облака без какого-либо болезненного эффекта, но тот, кто остается в облаке, должен продолжать кидать спас-броски каждый раунд. Эти ядовитые эффекты можно замедлить или нейтрализовать соответствующей магией. Продолжительность заклинания уменьшается вдвое при умеренном ветре (8-18 миль в час или 3,5-8 м/с), а при более сильном ветре облако развеивается за один раунд.

Материальным компонентом заклинания является тухлое яйцо или несколько листьев скусной капусты.

Заклинания третьего уровня

ВЗРЫВООПАСНЫЕ РУНЫ (*EXPLOSIVE RUNES*) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м)
Компоненты: В, С
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Нет или 1/2

Помещая эти волшебные руны на книгу, карту, свиток или подобный предмет, содержащий письменную информацию, волшебник защищает этот текст от несанкционированного прочтения. *Взрывоопасные руны* трудно заметить - вероятность этого для персонажей, использующих магию, равна 5% на то количество уровней, которое они используют магию; для воров эта вероятность равна всего 5%. Но при поиске ловушек с помощью заклинаний или магических устройств эти руны всегда обнаруживаются.

При прочтении руны взрываются, причиняя читателю 6d4+6 пунктов вреда, без всякого спас-броска. Всякому существу в радиусе взрыва причиняется такой же вред или его половина в случае удачного спас-броска. Волшебник, который сотворил *взрывоопасные руны*, а также всякий, кого он проинструктирует, могут читать защищенный текст, не вызывая взрыва. Также волшебник при желании может удалить руны. Кто-нибудь другой может удалить их только в результате успешного применения заклинания *рассеяния магии* или *ластика*. В противном случае взрывоопасные руны сохраняются до тех пор, пока не взорвутся. Когда происходит взрыв, предмет, на котором помещены руны, уничтожается, если каким-либо образом не защищен от магического огня (см. раздел о спас-бросках предметов в "Руководстве Мастера").

ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ I (*MONSTER SUMMONING I*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая
Продолжительность: 2 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Радиус 30 футов (9 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Нет

В течение того раунда, когда творится заклинание, волшебник магическим образом призывает 2d4 монстров по 1 Кубику пунктов (по выбору Мастера, из его таблиц столкновений 1-го уровня). Монстры появляются в любом месте в пределах области воздействия по желанию заклинателя. Они атакуют противников того, кто сотворил заклинание, применяя все свои возможности, до тех пор, пока либо он не скомандует прекратить атаку, либо не истечет продолжительность заклинания, либо все монстры не будут убиты. Эти существа не теряют

боевого духа, но исчезают, если убиты. Если противники для сражения отсутствуют, вызванные монстры могут выполнять другую службу для вызвавшего их волшебника, если волшебник может общаться с ними, и если они физически в состоянии следовать его указаниям.

Известно, что в редких случаях исчезают приключенцы, вызванные могущественными волшебниками, применяющими это заклинание. Эти вызванные приключенцы помнят свое путешествие во всех подробностях.

Материальными компонентами этого заклинания являются небольшая сумочка и маленькая (не обязательно зажженная) свеча.

ДОМИК ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TINY HUT*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 4 часа + 1 час / уровень

Область воздействия: Сфера диаметром 15 футов (4,5 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник создает вокруг себя неподвижную, непрозрачную силовую сферу любого желаемого цвета. Половина сферы выступает над поверхностью земли, а нижняя половина проходит под землей. Под силовое поле вместе с его создателем могут уместиться еще до семи существ размером с человека; они могут свободно входить в домик и выходить из него, не нарушая силового поля. Однако, если заклинатель выйдет из домика, заклинание спадет.

Температура воздуха внутри домика равна примерно 70° F (20° C), если температура снаружи находится в пределах от 0° F (-20° C) до 100° F (40° C). Понижение внешней температуры ниже 0° F (-20° C) или ее повышение выше 100° F (40° C) приводит к понижению или к повышению на столько же градусов температуры в домике. Домик также обеспечивает защиту от стихий, таких, как дождь, пыль или песчаная буря. Домик может выдержать любой ветер, не превосходящий по силе урагана, однако ветер большей силы разрушает его.

Внутренностью домика является полусфера. По команде заклинателя она может осветиться слабым светом; по желанию свет можно потушить. Обратите внимание, что, хотя силовое поле снаружи непрозрачно, изнутри оно прозрачное. Брошенные предметы, оружие и большинство магических эффектов могут проникать сквозь поле, не взаимодействуя с ним, хотя снаружи нельзя видеть тех, кто находится в домике. Домик можно рассеять.

Материальным компонентом этого заклинания является небольшой хрустальный шарик, который разбивается, когда истекает продолжительность заклинания или когда домик рассеян.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*DELUDE*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 30 футов (9 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Отр.

С помощью заклинания *заблуждения* волшебник скрывает свою ориентацию под ориентацией какого-либо существа, находящегося в пределах 30 футов (9 м) от волшебника на момент сотворения заклинания. Для того, чтобы заклинание подействовало, существо должно обладать Интеллектом выше животного; его собственная ориентация остается неизменной. Существо кидает спас-бросок от заклинания, и, если он удачен, заклинание заблуждения не действует. Если заклинание сотворено успешно, всякие заклинания по определению ориентации в отношении волшебника показывают только подмененную ориентацию. Учтите, что заклинания *обнаружения зла или добра* также показывают подмененную ориентацию, если она достаточно сильна. Существо, чья ориентация используется для подмены, излучает магию, но сам волшебник излучает магию только с точки зрения этого существа. Используя это заклинание в сочетании с заклинаниями *изменения внешности* или *самоизменения*, волшебник может полностью скрыть свой класс, если он достаточно умен, чтобы осуществить маскировку.

ЗАМЕДЛЕНИЕ (SLOW)

(Превращения)

Дальность воздействия: 90 ярдов + 10 ярдов / уровень (81 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 40-футовый куб (со стороны 12 м), 1 существо / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *замедления* заставляет жертву двигаться и атаковать в два раза медленнее, чем обычно. Оно отменяет действие заклинания *ускорения* или его эквивалента, но не действует на существ, ускоренных или замедленных другим образом. Класс защиты замедленных существ ухудшается на 4 пункта, из их бросков атаки вычитается отрицательный модификатор -4, и не учитываются какие-либо их положительные модификаторы за Ловкость. Магия действует на существ в количестве, равном уровню заклинателя, если они находятся внутри выбранной волшебником области воздействия (то есть внутри 40-футового куба (со стороны 12 м), центрированного там, где укажет заклинатель). Заклинание действует в первую очередь на существ, находящихся ближе к его центру. Спас-броски от этого заклинания кидаются с отрицательным модификатором -4.

Материальным компонентом заклинания является капля черной патоки.

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ (PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS)

(Отречения)

Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м) вокруг защищенного существа

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Защитная сфера, создаваемая этим заклинанием, дает такой же эффект, как заклинание *защиты от зла*, но она охватывает больший радиус и дольше держится. Эффект центрируется на том существе, до которого дотронулся заклинатель, и движется вместе с ним. Всякое защищенное существо, находящееся внутри области воздействия, может разрушить защитный барьер, если вступит в ближний бой с околдованными или вызванными монстрами, от которых этот барьер защищает. Если существо, над которым творится это заклинание, слишком велико для того, чтобы уместиться в области воздействия, заклинание работает как обычное заклинание *защиты от зла* только для данного существа.

Чтобы сотворить это заклинание, волшебник должен насыпать на полу или на земле круг диаметром 20 футов (6 м) из серебряного порошка. Материальным компонентом для обратной версии является железный порошок.

ЗАЩИТА ОТ ОБЫЧНЫХ СНАРЯДОВ (PROTECTION FROM NORMAL MISSILES)

(Отречения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник наделяет кого-либо полной неуязвимостью от брошенных и выпущенных снарядов, таких, как стрелы, топоры, болты, метательные копья и мелкие камни. Кроме того, заклинание вызывает уменьшение на 1 результата на каждом кубике, бросаемом для определения вреда, причиняемого крупными или магическими снарядами, такими, как камни из баллисты или катапульты, брошенные валуны и магические стрелы, болты, копья и др. (хотя ни один кубик вреда не может дать меньше 1 пункта). Однако учтите, что это заклинание не

обеспечивает никакой защиты от таких магических атак, как *шарогонь*, *разящая молния* или *волшебная стрела*.

Материальным компонентом этого заклинания является кусочек черепашьего панциря.

ЗНАК ЗМЕИ (*SEPIA SNAKE SIGIL*) (*Колдовство / Заклятия*)

Дальность воздействия: 5 ярдов (4,5 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 знак

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, в выбранном заклинателем тексте появляется маленький рукописный символ. Когда он прочитывается, из него возникает змейка, которая нападает на ближайшее живое существо (но не на волшебника, который сотворил это заклинание). Она атакует так, как монстр такого же Кубика пунктов, что и создавший ее волшебник. Если она нападает успешно, жертва охватывается мерцающим силовым полем янтарного цвета и застывает в неподвижности до тех пор, пока либо ее не освободит заклинатель своей командой, либо над ней не будет сотворено успешное заклинание *рассеяния магии*, либо не пройдет 1d4 дней плюс 1 день на уровень заклинателя. До этих пор ничто не может проникнуть к жертве, удалить мерцающее силовое поле, окружающее ее, или воздействовать на нее каким-нибудь другим образом. Находясь в таком состоянии, жертва не стареет, не чувствует голода, не спит и не восстанавливает в памяти заклинания. Она не следит за происходящими вокруг событиями. Если змейка промахивается мимо цели, она разрывается вспышкой коричневого цвета, с громким звуком и клубом сероватого дыма диаметром 10 футов (3 м), который держится 1 раунд.

Заклинание нельзя обнаружить обычным наблюдением, а *обнаружение магии* показывает только то, что текст в целом магический. *Рассеяние магии* может удалить *знак змеи*; заклинание *ластика* уничтожает целую страницу текста. Это заклинание можно применять в сочетании с другими заклинаниями, которые скрывают или уничтожают текст.

Материальными компонентами заклинания являются янтарный порошок стоимостью 100 зм, чешуйка от любой змеи и щепотка грибных спор.

ИЛЛЮЗОРНЫЕ ПИСЬМЕНА (*ILLUSIONARY SCRIPT*) (*Иллюзии / Фантазмагории*)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 день на уровень

Область воздействия: Читатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет волшебнику писать любой текст на пергаменте, бумаге и т. д. *Иллюзорные письма* выглядят, как какой-то иностранный или магический текст. Их могут прочесть только те, кому позволит заклинатель. Иллюзионист распознает, что это иллюзорные письма.

Существо, взглянувшее на письма без разрешения, должно кинуть спас-бросок от заклинания. Успешный спас-бросок означает, что существо может продолжать смотреть на текст, ощущая только легкую дезориентацию. Провал спас-броска означает, что существо подвергается совету, скрытому в тексте заклинателем во время создания *иллюзорных писем*. Совет должен быть таким, чтобы для его выполнения требовалось не более трех оборотов. К таким советам могут относиться, например, закрыть книгу и пойти прочь, или забыть о существовании книги. Успешное *рассеяние магии* удалит *иллюзорные письма*, но неудачное рассеяние уничтожает весь текст. Скрытый текст можно прочесть с помощью комбинации *ясного зрения* и либо *чтения магии*, либо *понимания языков*, в зависимости от ситуации.

Материальным компонентом заклинания являются чернила на свинцовой основе, которые должен специально изготовить алхимик; они стоят не менее 300 золотых для одного использования.

ИНФРАВИДЕНИЕ (*INFRAVISION*)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 2 часа + 1 час / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник наделяет какое-либо существо способностью видеть в обычной темноте на расстоянии до 60 футов (20 м). Учтите, что сильные источники света (огонь, фонари, факелы и т. д.), как правило, мешают такой форме зрения, поэтому в их присутствии *инфравидение* не работает эффективно. Невидимых существ с помощью *инфравидения* обнаружить нельзя.

Материальным компонентом этого заклинания является либо кусочек сушеной моркови, либо агат.

МЕРЦАНИЕ (BLINK)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник заставляет свою материальную форму “мерцать”, появляясь и исчезая то в одном, то в другом месте, перемещаясь в случайные моменты времени в случайных направлениях. Это означает, что ближние атаки против волшебника автоматически не удаются, если инициатива показывает, что они происходят после того, как волшебник переместился.

Каждый раунд, когда заклинание действует, игрок, отыгрывающий волшебника, кидает 2d8, чтобы определить момент его мерцания - результат на кубиках используется как инициатива волшебника в этом раунде. Волшебник исчезает и немедленно появляется снова на расстоянии 10 футов (3 м) от своего первоначального положения. (Направление определяется броском 1d8: 1 - справа впереди, 2 - справа, 3 - справа сзади, 4 - сзади, 5 - слева сзади, 6 - слева, 7 - слева впереди, 8 - впереди.) Заклинатель не может переместиться в то место, на котором уже находится какое-либо твердое тело; если получается такой результат, направление нужно перекинуть. Подвижные предметы, имеющие размеры и массу, сравнимые с размерами и массой заклинателя, отодвигаются в сторону, когда заклинатель перемещается в их направлении. Если нельзя переместиться никуда, кроме как в твердое тело, заклинатель оказывается в Эфирном пределе.

В течение каждого раунда *мерцания* заклинателя могут атаковать только те, кто выиграл инициативу, или те, кто может поразить оба места одновременно (например, разящим дыханием, *шарогнем* или подобными площадными видами атак). Противники, совершающие множественные атаки, или те, кто находится под воздействием заклинания *ускорения* и подобных эффектов, часто получают возможность нанести удар достаточно рано для того, чтобы провести против заклинателя по крайней мере одну атаку.

Если заклинатель задержит свою атаку (если таковая есть) до тех пор, пока не переместится, задержка мерцания 2d8 добавляется к его обычному броску инициативы 1d10 (так что, возможно, он будет атаковать последним в раунде). Заклинатель также может попытаться осуществить свою атаку до того, как переместится (он должен заявить об этом намерении до того, как будут брошены 2d8 для времени мерцания и 1d10 для инициативы). В этом случае заклинатель сравнивает два результата на кубиках, надеясь, что его бросок инициативы будет меньше броска мерцания (если он пытается атаковать до мерцания, два результата на кубиках не складываются). Если это так, он атакует в соответствии со своим броском инициативы, затем перемещается в соответствии с броском мерцания. Однако если бросок мерцания меньше броска инициативы, он сначала перемещается, а затем проводит атаку в том направлении, в котором обращен (ему придется осуществлять свою атаку, даже если он обращен в такую сторону, что вообще не может никого задеть).

МЕТЕОРЫ МЕЛЬФА (MELF'S MINUTE METEORS)

(Оглашения, Превращения)

Дальность воздействия: 70 ярдов + 10 ярдов / уровень (63 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 цель / 1 метеор

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику создавать небольшие огненные шарики (по одному шарiku на каждый уровень жизненного опыта), каждый из которых после удара разрывается в сферу диаметром 1 фут (30 см), причиняя 1d4 пунктов вреда тому существу, в которое попал. Таким образом можно также зажигать горючие материалы (даже плотные доски). Волшебник бросает метеоры как метательное оружие, бросаемое с положительным модификатором +2 к броскам атаки и без отрицательных модификаторов за дальность. В случае промаха метеор рассматривается как оружие разрывного типа и причиняет по 1 пункту вреда существам в пределах 3 футов.

Заклинание можно сотворить одним из двух способов:

А) Волшебник пускает по 5 метеоров в раунд (см. раздел “Множественные атаки и инициатива” в Главе 9: “Битва”). Обратите внимание, что этот процесс завершается максимум в следующем раунде.

В) Волшебник пускает только по одному метеору в раунд. Помимо бросания метеора, волшебник может в течение раунда совершать другие действия, в том числе творить заклинания, драться в ближнем бою или применять какие-либо предметы. Заклинания, требующие сосредоточения, вынуждают волшебника отказаться от оставшихся метеоров, чтобы не нарушать сосредоточения. Кроме того, если волшебнику не удастся точно считать в уме, сколько у него осталось метеоров, он произвольно теряет оставшуюся их часть.

Заклинание оканчивается, когда либо волшебник выпустил столько метеоров, сколько у него уровней жизненного опыта, либо он решил не пускать оставшиеся метеоры, либо над ним сотворено заклинание *рассеяния магии*.

Компонентами, необходимыми для сотворения этого заклинания, являются сера и селитра, скатанные в шарик, с добавлением сосновой смолы. У заклинателя также должна быть полая трубочка небольших размеров, изготовленная из золота. Изготовление трубочки стоит не менее 1000 золотых, настолько тонкая требуется работа и магическая гравировка, и эту трубочку можно использовать многократно.

НЕВИДИМОСТЬ, РАДИУС 10 ФУТОВ (*INVISIBILITY, 10' RADIUS*)

(Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Это заклинание делает невидимым всех существ в радиусе 10 футов (3 м) от того, над кем оно сотворено. Невидимыми становятся также все предметы снаряжения и источники света, хотя сам излучаемый свет (если он есть) остается видимым. Центр эффекта движется вместе с тем существом, над которым сотворено заклинание. Те, кто находится под его воздействием, не могут видеть друг друга. Всякое околдованное существо, выходящее из области воздействия, становится видимым, но существо, входящее в область после того, как заклинание было сотворено, не становится невидимым. Если существа, на которых действует заклинание, атакуют, с них спадает невидимость. Если атакует то существо, над которым было сотворено заклинание, невидимость спадает со всех.

Материальные компоненты этого заклинания те же, что у заклинания *невидимости*.

ОБЛИК ДУХА (*WRAITHFORM*)

(Превращения, Иллюзии)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, волшебник со всем своим снаряжением становится призрачным. Заклинателя можно поразить только магическими или особыми атаками, включая удары оружием +1 и лучше и атаки существ, которые обычно могут поражать тех, кто бьется только магическим оружием. Нежить большинства видов игнорирует существо в *облике духа*, принимая его за духа или призрака, хотя кощеи или нежить особого вида могут кинуть спас-бросок с отрицательным модификатором -4, чтобы распознать заклинание.

В течение продолжительности заклинания волшебник вместе со всем, что он несет на себе или держит в руках, может проходить сквозь маленькие отверстия или узкие щели, даже сквозь трещины. Однако учтите, что заклинатель не может летать без дополнительной магии. В *облике духа* невозможны никакие атаки, кроме атак против существ, обитающих в Эфирном пределе, где все атаки (физические и магические) происходят, как обычно. Успешное заклинание *рассеяния магии* заставляет волшебника вернуться из облика духа в нормальную форму. Заклинатель может прекратить действие заклинания одним словом.

Материальными компонентами заклинания являются кусочек газовой материи и струйка дыма.

ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING*)

(Превращения)

Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 час / уровень + 1d4 часов для 1 существа
Область воздействия: 1 или более существ
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Нет

Существо, над которым сотворено заклинание *подводного дыхания*, способно в течение продолжительности заклинания свободно дышать под водой. При сотворении одного заклинания волшебник может дотронуться более чем до одного существа; в этом случае продолжительность заклинания делится на количество существ. Обратная версия, *воздушное дыхание*, позволяет вододышащим существам комфортно чувствовать себя в воздушной среде в течение такого же времени.

Материальным компонентом этого заклинания является маленькая тростинка или соломинка.

ПОЛЕТ (*FLY*)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 оборот / уровень + 1d6 оборотов
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику наделить себя или еще кого-нибудь способностью к магическому полету. Околдованное существо способно двигаться вертикально и горизонтально с нормой передвижения 18 (с половиной этой нормы при подъеме, с удвоенной нормой при пикировании). Класс маневренности существа равен В. Для применения этого заклинания нужно примерно столько же сосредоточения, как при ходьбе, поэтому при зависании или медленном движении (норма передвижения 3) можно сотворить большинство заклинаний. Боевые возможности летящего существа известны Мастеру (информация об этом находится в разделе "Воздушный бой" в Главе 9 в "Руководстве Мастера"). Точная продолжительность заклинания волшебнику никогда неизвестна, так как переменное слагаемое секретно определяется Мастером.

Материальным компонентом заклинания является перо из крыла любой птицы.

ПОРЫВ ВЕТРА (*GUST OF WIND*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд

Область воздействия: 10 футов × 10 ярдов / уровень (3 м × 9 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, от волшебника исходит сильный порыв воздуха в том направлении, куда он обращен. Силы этого порыва (около 30 миль в час *или* 13 м/с) достаточно, чтобы потушить свечи, факелы и подобные незащищенные источники огня. Он приводит к тому, что защищенный огонь - такой, как у фонаря - начинает широко раскачиваться и тоже может потухнуть с вероятностью 5% на уровень заклинателя. Порыв ветра также раскидывает большие костры за их пределы на 1d6 футов (1d6×30 см) в направлении своего движения. Он отбрасывает небольших летающих существ на 1d6×10 ярдов (1d6×9 м) назад и вынуждает существ размером с человека останавливаться без движения, если они пытаются двигаться против ветра. Он снижает скорость летающих существ размером больше человека на 50% на один раунд. Он сдувает легкие предметы, разгоняет большинство туманов и уносит газообразных или левитирующих существ (если они ни за что не держатся). Ветер дует на площади шириной 10 футов (3 м) и длиной 10 ярдов (9 м) на уровень жизненного опыта заклинателя (например, волшебник 8-го уровня вызывает порыв ветра протяженностью 80 ярдов *или* 72 м).

Материальным компонентом заклинания является бобовое зерно.

ПРИЗРАЧНЫЙ СКАКУН (*PHANTOM STEED*)

(Колдовство, Фантасмагории)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник создает псевдореальное, похожее на лошадь существо. Этим существом может править только либо создавший его волшебник, либо тот, для кого волшебник специально создает такого скакуна. У *призрачного скакуна* голова и тело черного цвета, серая грива и хвост и дымчатые, нематериальные копыта, которые не издают звука. Его глаза молочного цвета. Он не сражается, но все обычные животные опасаются его, и только монстры решаются на него нападать. У скакуна Класс защиты 2 и 7 жизненных пунктов плюс 1 пункт на уровень заклинателя. Если призрачный скакун теряет все свои жизненные пункты, он исчезает. Призрачный скакун движется с нормой передвижения 4 на уровень заклинателя, до максимальной нормы передвижения 48. У него есть нечто вроде седла и поводьев с уздечкой. Он может выдерживает вес своего наездника и еще до 10 фунтов (4,5 кг) на уровень заклинателя.

Призрачный скакун обладает определенными возможностями в зависимости от уровня волшебника, создавшего его:

8-ой уровень: Способность идти по песчаной, глинистой и даже болотистой местности без затруднений.

10-ый уровень: Способность идти по воде так же, как по твердой, сухой поверхности.

12-ый уровень: Способность передвигаться по воздуху, как по твердой земле, так, что пропасти и подобные препятствия можно преодолевать без помощи моста. Однако учтите, что скакун не может просто так оторваться от земли и полететь; движение по воздуху возможно только между точками на одном уровне.

14-ый уровень: Способность передвигаться наподобие пегаса; скакун по команде летает с нормой передвижения 48.

Обратите внимание, что призрачный скакун обладает всеми способностями более низких уровней; так, скакун, вызванный волшебником 12-го уровня, обладает способностями, имеющимися на 8-ом, 10-ом и 12-ом уровнях.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА (*VAMPIRIC TOUCH*)

(Некромантия)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 прикосновение
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Нет

Когда волшебник, сотворив это заклинание, дотрагивается до противника в ближнем бою, успешно кинув бросок атаки, противник теряет 1d6 жизненных пунктов на два уровня заклинателя, до максимальной потери 6d6 пунктов в случае заклинателя 12-го уровня. Заклинание заканчивается, когда либо совершено успешное прикосновение, либо прошел 1 оборот. Жизненные пункты прибавляются к жизненным пунктам заклинателя, причем все пункты сверх нормального максимального количества жизненных пунктов заклинателя рассматриваются как временные. Всякий вред, причиняемый заклинателю, вычитается в первую очередь из этих временных жизненных пунктов. По прошествии часа все временные пункты сверх обычного для заклинателя максимального количества жизненных пунктов теряются. Существо, изначально потерявшее жизненные пункты в результате воздействия заклинания, может восстановить их магическим или обычным лечением.

ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*) (Некромантия)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 час + 1 оборот / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может ввести себя (или любое другое существо, уровень жизненного опыта или количество Кубиков пунктов которого не превышает уровня волшебника) в каталептическое состояние, которое невозможно отличить от смерти. Хотя существо, находящееся в состоянии *притворной смерти*, может слышать, различать запахи и осознавать, что происходит вокруг, зрение или осязание невозможно. Таким образом, существо не ощущает ранений и повреждений, и реакции на них не происходит; вред при этом составляет только половину обычного. Кроме того, на существо, находящееся под воздействием этого заклинания, не действует парализация, яд и энергетическое истощение. Яд, впрыснутый или каким-нибудь другим образом введенный в тело, начинает действовать, когда существо выходит из состояния притворной смерти, хотя спас-бросок от яда при этом все же кидается.

Учтите, что заклинание *притворной смерти* может воздействовать только на желающих. Сам заклинатель может прекратить действие заклинания в любой момент, когда пожелает (также помогает успешное *рассеяние магии*), но для того, чтобы организм снова начал функционировать, необходим полный раунд.

ПЫЛАЮЩИЕ СТРЕЛЫ (*FLAME ARROW*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 30 ярдов + 10 ярдов / уровень (27 м + 9 м / уровень)
Продолжительность: 1 раунд
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Особый

У этого заклинания может быть два эффекта. Во-первых, волшебник может на один раунд превратить обычные стрелы или арбалетные болты в волшебные пылающие снаряды. При сотворении заклинания стрелы нужно зарядить, а оружие - натянуть или взвести. Если в течение раунда выстрел не сделан, стрелы сжигаются магией. На каждые пять уровней заклинателя можно околдовать до 10 стрел или болтов. Стрелы причиняют всякой пораженной цели обычный вред плюс 1 пункт огненного вреда. Их также можно применять для поджигания. Эта версия заклинания чаще всего используется в больших сражениях.

Вторая версия этого заклинания позволяет волшебнику бросать в противников, находящихся в пределах дальности, огненные стрелы. Каждая стрела причиняет 1d6 пунктов колющего вреда и 4d6 пунктов огненного вреда. Если пораженное существо успешно кидает спас-бросок от заклинания, оно получает только половину вреда. На каждые пять уровней жизненного опыта заклинатель получает по одной стреле (две стрелы на 10-ом уровне, три на 15-ом, и т. д.). Стрелы можно кидать в существ, находящихся перед волшебником и на расстоянии не более 20 ярдов (18 м) друг от друга.

Материальными компонентами этого заклинания являются капля масла и небольшой кусочек кремния.

РАЗЯЩАЯ МОЛНИЯ (*LIGHTNING BOLT*) (*Оглашения*)

Дальность воздействия: 40 ярдов + 10 ярдов / уровень (36 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: $\frac{1}{2}$

Творя это заклинание, волшебник вызывает могучий удар электрической энергии, причиняющий 1d6 пунктов вреда на уровень заклинателя (до максимума 10d6) каждому существу в области воздействия. Успешный спас-бросок от заклинания уменьшает этот вред в два раза (дробь округляется вниз). Молния возникает на таком расстоянии и такой высоте, как желает заклинатель, и ударяет по прямой линии в направлении от заклинателя (например, если 40-футовая (12 м) молния начинается на расстоянии 180 футов (54 м) от волшебника, ее дальний конец находится на расстоянии 220 футов (66 м) от волшебника (180+40, 54+12). *Разящая молния* может воспламенять горючие вещества, расщеплять деревянные двери, раскалывать камень толщиной до полуфута (15 см) и плавить металлы с низкой температурой плавления (свинец, золото, медь, серебро, бронзу). Для предметов, сопротивляющихся силе удара, кидаются спас-броски (см. заклинание *шарогня*). Если в результате причиненного вреда стоящая на пути молнии преграда раскалывается или разбивается (то есть если провален спас-бросок), молния продолжается дальше. Разящая молния может проламывать 1 дюйм (2,5 см) дерева или $\frac{1}{2}$ дюйма (1 см) камня на уровень заклинателя до максимума 1 фут (30 см) дерева и $\frac{1}{2}$ фута (15 см) камня.

Область воздействия *разящей молнии* определяется заклинателем: это может быть либо раздвоенная молния 10 футов (3 м) шириной и 40 футов (12 м) длиной, либо одиночная молния 5 футов (1,5 м) шириной и 80 футов (24 м) длиной. Если молния не может достигнуть своей полной длины из-за неподатливой преграды (например, из-за каменной стены), она отражается от преграды по направлению к своему создателю и заканчивается только тогда, когда достигает своей полной длины.

Например, молния длиной 80 футов (24 м) началась на расстоянии 40 футов (12 м) от заклинателя, но на расстоянии 50 футов (15 м) от него на ее пути стоит каменная стена. Молния проходит 10 футов (3 м), ударяется о стену и пролетает 70 футов (21 м) обратно по направлению к своему создателю (который находится на расстоянии всего 50 футов (15 м) от стены, поэтому он пострадал от своей собственной молнии!).

Мастер может допустить отражающиеся молнии. Когда такая молния ударяется о твердую поверхность, она отражается от поверхности под углом, равным углу падения (как свет от зеркала). Существо, сквозь которое молния прошла более одного раза, кидает спас-бросок от каждого участка молнии, но вред оно получает все же один раз (либо полный вред, если хотя бы один из спас-бросков провален, либо половинный вред, если все спас-броски удачны).

Материальными компонентами заклинания являются кусочек меха и янтарная, хрустальная или стеклянная палочка.

РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) (*Отречения*)

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: 30-футовый куб (со стороной 9 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник получает возможность нейтрализовать или временно прекратить магию, с которой он входит в контакт, следующим образом:

Во-первых, устраняются заклинания и подобные им эффекты (например, эффекты от предметов или врожденных способностей) с существ или предметов. Во-вторых, *рассеяние магии* в момент своего сотворения прерывает сотворение или применение других заклинаний в области воздействия. В-третьих, оно разрушает магические зелья (которые по отношению к данному заклинанию считаются околдованными 12-ым уровнем).

В отношении каждого эффекта или зелья кидается проверка, чтобы определить, рассеяна ли его магия. Свою собственную магию заклинатель может рассеять всегда; в остальных случаях вероятность рассеяния зависит от разницы в уровнях между магическим эффектом и заклинателем. Базовая вероятность рассеяния равна 50% (11 или больше на 1d20). Если заклинатель более высокого уровня, чем создатель рассеиваемого эффекта, разница в уровнях вычитается из того числа, которое надо выкинуть на 1d20 для успешного рассеяния (что делает рассеяние более вероятным); если заклинатель более низкого уровня, разница прибавляется к числу, которое надо выкинуть на 1d20 (что делает рассеяние менее вероятным). Если выкинуто 20, рассеяние удастся всегда, а если выкинуто 1 - не удастся. Таким образом, если заклинатель на 10 уровней выше создателя рассеиваемого эффекта, только выкидывание 1 спасет эффект от рассеяния.

Заклинание *рассеяние магии* не действует на специально очарованный предмет, такой, как магический свиток, кольцо, волшебную палочку, посох, жезл, предмет разнообразной магии, оружие, щит или доспех, если только оно не сотворено непосредственно над этим предметом. В последнем случае предмет прекращает работать на 1d4 раундов. Для предмета, принадлежащего какому-либо существу и находящегося при нем, кидается спас-бросок этого существа, чтобы воспротивиться эффекту; в противном случае предмет автоматически прекращает работать. Внепространственные вместилища (такие, как *бездонная сумка*) при этом на время закрываются. Учтите, что физические свойства предмета остаются неизменными: неработающий магический меч все же остается мечом.

На артефакты и реликвии это заклинание не действует, но по решению Мастера оно может подействовать на некоторые их магические свойства.

Обратите внимание, что это заклинание может оказаться очень эффективным по отношению к очарованным и иным образом околдованным существам. Некоторые заклинания или эффекты нельзя рассеять; об этом говорится в описаниях заклинаний.

Сводка эффектов рассеяния магии

Источник эффекта	Уровень магии	Результат рассеяния
Другой заклинатель	Уровень заклинателя	Эффект устранен
или врожденная способность	или Кубики пунктов существа	
Волшебная палочка	6-ой уровень	*
Посох	8-ой уровень	*
Зелье	12-ый уровень	Зелье уничтожено
Другая магия	12-ый уровень,	*
	если не указано иное	
Артефакт	По усмотрению Мастера	По усмотрению Мастера

* Эффект устранен; если рассеяние сотворено непосредственно над предметом, он перестает работать на 1d4 раундов.

СВЕРТКА (ИТЕМ) **(Превращения)**

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 4 часа / уровень

Область воздействия: 2 куб. фута / уровень (0,06 м³ / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания волшебник может уменьшить один немагический предмет (если он не выходит за допустимые пределы размера) до $\frac{1}{12}$ его обычного размера. По желанию волшебник может превратить структуру уже уменьшенного предмета в нечто тканеподобное. Предмет, находящийся в собственности какого-либо существа, должен кидать спас-бросок от

заклинания. Свернутый предмет можно вернуть в первоначальное состояние, просто бросив его на любую твердую поверхность, или в том случае, если заклинатель произнесет командное слово. Этим заклинанием можно уменьшить даже горящий огонь или его топливо.

СОВЕТ (*SUGGESTION*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)
Продолжительность: 1 час + 1 час / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Отр.

Когда волшебник творит это заклинание, он влияет на поступки выбранной жертвы, произнося несколько слов или предложение или два и советуя определенный образ действий. Конечно, то существо, над которым творится заклинание, должно быть в состоянии понимать совет волшебника, то есть этот совет должен произноситься на языке, которым владеет жертва.

Совет должен быть выражен таким образом, чтобы рекомендуемые действия казались целесообразными; обращенная к существу просьба ударить себя, броситься на копья, пожертвовать жизнью или совершить еще какое-нибудь очевидно вредоносное действие автоматически приводит к прекращению заклинания. Однако попытка убедить жертву в том, что лужа с кислотой - на самом деле чистая вода, и небольшое погружение подействует освежающе - это другое дело. Столь же разумное применение заклинания - совет красному дракону прекратить нападать на спутников волшебника, потому что дракон вместе с компанией сможет добыть где-нибудь богатые сокровища.

Совершение действий, следуя *совету*, может продолжаться в течение значительного времени, как в описанном выше случае с красным драконом. Можно также указать условия, при которых следует предпринимать определенные действия; если до истечения продолжительности заклинания эти условия не будут выполнены, жертва не будет совершать этих действий. Если жертва удачно кидает свой спас-бросок, заклинание на нее не действует. Обратите внимание, что в случае особо разумных советов спас-броски могут кидаться с отрицательными модификаторами (-1, -2 и т. д.) по решению Мастера. На нежить это заклинание не действует совсем.

Материальными компонентами заклинания являются язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла.

СОКРЫТИЕ (*NONDETECTION*)

(*Отречения*)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 час / уровень
Область воздействия: 1 существо или предмет
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник делает то существо или предмет, до которого дотронулся, невидимым для таких заклинаний, как *ясновидение*, *яснослышание*, *отыскание предмета*, *чтение мыслей*, и для обнаружительных заклинаний. Оно также защищает от обнаружения с помощью таких предметов, как *хрустальные шары* и *медальоны чтения мыслей*. Оно не защищает от заклинания *определения ориентации* или от способности высокоинтеллектуальных или высокоуровневых существ видеть невидимых существ. Если предпринимается попытка магического обнаружения защищенного объекта с помощью магии, тот, кто сотворил заклинание *сокрытия*, должен кидать спас-бросок. Если спас-бросок удачен, обнаружение не удастся.

Материальным компонентом этого заклинания является щепотка алмазной пыли стоимостью 300 золотых.

СТЕНА ВЕТРА (*WIND WALL*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Стена 10×5 футов (3×1,5 м) / уровень, толщиной 2 фута (0,5 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Особый

Это заклинание вызывает невидимую вертикальную завесу ветра толщиной 2 фута (0,5 м), обладающую внушительной силой - достаточной, чтобы унести любую птицу меньше орла или вырвать бумаги и подобные предметы из рук того, кто этого не ожидает. (Если возникают сомнения, кидается спас-бросок от заклинания, чтобы определить, выронен ли предмет.) Обычные насекомые не могут преодолеть этот барьер. Незакрепленные предметы, даже одежда, попавшие в стену ветра, взлетают вверх. Стрелы и болты отклоняются вверх и промахиваются, а камни из пращей и другие снаряды весом менее 2 футов (0,9 кг) кидаются с отрицательными модификаторами -4 на первый выстрел и -2 - на последующие. Газы, подавляющая часть форм разящего дыхания и существа в газообразной форме не могут пройти сквозь эту стену, хотя она не является препятствием для бестелесных существ.

Материальными компонентами заклинания являются маленький веер и перо от экзотической птицы.

ТАЙНАЯ СТРАНИЦА (SECRET PAGE) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Пока не рассеяно
Область воздействия: 1 страница, до 2-футового квадрата (со стороной 60 см)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Когда сотворено заклинание *тайной страницы*, оно изменяет истинное содержание страницы таким образом, что оно кажется совершенно иным. Например, карта может превратиться в ученый трактат на валиках из черного дерева. Текст заклинания может приобрести вид страницы из торговой книги или даже другого заклинания. Над тайной страницей можно творить заклинания *сокрытия языков* и *взрывоопасных рун*, но заклинание *понимания языков* не выявит содержания этой страницы. Заклинатель может раскрыть истинное содержание, произнеся командное слово для того, чтобы прочесть настоящую страницу, после чего страница снова возвращается в тайную форму. Заклинатель также может отменить заклинание, произнеся командное слово дважды. Другие, замечающие незначительную магию, скрывающую истинное содержание страницы, могут попытаться рассеять ее, но если эта попытка не удастся, страница будет уничтожена. Заклинание *ясного зрения* не выявляет истинного содержания страницы, если только не сотворено в сочетании с заклинанием *понимания языков*. Заклинание *ластика* уничтожает весь текст.

Материальными компонентами заклинания являются порошок из чешуи селетки и блуждающий огонь.

УДЕРЖАНИЕ (HOLD PERSON) (Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)
Продолжительность: 2 раунда / уровень
Область воздействия: 1-4 существ в 20-футовом кубе (со стороной 6 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Отр.

Это заклинание удерживает в неподвижности 1d4 людей, полулюдей или существ гуманоидного типа на десять и более раундов.

Заклинание удержания действует на любого двуногого человека, получеловека или гуманоида размером с человека и меньше, включая гноллей, гномов, гоблинов, дриад, карликов, кобольдов, лесовиков, людоящеров, орков, пикси, полуорков, полуэльфов, русалок, троглодитов, фей, хоббитов, хобгоблинов, эльфов и других.

Заклинание центрируется в точке, определенной заклинателем. Оно действует на существ, выбранных заклинателем, в пределах области воздействия. Если заклинание действует на трех

или четырех существ, каждое из них кидает спас-бросок без модификаторов. Если удерживаются всего два существа, они кидают спас-броски с отрицательным модификатором -1. Если заклинание действует только на одно существо, оно кидает спас-бросок с модификатором -3. Спас-броски модифицируются в соответствии с Мудростью. На тех, кто удачно выкинул спас-бросок, заклинание не действует. Нежить этим заклинанием удержать нельзя.

Удержанные существа не могут двигаться или говорить, но они следят за происходящими вокруг событиями и могут использовать способности, не требующие движения или речи. Удержание не предотвращает ухудшение состояния существа вследствие ранений, болезней или яда. Заклинатель может прекратить действие заклинания в любой момент простой командой; в противном случае его продолжительность составляет 10 раундов на 5-ом уровне, 12 раундов на 6-ом уровне, 14 - на 7-ом, и т. д.

В качестве материального компонента используется небольшая железная палочка.

УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ (*HOLD UNDEAD*) (*Некромантия*)

Дальность воздействия: 60 футов (18 м)

Продолжительность: 1d4 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1d3 существ

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание удерживает в неподвижности 1d3 представителей нежити, чье суммарное количество Кубиков пунктов меньше или равно уровню заклинателя. Одним заклинанием нельзя охватить более трех представителей нежити. Для сотворения заклинания волшебник центрирует его в какой-либо точке в пределах дальности, и считается, что три ближайших к этой точке представителя нежити попадают в область воздействия, если они находятся в пределах дальности заклинания. На нежить, лишенную разума (скелеты, зомби, упыри), заклинание действует автоматически. Другие виды нежити кидают спас-бросок, чтобы воспротивиться эффекту заклинания. Если заклинание сотворено успешно, оно удерживает нежить в неподвижности все время продолжительности заклинания.

Материальными компонентами этого заклинания являются щепотка серы и чесночный порошок.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*SPECTRAL FORCE*) (*Иллюзии / Фантасмагории*)

Дальность воздействия: 60 ярдов + 1 ярд / уровень (55 м + 1 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 40-футовый (12-метровый) куб + 10-футовый (3-метровый) куб / уровень

Компоненты: В, С

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Особый

Заклинанием *универсальной иллюзии* создается иллюзия, в которую входят звуки, запахи и температурные ощущения. В остальных отношениях она аналогична заклинанию *улучшенной фантасмагории*. Заклинание продолжается в течение трех раундов после того, как волшебник перестал сосредоточиваться на нем.

УСКОРЕНИЕ (*HASTE*) (*Превращения*)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 40-футовый куб (со стороны 12 м), 1 существо / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, все подверженные ему существа начинают действовать с удвоенной скоростью и атакуют вдвое чаще. Ускоренное существо получает модификатор -2 к

броску инициативы. Например, существо, движущееся с нормой передвижения 6 и атакующее один раз в раунд, будет двигаться с нормой передвижения 12 и атаковать два раза в раунд. Сотворение заклинаний и их эффекты не ускоряются. Количество существ, на которых может подействовать заклинание, равно уровню жизненного опыта волшебника; на тех существ, которые находятся ближе к центру эффекта, заклинание действует в первую очередь. Все, кто подвергается воздействию заклинания, должны находиться в указанной области воздействия. Обратите внимание, что это заклинание устраняет эффект заклинания замедления. Кроме того, это заклинание старит того, кто подвергся его воздействию, на один год из-за ускоренных метаболических процессов. Оно не кумулятивно само с собой или с другой подобной магией.

Материальным компонентом заклинания является стружка из корня лакрицы.

ШАРОГОНЬ (*FIREBALL*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов + 10 ярдов / уровень (9 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Радиус 20 футов (6 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: $\frac{1}{2}$

Шарогонь - это взрыв пламени, который разрывается с низким грохотом и причиняет вред, пропорциональный уровню волшебника, сотворившего его - 1d6 пунктов вреда на каждый уровень жизненного опыта волшебника (максимум 10d6). Вспышка шарогоня создает небольшое давление и обычно принимает форму области, в которой происходит. Шарогонь заполняет область, равную его обычному сферическому объему (приблизительно 33000 кубических футов (891 м³) - тридцать три куба 10×10×10 футов (3×3×3 м)). Помимо причинения вреда живым существам, шарогонь зажигает все воспламеняющиеся материалы в радиусе вспышки, и его жар расплавляет все мягкие металлы, такие, как золото, медь, серебро и т. д. Для попавших в шарогонь материалов нужно кидать спас-бросок от магического огня, чтобы определить, загорелись ли они, но предметы, находящиеся при существе, которое успешно выкинуло спас-бросок, не затрагиваются шарогонем.

Волшебник указывает пальцем направление и определяет место, на котором должен взорваться шарогонь (расстояние и высоту). От указывающего пальца исходит огненный луч, и, если он не наткнется на твердое тело или плотную преграду до того, как достигнет указанного места, он разворачивается в шарогонь (в случае преждевременного столкновения происходит преждевременный взрыв). Каждое существо, провалившее спас-бросок, получает от вспышки полный вред. Те, кто успешно выкинул спас-бросок, считаются увернувшимися, упавшими лицом вниз или откатившимися в сторону и при этом получают половину вреда. Мастер кидает вред, и всякое попавшее в шарогонь существо получает либо полный, либо половинный вред (дробь округляется вниз) в зависимости от того, спаслось существо или нет.

Материальным компонентом этого заклинания является небольшой комочек из помета летучей мыши и серы.

ЯЗЫКИ (*TONGUES*)

(Превращения)

Обратимое

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 60 футов (20 м)

Компоненты: В, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику говорить на ранее незнакомых языках и понимать их, будь это иностранные наречия или местные диалекты. Заклинание не позволяет волшебнику разговаривать с животными. Заклинание делает так, что волшебника понимают все существа, владеющие указанным языком, в пределах радиуса слышимости - около 60 футов (20 м). Это заклинание никаким образом не предрасполагает собеседников по отношению к заклинателю.

Волшебник может разговаривать на одном дополнительном языке на каждые три уровня жизненного опыта. Обратная версия заклинания, *лепет*, отменяет действие заклинания языков или препятствует вербальному общению любого типа в области воздействия.

Материальным компонентом является небольшая глиняная модель ступенчатой башенки, которая рассыпается, когда заклинание произносится.

ЯСНОВИДЕНИЕ (*CLAIRVOYANCE*)

(Гадания)

Дальность воздействия: Неограниченная

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус видимости

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Заклинание *ясновидения* позволяет волшебнику видеть своими глазами то, что он мог бы видеть, находясь в выбранной точке. Расстояние от волшебника до этой точки не имеет значения, но точка должна быть известной - либо находиться в месте, знакомом заклинателю, либо быть очевидной (например, за дверью, за углом, в центре рожицы и т. д.). При этом освещение является важным, так как заклинание не позволяет пользоваться инфравидением или магическими возможностями. Если заклинание центрируется в области магической темноты, видна только темнота; если оно центрируется в естественной кромешной тьме, можно осматривать только радиус 10 футов (3 м) от центра заклинания. В остальных случаях видимость возможна в пределах нормальной дальности зрения, соответствующей текущему освещению. Свинцовое покрытие или магическая защита препятствуют действию заклинания, и волшебник чувствует, что заклинание таким образом заблокировано. Заклинание создает невидимый датчик, похожий на тот, что создается кристаллическим шаром, и этот датчик можно рассеять. Заклинание действует только в том пределе мироздания, где находится волшебник.

Материальным компонентом заклинания является щепотка измельченной шишковидной железы.

ЯСНОСЛЫШАНИЕ (*CLAIRAUDIENCE*)

(Гадания)

Дальность воздействия: Неограниченная

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 60 футов (18 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Подобно заклинанию *ясновидения*, заклинание *яснослышания* позволяет волшебнику сосредоточиться на определенной точке пространства и слышать своими ушами все звуки, присутствующие в радиусе 60 футов (18 м) от этой точки. Расстояние до этой точки не имеет значения, но точка должна быть хорошо знакомой или очевидной. Применяя это заклинание, волшебник может слышать только те звуки, которые он мог бы слышать, находясь на том месте. Свинцовое покрытие или магическая защита препятствуют действию заклинания, и волшебник чувствует, что заклинание таким образом заблокировано. Заклинание создает невидимый датчик, похожий на тот, что создается хрустальным шаром, и этот датчик можно рассеять. Заклинание действует только в том пределе мироздания, где находится волшебник.

Материальным компонентом заклинания является маленький рожок стоимостью как минимум 100 золотых.

Заклинания четвертого уровня

БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ (*PLANT GROWTH*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Уровень² × 100 кв. футов (уровень² × 9,3 м²)

Компоненты: В, С
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Когда волшебник творит заклинание *бурной растительности*, обычная растительность начинает разрастаться, запутываться и обвиваться, образуя заросли или джунгли, сквозь которые можно прорубаться или прорываться с нормой передвижения 1 (или 2 для существ размером больше человека). Обратите внимание, что для того, чтобы это заклинание сработало, в области воздействия должны быть деревья и кустарники. В этой области колючки, плющи, вьюны, лианы, корни, молодая поросль, чертополох, деревья, лозы и сорняки становятся настолько густыми, что образуют преграду. Площадь области воздействия равна уровню заклинателя в квадрате, умноженному на 100 квадратных футов ($9,3 \text{ м}^2$). Этой области можно придать любую квадратную или прямоугольную форму, которую укажет заклинатель в момент сотворения заклинания. Например, волшебник 8-го уровня может воздействовать на максимальную область площадью $8 \times 8 \times 100 \text{ кв. футов} = 6400 \text{ квадратных футов}$ (576 м^2). Это может быть квадрат 80×80 футов ($72 \times 72 \text{ м}$), прямоугольник 160×40 футов ($144 \times 36 \text{ м}$), прямоугольник 640×10 футов ($576 \times 3 \text{ м}$) и т. д. Высота и толщина отдельных деревьев обычно изменяется в меньшей степени, чем толщина кустов, ветвей и подлеска. Эффект от заклинания остается в области до тех пор, пока не будет устранен в результате физической работы, огнем или такими магическими средствами, как заклинание *рассеяния магии*.

ВОЛШЕБНАЯ ДВЕРЬ (*DIMENSION DOOR*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Мгновенная
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

С помощью заклинания *волшебной двери* заклинатель мгновенно переносится на расстояние до 30 ярдов (27 м) на уровень жизненного опыта. Эта особая форма телепортации не допускает ошибок, и волшебник всегда появляется в желаемой точке - либо просто видя ее (разумеется, в пределах дальности), либо устанавливая направление как "30 ярдов (27 м) прямо вниз", или "наверх на северо-запад, под углом 45 градусов, 420 ярдов (380 м)". Если волшебник собирается появиться в том месте, которое уже занято плотным телом, он остается запертым в Астральном пределе. Если волшебник появляется в таком месте, где под ногами нет поддержки (то есть в воздухе), происходит падение и причиняется вред, если не предприняты другие магические меры. Вместе с заклинателем перемещается все, что на нем надето и что им переносится, до максимума 500 фунтов (230 кг) неживой материи или половины этой величины живой материи. Для того, чтобы придти в себя после прохода через *волшебную дверь*, требуется один раунд.

ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО (*MAGIC MIRROR*) (Очарование, Гадания)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 час
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник превращает обычное зеркало в наблюдательный прибор, подобный *хрустальному шару*. Подробная информация о действии этого прибора находится в "Руководстве Мастера" (в Приложении 3 - "Описание магических предметов", в описании *хрустального шара*).

Применяемое зеркало должно быть сделано из искусно обработанного и идеально отполированного серебра; оно стоит не менее 1000 золотых. В процессе сотворения заклинания зеркало не повреждается, но другие материальные компоненты - глаз сокола, орла или даже птицы рух, а также азотная кислота, медь и цинк - при этом расходуются.

Сквозь *волшебное зеркало* можно творить следующие заклинания: *понимание языков*, *чтение магии*, *языки* и *инфравидение*. С вероятностью 5% на уровень заклинателя срабатывают следующие заклинания: *обнаружение магии*, *обнаружение зла (или добра)* и *сообщение*. Базовая вероятность того, что объект наблюдения обнаружит заклинание, подобное *хрустальному шару*, указана в "Руководстве Мастера" (опять же в Приложении 3, в описании *хрустального шара*).

ВОЛШЕБНЫЙ ГЛАЗ (*WIZARD EYE*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Применяя это заклинание, волшебник создает невидимый орган чувств, который посылает ему визуальную информацию. *Волшебный глаз* движется со скоростью 30 футов (9 м) в раунд, если осматривает пространство впереди так, как это обычно делает человек (в основном глядя на пол), либо со скоростью 10 футов (3 м) в раунд, если осматривает не только пол впереди, но и потолок, и стены. *Волшебный глаз* может видеть с помощью инфравидения на расстоянии до 10 футов (3 м) и обычным зрением на расстоянии до 60 футов (18 м) в ярко освещенных местах. В течение продолжительности заклинания *волшебный глаз* может двигаться в любом направлении. Глаз имеет материальную сущность и форму, которую можно обнаружить (например, с помощью заклинания *обнаружения невидимости*). Плотные препятствия мешают проникновению *волшебного глаза*, хотя он может проходить сквозь отверстия размером не менее мышиной норки (диаметром 1 дюйм или 2,5 см).

Применение *волшебного глаза* требует от заклинателя сосредоточения. Однако если его сосредоточение нарушено, заклинание не прекращается - глаз просто перестает быть активным, пока волшебник снова не сосредоточится (в пределах продолжительности заклинания). Возможности глаза нельзя расширить другими заклинаниями и предметами. Заклинатель подвергается всякой атаке разящего взгляда, встреченной *волшебным глазом*. Успешное *рассеяние магии*, сотворенное над волшебником или над глазом, прекращает заклинание. По отношению к слепоте, магической темноте и т. д. *волшебный глаз* считается независимым органом чувств заклинателя.

Материальным компонентом заклинания является кусочек меха летучей мыши.

ВОПЛЬ (*SHOUT*) (Оглашения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Мгновенная
Область воздействия: Конус 10×30 футов (конус 3×9 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Особый

Творя заклинание *вопля*, волшебник наделяет себя невероятными голосовыми способностями. Он может издать оглушительный звук, который воздействует в основном на коническую область, простирающуюся от уст заклинателя до точки на расстоянии 30 футов (9 м). Всякое существо, попавшее в эту область, оглушается на 2d6 раундов и получает 2d6 пунктов вреда. Успешный спас-бросок от заклинания спасает от оглушения и уменьшает вред вдвое. Все находящиеся в области воздействия хрупкие или бьющиеся предметы, подвергаясь звуковому воздействию, разбиваются, хотя для предметов, находящихся при живых существах, кидаются спас-броски этих существ. Оглушенные существа получают отрицательный модификатор -1 к броскам ошарашивания, а те из них, кто может творить заклинания с вербальными компонентами, с вероятностью 20% сотворят их неправильно.

Заклинание *вопля* нельзя сотворить в области, в которой действует жреческое заклинание *тишины в радиусе 10 футов* 2-го уровня. *Вопль* можно творить только раз в день, иначе заклинатель может сам себя навсегда оглушить.

Материальными компонентами этого заклинания являются капля меда, капля лимонной кислоты и маленький конус, сделанный из бычьего или бараньего рога.

ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ II (*MONSTER SUMMONING II*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая
Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Радиус 40 ярдов (36 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Это заклинание похоже на заклинание *вызывания монстров* / 3-го уровня, за исключением того, что это заклинание вызывает 1d6 монстров по 2 Кубика пунктов. Монстры появляются в любом месте в пределах области воздействия по желанию заклинателя и атакуют его противников до тех пор, пока либо он не скамандует прекратить атаку, либо не истечет продолжительность заклинания, либо все монстры не будут убиты. Эти существа не теряют боевого духа, но исчезают, если убиты. Если противники для сражения отсутствуют, вызванные монстры могут выполнять другую службу для вызвавшего их волшебника, если волшебник может общаться с ними.

Материальными компонентами этого заклинания являются небольшая сумочка и маленькая (не обязательно зажженная) свеча.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)
Продолжительность: 2 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: До 60-футового куба (со стороной 18 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Особый

Это заклинание вносит путаницу в рассудок одного или более существ внутри области воздействия, приводя к нерешительности и неспособности предпринимать эффективные действия. Заклинание действует на 1d4 существ плюс 1 существо на уровень заклинателя. Эти существа кидают спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -2, модифицированный в соответствии с Мудростью. На тех, кто успешно выкинул спас-бросок, заклинание не действует. Запутанные существа поступают следующим образом:

Бросок 1d10	Действия
1	Идет прочь (если ничто не препятствует) в течение продолжительности заклинания
2-6	Стоит в замешательстве в течение одного раунда (затем кидается снова)
7-9	В текущем раунде атакует ближайшее существо (затем кидается снова)
10	В текущем раунде действует нормально (затем кидается снова)

Заклинание продолжается в течение двух раундов плюс один раунд на уровень заклинателя. Мастер следит за действиями тех, кто провалил спас-бросок, в каждом раунде в течение продолжительности заклинания, либо до тех пор, пока не выкинется результат "идет прочь".

Идущие прочь существа двигаются от заклинателя настолько далеко, насколько возможно, в соответствии со своим наиболее характерным способом передвижения (персонажи идут, рыбы плывут, летучие мыши летят и т. д.). Спас-броски и кубики для определения действий кидаются в начале каждого раунда. Если существо в замешательстве атаковано, оно воспринимает атакующего как врага и действует в соответствии со своей основной природой.

Если замешательству подверглось много существ, Мастер может решить установить средние результаты. Например, если заклинание воздействует на 16 орков и вероятнее всего, что 25% из них успешно кинут спас-бросок, считается, что четверо спаслись. Из 12 остальных один идет прочь, четверо атакуют ближайших существ, шестеро стоят в замешательстве и один действует нормально, но в следующем раунде кубик для него будет кинут снова. Так как орки находятся не вблизи от игровых персонажей, Мастер решает, что двое атакующих орков атакуют друг друга, один атакует спасшегося орка, и один - замешавшегося орка, который в следующем раунде наносит ответный удар. В следующем раунде рассматриваются 11 орков, так как четверо

спаслись, а один пошел прочь. Еще один идет прочь, пятеро стоят в замешательстве, четверо атакуют, и один действует нормально.

Материальным компонентом заклинания является набор из трех ореховых скорлупок.

ЗАПУСТЕНИЕ (VACANCY)

(Преращения, Иллюзии / Фантазмагии)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов / уровень (радиус 3 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *запустения*, волшебник воздействует на некоторую область так, что она кажется пустой, заброшенной и необитаемой. Те, кто смотрит на область, видят пыль на полу, паутины, грязь и другие признаки, характерные для давно покинутого места. Если они проходят по области воздействия, им кажется, что они оставляют следы, сметают паутины и т. д. Если только они действительно не вступят в контакт с каким-либо предметом, скрытым с помощью этого заклинания, место кажется пустым. Если просто задеть невидимый предмет, это не нарушит заклинания *запустения*; только основательное взаимодействие даст возможность заметить, что все это не то, чем выглядит.

Если происходит основательное взаимодействие с укрытым предметом, те существа, которые подверглись воздействию заклинания, могут осознать обман, только если они обнаружат несколько предметов, которые они не могут видеть; каждое существо при этом должно кинуть спас-бросок от заклинания. Провал спас-броска означает, что существо поверило, что эти предметы невидимые. *Рассеяние магии* устраняет эффект этого заклинания, и можно видеть истинную картину. Заклинание *ясного зрения*, *зрячий камень* и подобные меры могут развеять обман, но заклинание *обнаружения невидимости* не может.

Это заклинание является весьма сильным сочетанием невидимости и иллюзии, но оно может скрывать только неживые объекты. Живые существа не становятся невидимыми, но их присутствие никак не нарушает заклинания.

Для сотворения заклинания у волшебника должен быть квадратный кусочек тончайшего черного шелка. Этот материальный компонент должен стоить как минимум 100 золотых и утрачивается в процессе сотворения заклинания.

ИЛЛЮЗОРНАЯ СТЕНА (ILLUSIONARY WALL)

(Иллюзии / Фантазмагии)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1×10×10 футов (0,3×3×3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает иллюзию стены, пола, потолка или подобной поверхности, которая держится до тех пор, пока не будет рассеяна. При рассмотрении она выглядит абсолютно реальной (даже при рассмотрении с помощью магических средств, таких, как жреческое заклинание *ясного зрения*), но физические тела могут проходить сквозь нее без затруднений. Когда заклинание применяется для того, чтобы скрыть ямы, ловушки или обычные двери, обычные способности полулюдей и магические средства работают нормально, и при прикосновении или исследовании истинная природа поверхности выявляется, хотя это и не приводит к исчезновению иллюзии.

Материальным компонентом является редкая пыль, стоящая как минимум 400 золотых, для изготовления которой требуется четыре дня.

ИНФЕКЦИЯ (CONTAGION)

(Некромантия)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Отр.

Это заклинание вызывает у существа серьезное заболевание и ослабляет его. Пострадавшее существо немедленно поражается болезненными и неприятными симптомами: нарывами, прыщами, волдырями, сочащимися нагноениями и т. д. Показатели Силы, Ловкости и Обаяния жертвы уменьшаются до 2. Броски атаки ухудшаются на 2 пункта. Эффект сохраняется до тех пор, пока над существом не будет сотворено заклинание *лечения болезни*, или пока оно не проведет 1d3 недель в полноценном отдыхе для восстановления. Персонажи, игнорирующие инфекцию более дня, могут по решению Мастера подвергнуться худшим заболеваниям.

КАМЕННАЯ КОЖА (STONESKIN) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Существо, над которым сотворено это заклинание, становится фактически неуязвимым от любых атак рубящим, колющим или ударным оружием, метательными снарядами и другими способами. Существо, защищенному *каменной кожей*, не может повредить ни камень, брошенный великаном, ни укус змеи, ни даже *меч-кладенец*. Однако магические атаки такими заклинаниями, как *шарогонь*, *волшебная стрела*, *разящая молния* и др., имеют свой обычный эффект. Заклинания *каменной кожи* не кумулятивны при многократном сотворении.

Заклинание блокирует 1d4 атак плюс 1 атака на два уровня заклинателя. Этот предел относится ко всем атакам, совершенным в отношении защищенного существа, независимо о бросков атаки и от того, были ли атаки физическими или магическими. Например, заклинание *каменной кожи*, сотворенное волшебником 9-го уровня, защищает от 5-9 атак. Атакующий грифон будет уменьшать это количество на три атаки каждый раунд, четыре волшебных стрелы будут считаться как четыре атаки в дополнение к причинению обычного вреда.

Материальными компонентами заклинания являются гранитная и алмазная пыль, которыми посыпается кожа существа.

КОНТРРАЗВЕДКА (DETECT SCRYING) (Гадания)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1d6 оборотов + 1 оборот / уровень
Область воздействия: Радиус 120 футов (36 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания волшебник немедленно получает информацию о любой попытке наблюдать за ним с помощью *ясновидения*, *яснослышания* или *волшебного зеркала*. Это заклинание также сигнализирует о применении *хрустальных шаров* или других магических наблюдательных приборов, при условии, что точка наблюдения находится в пределах области воздействия. Так как это заклинание центрировано на самом волшебнике, оно движется вместе с ним, позволяя ему "сканировать" крупные области в течение продолжительности заклинания.

Когда предпринимается попытка наблюдения, наблюдатель должен немедленно кинуть спас-бросок. Если спас-бросок провален, волшебнику, сотворившему заклинание контрразведки, немедленно становятся известными личность и приблизительное местонахождение наблюдателя. Приблизительное местонахождение - это направление и заметные ориентиры на местности вблизи наблюдателя. Например, заклинатель может узнать: "За нами шпионит волшебник Сниггель с востока, из-под лестницы", или "За нами наблюдает Асквил из города Самаркула".

Материальными компонентами этого заклинания являются небольшой кусочек зеркала и миниатюрный медный слуховой рожок.

КРОВ ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECURE SHELTER*)

(Превращения, Очарование)

Дальность воздействия: 20 ярдов (18 м)

Продолжительность: 1d4 часов + 1 час + 1 час / уровень

Область воздействия: 30 кв. футов / уровень (2,8 м² / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4 оборота

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику магическим образом создать прочную хижину или домик, сделанный из материалов, обычных для той местности, где творится заклинание - из камня, из древесины или (на худой конец) из земли. Поверхность пола в этом жилище составляет 30 квадратных футов (2,8 м²) на уровень закладателя, и эта поверхность ровная, чистая и сухая. Это жилище во всех отношениях похоже на обычный домик, в нем есть крепкая дверь, два или более окон со ставнями, а также небольшой камин.

Хотя жилище надежно защищает от ветров скоростью до 70 миль в час (30 м/с), в нем нет источников отопления или охлаждения (кроме естественных изоляционных свойств). Поэтому его нужно обогревать, как обычное жилое помещение, а слишком большой жар может неблагоприятно сказаться на домике и его обитателях. Однако жилище все же обеспечивает значительную защиту, так как оно так же крепко, как обычное каменное строение, независимо от материалов, из которых оно сделано. Жилище выдерживает огонь так, как будто оно каменное, и его нельзя пробить обычными снарядами дальнего боя (но не такими, которыми стреляют осадные машины или великаны).

Двери, ставни и даже камин защищены от вторжения - двери и ставни заперты на *волшебные замки*, а камин защищен железной решеткой сверху и узким дымоходом. Кроме того, эти части дома охраняются заклинанием *тревоги*. Также для службы закладателю призывается *волшебный слуга*.

Внутри помещения находятся грубо сделанные предметы обстановки по желанию закладателя - до восьми коек, стол на помосте и скамьи, не более четырех стульев или восьми табуретов и письменный столик.

Материальными компонентами этого заклинания являются квадратный кусочек камня, крошенная известь, несколько песчинок, несколько капель воды и несколько древесных щепок. К этому нужно добавить компоненты заклинаний *тревоги* и *невидимого слуги*, если таковые предполагаются (нужны нитка, серебряная проволока и колокольчик).

ЛЕДЯНАЯ БУРЯ (*ICE STORM*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Радиус 20 или 40 футов (радиус 6 или 12 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Это заклинание может привести к одному из двух эффектов, по усмотрению волшебника: либо в течение одного раунда на область диаметром 40 футов (12 м) обрушиваются громадные градины и причиняют всякому существу в этой области по 3d10 пунктов вреда, либо в течение одного раунда на уровень закладателя на область диаметром 80 футов (24 м) падает проливной снег с дождем. Снег с дождем ослепляет существ в пределах этой области на время продолжительности заклинания и делает поверхность под ногами ледяной, уменьшая скорость передвижения на 50% и создавая вероятность 50% того, что существо, пытающееся двигаться в этой области, поскользнется и упадет. Снег с дождем также тушит факелы и небольшие огни.

Обратите внимание, что это заклинание устраняет эффект заклинания *нагревания металла*.

Материальными компонентами заклинания являются щепотка пыли и несколько капель воды.

ЛЕДЯНАЯ СТЕНА (*WALL OF ICE*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Продолжительность: 1 оборот / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Это заклинание можно сотворить для достижения одного из трех результатов: создать либо закрепленную ледяную плоскость, либо полусферу, либо горизонтальный лист, падающий на живых существ с эффектом ледяной бури.

А) Ледяная плоскость. Когда сотворяется это заклинание, возникает лист прочного, твердого льда. Эта стена служит преимущественно для защиты, останавливая погоню и тому подобное. Стена имеет толщину 1 дюйм (2,5 см) на уровень жизненного опыта волшебника. Она занимает площадь 10-футового (3-метрового) квадрата на уровень заклинателя (волшебник 10-го уровня может создать ледяную стену 100 футов (30 м) длиной и 10 футов (3 м) высотой, стену 50 футов (15 м) длиной и 20 футов (6 м) высотой и т. д.). Всякое существо, проламывающееся сквозь лед, получает по 2 пункта вреда на дюйм толщины стены. Плоскости можно придать любую форму, если при этом она закреплена за одну или больше сторон.

В) Полусфера. При таком сотворении заклинания создается полусфера, максимальный радиус которой равен 3 фута (1 м) плюс 1 фут ($\frac{1}{3}$ м) на уровень заклинателя. Так, волшебник 7-го уровня может создать полусферу радиусом 10 футов ($4\frac{1}{3}$ м). Эта полусфера держится до тех пор, пока не будет разбита, рассеяна или расплавлена. Учтите, что движущегося противника поймать под полусферу сложно, но можно.

С) Ледяной лист. Этот вариант заклинания приводит к падению на противников горизонтального ледяного листа. Лист покрывает площадь 10-футового (3-метрового) квадрата на уровень заклинателя. У листа такой же эффект, как у градин ледяной бури - он причиняет оказавшимся под ним существам по 3d10 пунктов вреда.

Ледяную стену нельзя сотворить в области, занятой физическими телами или живыми существами; ее поверхность в момент создания должна быть гладкой и неискаженной. Магический огонь, такой, как *шарогонь* или дыхание огненного дракона, плавит ледяную стену за один раунд, хотя при этом образуется огромное облако дымного тумана, которое держится в течение 1 оборота. Обычный огонь или магический огонь меньшей силы не ускоряет таяние ледяной стены.

Материальным компонентом этого заклинания является маленький кусочек кварца или подобного горного хрусталя.

МАЛОЕ СОТВОРЕНИЕ (*MINOR CREATION*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 час / уровень
Область воздействия: 1 куб. фут / уровень (0,03 м³ / уровень)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику создать предмет неживой, обычно растительной структуры - текстильное изделие, веревку, деревяшку и т. д. На самом деле заклинатель черпает из воздуха частицы материи предела Теней и преобразует их в желаемый предмет. Объем создаваемого предмета не может превышать 1 кубический фут (0,03 м³) на уровень заклинателя. Предмет существует только в течение продолжительности заклинания.

У заклинателя должен быть хотя бы маленький кусочек вещества от такого же предмета, который он хочет создать - немного перекрученной пеньки для создания веревки, древесная щепка для сотворения двери и т. д.

МАЛЫЙ ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ (*MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY*)

(Отречения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Радиус 5 футов (1,5 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает вокруг волшебника неподвижную, мерцающую разными цветами магическую сферу, сквозь поверхность которой не проходят никакие эффекты от заклинаний 1-го, 2-го и 3-го уровней (то есть область воздействия каждого из таких заклинаний не распространяется на область, занятую *малым шаром неуязвимости*). К этим эффектам относятся врожденные способности и эффекты от магических предметов. Однако, находясь в *шаре неуязвимости*, можно творить любые заклинания, и они проходят от того, кто сотворил шар, до своей цели, не воздействуя на шар. Шар не задерживает заклинаний четвертого и выше уровней. Его можно разрушить успешным заклинанием *рассеяния магии*. Заклинатель может выходить из шара и возвращаться обратно без затруднений. Обратите внимание, что шар не устраняет эффекты от заклинаний, если они не сотворены прямо в него: заклинатель все же будет видеть зеркальные подобия, сотворенные другим заклинателем вне шара. Если затем тот, кто создал зеркальные подобия, войдет в шар, подобия исчезнут, но появятся снова, когда он выйдет из шара. Подобным образом волшебник, стоящий в *малом шаре неуязвимости* в области воздействия заклинания *света*, будет получать достаточно света для зрения, хотя часть области внутри шара не будет излучать свет.

Материальным компонентом заклинания является стеклянный или хрустальный шарик, который рассыпается по окончании заклинания.

НЕЛОВКОСТЬ (*FUMBLE*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 30-футовый куб (куб со стороны 9 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Особый

Творя заклинание *неловкости*, волшебник создает область, все существа в которой внезапно становятся неловкими и неуклюжими. Бегущие существа спотыкаются и падают; те, кто взял какой-либо предмет, роняют его; те, кто применял оружие, подобным образом неуклюже выпускают его из рук и т. д. Для поднятия выроненного предмета обычно требуется успешный спас-бросок, и этот процесс занимает один раунд. Учтите, что хрупкие предметы при падении могут разбиться. Тот, кто успешно выкинул спас-бросок, может в этом раунде свободно действовать, но, если в течение следующего раунда он все еще находится в области воздействия, требуется новый спас-бросок. Это заклинание также можно сотворить над отдельным существом. Проваленный спас-бросок означает, что существо подвергается воздействию заклинания в течение всей его продолжительности; успешный спас-бросок означает, что существо *замедлено* (см. заклинание 3-го уровня).

Материальным компонентом этого заклинания является немного затвердевшей молочной пенки.

ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*)

(*Отречения, Оглашения*)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Пока не сработает

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: $\frac{1}{2}$

Заклинанием *огненной ловушки* можно защитить любой закрывающийся предмет (книгу, коробку, бутылку, сундук, ларец, гроб, дверь, ящик стола и т. д.). Заклинание центрируется в точке, указанной волшебником. На околдованном таким образом предмете нельзя поместить других запирающих или охранных заклинаний (если предпринимается такая попытка, существует вероятность 25% того, что прекратится первое заклинание, вероятность 25% того, что прекратится второе заклинание, и вероятность 50% того, что прекратятся оба заклинания). Заклинание *стука* никак не действует на огненную ловушку - как только вторгающееся лицо открывает предмет, ловушка срабатывает. Так же, как в случае большинства магических ловушек, вор может

обнаружить огненную ловушку только с половиной обычной вероятности обнаружения ловушек (заметив характерные метки, необходимые для сотворения заклинания). Воры могут обезвредить эту ловушку только с половиной обычной вероятности, а неудача при обезвреживании огненной ловушки приводит к тому, что ловушка срабатывает. Неудачное заклинание *рассеяния магии* не разряжает ловушку. Когда ловушка срабатывает, происходит взрыв радиусом 5 футов (1,5 м) от центра заклинания. Все существа внутри этой области должны кидать спас-бросок от заклинания. Вред, наносимый ловушкой, составляет 1d4 пунктов плюс 1 пункт на уровень заклинателя, а те, кто успешно спасся, получают половину этого вреда. (Под водой эта ловушка причиняет только половинный вред и создает большое облако пара.) Околдованный предмет при этом взрыве не повреждается.

Заклинатель может пользоваться охраняемым предметом, не разряжая ловушки; эти предметом также может пользоваться любой, на кого заклинание было специально настроено при сотворении (при этом обычно используется ключевое слово).

Чтобы поместить заклинание, жрец должен обвести контуры предмета небольшим количеством серы или селитры и дотронуться до центра эффекта. Для настройки на кого-то другого требуется волос или подобный предмет от этого существа.

ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Заклинание *огненной стены* вызывает неподвижную, ярко горящую завесу пламени мерцающую фиолетовым или красновато-синим цветом. Заклинание создает либо плоский лист пламени размером до 20-футового (6-метрового) квадрата на уровень заклинателя, либо кольцо радиусом до 10 футов (3 м) + 5 футов (1,5 м) на два уровня жизненного опыта волшебника. В любой форме *огненная стена* имеет в высоту 20 футов (6 м).

Огненная стена должна быть сотворена так, чтобы она была вертикальна по отношению к заклинателю. Одна из сторон стены (по выбору заклинателя) излучает волны жара, причиняя каждый раунд 2d4 пункта вреда существам, находящимся в пределах 10 футов (3 м) от стены и 1d4 пунктов вреда существам, находящимся в пределах 20 футов (6 м). Кроме того, стена причиняет 2d6 пунктов вреда плюс 1 пункт на уровень заклинателя всякому существу, проходящему сквозь нее. Существа, особо уязвимые для огня, могут получать дополнительный вред, а нежить всегда получает вдвое больше обычного вреда. Учтите, что поймать движущееся существо создаваемой *огненной стеной* сложно; успешный спас-бросок позволяет существу увернуться от стены, хотя его скорость и направление передвижения определяют, по какую сторону созданной стены он оказался. *Огненная стена* держится до тех пор, пока волшебник сосредоточивается на ее поддержании, или, если он не желает сосредоточиваться над ней, в течение 1 раунда на его уровень.

Материальным компонентом заклинания является фосфор.

ОГНЕННЫЙ ЩИТ (*FIRE SHIELD*)

(*Оглашения, Превращения*)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 2 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Это заклинание можно сотворить для достижения одного из двух эффектов: создать либо теплый щит, который защищает от холодных атак, либо холодный щит, защищающий от теплых атак. Оба щита возвращают причиненный вред существам, совершающим физические атаки против волшебника. Когда заклинание заучивается, волшебник должен выбрать один вариант заклинания.

После сотворения заклинания кажется, что волшебника охватывает пламя, но языки пламени тонкие и едва заметные; они не излучают жара и дают свет, в два раза менее интенсивный, чем свет от обычного факела. Цвет пламени - синий или зеленый, если сотворен *холодный щит*, и синий или фиолетовый, если сотворен *теплый щит*, - определяется случайным образом (существует вероятность по 50% каждого из цветов). Особые возможности каждого из щитов таковы:

А) Теплый щит. Языки пламени теплые на ощупь. Спас-броски от всех атак, основанных на холоде, кидаются с положительным модификатором +2, при этом либо причиняется половина обычного вреда, либо не причиняется никакого вреда. От огненных атак не возникает никакой защиты; мало того, волшебник не кидает спас-бросков от таких атак (если таковые положены) и получает удвоенный обычный вред.

Материальным компонентом этой версии заклинания является кусочек фосфора.

В) Холодный щит. Языки пламени холодны на ощупь. Спас-броски от всех атак, основанных на огне, кидаются с положительным модификатором +2, при этом либо причиняется половина обычного вреда, либо не причиняется никакого вреда. От холодных атак никакой защиты не возникает; мало того, волшебник не кидает спас-бросков от таких атак (если таковые положены) и получает удвоенный обычный вред.

Материальным компонентом этой версии заклинания является либо живой светляк, либо фосфоресцирующая гусеница, либо хвостовые части четырех таких мертвых существ.

Всякое существо, ударяющее заклинателя своими частями тела или оружием ближнего боя, причиняет обычный вред, но само получает такое же количество вреда. Когда атакующий ударяет волшебника, кидается проверка магической устойчивости атакующего (если она есть). Успешная проверка магической устойчивости приводит к прекращению заклинания. Неудачная проверка означает, что магическая устойчивость существа не повлияла на заклинание.

ОДЕРЕВЕНЕНИЕ (*MASSMORPH*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 10-футовый куб / уровень (куб со стороны 3 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание над существами размером с человека или меньше (если они того желают), до 10 таким существам на уровень заклинателя можно придать вид деревьев любой породы. Например, группе существ можно придать вид рощицы, леска или фруктового сада. При этом можно проходить мимо этих одеревеневших существ и даже прикасаться к ним, не обнаруживая их истинной природы. Однако учтите, что удары по существам-деревьям наносят вред, и выступает кровь.

Превращаемые существа должны находиться в области воздействия заклинания; на нежелающих существ заклинание не действует. Те, кто находится под его воздействием, остаются неподвижными, но осознают происходящее вокруг; им необходимо спать, как обычно, и они способны видеть, слышать и осязать, пока заклинание действует. Заклинание держится до тех пор, пока заклинатель не решит его прекратить, или пока над существами не будет сотворено *рассеяние магии*. Существа, находящиеся в таком состоянии в течение долгого времени, могут пострадать от насекомых, погодных условий, заболеваний, огня и прочих естественных неприятностей.

Материальным компонентом этого заклинания является пригоршня кусочков коры того дерева, в которое превращаются существа.

ОКОЛДОВАННАЯ МЕСТНОСТЬ (*HALLUCINATORY TERRAIN*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 20 ярдов / уровень (18 м / уровень)

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: 10-ярдовый куб / уровень (куб со стороны 9 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник создает иллюзию, которая скрывает настоящую местность в пределах области воздействия. Например, открытому полю или дороге можно придать вид болота, холма, расщелины или другой сложно преодолимой местности. Можно сделать так, что пруд будет выглядеть, как травяной луг, обрыв - как пологий склон, а усыпанный камнями овраг - как широкая и гладкая дорога. *Околдованная местность* существует до тех пор, пока над областью не сотворено заклинание *рассеяния магии* или пока не истечет продолжительность заклинания. Отдельные существа могут видеть сквозь иллюзию, но при этом она продолжает существовать, воздействуя на остальных наблюдателей.

Если иллюзия приводит только к незначительному изменению, например, придает светлому лесу вид древнего и темного или увеличивает наклон холма, эффект могут не заметить даже те, кто находится в самом его центре. Если изменение радикальное (например, травянистая равнина, скрывающая бурлящий поток вулканической лавы), иллюзию, без сомнения, мгновенно заметит каждый, кто упадет в эту лаву. Каждый уровень жизненного опыта расширяет размеры околдовываемой области на 10 ярдов (9 м) в длину, ширину и высоту; например, заклинатель 12-го уровня околдовывает область 120×120×120 ярдов (108×108×108 м).

Материальными компонентами этого заклинания являются камень, веточка и немного зеленой растительности - лист или травинка.

ОСЛАБЛЕНИЕ (*ENERVATION*) (*Некромантия*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1d4 часов + 1 час / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание на время подавляет жизненную силу жертвы. Некромант направляет свой палец и произносит магическую формулу, испуская с треском стрелу черной энергии. Чтобы увернуться от стрелы, жертва должна выкинуть спас-бросок от заклинания, модифицированный в соответствии с Ловкостью. Успешный спас-бросок означает, что заклинание не подействовало. Провал означает, что с жертвой происходит то же самое, что случается при энергетическом истощении от выморка - она теряет один уровень жизненного опыта на четыре уровня заклинателя. Кубики пунктов, заклинания и другие параметры жертвы, зависящие от уровня, теряются или уменьшаются. Те, кто истощен до 0-го уровня, должны кинуть проверку потрясения, чтобы остаться в живых, и они становятся беспомощными до тех пор, пока не истечет продолжительность заклинания. Эффект от заклинания со временем проходит - либо после 1d4 часов плюс 1 час на уровень заклинателя, либо после шести часов полного и спокойного отдыха. Способности, зависящие от уровня, возвращаются, но потерянные заклинания нужно заучить снова. На нежить это заклинание не действует.

ОЧАРОВАНИЕ МОНСТРА (*CHARM MONSTER*) (*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 или больше существ в радиусе 20 футов (6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание похоже на заклинание *очарования*, но может воздействовать на всякое живое существо, или на несколько существ низкого уровня. Заклинание действует на 2d4 Кубика пунктов или уровней существ, хотя независимо от выкинутой на кубиках величины действует только на одно существо с 4 или больше Кубиками пунктов или уровнями.

Все потенциальные жертвы кидают спас-броски от заклинания, модифицированные в соответствии с Мудростью. Любой вред, причиненный заклинателем или его союзником в том раунде, в котором было сотворено заклинание, дает пострадавшему существу положительный модификатор спас-броска +1 за каждый пункт полученного вреда. Всякое существо, на которое подействовало заклинание, воспринимает заклинателя как друга, союзника или товарища, которого надо уважать и защищать от опасностей. Если заклинатель может общаться с очарованным

существом, это существо следует разумным просьбам, указаниям или приказам самым старательным образом (см. заклинание *совета*). Если общение невозможно, существо не причиняет вреда заклинателю, но кто-либо другой поблизости может пострадать от его враждебных или других намерений. Всякое очевидно враждебное действие со стороны заклинателя приводит к прекращению заклинания или в крайнем случае требует нового спас-броска от очарования. Очарованные существа со временем выходят из-под воздействия заклинания. Это зависит от уровня существ (или их Кубиков пунктов).

Уровень или количество Кубиков пунктов монстра	Вероятность прекращения заклинания за неделю
1-ый или до 2	5%
2-ой или до 3+2	10%
3-ий или до 4+4	15%
4-ый или до 6	25%
5-ый или до 7+2	35%
6-ой или до 8+4	45%
7-ой или до 10	60%
8-ой или до 12	75%
9-ый или больше 12	90%

Точный день недели и время дня, когда кидается спас-бросок, секретно определяются Мастером.

ОЧАРОВАНИЕ ОРУЖИЯ (*ENCHANTED WEAPON*) (Очарование)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 5 раундов / уровень
Область воздействия: 1 или 2 предмета
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Это заклинание превращает обычное оружие в магическое. Оружие становится эквивалентным +1, с положительными модификаторами +1 к броскам атаки и вреда. Таким образом, болты, булавы, кинжалы, копья, луки, мечи, молоты, стрелы, топоры и т. д. могут быть превращены на время в магическое оружие. Заклинание может воздействовать на два предмета малого размера (стрелы, болты, кинжалы и т. д.) или на один предмет большего размера (топор, лук, молот, булава и т. д.). Заклинание действует на уже околдованное оружие до тех пор, пока суммарный положительный модификатор составляет +3 или менее.

Оружие дальнего боя, очарованное таким образом, теряет свою магию после того, как успешно попадает в цель, но в остальных случаях заклинание держится в течение всей своей продолжительности. Это заклинание часто используется в сочетании с заклинаниями *очарования предмета* и *долговременности* для создания магического оружия; при этом оно сотворяется столько раз, сколько у оружия пунктов положительного модификатора.

Материальными компонентами этого заклинания являются толченая известь и уголь.

ПЛОТНЫЙ ТУМАН (*SOLID FOG*) (Превращения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)
Продолжительность: 2d4 раундов + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Объем 20×10×10 футов / уровень (объем 6×3×3 м / уровень)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник создает колышущуюся завесу дымчатого тумана, подобную заклинанию *стены тумана*. Заклинатель может по желанию создать туман меньшего объема, если этот объем имеет форму куба или параллелепипеда с минимальной стороной 10 футов (3 м). Туман закрывает всякое зрение, нормальное и инфравидение, за пределами 2 футов (60 см). Однако, в отличие от обычного тумана, этот туман можно разогнать только очень сильным

ветром, и всякое существо, пытающееся продвигаться сквозь плотный туман, движется со скоростью 1 фут (30 см) в раунд. Заклинание *порыва ветра* на этот туман не действует. *Шарогонь*, *огненный удар* или *огненная стена* может сжечь его за один раунд.

Материальными компонентами заклинания являются щепотка сухого, измельченного в порошок гороха, смешанного с толченым копытом животного.

ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH OTHER*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *превращения* - это могучая магия, которая полностью изменяет форму, физические возможности и, возможно, личность и разум околдованного существа. Разумеется, хотя существо с низким показателем Интеллекта можно превратить в кого-нибудь, кто обычно имеет более высокий Интеллект, умственные способности превращенного существа не увеличатся. Обратный вариант - превращение существа с высоким интеллектом в существо со значительно меньшим интеллектом - приведет к тому, что существо будет гораздо более разумным, чем можно судить по его внешнему виду. Превращенное существо должно успешно выкинуть проверку потрясения (см. Таблицу 3), чтобы посмотреть, осталось ли оно в живых после превращения. После этого оно должно кинуть особую проверку интеллекта, чтобы определить, сохранило ли оно свою личность (см. ниже).

Превращенное существо приобретает форму и физические возможности того существа, в которое оно превращено, хотя и остается в собственном рассудке. К форме относится природный класс защиты (из-за плотности кожи, но не из-за маневренности, магических свойств и т. д.), физические способности к передвижению (ходьба, плавание и полет на крыльях, но не предельный переход, мерцание, телепортация и т. д.) и боевые способности (удары когтями и зубами, налет, царапание и удушение, но не превращение в камень, разящее дыхание, энергетическое истощение и т. д.). Жизненные пункты и спас-броски новой формы не меняются. Нельзя превратить никого в бестелесную форму. Те, кто может естественным образом менять свой облик (оборотни, превращенцы, друиды высоких уровней и др.), под воздействием заклинания превращаются на один раунд, а затем могут вернуться в свою обычную форму.

Если превращенное существо убито, оно приобретает изначальный облик, хотя и остается мертвым. (Учтите, что большинство существ обычно предпочитают собственную форму и не будут подвергаться риску, связанному с этим заклинанием!) Класс и уровень не зависят от формы, и их с помощью этого заклинания изменить нельзя; также нельзя приобрести иные показатели способностей, которые обычно присущи новой форме, и нельзя специально придать новой форме определенные показатели способностей.

Когда происходит превращение, снаряжение существа (если такое есть), вливается в новую форму (в особо критических случаях Мастер может допустить, чтобы защитные устройства, такие, как, например, защитное кольцо, продолжали эффективно работать). Существо сохраняет свои умственные способности, включая способность к сотворению заклинаний, если в новой форме можно осуществить вербальные и соматические компоненты и доступны материальные компоненты. Существа, не привыкшие к новой форме, могут по решению Мастера испытывать некоторые неудобства (например, отрицательный модификатор -2 к броскам атаки), пока они не напрактикуются достаточно, чтобы овладеть всеми своими возможностями.

Когда происходит физическое изменение, базовая вероятность того, что личность и разум существа превратятся в новую личность, равна 100% (т.е. бросок 20 или меньше на 1d20). За каждый пункт Интеллекта существа из этой вероятности на 1d20 вычитается 1. Кроме того, за каждый Кубик пунктов разницы между исходной и приобретенной формами прибавляется или вычитается 1 (в зависимости от того, имеет ли новая форма соответственно больше или меньше Кубиков пунктов по сравнению со старой). Вероятность приобретения новой личности проверяется ежедневно до тех пор, пока это изменение не произойдет.

Существо, которое приобрело новую личность, на самом деле превращается в другое существо и поступает под контроль Мастера до тех пор, пока его прежняя личность не будет восстановлена заклинанием желания или подобной магией. Когда происходит это окончательное изменение, существо получает все магические и особые способности новой формы в полном объеме.

Например, если орк с 1 Кубиком пунктов и показателем Интеллекта 8 превращен в белого дракона с 6 Кубиками пунктов, существует вероятность 85% ($20 - \text{Интеллект } 8 + \text{разница уровней } 5 (6-1) = 17 \text{ из } 20 = 85\%$), что он действительно станет им во всех отношениях, но в любом случае он обладает всеми физическими и умственными способностями белого дракона. Если он не приобрел личность и разум белого дракона, он знает все то же, что знал прежде.

Для того, чтобы вернуть превращенному существу его первоначальный облик, волшебник может применить заклинание рассеяния магии, и в этом случае кидается проверка потрясения. Тот, кто потерял свою индивидуальность и был затем превращен обратно, убежден, что он теперь является превращенным существом и пытается вернуться в прежнюю форму. Так, орк, который начал думать, что он белый дракон, вернувшись в первоначальный облик, непоколебимо считает, что он действительно белый дракон, превращенный в орка. Его товарищи, вероятнее всего, посчитают его сумасшедшим.

Материальным компонентом этого заклинания является кокон гусеницы.

Прокоп (*Dig*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 5-футовый куб / уровень (*куб со стороной 1,5 м / уровень*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Особый

Заклинание *прокопа* позволяет волшебнику выкапывать 125 кубических футов ($3,4 \text{ м}^3$) за раунд (то есть кубическое отверстие со стороной 5 футов ($1,5 \text{ м}$)). В последующие раунды заклинатель может расширять существующее отверстие или начать рыть новое. Материал, извлеченный в процессе рытья, рассыпается равномерно вокруг ямы. Если волшебник продолжает прорывать яму в земле более 20 футов (6 м) глубиной, существует вероятность 15% того, что яма обвалится. Проверка этой вероятности кидается за каждые 5 футов ($1,5 \text{ м}$) прокопа после 20 футов (6 м). Песок может осыпаться после 10 футов (3 м), грязь заполняет яму и обрушивается после 5 футов ($1,5 \text{ м}$), а зыбучий песок осыпается с той же скоростью, с которой выкапывается.

Всякое существо, находящееся вблизи ямы (в пределах 1 фута *или* 30 см от нее), должно выкинуть успешную проверку Ловкости; в противном случае оно упадет в яму. Если существо быстро двигается по направлению к вырытой яме, непосредственно перед ней оно должно кинуть спас-бросок от заклинания, чтобы избежать падения в яму. Всякое существо, находящееся в вырывающейся яме, может выкарабкиваться со скоростью, определяемой Мастером. Существо, оказавшееся в обрушивающейся яме, должно кидать спас-бросок от смерти, чтобы его не засыпало; если бросок удачен, существо выбирается из ямы. Прорытие туннелей с помощью этого заклинания возможно тогда, когда есть место для выкапываемого материала. Если *прокоп* самым тщательным образом не укрепляется и не поддерживается, вероятность обрушивания удваивается, и безопасная длина туннеля составляет половину от безопасной глубины выкапывания.

Это заклинание также эффективно против существ из земли или камня, особенно против глиняных големов и существ из Стихийного предела Земли. Если заклинание сотворено над таким существом, оно причиняет ему 4d6 пунктов вреда. Успешный спас-бросок от заклинания уменьшает этот вред в два раза.

Чтобы вызвать это заклинание, волшебнику нужны миниатюрный совок и маленькое ведерко, которые он должен держать в руках, когда извлекается каждая порция материала. Эти предметы исчезают по окончании заклинания.

Радужные узоры (*RAINBOW PATTERN*)

(Превращения, Иллюзии / Фантазмагии)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 30-футовый куб (*куб со стороной 9 м*)

Компоненты: С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания волшебник создает светящийся всеми цветами радуги переплетающийся узор. Всякое существо, попавшее в узор, может очароваться и вглядываться в узор, пока действует заклинание. Заклинанием можно пленить максимум 24 уровня или Кубика пунктов существ - 24 существа по 1 Кубику пунктов, 12 существ по 2 Кубика пунктов и т. д. Все очарованные существа должны находиться в области воздействия, но каждое из них должно кидать спас-бросок от заклинания. Если против жертвы заклинания совершена атака, наносящая вред, эта жертва немедленно освобождается от чар. Существа, которых удерживают и удаляют из области воздействия, все же стремятся следовать за узорами.

Когда сотворены радужные узоры, волшебнику достаточно только указывать жестами направление, и узоры будут медленно (со скоростью 30 футов *или* 9 м в раунд) двигаться в том направлении. Если заклинатель прекратит обращать на них внимание, узоры продолжают существовать еще в течение 1d3 раундов. Все околдованные существа следуют за движущимися светящимися узорами. Если узоры ведут своих жертв в опасное место (в огонь, к обрыву и т. д.), допускается второй спас-бросок. Если вид узоров полностью закрывается (например, заклинанием *темноты*), заклинание прекращается.

Для сотворения заклинания волшебнику не нужно издавать звуки, но он должен совершать соответствующие жесты, держа в руках хрустальную призму и материальный компонент - кусочек фосфора.

РАСШИРЕНИЕ I (*EXTENSION I*) **(Превращения)**

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Нет

С помощью заклинания *расширения I* волшебник увеличивает продолжительность сотворенного ранее заклинания 1-го, 2-го или 3-го уровня на 50%. Например, можно сделать так, что заклинание *левитации* будет работать 15 минут на уровень, заклинание *удержания* - три раунда на уровень, и т. д. Естественно, это заклинание действует только на те заклинания, которые имеют продолжительность. Это заклинание должно быть сотворено сразу же после продлеваемого заклинания либо тем же волшебником, либо другим. Если между заклинаниями проходит раунд или больше, *расширение* не удастся, и это заклинание тратится впустую.

РАСШИРЕНИЕ ПАМЯТИ РЭРИ (*RARY'S MNEMONIC ENHANCER*) **(Превращения)**

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 день
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник способен заучить или восстановить в памяти три дополнительных уровня заклинаний (3 заклинания 1-го уровня, 1 заклинание 1-го уровня и 2 заклинания 2-го уровня или 1 заклинание 3-го уровня). У волшебника есть две возможности:

А) Заучивание дополнительных заклинаний. Этим нужно заниматься тогда же, когда сотворено это заклинание. Дополнительные заклинания нужно заучивать обычным образом, и для их последующего сотворения необходимо иметь все материальные компоненты.

В) Восстановление в памяти любого заклинания (с учетом ограничений на уровень), сотворенного в раунде, предшествующем началу сотворения заклинания *расширения памяти*. После того раунда, в котором было сотворено требуемое заклинание, необходимо успешно сотворить заклинание *расширения памяти*. Это возвратит прежде сотворенное заклинание в память. Однако у заклинателя все же должны быть все необходимые материальные компоненты.

Материальными компонентами заклинания являются кусочек веревки, бляшка из слоновой кости стоимостью минимум 100 золотых и чернила, состоящие из выделений спрута с добавлением либо крови черного дракона, либо пищеварительного сока гигантского слизняка. При сотворении заклинания все это исчезает.

САМОПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH SELF*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 2 оборота / уровень
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник способен принять облик любого существа, кроме бестелесных, от таких маленьких, как колибри, до таких крупных, как гиппопотам. При этом волшебник приобретает новые физические возможности передвижения и дыхания. Проверки потрясения не требуется. Заклинание не дает других способностей новой формы (атаки, магия, особые формы превращения и т. д.), но и не подвергает волшебника риску смены личности и рассудка.

Когда сотворено заклинание, снаряжение волшебника (если таковое есть), вливается в его новую форму (форму (в особо критических случаях Мастер может допустить, чтобы защитные устройства, такие, как, например, защитное кольцо, продолжали эффективно работать). У заклинателя сохраняются все его умственные способности, включая способность к сотворению заклинаний, если новая форма позволяет осуществлять вербальный и соматический компоненты, и если доступны материальные компоненты. Заклинатель, не привыкший к новой форме, может по решению Мастера испытывать некоторые неудобства (например, отрицательный модификатор -2 к броскам атаки) до тех пор, пока он не напрактикуется достаточно, чтобы овладеть всеми своими возможностями.

Например, волшебник, превратившийся в сову, сможет летать, но его зрение будет таким же, как у человека; превращение в черный пудинг позволит проходить под дверями и передвигаться по стенам и потолку, но не придаст нападательных (кислота) и защитных способностей пудинга. Естественно, силы новой формы достаточно для того, чтобы обеспечить ее нормальное передвижение в течение продолжительности заклинания. Волшебник может менять свою форму так часто, как пожелает; каждое изменение занимает один раунд. Волшебник сохраняет свои жизненные пункты, броски атаки и спас-броски. Волшебник может прекратить заклинание в любой момент; когда он добровольно возвращается в исходную форму, прекращая заклинание, у него восстанавливается 1d12 жизненных пунктов. Волшебник также возвращается в свой изначальный облик, когда он убит или заклинание рассеяно, но при этом никаких жизненных пунктов не восстанавливается.

СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*REMOVE CURSE*) (Отречения) Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Особый

Сотворив это заклинание, волшебник обычно получает возможность снять проклятие с какого-либо предмета, с живого существа или проклятие в виде какого-либо нежелательного явления или ощущения. Учтите, что заклинание *снятия проклятия* не снимает проклятия, например, с проклятого щита, оружия или комплекта доспехов, хотя оно обычно позволяет существу, пострадавшему от такого предмета, освободиться от него. Некоторые особые проклятия могут быть не подвластны этому заклинанию или могут сниматься только волшебником не ниже определенного уровня. Этим заклинанием волшебник 12-го уровня или выше может излечивать ликантропию, сотворив заклинание над обликом животного. Оборотень кидает спас-бросок от заклинания, и, если он успешен, заклинание не удастся, и жрец должен получить новый уровень перед тем, как снова воздействовать на это существо.

Обратная версия этого заклинания не долговременна; заклинание *насылания проклятия* длится в течение одного оборота на уровень жизненного опыта заклинателя. Проклятие может привести к одному из следующих результатов (киньте процентник): с вероятностью 50% оно

уменьшает показатель одной из способностей жертвы на 3 (Мастер случайным образом определяет, какой именно показатель), с вероятностью 25% оно уменьшает все броски атаки и спас-броски жертвы на -4, с вероятностью 25% жертва будет в каждом раунде с вероятностью 50% ронять из рук то, что она держит (или ничего не делать, если она не пользуется никакими предметами).

Волшебник может разработать свое собственное проклятие, и оно должно быть сопоставимо по силе с теми видами, которые приведены здесь. Посоветуйтесь с вашим Мастером. До жертвы, на которую насылается проклятие, нужно дотронуться. Если волшебник дотронулся до жертвы, спас-бросок все равно кидается; если он успешен, эффекта не происходит. Насланное проклятие нельзя рассеять.

СТРАХ (FEAR)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Конус длиной 60 футов (18 м), диаметром 5 футов (1,5 м) в начале и 30 футов (9 м) в конце

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

Творя это заклинание, волшебник испускает невидимый конус ужаса, который заставляет существ, попавших в область его воздействия, отворачиваться от заклинателя и убегать в панике. Весьма вероятно, что напуганные существа уронят то, что держат в руках; базовая вероятность этого составляет 60%, если существо 1-го уровня (или с 1 Кубиком пунктов), и за каждый уровень выше 1-го эта вероятность уменьшается на 5%. Таким образом, существо 10-го уровня уронит что-нибудь с вероятностью только 15%, а существо 13-го уровня ничего не уронит. Существа, на которых подействовал *страх*, убегают со своей максимальной скоростью в течение столько же боевых раундов, сколько у заклинателя уровней жизненного опыта. Это заклинание не действует на нежить и на тех, кто успешно выкинул спас-бросок от него.

Материальным компонентом этого заклинания является либо куриное сердце, либо белое перышко.

ТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (SHADOW MONSTERS)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Куб со стороной 20 футов (6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Особый

Волшебник, творящий заклинание *теневых монстров*, использует материал из подпредела Теней для того, чтобы сформировать полуреальные иллюзии одного или более монстров. Общее количество Кубиков пунктов монстра или монстров не может превышать количество уровней жизненного опыта волшебника; так, волшебник 10-го уровня может создать 1 существо с 10 Кубиками пунктов, 2 существ с 5 Кубиками пунктов и т. д. Все теневые монстры, созданные одним заклинателем, должны быть одного и того же вида. Реальное количество полных жизненных пунктов, которыми обладает каждый монстр, составляет 20% от того количества жизненных пунктов, которое обычно бывает у такого существа. (Чтобы определить это, киньте соответствующие Кубики пунктов и умножьте результат на 0,2. Любой результат меньше 0,4 отбрасывается (в случае монстров с 1 и меньше Кубиками пунктов это означает, что монстра не удалось успешно создать), а результаты между 0,4 и 1 округляются вверх до 1 жизненного пункта.)

Те, кто видит теневых монстров, имеют возможность не поверить в них, как в обычную иллюзию, хотя кубики для попытки не поверить кидаются с отрицательным модификатором -2. В отношении Класса защиты и форм атаки теневые монстры ведут себя так же, как настоящие. Те, кто верит в теневых монстров, получают от их атак реальный вред. Особые формы атак, такие, как превращение в камень или энергетическое истощение, на самом деле не происходят, но тот, кто верит, что они реальны, будет реагировать соответствующим образом.

Тот, кто выкинул успешный спас-бросок, видит теневых монстров как призрачные образы, наложенные на туманные теневые контуры. Они имеют Класс защиты 10 и причиняют только 20% вреда в ближнем бою (зубами, клыками, оружием и т. д.), причем вред меньше 0,4 отбрасывается.

Например, теневой грифон атакует того, кто знает, что грифон только псевдореальный. Монстр атакует двумя ударами когтей и одним ударом зубами, ударяя, как монстр с 7 Кубиками пунктов. Все три атаки проходят успешно, кидаются обычные кубики для определения вреда, затем результаты умножаются по отдельности на 0,2, округляются вверх или вниз и складываются, чтобы получить суммарный вред. Так, если атаки наносят 4, 2 и 11 пунктов вреда, в сумме причиняется вред 4 пункта ($4 \times 0,2 = 0,8$ (округляется до 1), $2 \times 0,2 = 0,4$ (округляется до 1), $11 \times 0,2 = 2,2$ (округляется до 2)). Сумма составляет $1 + 1 + 2 = 4$.)

УЛУЧШЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*IMPROVED INVISIBILITY*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Это заклинание похоже на заклинание *невидимости*, но его носитель может атаковать, либо стреляя из оружия, либо в ближнем бою, либо с помощью заклинаний, и оставаться при этом невидимым. Однако учтите, что определенные сигнальные следы (например, эффект мерцания) иногда позволяют наблюдателю-противнику атаковать невидимого носителя заклинания. Эти следы можно заметить, только если специально смотреть на них (после того, как невидимый персонаж обнаружил свое присутствие). Атаки против невидимого персонажа совершаются с отрицательным модификатором -4, а спас-броски невидимый персонаж кидает с положительным модификатором +4. Существа с большим количеством Кубиков пунктов, у которых обычно есть шансы заметить невидимого противника, будут замечать носителя этого заклинания так, как если бы у них было на 2 Кубика пунктов меньше. (Они кидают спас-бросок от заклинания; успешный спас-бросок означает, что они заметили персонажа.)

УПРУГАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S RESILENT SPHERE*)

(Превращения, Оглашения)

Дальность воздействия: 20 ярдов (18 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Диаметр 1 фут / уровень (диаметр 30 см / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

Результатом этого заклинания является мерцающая силовая сфера, которая окружает околдовываемое существо, если его размеры позволяют ему уместиться в сфере, и оно провалило спас-бросок от заклинания. Упругая сфера удерживает свою жертву в течение продолжительности заклинания, и ей нельзя повредить ничем, кроме *крушительного жезла*, *палочки-разрушалочки* или заклинаний *дезинтеграции* и *рассеяния магии*. Все это уничтожает сферу без вреда для ее жертвы. Ничто не может проникать сквозь сферу ни снаружи, ни изнутри, хотя находящаяся внутри жертва может нормально дышать. Жертва может вырываться, но это приведет только к перекачиванию сферы. Сферу может физически двигать либо тот, кто находится снаружи, либо тот, кто барахтается внутри.

Материальными компонентами заклинания являются полусферический кусок алмаза (или подобного твердого и чистого камня) и подходящий к нему кусок гуммиарабика.

ФАНТАСМАГОРИЧЕСКИЙ УБИЙЦА (*PHANTASMAL KILLER*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (1,5 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4
Спас-бросок: Особый

Сотворив это заклинание, волшебник создает иллюзию наиболее ужасного объекта, который может представить себе жертва, преобразуя ее подсознательные страхи в нечто, что можно увидеть в сознании - самое ужасное чудовище. Фантазмагорического убийцу может видеть только жертва заклинания (сам заклинатель видит только тенеподобную форму), но, если убийце удастся нанести результативный удар, жертва умирает от страха. Чудовище атакует как монстр с 4 Кубиками пунктов. Оно неуязвимо для любых атак и может проходить сквозь любые преграды. После того, как чудовище сотворено, оно неотвратимо преследует жертву, так как существует только в ее сознании.

Защититься от фантазмагорического убийцы можно только одним из следующих способов: либо попытаться не поверить в него (это можно сделать только один раз), либо убить или лишить сознания волшебника, который сотворил заклинание, либо лишить сознания жертву на все время продолжительности заклинания. Чтобы не поверить в убийцу, жертва должна особо заявить об этом и затем кинуть проверку Интеллекта. На каждые четыре уровня заклинателя к этой проверке прилагается отрицательный модификатор -1.

Также к проверке Интеллекта прилагаются следующие модификаторы:

Условие	Модификатор
Жертва ошарашена	-2
Жертва уже подвергалась этому заклинанию раньше	+1
Жертва является иллюзионистом	+2
Жертва носит шлем телепатии	+3

Также учитываются магическая устойчивость, положительные модификаторы против страха и модификаторы за Мудрость. Сначала проверяется магическая устойчивость жертвы; если заклинание преодолевает устойчивость, кидается проверка Интеллекта с модификаторами против страха и в соответствии с Мудростью (если таковые есть).

Если жертва *фантазмагорического убийцы* успешно не поверила в него и при этом носит *шлем телепатии*, чудовище можно обратить против самого волшебника, который затем должен сам не поверить в него или стать жертвой его атак и возможных эффектов.

Если жертва, не обращая внимания на убийцу, совершает другие действия, например, атакует заклинателя, убийца может по усмотрению Мастера получить положительные модификаторы к броску атаки (за атаки сбоку или сзади). Заклинания вроде устранения страха или отваги, сотворенные после того, как убийца совершил атаку, дают еще одну попытку не поверить в него.

ЧАРУЮЩИЙ ОГОНЬ (*FIRE CHARM*) (Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 2 раунда / уровень
Область воздействия: Радиус 5 футов (1,5 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания волшебник превращает обычный источник огня, такой, как жаровня, факел или костер, в источник магической силы, вызывая из этого огня призрачную завесу пламени, переливающуюся разными оттенками и окружающую огонь в радиусе 5 футов (1,5 м). Всякое существо, видящее огонь или колыхающуюся завесу пламени вокруг, должно успешно кинуть спас-бросок от заклинания, или оно околдовывается и стоит неподвижно, будучи прикованным взглядом к пламени. Очарованные таким образом существа следуют советам из 12 и менее слов, кидая спас-броски от заклинания с отрицательным модификатором -3, модифицированные в соответствии с Мудростью. Заклинатель может дать по одному совету каждому существу, и советы не обязательно должны быть одинаковыми. Максимальная продолжительность следования совету составляет 1 час, независимо от уровня заклинателя.

Чары огня рассеиваются, либо когда очарованное существо подвергается физической атаке, либо когда между существом и завесой пламени встает плотная преграда, закрывающая видимость, либо когда продолжительность заклинания истекает. Те, кто подвергается воздействию чарующего огня не в первый раз, могут быть очарованы по решению Мастера, хотя к их спас-броскам могут быть добавлены положительные модификаторы. Учтите, что завеса пламени не

является магическим огнем, и проход сквозь нее причиняет такой же вред, как проход через исходный источник огня.

Материальным компонентом этого заклинания является маленький кусочек пестрого шелка исключительно малой толщины, который заклинатель должен бросить в источник огня.

ЧЕРНЫЕ ЩУПАЛЬЦА ЭВАРДА (*EVARD'S BLACK TENTACKLES*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: 30 кв. футов / уровень (2,8 м² / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

Это заклинание создает в области воздействия несколько черных щупалец резинового вида. Эти колышущиеся щупальца выпрыгивают из земли, пола или любой поверхности под ногами, включая воду. Каждое щупальце имеет 10 футов (3 м) в длину, Класс защиты 4, и для его уничтожения ему нужно нанести столько пунктов вреда, сколько уровней жизненного опыта у волшебника, сотворившего это заклинание. Возникает 1d4 таких щупалец плюс 1 щупальце на уровень жизненного опыта заклинателя.

Всякое существо, оказавшееся среди развешивающихся щупалец, подвергается их атаке по решению Мастера. Жертва нападения щупалец должна кинуть спас-бросок от заклинания. Если спас-бросок удачен, жертва получает от контакта со щупальцем 1d4 пунктов вреда, и щупальце исчезает. Неудачный спас-бросок означает, что жертва получает 2d4 пунктов вреда, черное щупальце обвивается вокруг нее и будет причинять по 3d4 пунктов вреда во втором и всех последующих раундах. Так как эти щупальца не обладают интеллектом, позволяющим руководить ими, существует вероятность, что они могут обхватить любой предмет - дерево, столб, колонну или даже самого волшебника, или будут продолжать тискать мертвого противника. Мертвая хватка щупальца продолжается до тех пор, пока оно не будет уничтожено какой-либо формой атаки или не исчезнет по истечении продолжительности заклинания.

Материальным компонентом этого заклинания является кусочек щупальца от гигантского осьминога или гигантского спрута.

ЭМОЦИИ (*EMOTION*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 20-футовый куб (куб со стороной 6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

Творя это заклинание, волшебник может вызвать у подвергающихся ему существ одну эмоциональную реакцию. Типичными реакциями являются следующие:

Безнадежность: Околдованные существа подчиняются приказам любого противника: сдаться, отступить и т. д. Если противник ничего не приказывает, в каждом раунде существует вероятность 25% того, что они не будут ничего делать в течение раунда, и вероятность 25% того, что они повернут назад или отступят. *Безнадежность* взаимно устраняется с *надеждой*.

Дружелюбие: Околдованные существа реагируют более положительно (например, терпимость превращается в доброжелательность). *Дружелюбие* взаимно устраняется с *ненавистью*.

Кураж: Эта эмоция превращает околдованных существ в берсерков, и они сражаются с положительным модификатором +1 к броскам атаки, причиняют каждым ударом на 3 пункта вреда больше и временно получают 5 дополнительных жизненных пунктов. Околдованные существа сражаются без щита и не дорожат своей жизнью, поэтому никогда не кидают проверку боевого духа. Это заклинание взаимно устраняется со *страхом*.

Надежда: Эффект от надежды заключается в увеличении боевого духа, спас-бросков, бросков атаки и вреда на 2 пункта. *Надежда* взаимно устраняется с *безнадежностью*.

Ненависть: Околдованные существа реагируют более отрицательно (например, терпимость превращается в безразличие). *Ненависть* взаимно устраняется с *дружелюбием*.

Страх: Околдованные существа убегают в панике в течение 2d4 раундов. *Страх* взаимно устраняется с *куражом*.

Счастье: Этот эффект вызывает у существ радость и чувство благодушия, добавляя +4 ко всем броскам реакции и делая невозможным нападение со стороны этих существ. *Счастье* взаимно устраняется с *унынием*.

Уныние: Этой формой заклинания создается ощущение несчастья и склонность к сентиментальному самокопанию. Эта эмоция ухудшает броски ошарашивания на 1 пункт и добавляет 1 пункт к броскам инициативы. *Уныние* взаимно устраняется со *счастьем*.

Все существа, находящиеся в области воздействия в момент сотворения заклинания, подвергаются его воздействию, если не выкинут успешные спас-броски от заклинания, модифицированные в соответствии с Мудростью. Заклинание продолжает действовать до тех пор, пока волшебник сосредоточивается на излучении выбранной эмоции. Те, кто провалил спас-бросок от страха, должны кидать новые спас-броски в том случае, если они впоследствии возвращаются в область воздействия.

Заклинания пятого уровня

ВЕРНЫЙ ПЕС МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S FAITHFUL HOUND*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник призывает полупризрачную сторожевую собаку, которую может видеть только он. Затем он может приказывать собаке охранять проход, комнату, дверь или подобное помещение или вход. Если к охраняемому месту приближается какое-либо существо размером больше кошки, призрачная собака немедленно начинает громко лаять. Так как верный пес способен определять невидимых существ и охранять место от приближающихся эфирных существ, он является отличным сторожем. Он не реагирует на иллюзии, которые не являются хотя бы квазиреальными.

Если вторгшееся существо поворачивается к собаке спиной, собака бросается в яростную атаку так, как будто была бы монстром с 10 Кубиками пунктов, нанося 3d6 пунктов вреда. Она может поражать противников всех видов, даже тех, которых можно поражать только оружием +3 и лучше. На существ, у которых нет спины (например, охристый студень) собака не нападает. По *верному псу* нельзя нанести удар, но его можно рассеять. Заклинание продолжается максимум один час плюс полчаса на уровень заклинателя, но после того, как оно активизировано чьим-либо вторжением, оно длится только раунд на уровень заклинателя. Если заклинатель удалится более чем на 30 ярдов (27 м) от места, охраняемого сторожевой собакой, заклинание прекратится.

Материальными компонентами этого заклинания являются маленький серебряный свисток, кусочек кости и нитка.

ВОЛШЕБНЫЙ СОСУД (*MAGIC JAR*)

(Некромантия)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

Заклинание *волшебного сосуда* позволяет волшебнику поместить свою жизненную силу в специальное вместилище (драгоценный камень или крупный кристалл). Оттуда заклинатель может вызвать обмен жизненными силами между сосудом и другим существом, что позволяет волшебнику подчинить себе и контролировать тело другого существа, в то время как жизненная сила хозяина тела будет заключена во вместилище. Во время сотворения заклинания специальное вместилище

жизненной силы должно находиться в пределах дальности заклинания от тела волшебника. Жизненная сила волшебника отправляется во вместилище в том же раунде, когда заклинание завершено, что не позволяет волшебнику совершать никаких других действий.

Находясь в *волшебном сосуде*, заклинатель может ощущать и атаковать любую жизненную силу в радиусе 10 футов (3 м) на уровень (в том же пределе), однако конкретные типы существ и их относительное расположение определить нельзя. В случае группы существ заклинатель может чувствовать разницу в четыре или более уровней или Кубиков пунктов и может определить, состоит ли жизненная сила из позитивной или из негативной энергии.

Например, если поблизости от сосуда два воина 10-го уровня сражаются с полевым великаном и четырьмя людоедами, заклинатель может определить, что в пределах дальности присутствуют три более сильных и четыре более слабых жизненных силы, все с позитивной жизненной энергией. Заклинатель может попытаться завладеть телом либо более слабого, либо более сильного существа, но он не может определить, какое конкретно существо подвергнется его атаке.

Попытка завладеть телом жертвы занимает целый раунд. Она блокируется заклинанием защиты от зла или подобной магией. Атака проходит успешно, только если жертва провалит спас-бросок от заклинания с особым модификатором, описанным ниже. Спас-бросок модифицируется в зависимости от результата после вычитания суммы показателей Интеллекта и Мудрости жертвы из такой же суммы показателей волшебника (в случае негуманоидных существ складываются показатель Интеллекта и Кубик пунктов). Этот модификатор прибавляется к спас-броску или вычитается из него.

Разница	Модификатор
-9 и меньше	+4
от -8 до -6	+3
от -5 до -3	+2
от -2 до 0	+1
от +1 до +4	0
от +5 до +8	-1
от +9 до +12	-2
+13 и больше	-3

Отрицательная разность означает, что сумма показателей Интеллекта и Мудрости волшебника меньше, чем у его жертвы, поэтому к спас-броску жертвы прибавляется положительный модификатор. При неудачной попытке завладеть телом жертвы жизненная сила волшебника остается в *волшебном сосуде*.

Если завладение прошло успешно, жизненная сила заклинателя занимает тело жертвы, а жизненная сила жертвы заключается в *волшебный сосуд*. Заклинатель может пользоваться физическими умениями захваченного существа, но не его знаниями (то есть волшебник не начинает знать заклинания или язык существа). У заклинателя сохраняются его собственные броски атаки, знания и умения, связанные с классом, и все модификаторы, связанные с его Интеллектом или Мудростью. Если новое тело принадлежит человеку или гуманоиду, волшебник может даже применять ранее заученные заклинания, если при этом доступны необходимые компоненты. У тела жертвы остаются его жизненные пункты, физические возможности и свойства. Мастер решает, нужны ли какие-нибудь дополнительные модификаторы; например, если заклинателю нужно привыкнуть к своей новой форме, это может привести к некоторой неловкости и к неудобствам. Ориентация у захваченного тела такая же, как у захватившей его жизненной силы.

Заклинатель может свободно перемещаться из тела во вместилище, если находится от него на расстоянии не более 10 футов (3 м) на уровень. Каждая попытка переместиться занимает один раунд. Когда волшебник перемещается из сосуда в собственное тело, заклинание заканчивается.

Успешное заклинание *рассеяния магии*, сотворенное над захваченным телом, может отправить создателя волшебного сосуда обратно во вместилище и не позволит ему нападать в течение 1d4 раундов + 1 раунд на уровень того, кто рассеял. Вероятность успешного рассеяния составляет 50%, плюс или минус 5% на разницу между уровнями заклинателей. При успешном *рассеянии магии*, сотворенном над вместилищем, его обитатель возвращается в собственное тело. Если таким образом отправляется в собственное тело волшебник, создавший *волшебный сосуд*, заклинание заканчивается.

Если тело жертвы убито, заклинатель возвращается в сосуд, а жизненная сила хозяина тела погибает. Если тело жертвы убито, когда оно находится за пределами дальности заклинания от тела волшебника, погибают и жертва, и волшебник.

Всякая жизненная сила, которой некуда отправиться, погибает, если ее не восстановить заклинаниями оживления, воскрешения и т. п.

Если тело заклинателя убито, его жизненная сила выживает, если она при этом находилась в сосуде или в теле жертвы. Если сосуд уничтожен, когда его занимает жизненная сила заклинателя, он безвозвратно погибает.

ВЫДЕЛКА (*FABRICATE*) (Очарование, Превращения)

Дальность воздействия: 5 ярдов на уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 кубический ярд / уровень (0,8 м³ / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может преобразовать какой-либо материал в предмет, состоящий из этого материала. Например, он может создать деревянный мост из группы деревьев, веревку из пеньки, одежду из льна или шерсти, и т. д. Заклинанием *выделки* нельзя создавать или трансформировать живые объекты. Качество предметов, созданных этим заклинанием, соизмеримо с качеством материала, применяемого для изготовления. Если заклинатель работает с минералом, область воздействия уменьшается в 27 раз (1 кубический фут или 0,03 м³ вместо 1 кубического ярда на уровень).

Этим заклинанием нельзя создавать изделия, требующие высокого мастерства (ювелирные украшения, мечи, стекло, хрусталь и др.), если волшебник сам по себе не владеет в совершенстве соответствующим ремеслом.

Для сотворения заклинания требуется один полный раунд на каждый кубический ярд (или фут) обрабатываемого материала.

ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ III (*MONSTER SUMMONING III*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая

Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 50 ярдов (45 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Это заклинание похоже на заклинание *вызывания монстров* / 3-го уровня, за исключением того, что это заклинание вызывает 1d4 монстров по 3 Кубика пунктов. Монстры появляются в любом месте в пределах области воздействия по желанию заклинателя и атакуют его противников до тех пор, пока либо он не скамандует прекратить атаку, либо не истечет продолжительность заклинания, либо все монстры не будут убиты. Эти существа не теряют боевого духа, но исчезают, если убиты. Если противники для сражения отсутствуют, вызванные монстры могут выполнять другую службу для вызвавшего их волшебника, если волшебник может общаться с ними.

Материальными компонентами этого заклинания являются небольшая сумочка и маленькая (не обязательно зажженная) свеча.

ВЫЗЫВАНИЕ СТИХИЙЦА (*CONJURE ELEMENTAL*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

В заклинании *вызывания стихийца* на самом деле содержатся четыре заклинания. С помощью этого заклинания волшебник может вызвать воздушного, земляного, огненного или водяного стихийца, при условии, что у него есть материальные компоненты для вызова данного типа стихийца. (Чтобы вызвать огненного стихийца, в пределах дальности должен быть крупный

источник огня, чтобы вызвать водяного стихийца, нужно большое количество воды поблизости.) У вызванных стихийцев 6 Кубиков пунктов.

Если заклинатель заучил два или более таких заклинаний, он может последовательно вызывать стихийцев различных типов. Тип вызываемого стихийца нужно определить перед заучиванием заклинания. Стихийца каждого типа можно вызвать только один раз в день.

Волшебнику нужно управлять вызванными стихийцами - он должен сосредоточиваться на том, чтобы стихиец выполнял его команды, иначе он нападет на волшебника. Для этого стихиец не станет выходить из битвы, но он будет пытаться избежать столкновения с другими существами в поисках того, кто его вызвал. Если волшебника ранить или схватить, сосредоточение нарушается. Независимо от сосредоточения, всегда существует вероятность 5% того, что стихиец нападет на того, кто его вызвал. Эта вероятность проверяется в конце второго и каждого последующего раунда продолжительности заклинания. Заклинатель может рассеять стихийца, вышедшего из-под его контроля, но вероятность успеха при этом составляет всего 50%. Стихийцем можно управлять на расстоянии до 30 ярдов (27 м) на уровень заклинателя. Стихиец остается до тех пор, пока его оболочка в этом пределе не будет уничтожена в результате нанесения вреда или пока не истечет продолжительность заклинания. Учтите, что водяные стихийцы погибают, если удалены более чем на 60 ярдов (54 м) от крупного водного резервуара.

Материальными компонентами заклинания (кроме большого количества соответствующей стихии поблизости) являются следующие вещи: для воздушного стихийца - горящий ладан, для земляного стихийца - мягкая глина, для огненного стихийца - сера и фосфор, для водяного стихийца - вода и песок.

Особую защиту от неконтролируемых стихийцев можно обеспечить с помощью заклинания защиты от зла.

ВЫЗЫВАНИЕ ТЕНИ (*SUMMON SHADOW*)

(Колдовство / Заклятия, Некромантия)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 раунд + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 10-футовый куб (куб со стороны 3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник вызывает одну тень (см. "Справочник монстров") на каждые три уровня жизненного опыта. Эти тени находятся под контролем заклинателя и по команде атакуют его врагов. Тени остаются до тех пор, пока не будут убиты, изгнаны, или пока не истечет продолжительность заклинания.

Материальным компонентом заклинания является небольшое количество дымчатого кварца.

ЖЕЛЕЗНАЯ СТЕНА (*WALL OF IRON*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 15 кв. футов / уровень (1,4 м² / уровень) или особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник вызывает вертикальную железную стену. Эту стену можно использовать для того, чтобы перекрыть проход или закрыть пролом, так как стена вставляется в любой окружающий неживой материал, если обстановка это позволяет. Железная стена имеет толщину $\frac{1}{4}$ дюйма (0,6 см) на уровень жизненного опыта заклинателя. Волшебник способен создать железную стену площадью до 15 квадратных футов (1,4 м²) на уровень; например, волшебник 9-го уровня может создать железную стену площадью до 135 квадратных футов (12,6 м²). Волшебник может удвоить площадь стены за счет уменьшения вдвое ее толщины.

Если волшебник захочет, он может создать вертикальную стену, опирающуюся на плоскую поверхность, так что эта стена может опрокинуться, упасть и задавить под собой всякое существо. Падение стены в каждую из двух сторон равновероятно (50%). Эту вероятность можно изменить, приложив Силу не менее 30 (имеется в виду показатель Силы) и массу не менее 400 фунтов (180

кг). Каждый фунт (0,5 кг) или каждый пункт Силы свыше 30 изменяет эту вероятность на 1% в пользу более сильной стороны. Существа, у которых есть возможность убежать из-под падающей стены, могут для этого кинуть спас-бросок от смерти. Те, кто провалил спас-бросок, погибают. Стеной нельзя раздавить огромных и громадных существ.

Если стену не рассеять, она держится долговременно, хотя она подвержена всем воздействиям, как обычное железо - ржавчине, просверливанию и пр.

Материальным компонентом заклинания является маленький кусочек листового железа.

ЗАКРОМА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECRET CHEST*)

(Превращения, Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая

Продолжительность: 60 дней

Область воздействия: 1 сундук размером около 2×2×3 фута (60×60×90 см)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет спрятать глубоко в Эфирном пределе специально изготовленный сундук и вызывать его, используя его маленькую модель. Большой сундук должен быть сделан исключительно искусно и должен дорого стоить; его делает для заклинателя умелый ремесленник. Если сундук сделан главным образом из дерева, это должно быть черное дерево, палисандр, сандал, тик и тому подобное, а вся его угловая гарнитура, все гвозди и металлические части должны быть платиновыми. Если сундук сделан из слоновой кости, металлические части должны быть золотыми. Если он сделан из бронзы, меди или серебра, его гарнитура должна быть из серебра или электрина. Стоимость такого сундука никогда не бывает меньше 5000 золотых. После того, как он сделан, еще необходимо сделать его маленькую копию (из таких же материалов и точную во всех деталях). У одного волшебника одновременно может быть только одна пара таких сундуков - даже заклинание *желания* не допускает исключения из этого правила! Сами по себе сундуки не являются магическими, и их можно оснастить замками, охраняемыми заклинаниями и т. п., как всякий обычный сундук.

Волшебник произносит заклинание, прикасаясь к сундуку и держа в руке его копию. Заклинание приводит к тому, что большой сундук оказывается в Эфирном пределе. Независимо от видимого размера сундука, в нем может содержаться до 1 кубического фута (0,03 м³) вещей на уровень заклинателя. При попытке поместить в сундук живую материю возникает вероятность 75% того, что заклинание не удастся, поэтому сундук обычно применяется для хранения ценных книг заклинаний, магических предметов, драгоценных камней и тому подобного. Пока у заклинателя остается маленький дубликат магического сундука, он может вызвать большой сундук из Эфирного предела в любой момент по своему желанию. Если маленький сундук утерян или уничтожен, не существует способа, даже с помощью заклинания *желания*, вернуть большой сундук, хотя для того, чтобы найти его, можно снарядить экспедицию.

Пока сундук находится в Эфирном пределе, существует кумулятивная вероятность 1% в неделю того, что какое-либо существо найдет его. Эта вероятность снова уменьшается до 1%, когда сундук вызван и над ним опять сотворено заклинание, чтобы вернуть его в Эфирный предел. Если сундук обнаружен, Мастер должен продумать столкновение и определить, как существо отреагирует на сундук (например, оно может не обратить на него внимания, полностью или частично опорожнить его или даже подменить находящиеся там предметы или добавить новые!).

Когда спрятанный сундук возвращается в предел Первичной Материи, в течение внушительного промежутка времени (обычно около 1 оборота) остается открытым эфирное окно, которое медленно уменьшается в размерах. Когда открывается этот туннель между пределами, нужно кинуть проверку вероятности столкновения, чтобы определить, не втянется ли сквозь окно монстр.

Если большой сундук не возвращается до того, как истечет продолжительность заклинания, существует кумулятивная вероятность 5% в день, что он будет потерян.

ИЗГНАНИЕ (*DISMISSAL*)

(Отречения)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания волшебник, находясь в пределе Первичной Материи, может заставить существо из другого предела мироздания или дать ему возможность вернуться в свой первоначальный предел. Если заклинание используется для того, чтобы заставить существо вернуться, кидается проверка его магической устойчивости (если таковая есть). Если проверка не удастся, уровень заклинателя сравнивается с уровнем или количеством Кубиков пунктов существа. Если уровень заклинателя выше, разница вычитается из спас-броска существа от заклинания. Если уровень или количество Кубиков пунктов у существа больше, разница прибавляется к спас-броску.

Если существо добровольно соглашается вернуться в свой предел, спас-броска не кидается (оно решает его провалить).

Если заклинание прошло успешно, существо немедленно изгоняется, однако при этом существует вероятность 20% того, что на самом деле существо будет отправлено не в свой, а в какой-то другой предел.

Материальным компонентом заклинания является какой-либо предмет, неприятный для изгоняемого существа.

ИСКАЖЕНИЕ РАССТОЯНИЯ (*DISTANCE DISTORTION*) (Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: 10-футовый куб / уровень (3-метровый куб / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Это заклинание можно сотворить только в области, целиком окруженной землей, камнями, песком или похожим материалом. Кроме этого, волшебник должен сотворить заклинание *вызывания стихийца*, чтобы вызвать земляного стихийца. Когда волшебник сообщает ему, что собирается сотворить заклинание *искажения расстояния*, стихиец служит ему, не пытаясь вырваться. Заклинание помещает стихийца в область воздействия, и стихиец делает так, что размеры области по желанию заклинателя либо удваиваются, либо уполовиниваются для тех, кто проходит по этой области. Например, коридор 10×100 футов (3×30 м) может стать либо 5 футов (1,5 м) шириной и 50 футов (15 м) длиной, либо 20 футов (6 м) шириной и 200 футов (60 м) длиной. Когда продолжительность заклинания истекает, стихиец возвращается в свой предел.

Истинная сущность околдованной области неопределима для тех, кто проходит по ней, но область слабо излучает магию, а заклинание *ясного зрения* может показать, что в области расположился земляной стихиец.

Материальным компонентом заклинания является небольшой комок мягкой глины.

КАМЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FORCE*) (Оглашения)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает гранитную стену, которая сливается с примыкающими каменными поверхностями. Обычно она применяется для того, чтобы закрыть двери, проходы или проломы от проникновения противников. Толщина каменной стены составляет $\frac{1}{4}$ дюйма (0,6 см) на уровень заклинателя, а площадь - до 20 квадратных футов (1,9 м²) на уровень. Так, волшебник 12-го уровня может создать каменную стену толщиной 3 дюйма (7,2 см) и площадью до 240 квадратных футов (22,8 м²), например, 12 футов (3,8 м) в ширину и 20 футов (6 м) в высоту, чтобы полностью закрыть проход размером 10×16 футов (3×4,8 м). Создаваемая стена не обязательно должна быть вертикальной и опираться на какое-либо прочное основание (см. заклинание *железной стены*), но она должна сливаться с существующим камнем и прочно им поддерживаться. Каменную стену можно применять, например, в качестве моста через реку или как наклонный скат. При этом, если

пролет составляет более 20 футов (6 м), стену необходимо выгнуть и подпереть. Это требование уменьшает область воздействия в два раза. Так, заклинатель 20-го уровня может создать пролет с площадью поверхности 200 квадратных футов (19 м²). Стену можно создать таким образом, чтобы в ней были грубые амбразуры, зубцы и пр., что подобным образом уменьшит площадь. Стена держится долговременно, пока не будет уничтожена заклинанием *рассеяния магии* или *дезинтеграции*, либо обычным способом, вроде пролома или раскалывания.

Материальным компонентом заклинания является маленький кусочек гранита.

КАМНЕВОРОТ (STONE SHAPE)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 кубич. фут / уровень (0,03 м³ / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может придать имеющемуся в его распоряжении камню определенного объема любую форму, которая ему требуется. Например, он может сделать каменное оружие, крышку люка или грубого идола. Кроме того, заклинание позволяет волшебнику изменить форму каменной двери, например, для того, чтобы выбраться из заключения, если объем обрабатываемого камня не выходит за пределы области воздействия. Хотя таким образом можно делать каменные сундуки, каменные двери и т. д., они получаются не слишком изящными. Если поделка имеет подвижные части, существует вероятность 30% того, что она не будет работать.

Материальным компонентом этого заклинания является мягкая глина, которой нужно придать примерную желаемую форму каменного предмета, а затем, когда произносится заклинание, нужно этой фигурой прикоснуться к камню.

КОНУС ХОЛОДА (CONE OF COLD)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: 1/2

Это заклинание вызывает конусообразную область крайнего холода, простирающуюся от руки волшебника и расширяющуюся в конус длиной 5 футов (1,5 м) на уровень заклинателя и диаметром 1 фут (30 см) на уровень. Он отнимает тепло и причиняет 1d4+1 пунктов вреда на уровень заклинателя. Например, волшебник 10-го уровня может создать конус холода диаметром 10 футов (3 м) и длиной 50 футов (15 м), причиняющий 10d4+10 пунктов вреда.

Материальным компонентом заклинания является хрустальный или стеклянный конус очень маленького размера.

ЛЕГКАЯ ВОДА (AIRY WATER)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Сфера радиусом 10 футов (3 м) или полусфера радиусом 15 футов (4,5 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Заклинание *легкой воды* превращает обычную жидкость, такую, как воду или водные растворы, в менее плотную, пригодную для дыхания среду. Например, если волшебник хочет попасть под воду, он может войти в воду, сотворить это заклинание и погрузиться в шаре из пузырящейся воды. Он и его спутники в области воздействия заклинания могут свободно двигаться и дышать так, как будто бы пузырящаяся вода была воздухом. Шар центрирован на заклинателе и

движется вместе с ним. Вододышащие существа обходят сферу (или полусферу) легкой воды, хотя разумные существа могут войти в нее, если они способны передвигаться другими способами, помимо плавания. Те, кто не может дышать под водой, могут дышать в области, на которую воздействует это заклинание. Чтобы привести магию в действие, достаточно произнести всего одно слово, поэтому это заклинание можно сотворить под водой. Заклинание не отфильтровывает и не удаляет из области плотные частицы материи.

Материальным компонентом заклинания является небольшая горсть щелочных или бромных солей.

МАГИЯ ТЕНЕЙ (*SHADOW MAGIC*)

(Иллюзии / Фантазмагии)

Дальность воздействия: 50 ярдов + 10 ярдов / уровень (45 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет волшебнику извлекать энергию из предела Теней, чтобы сотворить псевдореальное заклинание школы Оглашений 3-го уровня и меньше. Например, таким заклинанием может быть *волшебная стрела*, *шарогонь*, *разящая молния*, и т. д. Это заклинание оказывает полное воздействие на тех, кто провалил спас-бросок от заклинания. Таким образом, существо, провалившее спас-бросок от теневого *шарогня*, должно кидать еще один спас-бросок. Если второй спас-бросок успешен, существо получает половину вреда от шарогня; если спас-бросок не удался, существо получает полный вред. Если первый спас-бросок был успешным, теневая природа магии распознается, и жертве причиняется только 20% выкинутого на кубиках вреда (дробь меньше 0,4 округляется вниз, а дробь, большие или равные 0,4, округляются вверх).

МЕЖПРЕДЕЛЬНАЯ СВЯЗЬ (*CONTACT OTHER PLANE*)

(Гадания)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник направляет свой разум в другой предел мироздания для того, чтобы получить от сил этого предела совет или информацию. Так как эти силы не одобряют такое обращение, они могут давать только краткие ответы. (Мастер отвечает на все вопросы “да”, “нет”, “возможно”, “никогда”, “неважно” и т. д.) В течение продолжительности заклинания силы отвечают на все задаваемые вопросы. Персонаж может вступить в контакт со Стихийным пределом или с пределом, удаленным еще больше. Можно задать один вопрос на каждые два уровня жизненного опыта волшебника. Связь с разумом, значительно удаленным от предела волшебника, увеличивает вероятность того, что волшебник сойдет с ума или погибнет, но вероятность того, что силы знают ответ, так же, как вероятность того, что найдется некто, кто даст правильный ответ, подобным образом увеличивается при передвижении к отдаленным пределам. Если достигнуты Внешние пределы, эффект зависит от показателя Интеллекта той силы, с которой установлена связь.

Мастер может модифицировать нижеприведенную таблицу вероятностей в соответствии с разработанными им инопределными неигровыми персонажами и др.

Если наступает сумасшествие, это происходит сразу после того, как задан первый вопрос. Такое состояние продолжается в течение недели на каждую степень удаленности предела связи (см. “Руководство Мастера” или комплект игровой литературы “Запределье”), до максимума 10 недель. Существует вероятность 1% на степень удаленности предела того, что волшебник умрет до того, как выздоровеет, если над ним не будет сотворено заклинание снятия проклятия. Выживший волшебник может вспомнить ответ на вопрос.

В редких случаях это заклинание может быть заблокировано вмешательством Малых или Великих Высших сил.

Предел	Вероятность сумасшествия*	Вероятность того, что сила знает ответ	Вероятность точного ответа**
Стихийный предел	20%	55% (90%)	62% (75%)
Внутренний предел	25%	60%	65%
Астральный предел	30%	65%	67%
Внешний предел, Интеллект 19	35%	70%	70%
Внешний предел, Интеллект 20	40%	75%	73%
Внешний предел, Интеллект 21	45%	80%	75%
Внешний предел, Интеллект 22	50%	85%	78%
Внешний предел, Интеллект 23	55%	90%	81%
Внешний предел, Интеллект 24	60%	95%	85%
Внешний предел, Интеллект 25	65%	98%	90%

* За каждый пункт Интеллекта волшебника выше 15 вероятность сумасшествия уменьшается на 5%.

** Если сила не знает ответа, и вероятность точного ответа не выкинута, сила уверенно даст неверный ответ. Если вероятность точного ответа выкинута, сила ответит “не знаю”.

Процентные величины в скобках даны для вопросов, которые имеют отношение к соответствующему Стихийному пределу.

Дополнительное правило: Мастер может позволить связаться с особым Внешним пределом (см. комплект игровой литературы “Запределье”). В этом случае от разницы в ориентации между заклинателем и пределом связи зависит максимальный Интеллект, с которым можно связаться - каждая ступень разницы в ориентации уменьшает этот показатель на 1. Например, законно-добрый заклинатель связывается с Седьмым Небом (законно-добрый предел) в соответствии со строкой “Интеллект 20”, а с Элизием (нейтрально-добрый предел) в соответствии со строкой “Интеллект 19”.

ОБЛАКО СМЕРТИ (*CLOUDKILL*) (Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Облако 40×20×20 футов (12×6×6 м)
Компоненты: В, С
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Особый

Это заклинание создает колышающееся облако призрачного желтовато-зеленого тумана, который настолько ядовит, что убивает любое попавшее в него существо менее чем с 4+1 Кубиками пунктов; существа от 4+1 до 5+1 Кубиков пунктов кидают спас-броски от яда с отрицательным модификатором -4 (при неудачном спас-броске они погибают), а существа с 6 и менее Кубиками пунктов должны кидать немодифицированный спас-бросок от яда. Задержка дыхания не спасает от губительного воздействия заклинания. Те, у кого больше 6 уровней жизненного опыта (или Кубиков пунктов), должны немедленно выйти из облака, иначе они получают по 1d10 пунктов ядовитого вреда в каждом раунде, пока они находятся в области воздействия.

Облако смерти движется от заклинателя со скоростью 10 футов (3 м) в раунд, перемещаясь вдоль поверхности земли. Умеренный ветер заставляет облако менять курс (кидается кубик для определения направления), но оно не возвращается обратно к тому, кто его сотворил. Сильный ветер развеивает его за четыре раунда, а ветер еще большей силы не позволяет применять заклинание. В очень плотной растительности облако рассеется за два раунда. Так как *облако смерти* тяжелее воздуха, оно опускается к поверхности земли, даже заплывая в отверстия; так, заклинание идеально подходит для уничтожения жилищ муравьиных львов. Облако не может проходить сквозь жидкости, и его нельзя создать под водой.

ОБМАН ЗРЕНИЯ (*FALSE VISION*) (Гадания)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1d4 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 30 футов (9 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник способен затруднить всякие попытки проследить (с помощью заклинаний или магических устройств) за любой точкой в пределах области воздействия заклинания. Чтобы применять это заклинание, он должен знать о попытке проследить, хотя информация о наблюдателе или его местонахождении не обязательна. После сотворения этого заклинания волшебник и все, что он пожелает, в области воздействия заклинания скрывается от наблюдения. Кроме того, заклинатель может послать наблюдателю любую информацию, какую пожелает, включающую видимость и звук, в соответствии со способом наблюдения. Для этого заклинатель должен сосредоточиться на информации, которую он посылает. Если сосредоточение нарушено, заклинатель не может больше посылать обманную информацию, хотя при этом он остается скрытым от наблюдения в течение продолжительности заклинания.

Материальным компонентом заклинания является изумрудная крошка, стоящая как минимум 500 золотых, которая рассыпается в воздухе во время сотворения заклинания.

ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ (*ANIMATE DEAD*) (*Некромантия*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 5 раундов
Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает низшую нежить - скелетов или зомби - обычно из костей или трупов умерших людей, полулюдей или гуманоидов. Заклинание заставляет эти останки двигаться и подчиняться простым словесным командам заклинателя, независимо от того, на каком языке они разговаривали при жизни. Скелеты или зомби могут следовать за заклинателем, или оставаться на месте и атаковать любых существ (или существ какого-либо конкретного типа), приближающихся к этому месту, или делать еще что-либо. Нежить остается оживленной, пока ее не уничтожат в битве или не изгонят; эту магию нельзя рассеять.

Можно оживлять следующие виды мертвых существ:

А) Людей, полулюдей или гуманоидов с 1 Кубиком пунктов. Волшебник может оживлять один скелет на каждый уровень жизненного опыта или одного зомби на каждые два уровня. Уровни жизненного опыта убитых, если таковые есть, игнорируются; тело только что умершего воина 9-го уровня оживляется как зомби с 2 Кубиками пунктов, без особых классовых или расовых способностей.

В) Существ с более чем 1 Кубиком пунктов. Количество оживляемых существ определяется количеством их Кубиков пунктов (сумма Кубиков пунктов монстров не может превосходить уровня заклинателя). В форме скелета нежить имеет столько же Кубиков пунктов, сколько их было у исходного существа, а в форме зомби - на один Кубик пунктов больше. Так волшебник 12-го уровня может оживить четырех зомби-гноллей или один скелет огненного великана. У такой нежити не сохраняется никаких особых способностей, которые были у существ при жизни.

С) Существ менее чем с 1 Кубиком пунктов. Заклинатель может оживить два таких скелета на уровень или одного зомби на уровень. У скелетов столько же Кубиков пунктов, сколько их было у существ при жизни; у зомби на 1 Кубик пунктов больше. Священники изгоняют такую нежить с положительным модификатором +1.

Для заклинания необходимо тело или кости, которые в разумных пределах цельны (остатки скелетов и зомби, уничтоженных в бою, таковыми не являются!).

Для заклинания требуется капля крови и щепотка костного порошка или кусочек кости. Сотворение этого заклинания не является добрым делом, и только злые волшебники применяют его часто.

ОТТАЛКИВАНИЕ (*AVOIDANCE*) (*Отречения, Превращения*) Обратимое

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Пока не рассеяно
Область воздействия: До 3-футового куба (*со стороны 1 м*)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания волшебник устанавливает естественную силу отталкивания между некоторым предметом и всеми живыми существами, кроме самого волшебника. Всякое живое существо, пытающееся прикоснуться к околдованному предмету, отталкивается (не может подойти ближе, чем на 1 фут *или 30 см*) или отталкивает предмет, в зависимости от массы существа по сравнению с предметом. Хоббит, пытающийся дотронуться до железного сундука, околдованного заклинанием отталкивания, будет отброшен назад, но от существа крупного размера сундук заскользит прочь.

Материальным компонентом этого заклинания является намагниченная игла. Заклинание не действует на живых существ; при попытке сотворить заклинание над одеждой какого-либо существа или над предметом, находящимся при нем, это существо кидает спас-бросок от заклинания.

Для обратной версии заклинания, *притяжения*, используется тот же материальный компонент. Это заклинание устанавливает естественное притяжение между околдованным предметом и всеми живыми существами. Если существо меньшего размера, его тянет к предмету; если предмет меньшего размера, он движется к существу. Для того, чтобы отделить околдованный предмет после того, как он притянется к существу, нужно кинуть успешную проверку перегрузки.

ПОДМЕНА (*SEEMING*) (*Иллюзии / Фантазмагории*)

Дальность воздействия: Радиус 10 футов (3 м)
Продолжительность: 12 часов
Область воздействия: 1 существо / 2 уровня
Компоненты: В, С
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику изменять внешний вид живых существ, по одному существу на каждые два уровня жизненного опыта. Это изменение затрагивает также одежду и снаряжение. Заклинатель может придать объектам заклинания вид любого двуногого человекоподобного существа, сделав каждого не более чем на фут (30 см) выше или ниже, толще или тоньше. Все, над кем творится заклинание, должны быть превращены в один и тот же тип существ: люди, орки, людоеды и т. д. Каждое существо остается узнаваемой личностью. Заклинание может не удалиться для отдельного существа, если желаемую для волшебника подмену нельзя осуществить в пределах параметров заклинания (например, хоббиту нельзя придать вид кентавра, но можно придать вид молодого, невысокого людоеда). Существа, не желающие поворачиваться заклинанию, кидают спас-бросок, чтобы избежать эффекта. Если околдованное существо убито, оно приобретает свою изначальную внешность. Заклинание недостаточно сильно, чтобы придать кому-либо внешность какой-либо конкретной персоны.

ПОДЧИНЕНИЕ (*DOMINATION*) (*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *подчинения* позволяет волшебнику управлять действиями любого человекоподобного существа до тех пор, пока заклинание не спадет в соответствии с показателем Интеллекта жертвы (см. заклинание *очарования*). У эльфов и полуэльфов срабатывает устойчивость от этого заклинания, как от всех чарующих заклинаний. При сотворении заклинания жертва кидает спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -2, но модификаторы за Мудрость при этом учитываются. Провал спас-броска означает, что волшебник установил

телепатическую связь с разумом жертвы. Применяя Всеобщий язык, волшебник может, как правило, заставить жертву действовать так, как он хочет, в пределах своих физических возможностей и сил. Учтите, что заклинатель не получает от жертвы прямой чувственной информации.

Жертвы сопротивляются этому подчинению, и те, кого заставляют совершать действия, противоречащие их природе, кидают новый спас-бросок с положительным модификатором от +1 до +4 в зависимости от того, чего от них требуется. Приказы, очевидно приводящие к самоуничтожению, не выполняются. После того, как контроль установлен, не существует предела для расстояния, на котором жертвой можно управлять, если заклинатель и жертва находятся в одном и том же пределе.

Заклинание *защиты от зла* может помешать заклинателю осуществлять контроль или использовать телепатическую связь в то время, пока защита действует, но оно не мешает установить подчинение.

ПОЛУТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (*DEMISHADOW MONSTERS*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 20-футовый куб (со стороны 6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Особый

Это заклинание похоже на заклинание *теневого монстра* 4-го уровня, но отличается тем, что созданные с его помощью существа реально имеют 40% от обычного количества жизненных пунктов. Если жертва выкинула спас-бросок, наносимый вред составляет 40% от обычного, а Класс защиты полутеневых монстров равен 8. У монстров нет никаких особых способностей реальных существ, хотя жертва может обмануться и поверить в то, что они есть.

ПОСЛАНИЕ (*SENDING*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: Неограниченная

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может связаться с кем-либо, кого он хорошо знает и чье имя и внешность ему известны. Если это существо находится в том же пределе мироздания, что и заклинатель, существует вероятность 5% того, что послание не дойдет. По усмотрению Мастера условия в других пределах могут значительно увеличить эту вероятность. Если это послание успешно дошло, его может понять даже существо с показателем Интеллекта 1 (животный Интеллект).

Волшебник может послать адресату сообщение длиной 25 слов или меньше; адресат может немедленно ответить таким же коротким сообщением. Даже если послание получено, получатель не обязан предпринимать каких-либо указанных в нем действий.

Материальными компонентами этого заклинания являются два маленьких цилиндра, каждый из которых открыт с одного конца; эти цилиндры должны быть соединены маленьким отрезком высококачественной медной проволоки.

ПОТАСОВКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S LAMENTABLE BELABORMENT*)

(Очарование, Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 или более существ в радиусе 10 футов (3 м)

Компоненты: В

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Особый

Это замысловатое заклинание сбивает существ с толку, втягивая их в захватывающий спор по интересующей их теме. В течение последующих 11 раундов происходят определенные реакции с дополнительными спас-бросками, как описано ниже. Этими реакциями являются беседа (1-3 раунды), возможное замешательство (4-6 раунды) и затем либо ярость, либо потасовка (7-11 раунды). На все спас-броски существ влияет их показатель Интеллекта, как описано ниже. Подвергающиеся заклинанию существа должны понимать язык, на котором говорит заклинатель.

Показатель Интеллекта

2 и меньше

3-7

8-10

11-14

15 и больше

Модификатор спас-бросков

Заклинание не действует

-1

0

+1

+2

После сотворения заклинания волшебник начинает разговор на тему, подходящую для околдовываемого существа или существ. На тех, кто успешно выкинул спас-бросок от заклинания, оно не действует. Околдованные существа немедленно начинают отвечать заклинателю, соглашаясь или возражая наиболее почтительным образом. Пока заклинатель хочет, он может поддерживать это заклинание, общаясь с существами. Если заклинатель подвергся нападению или какому-либо другому отвлекающему воздействию, околдовываемые существа этого не замечают.

Волшебник может покинуть общество в любое время после сотворения заклинания, и околдованные существа продолжают беседовать так, как будто бы заклинатель присутствовал. До тех пор, пока на них не нападут, существа не обращают внимания на то, что происходит вокруг них, проводя время в разговорах и спорах и не занимаясь никакой другой деятельностью. Однако, когда заклинатель уходит, каждая жертва остается на той стадии заклинания, в которой находилась на момент его ухода, и затем заклинание прекращается.

Если заклинатель поддерживает свою магию более трех раундов, всякое подверженное ей существо кидает еще один спас-бросок от заклинания. Те, кто не спасся, в замешательстве бродят в произвольном направлении в течение 1d10+2 раундов, не приближаясь к заклинателю. Тот, кто выкинул спас-бросок, продолжает беседовать и кидает спас-броски каждый раунд, вплоть до шестого, чтобы устоять перед эффектом замешательства.

Если заклинание поддерживается более шести раундов, каждая потенциальная жертва должна кинуть спас-бросок от заклинания, чтобы не впасть в ярость и не начать нападать на остальных собеседников с намерением их убить. Эта ярость длится 1d4+1 раундов. Те, кто успешно спасся от ярости, понимают, что они были введены в заблуждение, и падают на землю в припадке буйного сожаления о своей глупости. Этот припадок продолжается в течение 1d4 раундов, если существо не атаковано или не отвлечено каким-либо другим образом.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD*)

(*Преобразования*)

Обратимое

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 20-футовый куб (со стороны 6 м) / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Это заклинание превращает одиночный камень любого типа в такое же по объему количество грязи. Глубина слоя грязи никогда не может превышать половины его длины или ширины. Например, если заклинание сотворено над валуном, он расплывается в лужу грязи. Существа, не способные левитировать, летать или каким-либо другим образом освободиться из грязи, погружаются в нее со скоростью 10 футов (3 м) в раунд и задыхаются, за исключением существ легкого веса, которые обычно могут передвигаться по поверхности грязи. Ветки, брошенные на грязь, могут удерживать существ, способных взобраться на них, хотя необходимое количество веток остается на усмотрение Мастера. Грязь остается до тех пор, пока заклинание *рассеяния магии* или обратная версия этого же заклинания, *превращение грязи в камень*, не восстановит структуру камня, хотя форма камня при этом может и не восстановиться. При испарении грязь превращается в обычный грунт со скоростью 10 кубических футов (0,3 м³) в 1d6 дней. Обратная версия, *превращение грязи в камень*, может укрепить обычную грязь до твердости

мягкого камня (песчаника или подобного материала) на продолжительное время, если камень не превратится обратно в грязь магическим способом.

Материальными компонентами этого заклинания являются глина и вода (или песок, известь и вода для обратной версии).

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S INTERPOSING HAND*) (Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Заклинание *промежуточной руки Бигби* создает магическую руку величиной от человеческой руки до руки громадного размера, которая появляется между заклинателем и выбранным им противником. Эта рука, не связанная с телом, движется так, что остается между ними, независимо от того, что делает заклинатель и как противник пытается обойти ее. После того, как существо выбрано, ни невидимость, ни превращение не сбивает руку с толку. Рука не преследует противника.

Размер руки определяется волшебником, и она может быть величиной от человеческой руки (5 футов *или* 1,5 м) до руки титана (25 футов *или* 7,5 м). Она обеспечивает заклинателю укрытие от атак выбранного противника, со всеми соответствующими боевыми модификаторами. У руки столько жизненных пунктов, сколько их у заклинателя в полностью здоровом состоянии, а Класс защиты руки равен 0.

Всякое существо весом меньше 2000 фунтов (910 кг), пытающееся протолкнуться сквозь руку, замедляется до половины своей скорости. Если первоначальный противник убит, волшебник может указать руке нового противника. Заклинатель может приказать руке исчезнуть в любой момент.

Материальным компонентом заклинания является мягкая перчатка.

ПРОХОД (*PASSWALL*) (Превращения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 час + 1 оборот / уровень

Область воздействия: 5×8×10 футов (1,5×2,5×3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Заклинание *прохода* позволяет волшебнику открыть проход сквозь деревянную, гипсовую или каменную стену, но только сквозь эти материалы. Заклинатель и любые его спутники могут просто пройти сквозь проход. Заклинание открывает отверстие 5 футов (1,5 м) шириной, 8 футов (2,5 м) высотой и 10 футов (3 м) длиной. С помощью нескольких таких заклинаний можно создать продолжительный коридор, что позволит проходить сквозь очень толстые стены. Если *проход* рассеивают, он закрывается по направлению от рассеивающего, выталкивая тех, кто находится внутри.

Материальным компонентом этого заклинания являются несколько семян кунжута.

РАСШИРЕНИЕ II (*EXTENSION II*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Это заклинание делает то же, что заклинание *расширения* I 4-го уровня, но оно увеличивает на 50% продолжительность заклинаний с 1-го по 4-ый уровень.

СИЛОВАЯ СТЕНА (*WALL OF FORCE*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 оборот + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 10-футовый квадрат (*со стороны 3 м*) / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Заклинание *силовой стены* создает невидимый барьер в том месте, где желает заклинатель, в пределах дальности. Силовая стена неподвижна и не поддается большинству заклинаний, включая *рассеяние магии*. Однако ее можно мгновенно уничтожить заклинанием *дезинтеграции*, *палочкой-разрушачкой* или *сферой аннигиляции*. Силовая стена также не пробивается ударами и снарядами, сквозь нее не проходит холод, тепло, электричество и т. д. Сквозь стену в обоих направлениях не проходят заклинания и разящее дыхание, хотя с помощью *телепортации*, *волшебной двери* и подобных эффектов барьер можно преодолеть.

По желанию волшебник может придать стене сферическую форму радиусом до 1 фута (30 см) на уровень или форму открытой полусферы радиусом до 1,5 фута (45 см) на уровень. В момент создания *силовая стена* должна быть цельной и непрерывной; если ее поверхность искажается каким-либо предметом или существом, заклинание не удается. По команде заклинателя заклинание может прекратиться.

Материальным компонентом этого заклинания является щепотка алмазного порошка стоимостью 5000 золотых.

СЛАБОУМИЕ (*FEEBLEMIND*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание используется исключительно против разумных существ и против существ, применяющих мажеские заклинания. Слабоумие приводит к тому, что Интеллект жертвы падает до состояния грудного ребенка. Жертва остается в таком состоянии, пока над ней не будет сотворено заклинание *исцеления* или *желания* для устранения этого эффекта. Существа, пользующиеся магией, весьма уязвимы для этого заклинания: их спас-броски кидаются со следующими модификаторами:

Жертва	Модификатор спас-броска
Применяет жреческие заклинания	+1
Является человеком и применяет мажеские заклинания	-4
Применяет заклинания различных типов или не является человеком	-2

К спас-броскам прилагаются модификаторы за Мудрость.

Материальным компонентом этого заклинания является пригоршня глиняных, хрустальных, стеклянных или каменных шариков, которые исчезают, когда заклинание сотворено.

СНОВИДЕНИЕ (*DREAM*)

(*Возглашения, Иллюзии / Фантасмагории*)

Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Заклинание *сновидения* позволяет волшебнику или тому посланнику, к которому волшебник прикоснулся, передавать другим сообщения в виде снов. В начале заклинания волшебник должен назвать получателя по имени или обозначить его каким-нибудь другим идентификатором, не оставляющим сомнений в его личности.

Когда волшебник завершает заклинание, посланник впадает в глубокий сон, и его разум немедленно переносится к получателю послания. Затем посланник входит в сон получателя и излагает свое сообщение, если получатель не защищен каким-либо магическим способом. Если получатель бодрствует, посланник может по своему желанию остаться в трансоподобном сне. Если его в это время потревожить, заклинание немедленно прекращается, и он выходит из транса. С помощью этого заклинания нельзя узнать о местонахождении и текущих действиях получателя.

Когда посланник находится в трансе, он не обращает внимания на то, что происходит вокруг него. В состоянии транса он полностью беззащитен как физически, так и ментально (то есть он всегда проваливается любой спас-бросок).

Вступив в сон получателя, посланник может изложить сообщение любой длины, и получатель ясно помнит это сообщение после пробуждения. Эта связь односторонняя; получатель не имеет возможности задавать вопросы или давать информацию, и посланник не может получать какую-либо информацию, анализируя сны получателя. После того, как послание изложено, разум посланника мгновенно возвращается в его тело. Продолжительность заклинания - это время, которое необходимо посланнику, чтобы войти в сон получателя и изложить сообщение.

Обратная версия этого заклинания, *кошмар*, позволяет заклинателю послать получателю ужасное и невыносимое видение, причем получатель кидает спас-бросок, чтобы избежать эффекта. *Кошмар* нарушает спокойный сон и причиняет 1d10 пунктов вреда. После *кошмара* жертва остается уставшей и не имеет возможности заучивать заклинания на следующий день. Заклинание рассеяния зла, сотворенное над получателем, лишает сознания того, кто сотворил кошмар, на один оборот на уровень священника, борющегося с этим злым наваждением.

СОТВОРЕНИЕ (*MAJOR CREATION*) (Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Как и заклинание *малого сотворения*, заклинание сотворения позволяет волшебнику черпать образы материалов из предела Теней, чтобы создать предмет неживой, растительной природы - текстильные изделия, веревки, древесину и т. д. Волшебник также может создавать предметы минеральной структуры - камень, стекло, металл и т. д. Объем созданного предмета не может превышать 1 кубического фута (0,03 м³) на уровень заклинателя. Время существования созданного предмета варьируется в зависимости от его относительной прочности и редкости:

Растительные предметы	2 часа / уровень
Камень или стекло	1 час / уровень
Драгоценные металлы	2 оборота / уровень
Драгоценные камни	1 оборот / уровень
Мифрил*	2 раунда / уровень
Адамантит	1 раунд / уровень

* Сюда же относятся подобные редкие металлы.

При попытке использовать сотворенный предмет в качестве материального компонента для заклинания это заклинание не удастся. Для *сотворения* у заклинателя должен быть хотя бы маленький кусочек материала того же типа, что и предмет, который он собирается создать - немного скрученной пеньки для создания веревки, кусочек камня для создания валуна, и т. д.

ТЕЛЕКИНЕЗ (*TELEKINESIS*) (Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Компоненты: В, С
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания волшебник способен передвигать предметы, сосредоточиваясь на них мысленно. Это заклинание может обеспечивать как продолжительное воздействие, так и короткий, интенсивный рывок.

Продолжительное воздействие позволяет волшебнику перемещать объект весом до 25 фунтов (11 кг) на расстояние до 20 футов (6 м) в раунд. Заклинание длится два раунда плюс один раунд на уровень заклинателя. Объект можно перемещать вертикально, горизонтально или одновременно в обоих направлениях. Предмет, вышедший за пределы дальности, падает или останавливается. Если заклинатель по любой причине перестает сосредоточиваться, предмет также падает или останавливается. Движением предмета можно управлять, двигая одной рукой. Например, с помощью *телекинеза* можно потянуть за рычаг или веревку, повернуть ключ, поворачивать какой-либо предмет и т. д., если необходимая для этого сила находится в пределах ограничения на вес. По усмотрению Мастера заклинатель может даже развязывать простые узлы.

Энергию заклинания можно использовать другим способом, истратив ее за один раунд. Заклинатель может отбросить прямо от себя с большой скоростью один или больше предметов, находящихся в пределах дальности и на расстоянии не более 10 футов (3 м) друг от друга. Эти предметы можно бросить на расстояние до 10 футов (3 м) на уровень. Таким образом можно воздействовать максимум на вес 25 фунтов (11 кг) на уровень заклинателя. Вред, причиняемый брошенным предметом, определяется Мастером, но он не может превышать 1 пункта вреда на уровень заклинателя. Можно отбрасывать противников, которые входят в область воздействия заклинания, но они будут кидать спас-бросок от заклинания, чтобы избежать эффекта. Кроме того, противник может применить столь простую контрмеру, как заклинание *увеличения* (при этом вес тела противника будет выходить за пределы возможностей заклинания). Это заклинание также блокируется различными заклинаниями *рук Бигби*.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT*) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Мгновенная
Область воздействия: Особая
Компоненты: В
Время сотворения: 2
Спас-бросок: Нет

Применяя это заклинание, волшебник может мгновенно перенести себя или существо, до которого он дотронулся, вместе с определенным количеством груза в хорошо известное место. Расстояние не играет роли, но межпредельные перемещения с помощью телепортации невозможны. Заклинатель может перемещать вес до 250 фунтов (110 кг) плюс 150 фунтов (70 кг) за каждый уровень жизненного опыта сверх 10-го (так, волшебник 13-го уровня может перемещать до 700 фунтов или 320 кг). Если место назначения хорошо знакомо волшебнику (он имеет его четкий мысленный образ благодаря предварительному ознакомлению и изучению места), крайне маловероятно, что при перемещении произойдет какая-либо ошибка, хотя заклинатель не управляет тем, в какую сторону он будет обращен лицом по прибытии. В случае менее знакомых мест (таких, которые наблюдались только магическими средствами или на расстоянии) вероятность ошибки увеличивается. Незнакомые места представляют существенную опасность (см. таблицу).

Место прибытия	Вероятность телепортации		
	Выше	Точно	Ниже
Хорошо знакомо	01-02	03-99	00
Внимательно изучено	01-04	05-98	99-00
Случайно наблюдалось	01-08	09-96	97-00
Однажды увидено	01-16	17-92	93-00
Никогда не наблюдалось	01-32	33-84	85-00

Телепортация выше означает, что заклинатель появляется выше уровня земли на 10 футов (3 м) за каждый 1% отличия выкинутой вероятности от нижней границы вероятности точного попадания; если волшебник никогда раньше не видел места прибытия, эта высота может достигать до 320 футов (96 м). Всякий результат “ниже” означает мгновенную смерть волшебника, если он попадает в плотную область. Волшебник не может телепортироваться в пустое пространство - в месте назначения должен быть либо деревянный или каменный пол, либо земля, либо еще что-то. В областях сильных физических и магических энергий *телепортация* может стать более опасной или даже невозможной.

ТЕНЕВАЯ ДВЕРЬ (*SHADOW DOOR*)

(*Иллюзии / Фантазмагории*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: С

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник создает иллюзию двери. Эта иллюзия позволяет создать видимость того, как он проходит в эту “дверь” и исчезает. На самом деле он просто отходит в сторону и может в течение продолжительности заклинания уйти, будучи полностью невидимым. Видящие это существа, если они открывают дверь, вводятся в заблуждение, наблюдая пустую комнату размером 10×10 футов (3×3 м), в которую даже можно войти. Волшебника можно обнаружить заклинанием *ясного зрения*, *зрячим камнем* или подобными магическими средствами. Некоторые монстры с большим количеством Кубиков пунктов также могут обнаружить волшебника (см. описание заклинания *невидимости*), но только если они специально его ищут.

УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH*)

(*Превращения*)

Обратимое

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: До 8 животных в 20-футовом кубе (*со стороной 6 м*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Сотворение этого заклинания приводит к тому, что все указанные волшебником животные (максимум 8 существ) внутри кубической области со стороной 20 футов (6 м) вырастают вдвое больше относительно своего обычного размера. Эффектом от этого увеличения является удвоение количества Кубиков пунктов (с улучшением бросков атаки) и удвоение наносимого в битве вреда. Заклинание длится в течение 1 раунда на уровень заклинателя. Заклинание действует только на обычных животных, включая гигантские формы.

Обратная версия, *уменьшение животных*, уменьшает животных в два раза и соответственно в два раза уменьшает количество Кубиков пунктов, наносимый вред и т. д.

Материальным компонентом для обеих версий заклинания является щепотка костного порошка.

УДЕРЖАНИЕ МОНСТРОВ (*HOLD MONSTER*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1-4 существ в 40-футовом кубе (*со стороной 12 м*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание обездвиживает от одного до четырех существ любого типа, находящихся в пределах дальности заклинания и на виду у волшебника. Он может попробовать удержать одно,

двух, трех или четырех существ. Если заклинание действует на трех или четырех существ, каждая жертва кидает обычный спас-бросок; если околдовываются два существа, спас-броски кидаются с отрицательными модификаторами -1; если одно существо - с отрицательным модификатором -3.

Материальными компонентами этого заклинания являются жесткие металлические пруты или жезлы по числу удерживаемых монстров. Каждый такой прут должен быть как минимум размером с гвоздь.

УЛУЧШЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*ADVANCED ILLUSION*)

(*Иллюзии / Фантазмагии*)

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (54 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 40-футовый куб + 10-футовый куб / уровень (12-метровый куб + 3-метровый куб / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

Это заклинание по существу является универсальной иллюзией, работающей по программе, определяемой заклинателем (подобно заклинанию *программируемой иллюзии*). Поэтому волшебнику не обязательно сосредоточиваться на заклинании дольше, чем в течение раунда его сотворения, так как при этом стартует программа, которая продолжает работать без управления извне. В иллюзию входят зрительные, слуховые, обонятельные и термические компоненты. Если какой-либо наблюдатель целенаправленно пытается не поверить в иллюзию, он кидает спас-бросок от заклинания. Если наблюдатель успешно распознает иллюзию и сообщает об этом другим наблюдателям, каждый из них кидает спас-бросок от заклинания с положительным модификатором +4.

Материальными компонентами заклинания являются кусочек овечьей шерсти и несколько песчинок.

ХАОС (*CHAOS*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: До 40-футового куба (со стороны 12 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Особый

Это заклинание похоже на заклинание *замешательства* 4-го уровня, но спас-бросок от него кидают только следующие существа: воины; волшебники, специализирующиеся на очаровании; монстры, не пользующиеся магией и имеющие показатель Интеллекта 4 или меньше; существа с показателем Интеллекта 21 и выше и существа с большим, чем у волшебника, количеством уровней или Кубиков пунктов.

Это заклинание вызывает дезориентацию и серьезное искажение восприятия у одного или более существ внутри области воздействия, приводя к нерешительности и неспособности предпринимать эффективные действия. Заклинание действует на 1d4 существ плюс 1 существо на уровень заклинателя. Те из них, кто кидает спас-бросок, кидают его с отрицательным модификатором -2 и модифицируют в соответствии с Мудростью. На тех, кто успешно выкинул спас-бросок, заклинание не действует. Запутанные существа поступают следующим образом:

Бросок 1d10

Действия

1	Идет прочь (если ничто не препятствует) в течение продолжительности заклинания
2-6	Стоит в замешательстве в течение одного раунда (затем кидается снова)
7-9	В текущем раунде атакует ближайшее существо (затем кидается снова)
10	В текущем раунде действует нормально (затем кидается снова)

Заклинание продолжается в течение одного раунда на уровень заклинателя. Мастер следит за действиями тех, кто провалил спас-бросок, в каждом раунде в течение продолжительности заклинания, либо до тех пор, пока не выкинется результат "идет прочь".

Идущие прочь существа двигаются от заклинателя так далеко, как только возможно, в соответствии со своим наиболее характерным способом передвижения (персонажи идут, рыбы плывут, летучие мыши летят и т. д.). Спас-броски и кубики для определения действий кидаются в начале каждого раунда. Если существо в замешательстве атаковано, оно воспринимает атакующего как врага и действует в соответствии со своей основной природой.

Материальными компонентами этого заклинания являются маленький бронзовый диск и маленькая железная палочка.

Заклинания шестого уровня

АНТИМАГИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА (*ANTIMAGIC SHELL*)

(Отречения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Диаметр 1 фут / уровень (*диаметр 30 см / уровень*)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник окружает себя невидимой оболочкой, которая двигается вместе с ним. Пространство внутри этой оболочки полностью непроницаемо для всех магических атак, что препятствует проникновению заклинаний или их эффектов. Внутри оболочки также не работают никакие заклинания или магические предметы. Эта область также непроницаема для разящего дыхания, взгляда, голоса или подобных форм атаки.

Антимагическая оболочка также не пропускает очарованных, вызванных или наколдованных существ. Однако ее также нельзя преодолеть, нападая на существо, которое она не подпускает; всякая попытка сделать это создает заметное давление на оболочку, а длительное давление может привести к прекращению заклинания. В область воздействия могут проникать обычные существа (например, тролль, если он случайно встретился, а не специально вызван) и обычные снаряды. К тому же, хотя магический меч внутри области воздействия лишается своих магических свойств, он все равно остается мечом. Учтите, что существа, находящиеся в своем родном пределе, являются в нем обычными существами. Например, в Стихийном пределе Огня случайно встреченного огненного стихийца нельзя отпугнуть этим заклинанием. На артефакты, реликвии и существ со статусом полубога и выше магия смертных, такая, как эта, не действует.

Если размер заклинателя будет больше, чем область, окруженная оболочкой, Мастер решит, какие части тела заклинателя выступают наружу. *Рассеянием магии* это заклинание удалить нельзя; сам заклинатель может прекратить его командой.

ВОДОРАЗДЕЛ (*PART WATER*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (*9 м / уровень*)

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: 20 футов × 3 фута / уровень × 30 футов / уровень (*6 м × 1 м / уровень × 9 м / уровень*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Применяя заклинание *водраздела*, волшебник способен заставить воду или подобную жидкость расступиться, образовав проход 20 футов (6 м) шириной. Глубина и длина прохода зависят от уровня волшебника: можно создать проход глубиной 3 фута (1 м) на уровень заклинателя и длиной 10 ярдов (9 м) на уровень. Например, волшебник 12-го уровня создаст проход глубиной 36 футов (12 м), шириной 20 футов (6 м) и длиной 120 ярдов (108 м). Проход остается до тех пор, пока либо не истечет продолжительность заклинания, либо сам волшебник не решит прекратить этот эффект. Если заклинание сотворено под водой, оно создает цилиндр воздуха соответствующей длины и диаметра. Если это заклинание сотворить над водным стихийцем или другим существом водяной природы, это существо получает 4d8 пунктов вреда и

должно выкинуть успешный спас-бросок от заклинания и в случае неудачи убежать в панике в течение 3d4 раундов.

Материальными компонентами заклинания являются две маленьких пластинки из хрусталя или стекла.

ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ IV (*MONSTER SUMMONING IV*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая

Продолжительность: 5 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 60 ярдов (54 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Это заклинание похоже на заклинание *вызывания монстров* / 3-го уровня, за исключением того, что это заклинание вызывает 1d3 монстров по 4 Кубика пунктов. Монстры появляются в любом месте в пределах области воздействия по желанию заклинателя и атакуют его противников до тех пор, пока либо он не скамандует прекратить атаку, либо не истечет продолжительность заклинания, либо все монстры не будут убиты. Эти существа не теряют боевого духа, но исчезают, если убиты. Если противники для сражения отсутствуют, вызванные монстры могут выполнять другую службу для вызвавшего их волшебника, если волшебник может общаться с ними.

Материальными компонентами этого заклинания являются небольшая сумочка и маленькая (не обязательно зажженная) свеча.

ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 30 ярдов (радиус 27 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Заклинание *вызывания животных* позволяет волшебнику магическим образом создать одно или больше млекопитающих, чтобы атаковать его противников. Если животные определяются случайным образом, сумма их Кубиков пунктов не может превышать удвоенного уровня заклинателя; если требуется какой-либо конкретный вид животных, сумма их Кубиков пунктов не может превышать просто уровня заклинателя (см. "Руководство Мастера"). Например, волшебник 12-го уровня мог бы случайным образом вызвать двух млекопитающих по 12 Кубиков пунктов каждое, четырех по 6 Кубиков пунктов, восемь по 3 Кубика пунктов, двенадцать по 2 Кубика пунктов, или двадцать четыре по 1 Кубику пунктов каждое. Каждый положительный модификатор жизненных пунктов существа +1 расценивается как $\frac{1}{4}$ Кубика пунктов; так, существо с 4+3 Кубиками пунктов эквивалентно существу с $4\frac{3}{4}$ Кубиками пунктов. Вызванные животные существуют либо в течение одного раунда на уровень волшебника, либо до тех пор, пока не будут убиты. Они подчиняются словесным приказам волшебника. Вызванные животные беспрекословно атакуют противников заклинателя, но сопротивляются, если их пытаться использовать для других целей.

ГИБЕЛЬНЫЙ ТУМАН (*DEATH FOG*)

(Превращения, Оглашения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1d4 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Два 10-футовых (3-метровых) куба / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Сотворение заклинания *гибельного тумана* вызывает область плотного тумана, который также обладает высокой кислотностью. Его пары губительны для всего живого, так что растительность, оказавшаяся в нем, погибает: трава и подобные растения - за два раунда, кусты и

кустарники - за четыре раунда, небольшие деревья - за восемь раундов, а большие деревья - за шестнадцать раундов. Животные, не обладающие устойчивостью к кислоте, получают вред в зависимости от времени, в течение которого они находились в парах губительного тумана: в первом раунде - 1 пункт, во втором раунде - 2 пункта, в третьем раунде - 4 пункта, в четвертом и каждом последующем раундах - по 8 пунктов.

В остальном *губительный туман* напоминает эффект от заклинания *облака тумана* 2-го уровня: клубящиеся, колыхающиеся пары, которые можно сдвинуть только очень сильным ветром. Всякое существо, пытающееся двигаться сквозь *губительный туман*, продвигается со скоростью 1 фут (30 см) за единицу обычной нормы передвижения в раунд. Заклинание *порыва ветра* на *губительный туман* не действует, но *шарогонь*, *огненный удар* или *огненная стена* могут сжечь его за один раунд.

Материальными компонентами являются щепотка высушенного и истолченного гороха, порошок из копыта животного и сильная кислота любого типа (включая сильно концентрированный уксус или кислоту в кристаллах), которую можно достать у алхимиков.

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ (*DISINTEGRATE*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: 1 существо или куб 10×10×10 футов (3×3×3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание приводит к исчезновению материи. Оно действует даже на материю (или энергию) магической природы, такую, как *сильная рука Бигби*, но не на *шар неуязвимости* или *антимagicкую оболочку*. Дезинтеграция происходит мгновенно, и ее последствия долговременны. Можно дезинтегрировать всякое отдельное существо, даже нежить. Заклинание может уничтожать неживую материю в объеме до куба размером 10×10×10 футов (3×3×3 м). Заклинание создает тонкий зеленый луч, и тот объект, к которому луч прикоснулся, начинает светиться и исчезает, оставив след из мелкой пыли. Существа, которые выкинули спас-бросок от заклинания, считаются уклонившимися от луча (предметы считаются устоявшими перед магией), и на них заклинание не действует. *Дезинтеграцией* можно уничтожить только первое существо или предмет, встретившийся на пути луча.

Материальными компонентами заклинания являются магнитный железняк и щепотка пыли.

ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PERMANENT ILLUSION*)

(*Иллюзии / Фантазмагии*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 20-футовый куб + 10-футовый куб / уровень (куб со стороной 6 м + 3-метровый куб / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Особый

Сотворив это заклинание, волшебник создает иллюзию с визуальными, слуховыми, обонятельными и температурными составляющими. В пределах области воздействия можно создать иллюзию любого предмета, существа или явления. Иллюзия действует на видящих ее существ до такой степени, что они даже получают реальный вред от падения в иллюзорную яму с острыми шипами.

Существа, которые пытаются не поверить в иллюзию, кидают спас-бросок от заклинания, и, если он успешен, они видят вместо иллюзии то, что есть на самом деле, и обеспечивают положительный модификатор +4 к спас-броскам своих спутников, если имеют возможность сообщить им эту информацию. Существа, не ощущающие эффектов от заклинания, не подвергаются ему. Разумеется, на долговременную иллюзию действует *рассеяние магии*.

Материальным компонентом заклинания является кусочек овечьей шерсти.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*MISLEAD*)

(*Иллюзии / Фантазмагии*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *заблуждения*, волшебник создает своего иллюзорного двойника, в то время как сам скрывается с помощью магии *улучшенной невидимости* (см. заклинание 4-го уровня). Затем волшебник волен идти, куда хочет, в то время как его двойник кажется удаляющимся. Заклинание позволяет этой иллюзии говорить и двигаться так, как будто бы она была реальной, причем присутствуют и обонятельные, и осязательные ощущения. Заклинание *ясного зрения* или *зрячий камень* выявят, что это на самом деле иллюзия. Заклинания *обнаружения невидимости* или *ясного зрения*, а также такие предметы, как *зрячий камень* или *всевидящая мантия*, могут обнаружить невидимого волшебника (см. заклинание *теневого двери* 5-го уровня).

ЗАКЛИНАНИЕ СМЕРТИ (*DEATH SPELL*) (*Некромантия*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)
Продолжительность: Мгновенная
Область воздействия: 30-футовый куб (со стороны 9м) / уровень
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 6
Спас-бросок: Нет

Заклинание смерти мгновенно и безвозвратно гасит жизненную силу существ в области воздействия. После этого существ нельзя *оживить* или *воскресить*, но того, кто убит таким образом, можно вернуть к жизни с помощью заклинания *желания*. Количество существ, которых можно убить этим заклинанием, зависит от количества их Кубиков пунктов:

Количество Кубиков пунктов существ	Максимальное количество уничтожаемых существ
меньше 2	4d20
от 2 до 4	2d20
от 4+1 до 6+3	2d4
от 6+4 до 8+3	1d4

Если *заклинание смерти* направлено на существ с различным количеством Кубиков пунктов, киньте 4d20, чтобы определить, на скольких существ менее чем с 2 Кубиками пунктов оно подействовало. Если выкинутое число больше, чем имеющееся количество существ менее чем с 2 Кубиками пунктов, примените остаток выкинутой суммы к существам с большим количеством Кубиков пунктов в соответствии с нижеприведенной таблицей:

Количество Кубиков пунктов существ	Множитель перевода
меньше 2	1
от 2 до 4	2
от 4+1 до 6+3	10
от 6+4 до 8+3	20

Другими словами, из выкинутого на 4d20 числа вычитите количество существ менее чем с 2 Кубиками пунктов (эти существа умирают). Если от первоначального числа что-то осталось, вычитите из него по 2 за каждое существо, у которого от 2 до 4 Кубиков пунктов (эти существа также умирают). Если при этом 4d20 все еще не кончились, вычитите по 10 за каждое существо, у которого от 4+1 до 6+3 Кубиков пунктов, и так далее. Остановитесь либо тогда, когда все существа умрут, либо тогда, когда остаток от вычитания будет меньше половины множителя перевода любого из оставшихся существ. (Если остаток больше или равен половине множителя перевода существа, это существо также умирает.)

Например, в область воздействия *заклинания смерти* попала смешанная группа из 20 гоблинов, восьми гноллей и четырех людоедов, предводительствуемая двумя полевыми великанами. На 4d20 выпало 53 пункта; 20 из них уничтожают гоблинов (20×1), 16 убивают гноллей

(8×2), и оставшиеся 17 пунктов убивают двух людоедов (10 пунктов - одного людоеда, и оставшихся 7 пунктов хватает, чтобы убить еще одного людоеда). Оставшиеся два людоеда и полевой великан остаются невредимыми.

Заклинение смерти не действует на ликантропов, на нежить и на существ из других пределов, кроме предела Первичной Материи.

Материальным компонентом этого заклинания является измельченная черная жемчужина стоимостью 1000 золотых.

ЗАПАС (CONTINGENCY)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 день / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник способен наложить на себя какое-нибудь другое заклинание таким образом, чтобы оно начало действовать при условиях, указанных при сотворении заклинания *запаса*. Заклинение *запаса* и то заклинание, которое оно должно хранить, сотворятся одновременно (1 оборот - это время сотворения обеих заклинаний).

Заклинение, вступающее в действие при указанных обстоятельствах, должно воздействовать на самого волшебника (например, *легкое падение*, *левитация*, *полет*, *притворная смерть* и т. д.); уровень этого заклинания должен быть не выше $\frac{1}{3}$ уровня жизненного опыта заклинателя (дробь округляется вниз), но при этом не выше 6-го уровня заклинаний.

Уровень заклинателя

12-14

15-17

18 и выше

Уровень запасаемого заклинания

4

5

6

В одно и то же время на заклинателе может находиться только одно заклинание *запаса*; если сотворено второе, первое пропадает (если оно еще не активизировалось). Условия, необходимые для начала действия заклинания, должны быть ясными, хотя они могут быть весьма общими. Например, сотворенное в *запас* заклинание *легкой воды* может в соответствии с указаниями вступить в действие тогда, когда волшебник каким-либо образом окажется в воде или подобной жидкости. Или, например, *запас* может привести в действие заклинание *легкого падения*, если волшебник, падая, пролетит больше двух футов (60 см). В любом случае заклинание из *запаса* начинает действовать немедленно, как только наступят указанные условия. Учтите, что если заданы слишком сложные и замысловатые условия, сотворение всего комплекса заклинаний (заклинение *запаса* и запасаемое заклинание) может не удался.

В дополнение к материальным компонентам запасаемого заклинания, материальными компонентами этого заклинания являются ртуть, стоящая 100 золотых, и ресница людоеда-мага, кирина или подобного существа, применяющего заклинания. Кроме того, для заклинания требуется фигурка волшебника, вырезанная из слоновой кости, которая должна находиться при волшебнике для того, чтобы заклинание *запаса* выполнило свою функцию, когда это потребуется. Фигурка не теряется во время заклинания, хотя она подвержена естественному износу.

КОЛДОВСКОЙ МИРАЖ (MIRAGE ARCANUM)

(Иллюзии / Фантасмагории, Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Радиус 10 футов / уровень (радиус 3 м / уровень)

Компоненты: В, С (М необязательно)

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Нет

Магия этого заклинания похожа на заклинание *запустения*, но более сильна и совершенна. Заклинение позволяет волшебнику сделать так, чтобы какое-либо место выглядело совсем не тем, чем оно является на самом деле, а было похоже на какое-либо другое место, которое волшебник

сам видел. Заклинание держится до тех пор, пока волшебник поддерживает минимальное сосредоточение над ним. Даже после окончания сосредоточения заклинание держится еще в течение часа плюс 1 оборот на уровень волшебника. (Минимальное сосредоточение можно поддерживать во время обычного разговора, но не во время сотворения заклинаний или ближнего боя и не тогда, когда заклинатель пострадал от атаки.) Если заклинатель использует при сотворении заклинания маленькую часть чего-либо, непосредственно связанного с тем местом, видимость которого придается, заклинание создает псевдореальность.

В случае основной версии заклинания для того, чтобы получить хоть какие-нибудь шансы обнаружить магию без помощи магических предметов или заклинаний, необходимо очень существенное взаимодействие. В случае более сложной формы, когда используется материальный компонент, обнаружение магии возможно только с помощью каких-либо магических средств - предметов или заклинаний. На колдовской мираж в любой форме действует заклинание *рассеяния магии*.

Как при любой мощной иллюзии, при этом заклинании разум того, кто поверил в иллюзию, порождает соответствующий эффект, ощущаемый телом. Под воздействием этого заклинания кто-нибудь может спокойно идти по горящим углям, думая, что это неглубокий поток воды, который охлаждает ноги (при этом он не получает вреда), угощаться воображаемой пищей и при этом действительно насыщаться или уютно спать на ложе из острых камней, думая, что это пуховая перина. Однако заклинание не действует на гравитацию, так что иллюзорный мост, перекинутый через пропасть, не удержит того, кто поверит в него. Те, кто наблюдает проход по такому мосту со стороны, увидят внезапное исчезновение идущего. Они не смогут связать это с иллюзией, если каким-либо образом не осведомлены о том, как действует подобная магия.

ЛОВУШКА (*ENSNAREMENT*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Отр.

При сотворении этого заклинания совершается опасный поступок: могущественное существо из другого предела заманивается в специально приготовленную ловушку, где его можно держать, пока оно не согласится выполнить какую-либо услугу в обмен на свободу. Нужно знать и указать тип заманиваемого существа, и, если у него есть какое-либо особое имя, это имя нужно использовать при сотворении заклинания *ловушки*. Это заклинание создает в том пределе, где обитает существо, отверстие наподобие межпредельных *врат*. Затем кидается спас-бросок, чтобы определить, разгадало ли существо назначение этого отверстия как ловушки или поверило в то, что это *врата*. Чтобы спастись, существо должно выкинуть на 1d20 число, меньшее или равное его показателю Интеллекта. Это число модифицируется в зависимости от разницы между показателями Интеллекта существа и заклинателя. Если показатель Интеллекта существа выше, разница показателей вычитается из выкинутого числа. Если показатель Интеллекта волшебника выше, разница прибавляется к выкинутому числу.

Если спас-бросок успешен, существо игнорирует созданное заклинателем отверстие, и заклинание не удается. Если спас-бросок провален, существо заходит в отверстие и попадает в *ловушку*.

Пойманное таким образом существо из другого предела может свободно атаковать поймавшего его волшебника, если волшебник не сделает защитного круга. Такой круг может быть временным (вычерченным от руки) или постоянным (вырезанным или выложенным мозаикой). Даже при такой защите существо может вырваться и отомстить заклинателю.

Если круг начерчен от руки, существует вероятность 20% того, что он не получится, а для вырезанного или выложенного мозаикой круга эта вероятность составляет 10%. Проверка этой вероятности кидается в первый раз, чтобы определить, была ли работа над кругом завершена успешно. Эта базовая вероятность затем модифицируется в соответствии с разницей между суммой Интеллекта и уровня жизненного опыта волшебника и суммой Интеллекта и уровня жизненного опыта или Кубиками пунктов заманиваемого существа. Если эта сумма у волшебника больше, разница (в процентах) вычитается из вероятности того, что существо вырвется. Если эта сумма больше у существа, разница прибавляется к вероятности того, что оно вырвется.

Эту вероятность можно также уменьшить за счет тщательной подготовки круга. Если нарисованный от руки круг вычерчивается в течение долгого времени с применением специально приготовленных красок (стоимостью 1000 золотых за оборот вычерчивания), вероятность того, что

существо вырвется, уменьшается на 1% за каждый оборот, проведенный в вычерчивании. Таким образом базовую вероятность можно уменьшить до 0%.

Подобным образом можно уменьшить до 0% вероятность того, что существо прорвет вырезанный или выложенный мозаикой круг, выкладывая круг различными металлами, минералами и т. д. Эта работа займет как минимум один полный месяц и потребует дополнительно не менее 50000 золотых. Любой разрыв в круге нарушает эффективность заклинания и позволяет существу вырваться автоматически. Даже соломинка, переброшенная через границу магического круга, нарушает его силу. К счастью, существо, находящееся внутри, не может совершить даже такого простого действия, как положить соломинку через охранную черту, так как магия круга полностью препятствует этому.

После того, как существо один раз поймано, оно может оставаться в ловушке настолько долго, насколько отважится заклинатель. (Помните об опасности того, что что-либо может разорвать круг!) Существо не может выйти из круга, и никакие его атаки или способности не могут нарушить преграду. Заклинатель может предлагать подкуп, рассыпать обещания или угрожать для того, чтобы пойманное существо сослужило одну-единственную службу.

После этого Мастер устанавливает степень убедительности того, что волшебник сказал пойманному существу, характеризуя эту степень числом от 0 до 6 (6, если сказанное звучит наиболее убедительно). Затем это число вычитается из показателя Интеллекта существа. Если существо успешно выкидывает проверку этого модифицированного Интеллекта, оно отказывается от службы. Через 24 часа можно обратиться с новыми предложениями или повторить старые; к этому времени Интеллект существа понизится на 1 пункт из-за стесненных обстоятельств. Это можно повторять до тех пор, пока существо не согласится услужить, пока оно не вырвется, или пока заклинатель не решит избавиться от существа с помощью какого-либо изгоняющего заклинания. На неразумные требования или просьбы, которые невозможно выполнить, существо не согласится никогда.

Когда данное существу задание выполнено, существо должно всего лишь сообщить об этом заклинателю, чтобы быть мгновенно отправленным туда, откуда оно пришло. Позднее существо может искать способ отомстить волшебнику.

МАССОВЫЙ СОВЕТ (MASS SUGGESTION)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 4 оборота + 4 оборота / уровень

Область воздействия: 1 существо / уровень

Компоненты: В, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *массового совета* позволяет волшебнику влиять на действия одного или более выбранных существ таким же образом, как заклинание *совета*. Заклинатель может воздействовать не более чем на одно существо на уровень жизненного опыта, при условии, что все околдовываемые существа находятся в пределах 30 ярдов (27 м). На нежить это заклинание не действует. Совет должен быть разумно выражен в словах, понятных существам, причем он должен быть одним и тем же для всех, кто его слышит. Заклинание не действует на существ, выкинувших успешный спас-бросок от него. Этот спас-бросок кидается с отрицательным модификатором -1, а если околдовывается одно существо, то отрицательный модификатор составляет -4. Обратите внимание, что при хорошо обоснованном совете спас-бросок может по решению Мастера кидаться с дополнительными отрицательными модификаторами (-1, -2 и т. д.). По решению Мастера заклинание *массового совета* может действовать в течение значительного промежутка времени. Необходимо также указать условия, при которых околдованное существо должно совершить определенные действия; если до того, как заклинание прекратит действовать, эти условия не будут выполнены, требуемое действие не будет совершено.

Материальными компонентами заклинания являются змеиный язык и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкой патоки.

МЕТКИЙ ГЛАЗ (EYEBITE)

(Очарование / Чары, Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 20 ярдов (18 м)

Продолжительность: 1 раунд / 3 уровня

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С
Время сотворения: 6
Спас-бросок: Особый

Для достижения эффекта заклинания *меткого глаза* волшебнику достаточно всего лишь встретиться глазами с каким-либо существом и произнести единственное слово. Эта атака разящим взглядом - дополнение ко всем прочим видам атак, доступным волшебнику. В тот момент, когда творится заклинание, волшебник выбирает один из возможных типов разящего взгляда, и этот тип нельзя изменить. Например, заклинатель 12-го уровня, выбравший *страх*, будет четыре раза иметь возможность совершить взглядом атаку, наводящую страх, по одной атаке в каждом раунде продолжительности заклинания. Всякая атака взглядом блокируется успешным спас-броском от заклинания с модификаторами за Мудрость. Заклинание может иметь один из следующих четырех эффектов:

Очарование: Встретив взглядом и произнеся единственное слово, волшебник может очаровать одно человекоподобное существо или одного монстра. Эффект заключается в том, что очарованная жертва становится полностью преданной и послушной заклинателю, даже если ей придется подвергать себя опасности. В общем случае это то же, что и заклинание *очарования монстра*. Все существа, кроме людей, полулюдей и гуманоидов, кидают спас-броски с положительным модификатором +2.

Страх: Взглянув в глаза жертве и произнеся единственное слово, волшебник может вызвать страх, в результате которого жертва убегает в слепой панике в течение 1d4 раундов. После этого она опасается смотреть в глаза волшебнику и, если он впоследствии пытается заглянуть ей в глаза, съеживается от страха или стремится к ближайшему укрытию (вероятность каждого из вариантов поведения - 50%). Этот эффект длится в течение 1 оборота на уровень заклинателя. Эту атаку можно блокировать заклинаниями, которые устраняют страх.

Болезнь: Этот эффект позволяет заклинателю взглядом и словом вызвать у жертвы внезапную боль и лихорадку во всем во всем теле. У существ, имеющих показатели способностей, их величины уменьшаются в два раза; остальные существа причиняют своими физическими атаками только половину вреда. Скорость передвижения существ уменьшается в два раза. Жертва остается больной в течение одного оборота на уровень заклинателя, после чего все ее показатели способностей восстанавливаются со скоростью 1 пункт за оборот полного отдыха или за час умеренной активности. Эти эффекты нельзя отменить заклинаниями лечения болезни или исцеления, но помогут заклинания снятия проклятия или рассеяния магии. Все существа, кроме людей, полулюдей и гуманоидов, кидают спас-броски от этого эффекта заклинания с положительным модификатором +2.

Сон: Взглядом и словом волшебник может заставить жертву впасть в коматозный сон, если она не выкинет спас-бросок от заклинания. Существа, на которых обычно действует заклинание сна 1-го уровня, кидают спас-бросок с отрицательным модификатором -2. Для возвращения в сознание всех усыпленных существ нужно растолкать или расшевелить как-нибудь иначе.

Во всех случаях скорость атаки разящим взглядом равна 1. Это заклинание не действует на нежить любого типа и не действует вне предела, в котором находится заклинатель. Обратите внимание, что заклинатель может подвергнуться воздействию собственного отраженного взгляда, и при этом он должен кидать все соответствующие спас-броски. В случае отраженного взгляда очарования заклинатель парализуется до тех пор, пока заклинание не прекратится или не будет снято.

МОРОЗНЫЙ ШАР ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S FREEZING SPHERE*) **(Превращения, Оглашения)**

Дальность воздействия: Особая
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 6
Спас-бросок: Особый

Морозный шар Отилюка - это многоцелевое заклинание внушительной силы. Заклинатель может по своему желанию вызвать один из следующих эффектов:

А) Морозный шар. Это маленький материальный шарик температуры абсолютного нуля, который катится до столкновения с водой или с жидкостью, которая состоит преимущественно из воды, замораживая ее на глубину 6 дюймов (15 см) на площади, равной 100 квадратным футам (9 м²) на уровень заклинателя. Этот лед держится в течение 1 раунда на уровень заклинателя.

Материальным компонентом является тонкая хрустальная пластинка площадью примерно 1 квадратный дюйм (6,5 см²).

В) Холодный луч. Заклинание может создавать тонкий холодный луч, который испускается из пальцев волшебника на расстояние 10 ярдов (9 м) на его уровень; этот луч причиняет первому встреченному на пути существу 1d4+2 пунктов вреда на уровень заклинателя. Жертва кидает спас-бросок от заклинания, и, если он успешен, вред не причиняется (так как луч очень тонкий, успешный спас-бросок означает, что он промахнулся). Если луч промахнулся по первому существу, он продолжается дальше, и всё, встречающееся на его пути, должно кидать спас-броски (если они положены) или получать соответствующий вред.

Материальным компонентом является белый сапфир стоимостью не менее 1000 золотых.

С) Шар холода. Создается небольшой шарик, размером со снаряд для пращи, холодный на ощупь, но не причиняющий вреда. Этот шарик можно либо бросить рукой на расстояние до 40 ярдов (36 м), что считается ближней зоной, либо выстрелить из пращи. При ударе шарик разбивается, причиняя по 6d6 пунктов холодного вреда всем существам в пределах 10-футового (3-метрового) радиуса (либо половину этого вреда, если спас-бросок удачен). Чтобы определить, что происходит в случае промаха, следует воспользоваться Таблицей снарядов разрывного типа в "Руководстве Мастера". Если шарик не брошен в течение одного раунда на уровень заклинателя, он разбивается и причиняет холодный вред, как указано выше. Эту временную задержку можно использовать против преследователей, однако она может оказаться также вредоносной для самого заклинателя и его спутников.

Материальным компонентом является бриллиант стоимостью 1000 золотых.

НЕВИДИМКА (*INVISIBLE STALKER*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинание вызывает невидимку из Стихийного предела Воздуха. Этот монстр с 8 Кубиками пунктов подчиняется и служит заклинателю, выполняя любые поставленные перед ним задачи. Он может безупречно преследовать по следам в течение одного дня после прохода отслеживаемого существа. Невидимка подчиняется приказам, даже если они отдаются ему на расстоянии сотен или тысяч миль; однажды получив распоряжение, он будет следовать ему до тех пор, пока задача не будет выполнена. Однако это существо обязано подчиняться; оно делает это не из преданности или по желанию. Поэтому оно обижается на продолжительные поручения или сложные задания и пытается извратить указания. Невидимки понимают обычную речь, но сами не говорят ни на каком языке, кроме своего собственного.

Материальными компонентами этого заклинания являются курящийся фимиам и кусочек рога, свернутый в форму полумесяца.

ОЗАРЕНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S LUCUBRATION*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет волшебнику моментально восстановить в памяти любое заклинание от 1-го до 5-го уровня, которое он применял в течение последних 24 часов. Это может быть только такое заклинание, которое он действительно заучивал и применял за это время. *Озарение Морденкайна* позволяет восстановить только одно заклинание. Если для сотворения восстанавливаемого заклинания требуются материальные компоненты, они должны быть у заклинателя; если их нет, восстановленное заклинание нельзя применить.

ОТТОРЖЕНИЕ (*REPULSION*)

(Отречения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / 2 уровня

Область воздействия: 10 футов / уровень × 10 футов (3 м / уровень × 3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник способен заставить всех существ в области воздействия двигаться прочь от себя. Существа движутся прочь с такой же скоростью, с какой попытаются приблизиться к волшебнику. Отторгаемые существа продолжают двигаться в течение целого раунда, даже если они за это время выходят из области воздействия заклинания. В каждом раунде волшебник может воздействовать на какое-либо одно направление, но это воздействие считается основным его действием во время раунда. Разумеется, вместо *отторжения* заклинатель может делать что-либо другое.

Материальным компонентом этого заклинания является пара маленьких намагниченных железных стержней, приложенных к двум статуэткам в виде собак, одна из которых сделана из черного дерева, а другая - из слоновой кости.

ОХРАНА (GUARDS AND WARDS)

(Оглашения, Превращения, Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3 оборота

Спас-бросок: Нет

Это особенно могучее заклинание используется в основном для защиты жилища волшебника. Охраной можно защитить одноэтажное помещение размером 400×400 футов (120×120 м). Волшебник может оградить и многоэтажное помещение, площадь пола которого пропорционально меньше. После сотворения заклинания в охраняемой области возникают следующие эффекты:

1. Все коридоры окутываются туманом; предел видимости уменьшается до 10 футов (3 м).
2. Все двери запираются на волшебный замок.
3. Лестницы снизу доверху зарастают паутинами. Эти паутины действуют как заклинание *паутины* 2-го уровня, но вырастают заново через 1 оборот после того, как их уничтожили.
4. Там, где возможен выбор направления (в случае перекрестных или разветвляющихся коридоров), действует слабое заклинание *замешательства*, создающее вероятность 50% того, что вошедшие подумают, что идут совсем не в ту сторону.
5. Вся область излучает магию. Обычное применение заклинания *обнаружения магии* становится невозможным для тех, чей уровень меньше уровня заклинателя, и усложняется для остальных.
6. Одна дверь на уровень заклинателя накрывается иллюзией так, что выглядит плоской стеной.
7. Кроме всего вышеперечисленного, волшебник может разместить один из следующих эффектов:
 - А) *Танцующие огни* в четырех коридорах.
 - В) *Волшебные уста* в двух местах.
 - С) *Ядовитое облако* в двух местах.
 - Д) *Порыв ветра* в одном коридоре или в одной комнате.
 - Е) *Совет* в одном месте.

Учтите, что пункты 6 и 7 применимы только в том случае, если волшебник очень хорошо знаком с областью воздействия заклинания. При сотворении *рассеяния магии* удаляется один объект, выбранный случайно. Заклинание *снятия проклятия* против *охраны* не действует.

Материальными компонентами заклинания являются горящий фимиам, небольшое количество серы и масла, связанная в узел бечевка, немного крови бурого увальня и маленькая серебряная палочка.

ОЧАРОВАНИЕ ПРЕДМЕТА (ENCHANT AN ITEM)

(Очарование, Возглашения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание волшебнику нужно применять, чтобы создать магический предмет. Заклинание *очарования предмета* подготавливает предмет к восприятию магии. Предмет должен удовлетворять следующим условиям:

- 1) он должен быть в цельном и неповрежденном состоянии;
- 2) предмет должен быть максимально хорошего качества (с учетом его природы), то есть сделан из самого высококачественного материала и обработан искуснейшим образом;
- 3) стоимость предмета должна отражать второе условие, и в большинстве случаев для предмета необходимо сырье стоимостью более 100 золотых.

Что касается условия 3, то к таким предметам, как веревки, изделия из кожи, ткани и гончарные изделия его нельзя применить без дополнительной отделки, инкрустации, украшения, резьбы или гравировки. Однако если такую работу или такие детали можно добавить без ухудшения или искажения обычных функций предмета, они необходимы для его очарования.

У волшебника должен быть доступ к лаборатории, которая надлежащим образом оснащена и экранирована от нежелательного воздействия посторонней магии. Всякий магический предмет, не относящийся к рабочему процессу (каковыми являются большинство защитных устройств) в пределах 30 футов (9 м) от места очарования является источником постороннего магического излучения и может испортить процесс.

Заклинатель должен непрерывно прикасаться к очаровываемому предмету в течение всего времени сотворения, которое составляет 16+8d8 часов. (Так как волшебник не может работать более восьми часов в день, а *ускорение* и другие заклинания никак не изменяют необходимого времени, это на самом деле означает, что время сотворения заклинания составляет два дня плюс 1d8 дней.) Вся работа должна быть непрерывной, и во время отдыха очаровываемый предмет не должен находиться на расстоянии более 1 фута (30 см) от заклинателя, иначе все заклинание нарушается, и его надо начинать снова. (Учтите, что во время отдыха нельзя заниматься никакими другими видами магии; кроме того, волшебник должен оставаться в покое и уединении, иначе очарование не удастся.)

В конце заклинания волшебник узнает, что предмет готов для заключительной операции. После этого он произносит заключительное магическое слово, и, если предмет выкинет спас-бросок от заклинания (такой же, как у волшебника), заклинание завершено. К спас-броску предмета также прилагаются различные модификаторы, от +1 до +3. Результат 1 на 1d20 всегда означает неудачу, независимо от модификаторов. После того, как очарование завершено, волшебник может начать наложение на предмет желаемого заклинания. Это заклинание должно быть сотворено в пределах 24 часов от момента окончания заклинания *очарования*, иначе очарование спадет, и предмет нужно будет очаровывать снова.

Для каждого заклинания, последовательно сотворенного над очарованным предметом, требуется 2d4 часов на уровень сотворяемой магии. Опять же, в процессе сотворения заклинаний волшебник должен прикасаться к предмету, и во время отдыха предмет должен находиться не далее, чем в 1 футе (30 см) от волшебника. Эта процедура неизменна для любых дополнительных заклинаний, помещаемых на предмет, и каждое последующее заклинание должно быть начато в пределах 24 часов после окончания предыдущего, даже если предыдущее заклинание не удалось.

Никакая магия, помещенная на предмет, не будет долговременной, если при заключительном прикосновении на предмет не поместить заклинание *долговременности*. При этом всегда существует 5-процентный риск того, что волшебник лишится 1 пункта Телосложения. Кроме того, в тот момент, когда можно установить, удалось ли основное заклинание (*очарование предмета*), нельзя установить, будут ли работать последующие заклинания, так как при наложении каждого из них должен кидаться такой же спас-бросок, как в начале. Естественно, предмет, который заряжен - волшебную палочку, посох, жезл, копьё молний, кольцо желаний и пр. - никак нельзя сделать долговременным.

Для очарования предмета и последующего помещения в него магии нельзя использовать магические приспособления, но свитки использовать можно.

Материальные компоненты, необходимые для этого заклинания, различаются как в зависимости от природы очаровываемого предмета, так и в зависимости от вида помещаемой на него магии. Например, для *плаща перемещения* могут потребоваться шкуры одного или нескольких перемещенцев; для меча, предназначенного для уничтожения драконов, может потребоваться

кровь и какая-либо другая часть тела того вида или видов драконов, против которых должен действовать меч; для *кольца стреляющих звезд* могут потребоваться кусочки метеоритов и рог кирина. Эти особенности, а также другие подробности, относящиеся к данному заклинанию, устанавливаются Мастером, и их следует придумывать или разрабатывать в процессе игры.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗЕМЛИ (*MOVE EARTH*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Нет

Заклинание *перемещения земли* перемещает грунт (землю, глину, суглинок, песок) и его составные части. Например, таким образом можно разрушать насыпи, передвигать бугры, сдвигать дюны и т. д. Однако с помощью этого заклинания никак нельзя обрушить или сдвинуть горные выступы. Время сотворения заклинания зависит от объема, на который производится воздействие; на перемещение участка земли площадью 40×40 ярдов (36×36 м) и глубиной 10 футов (3 м) требуется 1 оборот. Максимальная площадь поверхности, на которую можно воздействовать, составляет 240×240 ярдов (216×216 м), для чего требуется 4 часа.

Если волшебник собирается также изменить рельеф местности - начиная с простейшего прорытия пещер в холмах или земляных стенах - ему нужно вызвать себе в помощь земляного стихийца. И сотворение заклинаний, и вызывание стихийца нужно завершить до того, как произойдут какие-либо эффекты. Так как любой вызванный земляной стихиец будет выполнять большую часть своей работы под землей, маловероятно, чтобы что-либо ему помешало или воспрепятствовало. Однако, если это произойдет, *перемещение земли*, требующее его помощи, нужно приостановить до тех пор, пока стихиец не освободится. Если стихиец будет убит или прогнан, возможности заклинания *перемещения земли* сужаются до обрушивания насыпей или земляных стен. Заклинание нельзя применять для прорытия туннелей, и оно обычно слишком медленно для того, чтобы поймать или засыпать живое существо. В основном это заклинание используется для прокапывания или засыпания рвов или для выравнивания контуров местности перед битвой.

Материальными компонентами этого заклинания являются смесь почв (глины, суглинка, песка) в маленькой сумочке и железная лопата.

Примечание: Это заклинание не может создавать резкие ступени или уступы. Вместо этого оно образует волноподобные гребни или впадины, которые образуются с текучестью, подобной леднику. Деревья, строения и горные образования относительно устойчивы перед воздействием этого заклинания, за исключением случаев изменения уровня поверхности и связанной с этим топографии.

ПОКРОВ (*VEIL*)

(*Иллюзии / Фантасмагории*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 20-футовый куб / уровень (6-метровый куб / уровень)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Заклинание *покрова* позволяет волшебнику мгновенно изменить внешний вид окружающей обстановки или вид компании или создать околдованную местность так, чтобы обмануть даже самых умных существ (если они не применяют заклинание *ясного зрения*, *зрячий камень* или подобные магические методы). *Покров* может придать роскошно обставленной комнате вид грязной каморки; даже осязательные ощущения будут соответствовать видимой иллюзии. Компании игровых персонажей можно придать, например, вид смешанной группы из лесовиков, пикси и фей, предводительствуемой энтom. Если создается околдованная местность, прикосновение не заставит ее исчезнуть.

ПОЛУТЕНЕВАЯ МАГИЯ (*DEMISHADOW MAGIC*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (54 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Особый

Это заклинание похоже на заклинание *теневого магии* 5-го уровня, но позволяет творить частично реальные заклинания Оглашений 4-го и 5-го уровней (*конус холода, огненную стену, ледяную стену, облако смерти* и т. д.). Если *полутеневая магия* распознана (это происходит в случае успешного спас-броска), вредящие заклинания причиняют только 40% обычного вреда, с минимальным количеством вреда по 2 пункта на каждый выкинутый кубик. Полутеневое облако смерти убивает существ менее чем с 2 Кубиками пунктов и причиняет по 1d2 пунктов вреда в раунд.

ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ (LOWER WATER)

(Превращения)

Обратимое

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: Квадрат со стороной 10 футов / уровень (3 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *понижения воды*, волшебник заставляет воду или подобную жидкость в области воздействия убывать. Уровень воды можно понизить на величину до 2 футов (60 см) на уровень жизненного опыта волшебника, до минимальной глубины 1 дюйм (2,5 см). Вода понижается в пределах квадратной области, сторона которой равна 10 футам (3 м) на уровень заклинателя. Так, волшебник 12-го уровня воздействует на объем 24×120×120 футов (7,2×36×36 м), волшебник 13-го уровня - на объем 26×130×130 футов (7,8×39×39 м) и т. д. В особенно крупных и глубоких водных резервуарах, таких, как океан, это заклинание вызывает водоворот, который затягивает вглубь суда и подобные предметы, не оставляя им возможности выбраться обычным образом в течение продолжительности заклинания. Если это заклинание сотворено над водными стихийцами или другими существами, оно действует, как заклинание замедления: существо двигается с половинной скоростью и совершает вдвое меньше атак в раунд. На прочих существ заклинание не действует.

Материальным компонентом заклинания является небольшая бутылочка с пылью.

Обратная версия заклинания, *подъем воды*, заставляет воду или подобную жидкость разлиться до своего максимально возможного естественного уровня - как при весеннем разливе или половодье. Это может сделать брод непроходимым, снять судно с мели и даже смыть мосты, если позволит Мастер. *Подъем воды* устраняет эффект *понижения воды*, и наоборот.

Материальным компонентом заклинания *подъема воды* является небольшая бутылочка воды.

ПОРУЧЕНИЕ (GEAS)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Заклинание *поручения* возлагает на существо (обычно на человека или на гуманоида) приказ выполнить какую-либо задачу или, наоборот, воздержаться от какого-либо действия или рода деятельности, по желанию заклинателя. Существо должно быть разумным, в сознании и в состоянии контролировать свои действия и понимать заклинателя. Хотя заклинание *поручения* не

сможет вынудить существо убить себя или совершить действия, которые, вероятнее всего, приведут к неизбежной смерти, таким образом можно заставить существо сделать практически все, что угодно. Околдованное существо обязано следовать данным ему указаниям до тех пор, пока *поручение* не будет выполнено. Если *поручение* выполнить невозможно, существо заболевает и погибает в течение 1d4 недель. Отклонение от указаний или их искажение приводит к потере пунктов Силы до тех пор, пока отклонение не прекратится. *Поручение* можно отменить заклинанием *желания*, но заклинания *рассеяния магии* или *снятия проклятия* его не устранят. Ваш Мастер может разработать дополнительные детали *поручения*, так как его сотворение и исполнение - мудреное дело, и неправильно сотворенное *поручение* может быть проигнорировано.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ (*TRANSMUTE WATER TO DUST*)

(Превращения)

Обратимое

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 10-футовый куб / уровень (3-метровый куб / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет (особый)

Когда сотворено это заклинание, вся вода в области воздействия превращается в рассыпчатую пыль. Обратите внимание на то, что, если вода была уже загрязненной, область воздействия удваивается, а если заклинание творится над влажной грязью, область воздействия увеличивается в четыре раза. Если с полученной пылью продолжает соприкасаться вода, пыль быстро ее впитывает, превращаясь в илистую грязь (если есть достаточное для этого количество воды). В любом случае вода так или иначе смачивает или пропитывает пыль.

Заклинание воздействует только на ту жидкость, которая действительно находилась в области воздействия на момент его сотворения. В жидкостях, которые только частично состоят из воды, воздействию подвергается только вода; однако зелья, содержащие воду, становятся бесполезными. На живых существ заклинание не действует, кроме существ из Стихийного предела Воды. Такие существа кидают спас-броски от заклинания. При проваленном спас-броске существу причиняется 1d6 пунктов вреда на уровень заклинателя, при удачном спас-броске - половина этого вреда. От одного заклинания может пострадать только одно такое существо, независимо от размеров существа и размеров области воздействия.

Обратная версия заклинания представляет собой просто очень могучий вариант заклинания *сотворения воды*. В качестве дополнительного материального компонента в этом случае требуется щепотка обычной пыли.

Другими необходимыми компонентами и для той, и для другой версии заклинания является алмазная пыль стоимостью как минимум 500 золотых и кусочек морской раковины.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ (*STONE TO FLESH*)

(Превращения)

Обратимое

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Особый

Заклинание *превращения камня в плоть* превращает камень любого вида в белковую материю. Если камень, над которым творится заклинание, раньше был живым существом, это заклинание возвращает ему жизнь и все снаряжение, хотя для того, чтобы определить, выжило ли существо, кидается обычная проверка потрясения. Из камня можно восстановить всякое живое существо, независимо от размера. Обычный камень можно превратить в плоть объемом 9 кубических футов (0,25 м³) на уровень жизненного опыта заклинателя. Однако эта плоть будет безжизненной, если не привлечь откуда-нибудь извне жизненную силу или магическую энергию (например, это заклинание превратит каменного голема в органического голема, но обычную статую - в человеческое тело). Сотворив заклинание над большим массивом камня, волшебник

может создать цилиндр из органического материала диаметром от 1 до 3 футов (0,3-1 м) и длиной до 10 футов (3 м), чтобы образовать проход.

Материальными компонентами являются щепотка земли и капля крови.

Обратная версия заклинания, *превращение плоти в камень*, превращает плоть любого типа в камень. Вся одежда и все снаряжение жертвы также превращаются в камень. Жертва кидает спас-бросок от заклинания, чтобы избежать эффекта. Если созданная таким образом статуя подвергается повреждениям или неблагоприятным воздействиям погодных условий, существо получит соответствующие повреждения (если будет когда-либо возвращено в свой первоначальный вид). Мастер может разрешить восстановление этого вреда различными жреческими заклинаниями высоких уровней, такими, как регенерация.

Материальными компонентами этой версии заклинания являются известь, вода и земля.

ПРЕДАНИЯ (*LEGEND LORE*)

(Гадания)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Нет

Заклинание *преданий* применяется, чтобы узнать легендарную информацию, относящуюся к известному лицу, месту или предмету. Если лицо или предмет находится в непосредственной близости, или если волшебник находится в изучаемом месте, вероятность удачного заклинания велика, и время его сотворения составляет всего 1d4 оборотов. Если известна только подробная информация о лице, месте или вещи, время сотворения заклинания составляет 1d10 дней. Если известны только слухи, время сотворения составляет 2d6 недель.

В процессе сотворения заклинания волшебник не может заниматься никакой другой деятельностью, кроме удовлетворения повседневных потребностей - еды, сна и т. д. По окончании заклинания волшебник узнает, доступна ли легендарная информация. При этом часто указывается, где эта информация - дается название места, стихотворение или загадка. Иногда заклинание выдает конкретную информацию, относящуюся к лицу, месту или предмету (когда сам объект преданий доступен), но эта информация всегда находится в какой-нибудь загадочной форме (в виде стихотворения, загадки, анаграммы, шифра, знака и т. д.). Естественно, заклинание дает какую-либо информацию только в том случае, если изучаемое лицо, место или предмет достаточно достопримечательны или легендарны.

Например, предположим, что Дельсенора наткнулась на исключительно искусно сделанный меч. Он излучает магию, но, применив заклинание *рассмотрения*, она не смогла ничего узнать. Не помогла даже передача меча в руки хорошо знакомому воину, так как при этом никаких особых его возможностей не выявилось. Тогда Дельсенора творит заклинание *преданий*, надеясь получить больше информации. Так как меч находится под рукой, она завершает заклинание за 3 оборота. К ней пришло сообщение: "Был это некогда меч того, кто ждет поры великой угрозы Альбиона, когда он снова прилетит к нему. Благословенная рука, что дала мне, и благословенна рука, что указала мне". Разумеется, Дельсенора понимает, что это, должно быть, очень могущественный предмет, так как ее заклинание дало только загадочный ответ. Кто это - тот, кто ждет? И где находится Альбион? Для получения дальнейшей информации Дельсенора собирается творить новые заклинания. Но теперь этот процесс займет гораздо больше времени, так как у нее в распоряжении только предельно смутные намеки.

Для заклинания *преданий* нужен фимиам и щепки черного дерева, сложенные в прямоугольник. В дополнение к этому заклинатель должен пожертвовать каким-либо ценным для себя предметом - зельем, магическим свитком, магическим предметом и т. д.

ПРОГРАММИРУЕМАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PROGRAMMED ILLUSION*)

(Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 20-футовый куб + 10-футовый куб / уровень (куб со стороной 6 м + 3-метровый куб / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Особый

Это заклинание вызывает эффект *универсальной иллюзии*, который активизируется по команде или при соблюдении определенных условий. Иллюзия имеет визуальные, слуховые, обонятельные и температурные составляющие. В области воздействия можно создать иллюзию любого предмета, существа или явления.

Условия, вызывающие иллюзию, могут быть указаны настолько обще или настолько подробно, как желает волшебник, например: "Сработать только тогда, когда престарелая женщина, несущая вязанку хвороста, сядет, поджав ноги, на расстоянии одного фута (30 см) от этого места". Такое визуальное определение будет реагировать на тех, кто использует умение маскировки.

Дальность воздействия *программируемой иллюзии* составляет 5 ярдов (4,5 м) на уровень волшебника; например, волшебник 12-го уровня может создать иллюзию, которая сработает на максимальном расстоянии 60 ярдов (54 м) от места, на котором произойдет вызвавшее ее событие. *Программируемая иллюзия* не умеет различать невидимых существ и не определяет ориентацию, уровень, Кубик пунктов или класс, разве что по внешнему виду. При желании эффект можно привязать к определенному звуку или слову. Заклинание держится до тех пор, пока иллюзия не сработает, поэтому его продолжительность варьируется. Иллюзия будет длиться максимум в течение одного раунда на уровень заклинателя.

Существа, которые пытаются не поверить в иллюзию, кидают спас-бросок от заклинания, и, если он успешен, могут видеть то, что есть на месте иллюзии на самом деле, и обеспечивают положительный модификатор +4 к спас-броскам своих спутников, если имеют возможность передать им информацию об иллюзии. Существа, не ощущающие эффектов от заклинания, не подвергаются ему. На эту иллюзию действует *рассеяние магии*.

Материальным компонентом заклинания является кусочек овечьей шерсти.

ПРОЕКЦИЯ (*PROJECT IMAGE*)

(*Превращения, Иллюзии / Фантазмагии*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может создать свою нематериальную копию, поместив ее в любой точке в пределах дальности заклинания. *Проекция* совершает те же действия, что и волшебник - ходит, разговаривает, творит заклинания - если волшебник специально не сосредоточивается на том, чтобы эта иллюзия действовала как-нибудь по-другому (в этом случае действия волшебника ограничены - он может двигаться только с половинной скоростью и не может атаковать).

Проекцию можно устранить только с помощью успешного заклинания *рассеяния магии* (или по команде заклинателя); атаки проходят сквозь нее, не причиняя вреда. *Проекция* все время должна находиться в поле зрения создавшего ее волшебника, и если он перестает ее видеть, заклинание прекращается. Учтите, что если в момент сотворения заклинания волшебник был невидим, то *проекция* также невидима до тех пор, пока невидимость не спадет с заклинателя, но заклинатель при этом должен все же видеть свою проекцию, чтобы поддерживать заклинание (например, с помощью заклинания *обнаружения невидимости* или каким-нибудь другим способом). Если волшебник применяет заклинание *волшебной двери*, *телепортации*, *предельного перехода* или подобное заклинание, нарушающее его поле зрения, заклинание *проекции* прекращается.

Материальным компонентом этого заклинания является маленькая кукла, являющаяся точной копией волшебника.

ПРОСВЕТ (*GLASSEE*)

(*Превращения*)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник способен сделать участок металла, камня или дерева прозрачным для своего взгляда, как стекло, или даже превратить его в прозрачный материал, как описано ниже. Обычно заклинанием можно обработать до 4 дюймов (10 см) металла, до 6 дюймов (15 см) камня и до 20 дюймов (25 см) дерева. Заклинание не действует на свинец, золото и платину. Заклинатель может по своему усмотрению либо заставить *просвет* работать только для себя в течение продолжительности заклинания, либо действительно сделать материал односторонне прозрачным. В любом случае прозрачный участок имеет 3 фута (1 м) в ширину и 2 фута (60 см) в высоту. Созданное окно сохраняет прочность исходного материала.

Материальным компонентом заклинания является маленький кусочек хрусталя или стекла.

РАСШИРЕНИЕ III (EXTENSION III)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Это заклинание приводит к тому же эффекту, что и заклинание *расширения* / 4-го уровня, за исключением того, что оно увеличивает продолжительность заклинаний с 1-го по 3-ий уровень вдвое, а заклинаний 4-го и 5-го уровней - на 50%.

РЕИНКАРНАЦИЯ (REINCARNATION)

(Некромантия)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может вернуть к жизни человекоподобное существо, умершее не более чем день назад на уровень волшебника. Душа умершего существа перемещается в другое тело, возможно, очень сильно отличающееся от прошлого. Для реинкарнации не требуется никаких спас-бросков, проверки потрясения или проверки воскрешения. Волшебник прикасается к мертвому телу, и через 1d6 оборотов поблизости появляется новая инкарнация существа. Реинкарнированная личность может вспомнить большую часть своей прошлой жизни, но класс персонажа, если таковой есть, в новой инкарнации может оказаться совершенно иным. Новая инкарнация определяется по нижеприведенной таблице. Если получается существо, относящееся к расе, доступной для игрового персонажа, нужно создать персонажа.

Бросок 1d100

01-05
06-10
11-15
16-20
21-26
27-32
33-37
38-42
43-48
49-55
56-62
63-67
68-74
75-79
80-93

Новая инкарнация

Бука
Гнолль
Гном
Гоблин
Карлик
Кобольд
Людоед
Людоед-маг
Орк
Полуорк
Полуэльф
Тролль
Хоббит
Хобгоблин
Человек

Примечание: Особенно добрых или особенно злых существ нельзя реинкарнировать в тела существ, природная ориентация которых противоположна.

Материальными компонентами заклинания являются небольшой барабан и капля крови.

СИЛЬНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S FORCEFUL HAND*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Сильная рука Бигби - это более могучая версия *промежуточной руки Бигби*. Этим заклинанием создается рука, размером от человеческой (5 футов или 1,5 м) до громадной (21 фут или 6,4 м), которая располагается между заклинателем и выбранным им противником. Эта рука, не связанная с телом, движется так, чтобы оставаться между ними, независимо от того, что делает заклинатель и как противник пытается обойти ее. Сильная рука также способна отталкивать противника. Она может оттолкнуть существо весом 500 фунтов (230 кг) и меньше, уменьшить скорость существ весом от 500 (230 кг) до 2000 фунтов (910 кг) до 10 футов (3 м) в раунд и вдвое уменьшить скорость передвижения существ, весящих больше 2000 фунтов (910 кг).

Отталкиваемое существо отталкивается до тех пор, пока либо не выйдет за пределы дальности, либо не будет прижато к неподвижной поверхности. *Сильная рука Бигби* сама по себе не причиняет вреда. Ее Класс защиты равен 0, а жизненных пунктов у нее столько же, сколько у заклинателя в полных силах. Когда руку уничтожили, она исчезает. Заклинатель может командой заставить руку отступить (например, чтобы освободить зажатого противника) или исчезнуть.

Материальным компонентом заклинания является перчатка.

ТЕНИ (*SHADES*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 20-футовый куб (куб со стороной 6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Особый

Это заклинание родственно заклинаниям *теневого* и *полутеневого монстров*. Оно использует материал из предела Теней, чтобы сформировать полуреальные иллюзии одного или более монстров, у которых в сумме не более 1 Кубика пунктов на уровень заклинателя. Все существа, созданные в результате одного заклинания, должны относиться к одному виду, и у них по 60% жизненных пунктов от числа пунктов реального существа. Тот, кто видит тени и проваливает спас-бросок от заклинания, верит в иллюзию.

Класс защиты и формы атак у теней такие же, как у реальных монстров. Особые формы атак - такие, как энергетическое истощение или превращение в камень - на самом деле не происходят, но жертва, которая верит в то, что тени реальны, будет реагировать соответствующим образом, пока либо иллюзия не будет устранена заклинанием *рассеяния магии*, либо жертва не будет вылечена заклинанием *исцеления*. Тот, кто успешно выкинул спас-бросок, видит тени как прозрачные, туманные сгустки. Их Класс защиты равен 6, и в ближнем бою они причиняют только 60% обычного вреда.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕНЗЕРА (*TENSER'S TRANSFORMATION*)

(Превращения, Оглашения)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6
Спас-бросок: Нет

Трансформация Тензера - это зрелище, гарантированно изумляющее любое существо, не встречавшееся с ним ранее, так как, сотворив это заклинание, волшебник претерпевает потрясающее видоизменение. Размеры и сила волшебника увеличиваются до нечеловеческого уровня, так, что он становится страшной боевой машиной; заклинание превращает волшебника в неистового воина! Жизненные пункты волшебника удваиваются, и весь наносимый ему вред сначала вычитается из этих магически приобретенных жизненных пунктов; когда эти пункты израсходованы, весь последующий наносимый волшебнику вред удваивается. Класс защиты волшебника становится на 4 лучше, чем был перед сотворением заклинания (Класс защиты 10 становится 6, Класс защиты 9 становится 5, и т. д., до минимального -10).

Все атаки волшебника становятся такими же, как у воина такого же уровня (то есть волшебник сражается с боевыми параметрами, обычно присущими воинам). Волшебник может атаковать либо кинжалом, либо посохом. Кинжалом можно бить два раза в раунд, и каждая успешная атака причиняет по 2 дополнительных пункта вреда. Посохом можно бить только один раз в раунд, но с положительными модификаторами +2 к броскам атаки и вреда. Находясь под воздействием этого заклинания, волшебник предпочитает ближний бой всем остальным формам атаки и продолжает драться, пока либо все противники не будут уничтожены, либо он сам не будет убит, либо магия не будет рассеяна, либо продолжительность заклинания не истечет.

Материальным компонентом этого заклинания является *зелье героизма* (или *великого героизма*), которое волшебник должен выпить во время произнесения заклинания.

УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ (*CONTROL WEATHER*) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 4d6 часов
Область воздействия: 4d4 кв. мили ($4d4 \times 2,6 \text{ км}^2$)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Заклинание *управления погодой* позволяет волшебнику изменять погоду в некоторой области. Заклинание воздействует на погоду в течение 4d6 часов на территории 4d4 квадратные мили ($4d4 \times 2,6 \text{ км}^2$). Требуется 1 оборот, чтобы сотворить заклинание, и после этого еще 1d4 оборотов, чтобы погодные условия изменились. Текущие погодные условия определяются Мастером в зависимости от климата и времени года. Погодные условия имеют три составляющих: осадки, температура и ветер. Заклинание может изменять эти условия в соответствии с нижеприведенной таблицей.

Осадки	Температура	Ветер
ЯСНАЯ ПОГОДА Очень ясно Легкая облачность или дымка	ЖАРКО Палящий зной Тепло	ТИХО Полный штиль Слабый ветер Умеренный ветер
СЛАБАЯ ОБЛАЧНОСТЬ Ясная погода Умеренная облачность Пасмурно / Мелкий дождь / Небольшой град Дождь со снегом / Легкий снег	ТЕПЛО Жарко Прохладно	УМЕРЕННЫЙ ВЕТЕР Тихо Сильный ветер
УМЕРЕННАЯ ОБЛАЧНОСТЬ Слабая облачность Плотная облачность Туман Ливень / Сильный град Снег с дождем / Густой снег	ПРОХЛАДНО Тепло Холодно ХОЛОДНО Прохладно Жгучий мороз	СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР Умеренный ветер Буря БУРЯ Сильный ветер Шторм ШТОРМ Буря Ураган / Тайфун

Заголовки, приведенные прописными буквами, показывают существующие погодные условия. Надписи строчными буквами под каждым заголовком - это новые условия, на которые волшебник может заменить существующие. Кроме того, заклинатель может управлять направлением ветра. Например, из ясной и теплой погоды с умеренным ветром можно сделать туманную, жаркую и тихую. Несовместимые погодные условия - например, туман и сильный ветер - невозможны. Множественные заклинания *управления погодой* можно применять только последовательно.

Материальными компонентами этого заклинания являются курящийся фимиам и немного земли и дерева, перемешанных с водой. Очевидно, что это заклинание применимо только в таких областях, где в принципе могут быть желаемые погодные условия.

ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ (*CHAIN LIGHTNING*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 40 ярдов + 5 ярдов / уровень (36 м + 4,5 м / уровень)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: $1/2$

Это заклинание создает электрический разряд, который начинается как одиночный удар молнии $2\frac{1}{2}$ фута (80 см) шириной, исходящий из кончиков пальцев заклинателя. В отличие от заклинания *разящей молнии*, *цепная молния* сперва ударяет по одному предмету или существу, затем образует дугу по ряду других существ в пределах дальности, ударяя каждого и теряя энергию с каждым ударом.

Молния причиняет 12d6 пунктов вреда (или половину этого вреда, если жертва выкидывает успешный спас-бросок от заклинания). После первого удара молния образует дугу до ближайшего предмета или существа. Каждый скачок уменьшает силу удара на 1d6. Каждое пораженное существо или магический предмет кидают спас-бросок от заклинания. Успешный спас-бросок означает, что существо или предмет получают от удара только половину вреда.

Цепная молния может ударить 12 раз (включая первый удар), хотя каждый предмет или существо может быть при этом поражено только один раз. Молния продолжает бить, либо пока не ударит по 12 различным предметам или существам, либо пока не ударит по предмету, который заземлит ее (проводящие прутья в окне или в клетке, крупный резервуар с жидкостью и пр.), либо пока не закончатся объекты, по которым можно ударять.

При определении, по какому объекту *цепная молния* ударит в очередной раз, направление роли не играет. Роль играет расстояние - длина дуги не может превосходить дальности воздействия заклинания. Если единственно возможная дуга оказывается длиннее, чем дальность воздействия, удар приходится в пустоту. Молния может ударять по существам, иммунным к электрическим атакам, хотя при этом никакого вреда не причиняется. Учтите, что существует вероятность того, что *цепная молния* образует дугу обратно до заклинателя.

Материальными компонентами заклинания являются кусочек меха, кусочек янтаря, стекла или хрустальная палочка, а также одна серебряная булавка на уровень заклинателя.

ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ (*GLOBE OF INVULNERABILITY*)

(*Отречения*)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 5 футов (радиус 1,5 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает вокруг заклинателя неподвижную, мерцающую разными цветами магическую сферу, которая блокирует проникновение внутрь любых эффектов от заклинаний 1-го, 2-го, 3-го и 4-го уровней. Таким образом, область воздействия каждого из таких заклинаний не включает в себя область *шара неуязвимости*. Это же касается особых способностей, повторяющих эффекты заклинаний, и магических предметов. Однако из самой сферы можно творить любые заклинания; эти заклинания доходят от волшебника, находящегося в шаре, до цели,

не воздействуя на шар. На заклинания 5-го уровня и выше шар не действует. Его можно разрушить успешным заклинанием *рассеяния магии*.

Материальным компонентом заклинания является стеклянный или хрустальный шарик, который разбивается по истечении продолжительности заклинания.

ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ (*TRUE SEEING*)

(Гадания)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Поле зрения, максимум до 60 футов (18 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Применяя это заклинание, волшебник наделяет того, к кому он прикасается, способностью видеть все вещи такими, какие они на самом деле. Это заклинание преодолевает обычную и магическую темноту. Секретные двери становятся явными. Точное местонахождение магически смещенных объектов становится очевидным. Невидимые предметы становятся видимыми. Можно видеть сквозь иллюзии и наваждения. Становится виден первоначальный облик превращенных, измененных или очарованных предметов. (Истинная форма видна сквозь кажущуюся форму; так, золотой дракон, превратившийся в человека, будет выглядеть человеком с прозрачными очертаниями дракона, вырисовывающимися поверх человеческого тела.) В отличие от жреческой версии этого заклинания, его носитель не может определять ориентации. Носитель заклинания может сосредоточить свое зрение на том, чтобы заглядывать в Эфирный предел или пограничные области смежных пределов. Дальность *ясного зрения* составляет 60 футов (18 м). *Ясное зрение* не проникает сквозь плотные объекты и не обеспечивает зрения в ультрафиолетовых лучах или чего-либо подобного. Эффект от этого заклинания нельзя увеличить с помощью других магических средств.

Для заклинания требуется особая глазная мазь, которая изготавливается из спор очень редкого гриба, шафрана и масла. Она стоит не менее 300 золотых на одно заклинание и должна настаиваться в течение 1d6 месяцев.

Заклинания седьмого уровня

БЕЗОШИБОЧНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT WITHOUT ERROR*)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Это заклинание похоже на заклинание *телепортации*. Заклинатель может переместить себя вместе с какими-либо предметами или живыми существами, ограничения на вес которых даны в описании заклинания *телепортации*, в любое известное место в своем родном пределе без вероятности ошибки. Заклинание также позволяет волшебнику отправляться в другие пределы мироздания, но только в том случае, если место назначения по крайней мере внимательно изучено. Это означает, что заклинатель лично был в том пределе и внимательно осмотрел место, в которое теперь собирается переместиться с помощью *безошибочной телепортации*. Чтобы определить вероятность ошибки при перемещении в другой предел, применяется таблица из описания заклинания *телепортации*, учитывая знакомство волшебника с местом назначения. (В качестве исключения см. заклинание *призыва* 9-го уровня.) В том раунде, в котором заклинатель вышел из *телепортации*, он не может делать больше ничего.

Видение (*VISION*)

(Гадания)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 7
Спас-бросок: Нет

Если волшебник хочет получить сверхъестественное руководство, он творит заклинание *видения*, взывая к той силе, от которой он хочет помощи, и задавая вопрос, ответ на который будет дан в форме видения. Кидаются два шестигранных кубика. Если сумма результатов на них равна от 2 до 6, сила рассердилась и отказывается отвечать на вопрос. Вместо этого она заставляет волшебника выполнить какую-либо службу (с помощью чрезвычайно мощного *поручения* или *задания*). Если результат составляет от 7 до 9, сила реагирует безразлично и дает какое-нибудь небольшое видение, которое может и не относиться к вопросу. Если сумма результатов составляет 10 или больше, сила дает видение.

В качестве материального компонента заклинания волшебник должен принести в жертву что-нибудь ценное для себя или для вызываемой силы. Чем более ценна жертва, тем выше шансы на успех заклинания. Очень ценный предмет добавляет положительный модификатор +1 к броску кубиков, крайне ценный - +2, а бесценный - +3.

ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ V (MONSTER SUMMONING V) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая
Продолжительность: 6 раундов + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Радиус 70 ярдов (65 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 7
Спас-бросок: Нет

Это заклинание похоже на заклинание *вызывания монстров* / 3-го уровня, за исключением того, что это заклинание вызывает 1d3 монстров по 5 Кубиков пунктов. Монстры появляются в любом месте в пределах области воздействия по желанию заклинателя и атакуют его противников до тех пор, пока либо он не скамандует прекратить атаку, либо не истечет продолжительность заклинания, либо все монстры не будут убиты. Эти существа не теряют боевого духа, но исчезают, если убиты. Если противники для сражения отсутствуют, вызванные монстры могут выполнять другую службу для вызвавшего их волшебника, если волшебник может общаться с ними.

Материальными компонентами этого заклинания являются небольшая сумочка и маленькая (не обязательно зажженная) свеча.

ДВУМЕРНОСТЬ (DUO-DIMENSION) (Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 7
Спас-бросок: Нет

Заклинание двумерности позволяет телу волшебника иметь только два измерения - длину и ширину, без толщины. Поэтому он может стать невидимым, если повернется боком. Следует отметить, что этот "поворот" на самом деле воспринимается как поворот боком для всех, кто видит волшебника, независимо от того, с какой стороны на него смотрят. Эту невидимость можно обнаружить только с помощью заклинания *ясного зрения* или подобным способом. Кроме того, двумерный волшебник может проходить сквозь тончайшие щели, если они имеют соответствующую длину - например, ему очень просто пролезть в щель между дверью и косяком. В двумерном состоянии волшебник может совершать все обычные действия. Он может повернуться и стать невидимым, пройти в таком состоянии, в следующем раунде появиться снова и сотворить заклинание, а раундом позже опять исчезнуть.

Учтите, что, когда волшебник повернут, на него не действуют никакие атаки, но, когда он видим, он получает от каждой атаки удвоенный вред; например, удар кинжалом по двумерному волшебнику причинит 2d4 пункта вреда. Кроме того, часть тела волшебника во время действия заклинания находится в Астральном пределе, и его могут заметить обитающие там существа. Если его заметили, существует вероятность 25% того, что от нападения астрального существа волшебника целиком затащит в Астральный предел. Такая атака (и любая последующая атака в астральном пределе) причиняет обычный вред.

Материальными компонентами этого заклинания являются полоса пергамента и плоская фигурка заклинателя, сделанная из слоновой кости. Эта фигурка должна быть выполнена с высочайшим мастерством, отделана золотом, покрыта глазурью и украшена драгоценными камнями на сумму в среднем от 500 до 1000 золотых. Произнося заклинание, полосу пергамента нужно перекрутить и соединить концами. Затем фигурку нужно пропустить сквозь пергаментное кольцо, и оба предмета навсегда исчезают.

ИЗОЛЯЦИЯ (*SEQUESTER*)

(*Иллюзии / Фантазмагии, Отречения*)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 неделя + 1 день / уровень

Область воздействия: 2-футовый куб / уровень (*60-сантиметровый куб / уровень*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Особый

Это заклинание не только защищает подверженные ему предметы от обнаружения с помощью любых поисковых заклинаний, но и делает эти предметы невидимыми для любого типа зрения. С помощью заклинания *изоляции* можно, например, скрыть секретную дверь, подвал с сокровищами, и т. д. Это заклинание не защищает предметы от обнаружения с помощью таких устройств, как *всевидящая мантия* или *зрячий камень*. Если заклинание сотворено над существом, этого не желающим, это существо кидает обычный спас-бросок. Живые существа (и даже нежить!), над которыми сотворено заклинание, впадают в коматозное состояние и находятся в нем, пока заклинание не спадет или не будет рассеяно.

Материальными компонентами заклинания являются ресница василиска, гуммиарабик и одна драхма (1/8 унции *или* 3,5 см³) известкового раствора.

ИСТОРЖЕНИЕ (*BANISHMENT*)

(*Отречения*)

Дальность воздействия: 20 ярдов (*18 м*)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Радиус 60 футов (*радиус 18 м*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Особый

Заклинание *исторжения* позволяет волшебнику изгнать какое-либо инопредельное существо из родного предела волшебника. Эффект от заклинания наступает мгновенно, и жертва не может вернуться назад без специального вызова или особых средств выхода из своего предела. Одним заклинанием можно исторгнуть существ с 2 Кубиками пунктов на уровень заклинателя.

Заклинатель должен назвать тип исторгаемого существа, а также его имя и титул, если таковые есть. Для того, чтобы заклинание было успешным, нужно преодолеть магическую устойчивость существа.

Материальными компонентами заклинания являются предметы, вредоносные для жертвы, ненавидимые ей или противоположные ее природе. За каждый такой предмет, используемый при сотворении заклинания, жертва теряет 5% своей магической устойчивости и получает отрицательный модификатор -2 к своему спас-броску от заклинания. Например, если при исторжении какого-либо существа используются железо, святая вода, солнечный камень и веточка розмарина, а существо ненавидит эти предметы, оно будет кидать спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -8 (по -2 на каждый из четырех предметов). Можно также добавить особенные предметы, например, волос из хвоста кирина или перья коатла, чтобы увеличить модификатор до -3 или -4 на один предмет. С другой стороны, волос титана или ветвь омелы, благословленная друидом, может уменьшить модификатор для этого существа до -1. Если

существо успешно выкидывает спас-бросок от заклинания, заклинателя поражает обратный выплеск энергии, причиняющий 2d6 пунктов вреда и оглушающий на один раунд.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ (*VANISH*)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник заставляет какой-либо предмет на время исчезнуть, как в результате заклинания *телепортации*, если этот предмет весит не более 50 фунтов (15 кг) на уровень заклинателя. Например, заклинатель 14-го уровня может отправить и вернуть в желаемое место предмет, весящий не более 700 фунтов (210 кг). Максимальный объем исчезающего материала составляет 3 кубических фута (0,085 м³) на уровень жизненного опыта. Таким образом, заклинание ограничено и по весу, и по объему. На предмет, выходящий за пределы одного из двух ограничений, заклинание не действует.

При желании исчезающий предмет можно поместить глубоко в Эфирном пределе. В этом случае место, из которого исчез предмет, излучает слабую магию, пока предмет не вернется. Успешное *рассеяние магии*, сотворенное над этим местом, вернет предмет назад из Эфирного предела. Учтите, что живых существ и магические явления нельзя заставить исчезнуть.

Существует вероятность 1% того, что исчезаемый предмет вместо этого будет *дезинтегрирован*. Также существует вероятность 1% того, что существо из Эфирного предела получит доступ в предел Первичной материи через связь, установленную с исчезнувшим предметом.

МАССОВАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*MASS INVISIBILITY*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 60×60 ярдов (54×54 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Это более сильная версия заклинания *невидимости* для применения на поле боя. Заклинание *массовой невидимости* может скрывать существ во области воздействия площадью 60×60 ярдов (54×54 м): до 400 существ размером с человека, 30-40 великанов или 6-8 больших драконов. Эффект невидимости передвигается вместе с отрядом и прекращается, когда отряд атакует. Существа, выходящие из отряда, становятся видимыми. Волшебник может прекратить заклинание командой.

Материальным компонентом заклинания является ресница, закатанная в кусочек гуммиарабика.

МЕЧ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S SWORD*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник вызывает мерцающее силовое поле, по форме напоминающее меч. Заклинатель может ментально управлять этим оружием (при этом не занимаясь никакой другой деятельностью), заставляя меч двигаться и бить так, как будто бы он был в руках воина. Базовая величина пробоя у меча Морденкайнена такая же, как у воина, уровень

которого в два раза меньше уровня волшебника. Например, если заклинание сотворено волшебником 14-го уровня, у меча будет такой же пробой, как у воина 7-го уровня.

У меча нет магических положительных модификаторов пробоя, но он может наносить удары по противнику почти любого типа, включая существ, которые обычно бьются только оружием +3 или являются астральными, эфирными или внефазными. Он пробивает любой Класс защиты, если выкинуто 19 или 20, и причиняет 5d4 пунктов вреда существам размером с человека или меньше и 5d6 пунктов вреда противникам большего размера. Заклинание действует до тех пор, пока либо его продолжительность не истечет, либо над ним не будет сотворено успешное заклинание *рассеяния магии*, либо сам заклинатель не решит убрать меч.

Материальным компонентом является миниатюрный платиновый меч с рукоятью и наконечником из меди и цинка, изготовление которого стоит не менее 500 золотых. По окончании заклинания этот меч исчезает.

МГНОВЕННЫЙ ВЫЗОВ ДРОМИЖА (*DRAWMIJ'S INSTANT SUMMONS*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Неограниченная

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: 1 объект

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник перемещает какой-либо желаемый предмет из практически любого места прямо к себе в руку. Этот предмет должен быть не длиннее меча в любом из измерений и весить не больше щита (около 8 фунтов *или 4 кг*). Заклинание не действует на живые предметы.

Чтобы подготовить это заклинание, волшебник должен держать в руке драгоценный камень стоимостью не менее 5000 золотых и произнести все заклинание, кроме последнего слова. В любой момент в будущем он может разбить камень и произнести последнее слово. При этом желаемый предмет мгновенно оказывается в правой или левой руке заклинателя, как он захочет.

При начальной подготовке заклинания волшебнику нужно дотронуться до предмета и назвать его особым именем; заклинание вызывает только этот конкретный предмет. Во время этого процесса на камне появляется магическая надпись, обозначающая имя предмета. Эта надпись невидима для всех, кроме самого волшебника, и не читается посторонними никакими средствами, кроме заклинания *чтения магии*.

Если предмет принадлежит другому существу, заклинание не срабатывает, а волшебник узнает, кто является хозяином и где приблизительно он, она или оно находится на момент попытки вызова. Можно вызывать предметы и из других пределов, но только если эти предметы не принадлежат другому существу (причем не обязательно находятся у него в руках). За каждый уровень жизненного опыта свыше 14-го волшебник может вызывать желаемый предмет из предела, удаленного от его текущего предела на одну ступень (одна ступень удаления на 14-ом уровне, две на 15-ом, и т. д.). Так, волшебник 16-го уровня может сотворить это заклинание, даже если желаемый предмет находится в одном из Внешних пределов второго слоя, а на 14-ом уровне волшебник может вызвать предмет, находящийся не дальше, чем в одном из Внутренних пределов, в Эфирном или Астральном пределе (см. комплект игровой литературы "Запределье"). Учтите, что особые меры охраны, преграды или явления, блокирующие заклинания *телепортации* или *предельного перехода*, могут также блокировать действие этого заклинания. Предметы, находящиеся в *закромах Леомунда*, этим заклинанием вытащить нельзя.

Примечание: если предмет помечен *знаком волшебника*, его можно вызвать из любого места в том же пределе, если не возникают какие-либо особые условия. При этом местоположение предмета более отчетливо, и его можно легче обнаружить другими видами поисковой магии.

ОБРАЩЕНИЕ ГРАВИТАЦИИ (*REVERSE GRAVITY*) (Превращения)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 30×30 футов (9×9 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Это заклинание меняет направление силы земного притяжения в области воздействия на противоположное, заставляя все незакрепленные предметы и всех существ “падать” вверх. *Обращение гравитации* длится до тех пор, пока либо заклинатель не прекратит его, либо продолжительность заклинания не истечет. Если при таком “падении” падающее тело встречается с каким-либо плотным предметом, происходит такое же соударение, как при обычном падении вниз. По истечении продолжительности заклинания все предметы и существа падают вниз. Так как заклинание воздействует на площадь, его воздействию могут подвергнуться предметы, находящиеся в десятках, сотнях и даже тысячах футов в воздухе над этой площадью.

Материальными компонентами заклинания являются магнитный железяк и железные опилки.

ОГРАНИЧЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ (*LIMITED WISH*) (*Колдовство / Заклятия, Оглашения / Возглашения*)

Дальность воздействия: Неограниченная

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Особый

Ограниченное желание - это очень сильное, но сложное заклинание. Оно буквально выполняет пожелание заклинателя, но только частично или в течение ограниченного времени. Например, можно каким-либо ограниченным образом изменить реальность в прошлом, настоящем или будущем (но, возможно, только для волшебника, если формулировка заклинания составлена не идеально точно). Применение *ограниченного желания* не может существенно изменить имеющуюся реальность, а также не приносит ни богатства, ни жизненного опыта по требованию заклинателя. Этим заклинанием можно, например, восстановить несколько жизненных пунктов волшебника (или все жизненные пункты на ограниченный промежуток времени). Им можно уменьшить вероятность удачного удара противника или наносимый им вред, увеличить продолжительность какого-либо магического эффекта, заставить существо быть более благосклонно настроенным по отношению к заклинателю, вызвать эффект любого заклинания 7-го уровня или меньше, и так далее (см. заклинание *желания* 9-го уровня). Слишком большие желания обычно кончаются неприятностями для заклинателя. Время сотворения зависит от времени, потраченного на подготовку формулировки. (Умные игроки решают, что они хотят сказать, до сотворения заклинания). Обычно время сотворения занимает один раунд (большая часть этого времени уходит на подготовку формулировки). Сотворение этого заклинания старит волшебника на один год на сто лет обычного жизненного срока.

ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (*SPELL TURNING*) (*Отречения*)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: До 3 раундов / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Это могучее заклинание Отречений заставляет заклинания, сотворенные против волшебника, возвращаться к тому, кто их сотворил. Сюда же относятся заклинания, сотворенные со свитков, и врожденные способности, но не относятся заклинания над областью, не центрированные непосредственно на волшебнике, заклинания, требующие прикосновения, и эффекты от предметов, таких, как волшебные палочки, посохи и т. д. Например, заклинание *света*, сотворенное для того, чтобы ослепить волшебника, может отразиться и ослепить того, кто его сотворил, но то же самое заклинание пройдет без помех, если оно сотворено для освещения области, в которой находится волшебник.

Отражение действует на 7-10 уровней заклинаний. Точное число секретно кидается Мастером; игрок никогда не знает точно, насколько эффективно заклинание.

Заклинание может отразиться только частично: чтобы определить, какая часть эффекта будет отражена, разделите оставшееся количество уровней заклинаний на уровень приходящего

заклинания. Оставшаяся часть эффекта воздействует на защищенного заклинателя. Например, шарогонь центрируется на волшебнике, у которого остался один уровень отражения заклинаний. Это означает, что $\frac{2}{3}$ шарогня поразят защищенного волшебника, $\frac{1}{3}$ - того, кто сотворил шарогонь, и оба будут центрами эффекта шарогня. Если выкинутый вред составляет, например, 40 пунктов, защищенный волшебник получает 27 пунктов вреда, а творец шарогня - 13. Оба заклинателя (как и любое другое существо в пределах области воздействия) могут кинуть спас-броски, чтобы уменьшить вред вдвое. Частично отраженное *удержание* или *парализация* будут действовать как заклинание *замедления* в случае, если отражено более 50% эффекта.

Если два волшебника, один из которых нападает на другого, находятся под воздействием заклинания отражения заклинаний, создается результирующее поле, приводящее к следующим эффектам:

Бросок 1d100	Эффект
01-70	Заклинание проходит без ощутимого эффекта
71-80	Заклинание сказывается в равной степени на обоих волшебниках, нанося полный вред
81-97	Оба отражающих эффекта перестают действовать на 1d4 оборотов
98-00	Возникает провал в пространстве, сквозь который оба волшебника попадают в предел Позитивной материи

Материальным компонентом заклинания является маленькое серебряное зеркало.

ОЧАРОВАНИЕ РАСТЕНИЙ (*CHARM PLANTS*)

(*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 10×30 футов (3×9 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Отр.

Это заклинание позволяет волшебнику общаться с растительными формами жизни и подчинять их себе. Очарованные растения выполняют его приказы, используя все свои возможности. Заклинание очаровывает растения на области площадью 10×30 футов (3×9 м). Хотя оно и не наделяет растения новыми способностями, оно позволяет волшебнику приказывать растениям делать все, что они могут, чтобы выполнять его приказы. Если растения, находящиеся в области воздействия, обладают особыми или необычными способностями, они используют их по приказу волшебника.

Например, это заклинание может дублировать эффект жреческого заклинания *опутывания* 1-го уровня, если пожелает заклинатель. Спас бросок от него кидают только разумные растения, и то с отрицательным модификатором -4.

Материальными компонентами заклинания являются щепотка перегноя, капля воды, а также ветка или лист.

ПАЛЕЦ СМЕРТИ (*FINGER OF DEATH*)

(*Некромантия*)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *пальца смерти* разрушает жизненную силу жертвы. Если оно удалось, жертву нельзя ни *оживить*, ни *воскресить*. Кроме того, если жертва - человек, то заклинание вызывает такие изменения в его организме, что через три дня заклинатель может с помощью особой церемонии, стоящей не менее 1000 золотых плюс 500 золотых за одно тело, поднять труп как очарованного зомби, подчиняющегося заклинателю. Эти изменения можно предотвратить до того, как будет поднято тело, заклинанием ограниченного желания или подобными средствами. Полноценное заклинание *желания* вернет жертву к жизни.

Заклинатель произносит магическую формулу заклинания *пальца смерти*, показывает указательным пальцем на жертву, и, если она не выкидывает спас-бросок от заклинания, она погибает. Успешно спасшееся существо получает 2d8+1 пунктов вреда. Если от этого вреда жертва умирает, внутренних изменений не происходит, и ее можно вернуть к жизни обычным способом.

ПОДОБИЕ (*SIMULACRUM*) (Иллюзии / Фантазмагории)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: Особое
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник способен создать дубликат любого существа. Этот дубликат выглядит точно так же, как оригинал, но имеет некоторые отличия: у подобия только от 51% до 60% (50%+1d10%) жизненных пунктов реального существа; также существует разница в личностях, существуют знания, которыми оригинал располагает, а подобие - нет; кроме того, заклинание *обнаружения магии* или *ясного зрения* определит, что это подобие. Все время подобие находится в абсолютном подчинении волшебнику, который его создал. Между волшебником и подобием не существует какой-либо телепатической связи, поэтому команды следует отдавать каким-либо другим способом. Заклинание создает только тело существа, и это всего лишь подобие зомби. Чтобы дублировать жизненную силу, нужно применить заклинание *реинкарнации*, а чтобы наделить подобие от 40% до 65% знаний и личности оригинала, необходимо заклинание *ограниченного желания*. Уровень подобия, если таковой есть, составляет от 20% до 50% уровня исходного существа.

Первоначальная форма подобия создается из льда и снега, и в нее нужно поместить какую-либо маленькую часть копируемого существа. Затем над этой грубой формой творится заклинание, для которого требуется рубин.

Подобие не способно становиться более могучим; оно не может увеличивать свой уровень или повышать свои способности. Если оно уничтожено, оно превращается снова в снег и тает без остатка. Вред, нанесенный подобию, можно восстановить в результате сложного процесса, занимающего как минимум один день, требующего 100 золотых за каждый восстанавливаемый жизненный пункт и полностью оборудованной лаборатории.

ПОДЧИНЕНИЕ НЕЖИТИ (*CONTROL UNDEAD*) (Некромантия)

Дальность воздействия: 60 футов (18 м)
Продолжительность: 3d4 раундов + 1 раунд / уровень
Область воздействия: 1d6 существ
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет волшебнику управлять 1d6 представителями нежити в течение небольшого промежутка времени. При сотворении заклинания волшебник выбирает одну точку в пределах дальности. Заклинание действует на ту нежить, которая находится ближе всего к этой точке, до тех пор, пока либо не будут околдованы существа, сумма Кубиков пунктов которых равна уровню заклинателя, либо не будет околдовано 1d6 существ. Нежить с 3 и менее Кубиками пунктов околдовывается автоматически. Те, у кого больше Кубиков пунктов, кидают спас-броски от заклинания, и, если спас-броски удаются, заклинание на них не действует. Независимо от успеха или провала спас-броска Кубики пунктов каждого околдовываемого существа учитываются в общей сумме.

Заклинатель может отдавать подчиненной нежити приказы, если она находится в пределах слышимости. Между заклинателем и нежитью нет телепатической связи, но и не требуется какого-либо определенного языка. Даже если общение невозможно, подчиненная нежить не будет атаковать заклинателя. По окончании продолжительности заклинания подчиненная нежить возвращается в свое обычное состояние. Существа, обладающие разумом, будут помнить о том, что волшебник подчинял их.

Материальными компонентами этого заклинания являются кусочки кости и сырого мяса.

ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ ЛУЧ (*PRISMATIC SPRAY*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Луч 70×15 футов (луч 21×4,5 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Особый

Когда сотворено это заклинание, из руки волшебника вырывается сноп мерцающих, разноцветных лучей света в форме узкой трехгранной пирамиды. Длина этой пирамиды составляет 70 футов (21 м), и к концу она расширяется до 15 футов (4,5 м). В этот поток входят лучи семи цветов видимого спектра; у каждого луча своя сила и назначение. Всякое существо менее чем с 8 Кубиками пунктов, попав в этот поток, ослепляется на 2d4 раундов, независимо от любых других эффектов.

Всякое существо в области воздействия попадает в один или больше лучей. Чтобы определить, какой луч поразил существо, киньте 1d8 и сверьтесь с нижеприведенной таблицей.

Порядок лучей:

- 1 - красный
- 2 - оранжевый
- 3 - желтый
- 4 - зеленый
- 5 - голубой
- 6 - синий
- 7 - фиолетовый
- 8 - попали два луча, киньте кубик снова два раза (игнорируя, если еще раз выпадет 8)

Эффекты попадания призматического луча:

Цвет луча	Порядо к луча	Эффект
Красный	1	Причиняет 20 пунктов вреда, спас-бросок от заклинания уменьшает этот вред вдвое
Оранжевый	2	Причиняет 40 пунктов вреда, спас-бросок от заклинания уменьшает этот вред вдвое
Желтый	3	Причиняет 80 пунктов вреда, спас-бросок от заклинания уменьшает этот вред вдвое
Зеленый	4	Спас-бросок от яда или смерть; в случае успешного спас-броска 20 пунктов ядовитого вреда
Голубой	5	Спас-бросок от окаменения или превращение в камень
Синий	6	Спас-бросок от волшебной палочки или сумасшествие
Фиолетовый	7	Спас-бросок от заклинания или отправка в другой предел

ПЫШНЫЙ ДВОРЕЦ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION*) (Превращения, Колдовство)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: 300 кв. футов / уровень (30 м² / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7 раундов

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник создает подпространственное обиталище, войти в которое можно только из одного места в том пределе, где было сотворено заклинание. Тот, кто смотрит на результат заклинания снаружи, видит на месте входа только разноцветное мерцание в воздухе в области 4 футов (1,2 м) шириной и 8 футов (2,5 м) высотой. Тот, кто сотворил заклинание, управляет входом во дворец, и, когда он туда входит, вход за ним закрывается и

становится невидимым. Со своей стороны он может по желанию снова открыть его. Когда кто-нибудь проходит сквозь вход, он видит пышный вестибюль с бесчисленными комнатами вокруг. Это помещение обставлено мебелью и содержит столько продуктов питания, сколько необходимо для банкета высшего уровня для стольких дюжин людей, сколько у заклинателя пунктов жизненного опыта. В помещении есть отряд из полупрозрачных слуг, одетых в ливреи, которые послушно ждут распоряжений всех входящих. Воздух в помещении чистый, свежий и теплый.

Так как во дворец можно попасть только через особый вход, внешние условия не действуют на дворец, а то, что происходит внутри, не влияет на то, что находится снаружи. Отдых и восстановление сил внутри дворца происходят обычным образом, но пища необычна. Пища кажется превосходной и вполне сытной лишь тогда, когда едок находится во дворце. Однако как только он оказывается снаружи, чувство насыщения немедленно пропадает, и если те, кто находился во дворце, долгое время не ели нормальной пищи, их поражает волчий аппетит. Недостаток пищи немедленно приводит к голоду или истощению, за что Мастер может наложить отрицательные модификаторы.

Материальными компонентами этого заклинания являются миниатюрная дверь, вырезанная из слоновой кости, маленький кусочек полированного мрамора и крошечная серебряная ложечка. При сотворении заклинания все эти предметы пропадают.

Интересным может оказаться применение этого заклинания в сочетании с обычным входом или иллюзорной магией. Очевидно, что внешний вид и внутреннее убранство дворца можно модифицировать в соответствии со вкусами заклинателя.

СИЛОВАЯ КЛЕТКА (*FORCECAGE*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов / 2 уровня (9 м / 2 уровня)

Продолжительность: 6 оборотов + 1 оборот / уровень

Область воздействия: 20-футовый куб (со стороны 6 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3-4

Спас-бросок: Нет

Это могучее заклинание позволяет волшебнику вызвать *силовой куб*, но он отличается от магического предмета с таким же названием одним важным свойством: у *силовой клетки* нет сплошных силовых стен, она состоит из перекрещивающихся силовых прутьев с интервалом в 1/2 дюйма (1,2 см). Так что на самом деле это клетка, а не замкнутое пространство со сплошными стенами. Существа, находящиеся внутри области воздействия заклинания, оказываются пойманными и не могут выбраться, если они не способны проникать сквозь отверстия. Разумеется, все заклинания и разящее дыхание могут проходить сквозь промежутки между прутьями силовой клетки.

Существо с магической устойчивостью может предпринять одну попытку пройти сквозь прутья. Если проверка устойчивости выкинута удачно, существо выбирается. Если она неудачна, существо остается в клетке. Учтите, что успешная проверка магической устойчивости не разрушает клетку, а также не позволяет другим существам (кроме *спутников*, см. заклинание 1-го уровня) выбраться вместе с вышедшим существом. *Силовая клетка* также не похожа на *силовой куб* тем, что от куба можно освободиться только с помощью заклинания *рассеяния магии* или по истечении времени его действия.

С помощью специальных приготовлений во время заучивания заклинание *силовой клетки* можно преобразовать в заклинание *силового куба*. Созданный куб имеет сторону 10 футов (3 м), и заклинание при этом создает полный аналог *силового куба*, за исключением различия между сотворением заклинания и магией устройства, включая способы борьбы с этой магией.

Хотя для непосредственного сотворения любой формы заклинания материальных компонентов не требуется, в процессе заучивания заклинания волшебнику необходимо искрошить алмаз стоимостью как минимум 1000 золотых, применяя алмазную пыль для того, чтобы обвести ею контуры клетки или куба, который оно собирается создать. Таким образом, алмазная пыль расходуется в процессе заучивания, так как по окончании заучивания волшебнику нужно рассыпать эту пыль в воздухе, и она исчезнет.

Слово Силы, оглушение (*POWER WORD, STUN*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может оглушить любое существо по своему выбору, то есть заставить его шататься и быть неспособным вразумительно соображать или действовать в течение времени, зависящего от его текущего количества жизненных пунктов. При сотворении заклинания волшебник должен видеть оглушаемое существо, и это существо должно находиться не далее чем в 5 ярдах (4,5 м) на уровень волшебника. Существа, у которых от 1 до 30 жизненных пунктов, оглушаются на 4d4 раундов, те, у кого от 31 до 60 пунктов - на 2d4 раундов, от 61 до 90 пунктов - на 1d4 раундов, а на существ, у которых больше 90 жизненных пунктов, заклинание не действует. Учтите, что считается не максимальное, а текущее количество жизненных пунктов существа.

СТАТУЯ (STATUE) (Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 час / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 7
Спас-бросок: Особый

После сотворения заклинания *статуи* волшебник или какое-либо другое существо явно превращается в плотный камень вместе со всей своей одеждой и снаряжением. Это превращение занимает один полный раунд после того, как заклинание сотворено.

В процессе превращения существует вероятность 18% того, что околдовываемое существо не перенесет потрясения и погибнет. Нужно кинуть процентник и прибавить к выкинутому числу показатель Телосложения существа. Если эта сумма составляет 18 или меньше, существо погибает. Если сумма равна 19 или больше, существо переживает превращение. Статуя при любом рассмотрении кажется обычным камнем, хотя излучает слабую магию. Обратите внимание, что существа с показателем Телосложения 18 или больше всегда переживают превращение.

Несмотря на каменное состояние, существо может нормально видеть, слышать различать запахи. Осязание ограничено теми воздействиями, которые как-то влияют на твердую поверхность тела - например, обтесывание равнозначно легкому ранению, а откалывание одной из рук статуи - это серьезное повреждение.

Тот, кто находится под воздействием заклинания *статуи*, в течение его продолжительности может мгновенно вернуться в свое обычное состояние, совершить какие-либо действия и затем снова стать статуей, если он того желает.

Материальными компонентами этого заклинания являются известь, песок и немного воды. Все это нужно смешать железным прутом вроде гвоздя.

ТЕНЕВОЙ ПОХОД (SHADOW WALK) (Иллюзии, Очарование)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 6 оборотов / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Для того, чтобы применить заклинание *теневого похода*, волшебник должен находиться в области глубоких теней. Заклинатель и любое существо, до которого он дотронется, после сотворения заклинания перемещаются на край предела Первичной материи, где он граничит с полупределом Теней. В этой области волшебник может передвигаться со скоростью 7 миль (11 км) за оборот, двигаясь нормально по границе полупредела Теней, но гораздо быстрее в пределах Первичной материи. Таким образом, волшебник может применить это заклинание для того, чтобы войти в полупредел Теней, пройти желаемое расстояние и затем снова вернуться в предел Первичной материи. Волшебник знает, где он выйдет в предел Первичной материи.

Заклинание *теневого похода* также можно применять для того, чтобы переходить в другие пределы, которые граничат с полупределом Теней, но для этого потребуется потенциально опасное путешествие через полупредел Теней, до выхода к границе с другим пределом.

Всякое существо, до которого дотронулся волшебник, творя заклинание *теневого похода*, также перемещается к границе полупредела Теней. Оно может по своему желанию следовать за волшебником, отправиться вглубь полупредела или выйти обратно в предел Первичной материи. (Если существо потерялось или было покинуто волшебником, существует вероятность 50% и того, и другого результата. Существа, не желающие отправляться с волшебником в полупредел Теней, кидают спас-бросок, чтобы избежать эффекта.

ФАЗОВАЯ ДВЕРЬ (*PHASE DOOR*)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 проход / 2 уровня

Область воздействия: Особая

Компоненты: В

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, волшебник настраивается на некоторый участок стены, которая околдовывается подобно заклинанию *прохода*. *Фазовая дверь* невидима для всех существ, кроме заклинателя, и только он может использовать созданную таким образом нишу и проход, исчезая, когда он входит в *фазовую дверь* и появляясь снова, когда выходит. Если заклинатель пожелает, он может провести через дверь еще одно существо размером с человека или меньше; это считается как два использования двери. Сквозь дверь не проникает свет, звук и эффекты заклинаний, но и заклинатель не может видеть сквозь нее до того, как пройдет внутрь. Таким образом, заклинание может обеспечить путь к выходу откуда-либо, хотя некоторые существа, такие, как фазовые пауки, могут легко пойти следом. *Зрячий камень* или подобная магия может обнаружить присутствие двери, но не даст возможности ей воспользоваться.

Фазовая дверь выдерживает одно использование на каждые два уровня жизненного опыта заклинателя. Ее можно рассеять, но только если заклинание *рассеяния* творит волшебник более высокого уровня, чем заклинатель, или несколько волшебников более низкого уровня вместе, если сумма их уровней превышает удвоенный уровень того, кто создал *фазовую дверь*. (Это единственный случай, когда силы по рассеянию могут быть объединены.)

Ходят слухи, что это заклинание некоторые могущественные волшебники приспособливают для создания регулярно обновляемых или постоянных проходов, которые могут быть привязаны к конкретным персонам (слугам) или предметам (например, кольцам).

ХВАТАЮЩАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S GRASPING HAND*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Хватающая рука Бигби - улучшенный вариант заклинания *сильной руки Бигби* 6-го уровня. Оно создает руку, размером от человеческой (5 футов или 1,5 м) до громадной (21 фут или 6,4 м), которая появляется и хватает существо, указанное заклинателем, независимо от того, что делает заклинатель и как противник пытается увернуться от нее. Хватающая рука может удерживать в неподвижности существо или предмет весом до 1000 фунтов (450 кг), уменьшать скорость передвижения до 10 футов (3 м) в раунд для существ весом от 1000 (450 кг) до 4000 фунтов (1800 кг), или уменьшать скорость передвижения на 50%, если существо весит до 16000 фунтов (7200 кг). Сама по себе рука не причиняет вреда. У нее Класс защиты 0 и столько жизненных пунктов, сколько их у заклинателя в полных силах; когда она уничтожена, она исчезает. Заклинатель может приказывать ей отпустить пойманного противника или командой же уничтожить ее.

Материальным компонентом заклинания является кожаная перчатка.

ШАРОГОНЬ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ (*DELAYED BLAST FIREBALL*)

(Оглашения)

Дальность воздействия: 100 ярдов + 10 ярдов / уровень (90 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Радиус 20 футов (радиус 6 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: $1\frac{1}{2}$

Это заклинание создает *шарогонь*, с положительным модификатором +1 к каждому кубику вреда. Этот шарогонь по желанию волшебника разрывается в любой момент в течение ближайших пяти раундов после его сотворения. Во всем остальном это то же самое, что и заклинание *шарогня* 3-го уровня.

Заклинания восьмого уровня

АНТИПАТИЯ-СИМПАТИЯ (ANTI-PATHY-SYMPATHY)

(Очарование / Чары)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 2 часа / уровень

Область воздействия: 10-футовый (3-метровый) куб или один предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 час

Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет волшебнику сделать так, чтобы от какого-либо предмета или места исходили определенные колебания, которые могут либо отталкивать, либо привлекать определенный вид разумных существ или существ с определенной ориентацией. Так как компоненты для разных вариантов отличаются, волшебник должен до начала сотворения заклинания решить, какого эффекта в отношении каких существ он хочет. Заклинание нельзя сотворить над живым существом.

Антипатия: Это заклинание заставляет существ определенного вида или определенной ориентации чувствовать непреодолимое желание покинуть околдованное место или не прикасаться к околдованному предмету. Если спас-бросок от заклинания удачен, существо может оставаться в этом месте или прикасаться к предмету, но при этом оно будет чувствовать себя очень некомфортно, и у него возникнет непрерывная чесотка, что приведет к потере 1 пункта ловкости за раунд (в течение продолжительности заклинания), до максимальной потери 4 пунктов или до достижения минимального показателя Ловкости 3 пункта. Неудачный спас-бросок вынуждает существо избегать данного места или предмета, постоянно его опасаясь и не желая приближаться к нему, пока заклинание не будет снято или не кончится.

Материальным компонентом этой версии заклинания является квасцовый камень, смоченный в уксусе.

Симпатия: Сотворив эту версию заклинания, волшебник может заставить существ определенного типа или ориентации чувствовать подъем настроения или удовольствие от пребывания в околдованном месте или от прикосновения или обладания околдованным предметом. Желание находиться в этом месте или обладать этим предметом непреодолимо. Если не выкинут успешный спас-бросок от заклинания, существо будет оставаться на этом месте или не выпускать предмет из рук. Если спас-бросок удался, существо не будет очаровано, но через 1d6 оборотов нужно кинуть новый спас-бросок. Если этот спас-бросок провален, существо будет снова возвращаться к месту или предмету.

Материальными компонентами этого заклинания являются расколотый жемчуг на сумму 1000 золотых и капля меда.

Учтите, что конкретный тип существ, которых нужно отталкивать или привлекать, надо особо назвать - например, красные драконы, полевые великаны, крысаки, ламмасу, вампиры и т. д. Подобным образом нужно указать конкретную ориентацию - например, хаотично-злой, законно-нейтральный и т. д.

Творя это заклинание над местностью, можно околдовать 10-футовый (3-метровый) куб на уровень заклинателя. Если околдовывается какой-либо предмет, воздействовать можно только на

него; подвергающиеся заклинанию живые существа кидают спас-броски с отрицательным модификатором -2.

ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VI (*MONSTER SUMMONING VI*)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая
Продолжительность: 7 раундов + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Радиус 80 ярдов (70 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 8
Спас-бросок: Нет

Это заклинание похоже на заклинание *вызывания монстров* / 3-го уровня, за исключением того, что это заклинание вызывает 1d3 монстров по 6 Кубиков пунктов. Монстры появляются в любом месте в пределах области воздействия по желанию заклинателя и атакуют его противников до тех пор, пока либо он не скамандует прекратить атаку, либо не истечет продолжительность заклинания, либо все монстры не будут убиты. Эти существа не теряют боевого духа, но исчезают, если убиты. Если противники для сражения отсутствуют, вызванные монстры могут выполнять другую службу для вызвавшего их волшебника, если волшебник может общаться с ними.

Материальными компонентами этого заклинания являются небольшая сумочка и маленькая (не обязательно зажженная) свеча.

ДОЛГОВРЕМЕННОСТЬ (*PERMANENCY*)

(Превращения)

Дальность воздействия: Долговременная
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 2 раунда
Спас-бросок: Нет

Это заклинание воздействует на продолжительность некоторых других заклинаний, делая ее долговременной. Известно, что *долговременность* эффективно действует на следующие заклинания:

защита от зла
защита от обычных снарядов
защита от трюков
инфравидение
невидимый слуга
обнаружение зла

обнаружение магии
обнаружение невидимости
понимание языков
чтение магии
языки

Волшебник творит желаемое заклинание и затем закрепляет его заклинанием *долговременности*. Каждое заклинание *долговременности* уменьшает показатель Телосложения волшебника на 1 пункт. Волшебник не может творить эти заклинания над другими существами. Эту форму *долговременности* может рассеять только волшебник большего уровня, чем тот, кто сотворил это заклинание.

Кроме сотворения долговременности над собой, это заклинание можно использовать для того, чтобы сделать долговременными следующие заклинания, воздействующие на предметы, существ и области:

волшебные уста
невидимость
огненная стена
паутина
порыв ветра

призматическая сфера
силовая стена
страх
увеличение
ядовитое облако

Кроме того, только над неживым предметом или областью можно сотворить и сделать долговременными следующие заклинания:

*искажение расстояния
огненная стена
плотный туман
танцующие огни*

*телепортация
тревога
фальшивый звук*

Применение *долговременности* по отношению к этим заклинаниям позволяет сотворить ее одновременно с одним из заклинаний, но только тогда, когда объектом воздействия не является никакое живое существо. При этом весь комплекс заклинаний можно рассеять обычным образом.

Заклинание *долговременности* также может применяться при создании магических предметов (см. заклинание *очарования предмета* 6-го уровня). По усмотрению Мастера после долгого периода времени - как минимум 1000 лет - *долговременность* может стать нестабильной или закончиться. Нестабильные эффекты могут проявляться нерегулярно или вовсе не проявляться.

Мастер может позволить делать долговременными и другие заклинания. Для разработки способа применения *долговременности* к другим заклинаниям требуется столько же времени и средств, сколько для независимой разработки данного заклинания. Если Мастер решит, что сочетание *долговременности* с каким-либо заклинанием невозможно, эта разработка автоматически не удастся. Учтите, что сам волшебник не узнает об этом до тех пор, пока не закончит разработку.

ДУШЕЛОВКА (TRAP THE SOUL) **(Колдовство / Заклятия)**

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: Пока не разрушена
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: Особое + 1
Спас-бросок: Особый

Это заклинание заключает жизненную силу существа и его материальное тело в особый драгоценный камень, очарованный заклинателем. Произнося заключительное слово заклинания, волшебник должен видеть околдовываемое существо.

Заклинание может сработать одним из двух способов. Во-первых, его заключительное слово можно произнести, когда жертва находится в пределах дальности воздействия. Это позволяет жертве кинуть проверку магической устойчивости (если таковая есть) и спас-бросок, чтобы избежать эффекта. Если при этом произнести истинное имя существа, магическая устойчивость не срабатывает, и к спас-броску от заклинания прилагается отрицательный модификатор -2. Если спас-бросок удается, приготовленный камень разбивается.

Второй метод гораздо более коварен и заключается в том, что обманутая жертва сама должна взять околдованный предмет, отмеченный заключительным словом заклинания. При этом жизненная сила жертвы автоматически оказывается в ловушке. Чтобы использовать этот метод, когда подготавливается камень, на околдованном предмете нужно написать и истинное имя существа, и слово, приводящее заклинание в действие. На этот предмет также можно наложить заклинание *симпатии*. Как только жертва возьмет околдованный предмет или сознательно прикоснется к нему, ее жизненная сила автоматически перенесется в камень, без проверки магической устойчивости или спас-броска.

Камень-душеловка будет хранить свое содержимое неограниченно долго, или до тех пор, пока он не будет разбит и жизненная сила не освободится, в случае чего восстановится и материальное тело. Если пойманное существо происходит из другого предела (это может быть и персонаж, находившийся в пределе Первичной Материи и пойманный обитателем другого предела), от него немедленно после освобождения можно потребовать выполнения какой-нибудь службы. В противном случае, как только камень разбит, освободившееся существо может отправляться, куда хочет.

Перед сотворением этого заклинания волшебник должен приготовить саму душеловку - камень стоимостью как минимум 1000 золотых за каждый Кубик пунктов или уровень жизненного опыта улавливаемого существа (например, для того, чтобы поймать существо 10-го уровня, нужен камень стоимостью 10000 золотых). Если камень недостаточно ценный, он разбивается при попытке поймать. (Учтите, что, так как персонажи не имеют представления об уровне как о таковом, требуется исследовать стоимость камня, необходимого для поимки каждого конкретного существа. Помните, что эта стоимость может меняться со временем в связи с совершенствованием персонажа.) Для создания камня-душеловки над ним требуется сотворить заклинание *очарования*

предмета и поместить внутрь заклинание *лабиринта*, таким образом создавая место для содержания жизненной силы.

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО (*INCENDIARY CLOUD*) (Превращения, Оглашения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)
Продолжительность: 4 раунда + 1d6 раундов
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2
Спас-бросок: 1/2

Эффект от заклинания *зажигательного облака* напоминает эффект заклинания *пиротехники*, хотя минимальные размеры облака составляют 10 футов (3 м) в высоту, 20 футов (6 м) в длину и 20 футов (6 м) в ширину. Это облако плотного тумана клубится, и в третьем раунде своего существования начинает возгораться, причиняя 1-2 пунктов вреда на уровень заклинателя. В четвертом раунде оно причиняет 1d4 пунктов вреда на уровень заклинателя, а в пятом раунде эта величина снова уменьшается до 1-2 пунктов на уровень, и пламя затухает. Все последующее время продолжительности заклинания облако представляет собой просто безвредный дым, закрывающий видимость внутри себя. Существам внутри облака нужно в третьем раунде кидать спас-бросок от заклинания, чтобы уменьшить получаемый вред вдвое, и, если этот спас-бросок удачен, больше кидать не нужно, но если он провален, в четвертом и пятом раундах снова нужно кидать спас-броски.

Чтобы сотворить это заклинание, волшебнику нужен источник огня (как и в случае заклинания *пиротехники*), грунт из-под кучи навоза и щепотка пыли.

ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ СЕРТЕНА (*SERTEN'S SPELL IMMUNITY*) (Отречения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 оборот / уровень
Область воздействия: 1 существо / 4 уровня
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд / существо
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник способен наделить тех существ, до которых он дотронулся, эффективной защитой от определенных заклинаний и магических видов атак. Можно околдовать одно существо на каждые четыре уровня жизненного опыта волшебника, но, если защищаемых существ больше одного, продолжительность заклинания делится между ними поровну. Например, волшебник 16-го уровня может сотворить заклинание над одним существом, и оно будет держаться в течение 16 оборотов, или сотворить его над двумя существами на восемь оборотов, или над четырьмя на четыре оборота. Эта защита придает положительные модификаторы к спас-броскам, зависящие от типа и уровня заклинаний, как показано в таблице:

Уровень заклинания	Мажеские заклинания	Жреческие заклинания
1-3	+9*	+7
4-6	+7	+5
7-8	+5	+3

* Включая обманывающие эффекты.

Материальным компонентом этого заклинания является алмаз стоимостью как минимум 500 золотых, который надо раскрошить и рассыпать над защищаемыми существами. У каждого из этих существ также должен быть при себе целый алмаз размером как минимум 1 карат.

КЛОНИРОВАНИЕ (*CLONE*) (Некромантия)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает копию существа - человека, получеловека или гуманоида. Полученный клон практически является копией личности, вплоть до уровня жизненного опыта, памяти и т. д. Однако копия и на самом деле является самостоятельной личностью, так что и копия, и оригинал существуют одновременно, и каждый из них знает о существовании другого. Оба будут хотеть уничтожить друг друга, так как существование такого alter ego невыносимо для обоих. Если один не сможет уничтожить другого, он сойдет с ума и покончит с собой (вероятность того, что это будет клон, составляет 90%), либо оба сойдут с ума и покончат с собой (вероятность 2%). Это почти всегда происходит не позже, чем через неделю существования клона.

Обратите внимание, что клон дублирует состояние исходной личности на тот момент, когда от нее был взят кусочек плоти в качестве материального компонента. Все знания и опыт, полученные оригиналом после этого, для клона недоступны. Клон - это копия физического тела, поэтому предметы, принадлежащие оригиналу, не дублируются. Для того, чтобы клон вырос, нужно 2d4 месяца, и только после этого он начинает существовать. Кроме того, показатель Телосложения клона на 1 меньше, чем оригинала; если показатель Телосложения клона получается равным 0, клонирование не удается.

Материальным компонентом заклинания является маленький кусочек плоти клонируемого существа.

Мастер может добавить и другие условия для успешного клонирования, потребовав, например, чтобы в кусочке плоти оставались какие-то признаки жизни, чтобы предпринимались и поддерживались меры по хранению и предотвращению порчи плоти, и т. д.

Кулак Бигби (*BIGBY'S CLENCHED FIST*) (Оглашения)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Заклинание кулака Бигби вызывает огромную руку, не связанную с телом, которая сжата в кулак. Это творение магии находится под мысленным контролем заклинателя, который может заставить ее ударять по одному противнику каждый раунд. После того, как заклинание сотворено, никакого сосредоточения не требуется. Кулак никогда не промахивается, но он может ударять только так, как желает заклинатель. Таким образом, его можно обмануть невидимостью или другими способами маскировки. Эффективность ударов меняется каждый раунд.

Бросок 1d20

Результат

1-12	Скользкий удар - 1d6 пунктов вреда
13-16	Прямой удар - 2d6 пунктов вреда
17-19	Сильный удар - 3d6 пунктов вреда, противник оглушен на следующий раунд*
20	Сокрушительный удар - 4d6 пунктов вреда, противник оглушен на три следующих раунда*

* Если противник оглушен, к последующим броскам атаки волшебника прибавляется +4, так как противник не способен уворачиваться или эффективно защищаться от атаки.

Класс защиты кулака Бигби равен 0, и его можно уничтожить, нанеся ему вреда на столько же пунктов, сколько у заклинателя в полных силах.

Материальными компонентами этого заклинания являются кожаная перчатка и небольшое приспособление вроде медного кастета, состоящее из четырех колец, соединенных таким образом, чтобы образовать немного искривленную линию, и закрепленных на узкой пластине. Это приспособление должно быть сделано из сплава меди и цинка.

ЛАБИРИНТ (*MAZE*) (Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 3
Спас-бросок: Нет

После сотворения заклинания *лабиринта* возникает особая подпространственная область. Жертва отправляется в эту область и попадает в движущийся лабиринт из плоских силовых полей, где находится в течение времени, зависящего от ее Интеллекта. На минотавров это заклинание не действует.

Интеллект существа, попавшего в лабиринт	Время пребывания в лабиринте
меньше 3	2d4 оборотов
3-5	1d4 оборотов
6-8	5d4 раундов
9-11	4d4 раундов
12-14	3d4 раундов
15-17	2d4 раундов
18 и выше	1d4 раундов

Обратите внимание, что заклинания *телепортации* или *волшебной двери* не помогут выбраться из *лабиринта*, но может помочь заклинание *предельного перехода*.

МАССОВОЕ ОЧАРОВАНИЕ (*MASS CHARM*) (*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 30-футовый куб (куб со стороной 9 м)
Компоненты: В
Время сотворения: 8
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *массового очарования* действует как на человекоподобных существ, так и на монстров, подобно заклинаниям *очарования* и *очарования монстра*. Заклинание *массового очарования* действует на существ, сумма уровней или Кубиков пунктов которых не превосходит удвоенного уровня жизненного опыта заклинателя. Все существа, подвергающиеся очарованию, должны находиться в пределах дальности заклинания и в границах 30-футового (9-метрового) куба. Обратите внимание, что количество жертв не влияет на их спас-броски (см. заклинания *очарования* и *очарования монстра*), но из-за силы и эффективности заклинания все существа кидают спас-броски с отрицательным модификатором -2. Учитываются также модификаторы за Мудрость.

НЕПРЕОДОЛИМЫЙ ТАНЕЦ ОТТО (*OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE*) (*Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1d4+1 раундов
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Нет

Это заклинание заставляет жертву начать танцевать, поворачиваясь и притопывая. Этот танец не дает жертве заниматься ничем, кроме этих ужимок и прыжков, он ухудшает Класс защиты жертвы на 4, не дает выкидывать успешные спас-броски от чего бы то ни было (за исключением выкидывания 20) и не позволяет даже подумать о щите. Учтите, что для успешного результата заклинания до жертвы нужно дотронуться так же, как если бы заклинатель ударял противника в ближнем бою для нанесения вреда.

ОКОВЫ (*BINDING*) (*Очарование, Оглашения*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: Особое
Спас-бросок: Особый

Это заклинание вызывает магическое воздействие, удерживающее какое-либо существо, обычно из другого предела мироздания. Во время сотворения заклинания существ из других пределов нужно окружить волшебным кругом, прочих существ надо удерживать физически. Продолжительность заклинания зависит от типа *оков* и от уровня заклинателя, от этого же зависит время, за которое заклинание произносится. Компоненты заклинания варьируются в зависимости от его формы, но в них входит продолжительное монотонное бормотание слов со свитка или из книги, жесты, соответствующие форме *оков*, а также предметы вроде миниатюрных цепей из особого металла (например, серебра для ликантропов), наркотических трав редчайших сортов, корунда или бриллианта крупного размера (стоимостью 1000 золотых на Кубик пунктов жертвы) и нарисованного на восковой бумаге или вырезанного из чего-нибудь изображения удерживаемого существа.

Если не произнесено истинное имя жертвы, проверяется магическая устойчивость. Если уровень жизненного опыта заклинателя хотя бы в два раза больше количества Кубиков пунктов жертвы, спас-бросок не кидается. В том случае, если заклинателю помогают волшебники не ниже 9-го уровня, его уровень может быть увеличен на одну треть от суммарного уровня его помощников; если ему помогают волшебники 4-го - 8-го уровней, его уровень увеличивается на 1 за каждого помощника. При сотворении этого заклинания могут помогать не более шести волшебников. Если уровень жизненного опыта заклинателя меньше удвоенного количества Кубиков пунктов жертвы, она кидает спас-бросок, модифицированный в соответствии с типом *оков*. Различные типы *оков* следующие:

Оцепление: Жертва заключается в пределах волшебного оцепления, которое излучает эффект заклинания *антипатии*, воздействующий на всех существ, приближающихся к жертве, кроме заклинателя. Продолжительность этого эффекта составляет один год на уровень заклинателя. Жертва *оцепления* (так же, как в случае *усыпления* и *скованного сна*) остается в пределах *оцепления*.

Усыпление: Жертва входит в состояние коматозного сна на один год на уровень заклинателя.

Скованный сон: Сочетание *оцепления* и *усыпления*; продолжается в течение одного месяца на уровень заклинателя.

Заклечение: Жертва перемещается в некоторое ограниченное пространство, из которого она не может выбраться никаким способом, пока не будет освобождена. Заклинание действует до тех пор, пока магия не будет каким-нибудь образом устранена.

Превращение: Тело жертвы, за исключением головы или лица, превращается в какую-либо бестелесную форму. Эти *оковы* держатся до тех пор, пока какое-либо целенаправленное действие не освободит жертву.

Уменьшение: Жертва уменьшается до высоты 1 дюйм (2,5 см) или даже меньше и заключается в какой-нибудь камень или подобный предмет. Жертва *уменьшения*, *превращения* или *заклечения* излучает очень слабую магическую ауру.

Жертва *оцепления* кидает спас-бросок без модификаторов. Спас-бросок от *усыпления* кидается с положительным модификатором +1, от *скованного сна* - с модификатором +2, от *заклечения* - +3, от *превращения* - +4, а от *уменьшения* - +5. Если жертва магическим образом ослаблена, Мастер может отнять из спас-броска -1, -2 или даже -4. Успешный спас-бросок позволяет жертве разорвать *оковы* и действовать по своему усмотрению.

В случае первых трех форм заклинания *оковы* можно обновлять, так как у жертвы нет возможности их разрушить. (Если в случае *оцепления* или *усыпления* происходит что-либо, что ослабляет *оковы* - например, попытки воздействовать на жертву физически или магией - при обновлении заклинания кидается обычный спас-бросок.) В остальных случаях после каждого года, проведенного в *оковах*, жертва кидает обычный спас-бросок от заклинания. Как только спас-бросок удаётся, заклинание прекращается, и существо освобождается.

ПОГРУЖЕНИЕ (Sink) (Очарование, Превращения)

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо или предмет макс. объема 1 куб. фут / уровень (0,03 м³)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания волшебник может погрузить существо или предмет в поверхность, на которой тот находится. Творя заклинание, волшебник должен декламировать его весь оставшийся раунд без перерывов. В это время существо или предмет оказывается пригвозжденным к одному месту, если не выкинет спас-бросок от заклинания (для существа) или от дезинтеграции (для предмета с магическими свойствами). (К предметам с магическими свойствами относятся те магические предметы, которые перечислены в “Руководстве Мастера”, околдованные или имеющие другое магическое происхождение предметы, а также предметы с помещенными на них защитными или другими заклинаниями.) Для предметов немагической природы спас-бросок не кидается. Если жертва проваливает спас-бросок, она становится плотнее и тяжелее поверхности, на которой стоит.

Теперь заклинатель может по своему усмотрению прекратить заклинание и оставить жертву в таком состоянии, в случае чего через четыре оборота заклинание прекратится, и жертва вернется в нормальное состояние. Если в следующем раунде волшебник продолжает заклинание, жертва начинает медленно опускаться под землю. Прежде чем в новом раунде будут предприняты какие-либо действия, жертва погружается на четверть своей высоты; после того, как будут совершены первые атаки или другие действия, еще на четверть; после вторых атак еще на четверть, и к концу раунда жертва полностью погружается в землю.

Это погребение вводит существо в состояние подавленной жизнедеятельности. При этом жертва не стареет. Физиологические и прочие функции организма практически прекращаются, но в остальных отношениях жертва не получает вреда. Она находится в неповрежденном виде под поверхностью, в которую была погружена, причем ее самая верхняя точка находится на глубине, равной высоте жертвы - голова существа ростом 6 футов (1,8 м) будет находиться на глубине 6 футов (1,8 м), а у существа ростом 60 футов (18 м) - на глубине 60 футов (18 м). Если землю вокруг жертвы каким-нибудь образом убрать, заклинание спадает, и существо возвращается в свое нормальное состояние, но при этом само собой не поднимается на поверхность земли. Заклинания вроде *прокопа*, *превращения камня в грязь* или *освобождения* (обратная версия заклинания *заклучения* 9-го уровня) не повредят погруженному существу или предмету и часто могут помочь в его освобождении. Если над тем местом, где случилось *погружение*, сотворить заклинание *обнаружения магии*, выявляется слабая магическая аура неопределенной природы, даже если жертва находится глубже дальности обнаружения. Если же жертва находится в пределах дальности, можно определить школы заклинания (*Превращения* и *Очарование*).

ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СТЕНА (*PRISMATIC WALL*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Ширина 4 фута / уровень (1,2 м / уровень), высота 2 фута / уровень (60 см / уровень)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет волшебнику вызвать вертикальную матовую стену - мерцающую разноцветными огнями плоскость, защищающую его от всех видов атак. Стена сверкает всеми цветами видимого спектра, семь из которых имеют определенное назначение и различную силу. Стена неподвижна, и сам заклинатель может без вреда проходить сквозь нее. Однако любое существо, у которого меньше 8 Кубиков пунктов, находящееся в пределах 20 футов (6 м) от стены и не защищающее лицо, ослепляется от яркого света на 2d4 раундов.

Каждый из семи цветов стены имеет особый эффект. Каждый цвет также можно устранить определенным магическим воздействием, но устранять цвета следует в точном порядке их расположения в спектре. В нижеприведенной таблице указаны семь цветов стены, порядок их следования, их эффекты для существ, пытающихся атаковать заклинателя сквозь стену, и заклинания, необходимые для устранения каждого цвета.

Максимальные размеры призматической стены - 4 фута (1,2 м) на уровень заклинателя в ширину и 2 фута (60 см) на уровень в высоту. При попытке сотворить призматическую стену на месте, где находится какое-либо существо, стена рушится, и заклинание пропадает впустую.

Эффекты призматической стены

Цвет	Порядок	Эффект	Заклинание для устранения
Красный	1	Останавливает обычные (не магические) снаряды; причиняет 20 пунктов вреда, при успешном спас-броске вдвое меньше	<i>конус холода</i>
Оранжевый	2	Останавливает магические стрелы и снаряды; причиняет 40 пунктов вреда, при успешном спас-броске вдвое меньше	<i>порыв ветра</i>
Желтый	3	Останавливает яды, газы и превращение в камень; причиняет 80 пунктов вреда, при успешном спас-броске вдвое меньше	<i>дезинтеграция</i>
Зеленый	4	Останавливает разящее дыхание; причиняет смерть, если не выкинут спас-бросок от яда, при успешном спас-броске причиняет 20 пунктов вреда	<i>проход</i>
Голубой	5	Останавливает попытки гадания / обнаружения и ментальные атаки; превращает атакующего в камень, если не выкинут спас-бросок от окаменения	<i>волшебная стрела</i>
Синий	6	Останавливает заклинания; причиняет сумасшествие, если не выкинут спас-бросок от волшебной палочки	<i>долговременный свет</i>
Фиолетовый	7	Защитное силовое поле - перемещает в другой предел, если не выкинут спас-бросок от заклинания	<i>рассеяние магии</i>

СИМВОЛ (SYMBOL)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Особый

Заклинание *символа* создает магические руны, воздействующие на существ, которые проходят мимо, прикасаются к рунам, читают их или движутся сквозь проход, над которым руны написаны. При сотворении заклинания волшебник размещает символ над любой поверхностью, над которой захочет. По своему желанию волшебник может сотворить символ одного из следующих типов:

Безнадежность. Все существа, которые не выкинули спас-бросок от заклинания, подвергаются воздействию и в унынии отступают. Околдованные существа подчиняются приказам любого противника - сдаться, убратся и пр. Эффект безнадежности продолжается в течение 3d4 оборотов; в течение этого времени существует вероятность 25% того, что околдованные существа не будут предпринимать никаких действий в каждом раунде, и вероятность 25% того, что они повернут назад или отступят с поля боя.

Безумие. Одно или более существ, сумма чьих жизненных пунктов не превосходит 120, сходят с ума и остаются в таком состоянии, поступая, как под воздействием заклинания *замешательства*, пока над ними не будет сотворено заклинание *исцеления*, *восстановления* или *желания*, чтобы избавить от безумия.

Боль. Все существа поражаются сокрушительной болью во всем теле, что приводит к отрицательным модификаторам -2 к показателю Ловкости и -4 к броскам атаки в течение 2d10 оборотов. Все существа, у которых меньше 8+1 Кубиков пунктов, впадают в коматозный сон, и их нельзя разбудить в течение 1d12+4 оборотов.

Оглушение. Одно или более существ, сумма Кубиков пунктов которых не превосходит 160, оглушаются и стоят, покачиваясь, в течение 3d4 раундов, роняя все, что они держали в руках.

Раздор. Все существа, видящие символ, начинают громко спорить и пререкаться. Существует вероятность 50% того, что существа с различной ориентацией нападут друг на друга. Перебранка длится 5d4 раундов, драка - 2d4 раундов.

Смерть. Одно или более существ, сумма чьих жизненных пунктов меньше 80, уничтожаются.

Страх. Этот символ излучает исключительно сильное заклинание *страха*, от которого все существа кидают спас-броски с отрицательным модификатором -4 и при провале впадают в панику и убегают прочь, как под воздействием заклинания *страха*.

Тип *символа* нельзя определить, не прочитав его и не вызвав тем самым эффект.

Материальными компонентами этого заклинания являются измельченный черный опал и алмазная пыль; оба компонента должны стоить не менее 5000 золотых.

Слово Силы, Ослепление (*POWER WORD, BLIND*) (*Колдовство / Заклятия*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Радиус 15 футов (радиус 4,5 м)

Компоненты: В

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, одно или более существ в пределах области воздействия становятся незрячими. Заклинатель должен выбрать одно существо в качестве центра воздействия, и эффект распространяется от этого центра вокруг, действуя в первую очередь на существ с меньшим количеством жизненных пунктов. Заклинание также можно сосредоточить так, чтобы воздействовать только на одно существо. Заклинание действует на существ с суммарным количеством жизненных пунктов не более 100; те существа, у которых на момент сотворения заклинания 100 или более пунктов, под его воздействие не попадают и в числе жертв не учитываются. Продолжительность заклинания зависит от того, на сколько жизненных пунктов оно подействовало. Если оно подействовало на существо или существ, у которых в сумме не более 25 пунктов, эта слепота становится долговременной, пока не будет вылечена. Если заклинание подействовало на 26-50 жизненных пунктов, слепота продолжается в течение 1d4+1 оборотов. Если оно подействовало на 51-100 пунктов, эффект продолжается 1d4+1 раундов. Отдельное существо нельзя околдовать этим заклинанием частично. Если силы заклинания хватило на все жизненные пункты существа, оно ослеплено, иначе оно остается зрячим. Слепоту можно устранить заклинаниями *лечения слепоты* или *рассеяния магии*.

СТЕКЛОСТАЛЬ (*GLASSTEEL*) (*Превращения*)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Заклинание *стеклостали* превращает обычный, немагический хрусталь или стекло в прозрачное вещество, обладающее прочностью и твердостью настоящей стали. Таким образом можно околдовать только один предмет сравнительно небольшого размера (максимальный вес предмета равен 10 фунтам или 4,5 кг на уровень заклинателя). Класс защиты полученного вещества равен 1.

Материальными компонентами заклинания являются маленький кусочек стекла и маленький кусочек стали.

Телекинетическая сфера Отилюка (Otiluke's Telekinetic Sphere)
(Оглашения, Превращения)

Дальность воздействия: 20 ярдов (18 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Сфера диаметром от 1 фута / уровень (30 см / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание дает эффект, похожий на *упругую сферу Отилука* 4-го уровня, с той разницей, что существа или предметы, попадающие внутрь сферы, становятся почти невесомыми - все, что содержится в сфере, весит только $\frac{1}{16}$ своего обычного веса. Заклинатель может телекинетически поднимать в сфере любой груз весом до 5000 фунтов (2250 кг). После того, как в сферу удалось поймать одну или несколько жертв, заклинатель может управлять ей на расстоянии до 10 ярдов / уровень (9 м / уровень). Обратите внимание, что, даже если в сферу заключается груз весом больше 5000 фунтов (2250 кг), его фактический вес составляет всего $\frac{1}{16}$ от настоящего, так что сферу можно катить без особых усилий. Из-за уменьшенного веса быстрое движение или падение вместе со сферой относительно безвредно для находящихся в ней объектов, но они могут серьезно пострадать, если сфера исчезнет, находясь высоко над твердой поверхностью. Заклинатель может устранить эффект одним словом.

В качестве материальных компонентов заклинателю нужны полусферический кусочек бриллианта и подходящий по размерам кусочек гуммиарабика, а также пара магнитных стержней.

ТРЕБОВАНИЕ (*DEMAND*) (*Оглашения, Очарование / Чары*)

Дальность воздействия: Неограниченная
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Особый

Это заклинание весьма похоже на мажеское заклинание *послания* 5-го уровня, и оно позволяет вступить в непродолжительный контакт с существом, находящимся на большом расстоянии. Однако при этом посылаемое существу сообщение может содержать *совет* (см. заклинание *совета* 3-го уровня), которое жертва будет стремиться выполнить изо всех сил, если она провалит спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -2. Разумеется, если *требование* невозможно выполнить, или если оно лишено смысла в тех обстоятельствах, в которых находится получатель на момент сотворения заклинания, то никакого спас-броска не требуется и *совет* не срабатывает.

Заклинатель должен быть хорошо знаком с получателем, знать его имя и хорошо представлять себе его внешность. Если существо находится не в том же пределе мироздания, что и заклинатель, существует базовая вероятность 5% того, что *требование* не дойдет. По усмотрению Мастера условия в других пределах могут значительно увеличить эту вероятность. Если *требование* получено, его поймут даже существа с животным Интеллектом (1). Существа, имеющие статус полубога и выше, могут откликнуться на *требование*, а могут и не откликнуться, как сами пожелают.

Формулировка *требования*, включая *совет*, должна состоять не более чем из 25 слов. Адресат может немедленно дать короткий ответ.

Материальными компонентами заклинания являются два цилиндра, открытых с одного конца и соединенных тонким отрезком медной проволоки, а также какая-нибудь маленькая часть плоти получателя - волос, кусочек ногтя, и т. д.

УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH ANY OBJECT*) (*Превращения*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Особый

Это заклинание превращает один предмет (или существо) в другой. При использовании в качестве обычного *превращения* или *превращения плоти в камень универсальное превращение* следует рассматривать просто как более мощную версию этих заклинаний, кидая спас-броски с отрицательными модификаторами -4. Когда заклинание используется для того, чтобы превращать другие предметы, его продолжительность зависит от того, насколько радикальные изменения произошли при переходе из старого состояния в новое, а также от того, насколько изменились

размеры объекта. При определении изменений Мастеру следует пользоваться следующей таблицей:

Царство	Животные, растения, минералы
Класс	Млекопитающие, двуногие, грибы, металлы и т. д.
Родство	Ветка родственна дереву, песок - пляжу, и т. д.
Размер	Большой, меньший, равный
Форма	Сравнительное сходство полученного объекта с исходным
Интеллект	Особенно в случае изменений, когда полученный объект обладает большим интеллектом

Изменение царства приводит к тому, что заклинание будет работать часы (если разница составляет одно царство) или обороты (при разнице в два царства). Изменения в других категориях влияют на продолжительность заклинания подобным образом. Например, превращения льва в андросфинкса будет долговременным, а превращение репы в розового червя продлится несколько часов. Превращение слоновьего бивня в целого слона будет долговременным, а ветка, превращенная в меч, продержится несколько оборотов.

Все превращенные объекты излучают сильную магию, и, если над ними успешно сотворено заклинание *рассеяния магии*, они возвращаются в свою первоначальную форму. Обратите внимание, что заклинание *превращения камня в плоть* или *плоти в камень* подействует на объекты, околдованные универсальным превращением. Как и в случае других заклинаний *превращения*, получение новой формой вреда может привести к повреждениям или смерти исходного существа.

Например, можно превратить существо в камень и затем рассеять его в пыль, что, вероятнее всего, приведет к его гибели. А если существо изначально было превращено в пыль, для нанесения ему повреждений потребуются более решительные меры - возможно, волшебник мог бы применить заклинание *порыва ветра*, чтобы развеять пыль на все четыре стороны. В общем случае вред наносится тогда, когда новая форма претерпевает изменения в результате физического воздействия, хотя во многих подобных ситуациях окончательное решение придется выносить Мастеру.

При превращении для живых существ кидается проверка потрясения, а также действуют все правила, относящиеся к заклинаниям обычного *превращения* и *превращения камня в плоть*. Учтите также, что эффект превращения часто ухудшает возможности предмета или существа, но не добавляет новых возможностей, за исключением способностей к передвижению, отсутствующих у старой формы. Например, *меч-кладенец*, превращенный в кинжал, не сохранит своих магических способностей. Аналогичным образом, ничего не стоящие предметы нельзя надолго превратить в ценные вещи.

Материальными компонентами этого являются ртуть, гуммиарабик и дым.

ЩИТ РАЗУМА (*MIND BLANK*)

(Отречения)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 день

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Существо, над которым сотворено заклинание *щита разума*, становится полностью защищенным от всех предметов и заклинаний, которые определяют, считывают или изменяют эмоции или мысли. *Щит разума* защищает от *гадания*, *душеловки*, *замешательства*, *команды*, *массового совета*, *обладания*, *очарования*, передачи эмоций во всех формах, *повелевания*, *предсказаний*, *слабоумия*, *совета*, *страха*, *телепатии*, *фантазмагорического убийцы* и *чтения мыслей*. Эта защита также предотвращает раскрытие информации, получаемой с помощью *хрустальных шаров* или подобных устройств, заклинаний *межпредельной связи*, *обращения*, *ясновидения* и *яснослышания*, а также способами *желания* (заклинаниями *желания* или *ограниченного желания*). Разумеется, особенно могущественные божества могут преодолевать барьер, создаваемый этим заклинанием.

ЭКРАН (*SCREEN*)

(Гадания, Иллюзии)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 час / уровень
Область воздействия: 30-футовый куб / уровень (9-метровый куб / уровень)
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Особый

Это заклинание включает в себя несколько составляющих, создающих мощную защиту от подглядывания и прямого наблюдения. Творя заклинание, волшебник указывает, что будет, а что не будет видно в области воздействия. Создаваемую иллюзию нужно описать в общих словах. Например, заклинатель может создать иллюзию себя и партнера, играющего с ним в шахматы в течение продолжительности заклинания, но он не может заставить иллюзорных шахматистов сделать перерыв, пообедать и затем вернуться к игре. Можно сделать так, что перекресток дорог будет выглядеть тихим и пустынным, хотя по нему на самом деле будет проходить армия. Заклинатель может устроить так, чтобы не было видно никого (включая проходящих путников), чтобы нельзя было обнаружить только его отряд, или даже чтобы был виден только каждый пятый человек в группе. После того, как эти условия установлены, менять их нельзя.

При попытках наблюдать за околдованной областью автоматически виден иллюзорный образ, без всяких спас-бросков. Вид и звук соответствуют созданной иллюзии. Например, отряд людей, стоящих на лугу, может быть замаскирован под пустой луг со щебечущими на нем птицами. При прямом наблюдении может быть разрешен спас-бросок (как от обычной иллюзии), если есть причина не поверить в то, что видится. Разумеется, те, кто смотрят на околдованную область, наполнятся подозрением, если марширующая колонна солдат будет исчезать в одном месте и появляться в другом! Даже если наблюдатель входит в область воздействия, иллюзия при этом вовсе не обязательно разрушится, и спас-бросок может не потребоваться, если скрывающиеся под иллюзией существа позаботятся о том, чтобы не путаться под ногами у наблюдателя.

Заклинания девятого уровня

АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (ASTRAL SPELL)

(Оглашения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 9
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник может перенести свое астральное тело в Астральный предел, оставив физическое тело и материальные предметы в пределе Первичной Материи. В Астральный предел можно взять только магические предметы (хотя, если позволит Мастер, немагические предметы с помощью некоторых заклинаний можно на время сделать магическими). Так как Астральный предел соприкасается с первым уровнем Высших пределов, волшебник может при желании астральным образом отправиться в один из Внешних пределов. При этом он покидает Астральный предел, и в том пределе мироздания, в который он решил войти, у него формируется новое тело. Также, применяя *астральное заклинание*, в пределе Первичной Материи можно астрально перемещаться куда угодно, но при этом не будет формироваться второе тело. Как правило, астральное тело могут видеть только существа, находящиеся в Астральном пределе.

Все время путешествия астральное тело связано с материальным телом серебряным шнуром. Если шнур разорвется, то астральный путешественник будет убит, астрально и материально; однако обычно только астральный ветер может разорвать этот шнур. Когда в другом пределе формируется новое тело, серебряный шнур остается невидимо прикрепленным к этому телу. Если новое тело убито, шнур просто возвращается к исходному телу, находящемуся в пределе Первичной материи, и выводит путешественника из состояния подавленной жизнедеятельности.

Хотя существа, отправившиеся в астрал, могут действовать в Астральном пределе, их действия никак не могут затронуть тех, кто не находится в астрале. Заклинание продолжается до

тех пор, пока либо волшебник не захочет прекратить его, либо оно не прервется из-за какого-нибудь внешнего воздействия (например, в результате заклинания рассеяния магии или из-за уничтожения тела волшебника в пределе Первичной Материи).

С помощью *астрального заклинания* волшебник может взять вместе с собой в астральной форме до семи других существ, если они соединены в круг с волшебником. Эти попутчики зависимы от волшебника и могут быть брошены в астрале на произвол судьбы. Перемещаться по астралу можно медленно или быстро, в зависимости от желания волшебника. То, до сколь далекого места волшебник может добраться, зависит от его понимания. (Для дополнительной информации об Астральном пределе обратитесь к комплекту игровой литературы “Запределье”.)

В Астральный предел можно взять любые магические предметы, но большинство из них становятся там или в других местах, удаленных от предела Первичной Материи, немагическими. По усмотрению Мастера в других пределах могут функционировать оружие и доспехи +3 или лучше. Артефакты и реликвии функционируют везде. Предметы, получившие свою силу из какого-либо предела, более сильны в этом пределе (например, *кольцо защиты от огня* в Стихийном пределе Огня или *мертвый меч* в пределе Негативной энергии).

ВРАТА (GATE)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Заклинание *врат* может вызвать два эффекта. Во-первых, оно создает межпространственную связь между тем пределом мироздания, в котором находится волшебник, и другим пределом, в котором обитает некоторое могущественное существо. При этом это существо способно пройти сквозь *врата* из своего предела в предел заклинателя. Во-вторых, это заклинание привлекает внимание желаемого обитателя другого предела. Творя заклинание, волшебник должен назвать существо, которое, как он надеется, использует врата и придет ему на помощь. Существует вероятность 100% того, что кто-то (или что-то) пройдет сквозь *врата*. Если Мастер не подготовил информацию о прислужниках, помогающих вызываемому существу, существо приходит само.

Если дело пустяковое, существо может уйти, причинить волшебнику значительные неприятности или даже атаковать его. Если дело достаточно важное, существо может принять какие-нибудь действенные меры, чтобы справиться с этим делом, и затем потребовать соответствующего вознаграждения. Если дело крайне важное, существо может поступить соответствующим образом и затем, если сочтет нужным, попросить чего-нибудь просто по привычке. Действия пришедшего существа зависят от многих факторов, включая ориентацию волшебника и этого существа, особенности товарищей волшебника и суть того, что противостоит или угрожает ему. Подобные существа обычно избегают конфликтов с теми, кто равен им по силе или превосходит их. Существо, прошедшее сквозь *врата*, либо немедленно уходит обратно (что очень маловероятно), либо остается для того, чтобы предпринять какие-либо действия. Сотворение этого заклинания старит волшебника на пять лет.

ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VII (MONSTER SUMMONING VII)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Особая

Продолжительность: 8 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 90 ярдов (80 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Это заклинание подобно заклинанию *вызывания монстров* / 3-го уровня, за исключением того, что оно вызывает одного или двух монстров 7-го уровня, которые появляются через раунд после того, как заклинание сотворено, или одного монстра 8-го уровня, который появляется через два раунда после сотворения заклинания.

ЖЕЛАНИЕ (WISH)

(Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: Неограниченная
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В
Время сотворения: Особое
Спас-бросок: Особый

Заклинание *желания* является более сильной версией *ограниченного желания*. Его сотворение не приносит волшебнику никаких неприятностей, если оно применяется для изменения реальности в отношении вреда, нанесенного компании, для возвращения мертвого существа к жизни или для выхода из сложной ситуации путем перенесения заклинателя (и его компании) с одного места на другое. Однако другие формы *желания* ослабляют заклинателя (-3 к показателю Силы), и из-за напряжения, которое *желание* производит в пространстве, времени и организме волшебника, ему требуется 2d4 дней постельного отдыха. Независимо от того, что волшебнику хотелось, вероятнее всего, будет выполнена точная формулировка заклинания. Сотворение заклинания *желания* старит волшебника на пять лет.

Для поддержания игрового баланса необходима твердая воля Мастера. Например, пожелание смерти другому существу весьма некорректно, и Мастер может запросто перенести заклинателя в будущее, где данное существо уже мертво, тем самым выводя пожелавшего персонажа из компании.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ (IMPRISONMENT)

(Отречения)

Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 9
Спас-бросок: Нет

Если волшебник сотворил заклинание *заключения* и дотронулся до жертвы, она погружается в состояние подавленной жизнедеятельности (см. заклинание *летаргии* 9-го уровня) и оказывается в маленькой сфере очень глубоко под поверхностью земли. Жертва остается там до тех пор, пока над ней не будет сотворена обратная версия этого заклинания, для чего требуется знать имя и биографию заключенного существа. Магические поиски с помощью *хрустального шара*, заклинание *отыскания предмета* и другие подобные меры не определяют факт того, что существо находится в *заключении*. Заклинание *заключения* работает только в том случае, если известны имя и биография жертвы.

Обратная форма заклинания, *освобождение*, сотворенная над тем местом, где существо погружено в землю, приводит к тому, что существо снова возникает на этом месте. Если заклинатель не указывает точного имени и биографии освобождаемого существа, есть вероятность 10% того, что одновременно из *заключения* освободятся от 1 до 100 существ.

Примечание: Конкретные детали освобождения существ находятся в ведении Мастера. Метод получения случайных чисел для определения количества освобожденных существ заключается в том, чтобы дважды кинуть процентник (один раз - для плотности распределения заключенных существ и второй раз - для количества существ при максимальной плотности. Эти результаты перемножаются, и произведение округляется до ближайшего целого числа. Для каждого освобождаемого существа есть вероятность 10% того, что оно окажется неподалеку от заклинателя. Если конкретные виды монстров определяются случайным образом, киньте 1d20 для уровня монстра, считая все числа больше 9 за 9, и определите вид монстра по таблицам случайных столкновений.

Например, если изначально выкинуто 22 и 60, количество освобожденных монстров равно $60 \times 0.22 = 13.20 = 13$ монстров. Так как только 10% из них окажутся в непосредственной близости от заклинателя, он может столкнуться только с одним или двумя монстрами.

Злой рок (WEIRD)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)
Продолжительность: Время сосредоточения
Область воздействия: Радиус 20 футов (радиус 6 м)
Компоненты: В, С
Время сотворения: 9
Спас-бросок: Особый

Те, на кого действует это заклинание, встречаются с фантазмагорическими образами своих наиболее ужасных врагов, вступая в воображаемый бой, который кажется реальным, хотя на самом деле происходит в мгновение ока. Творя заклинание, волшебник должен быть в состоянии общаться с предполагаемыми жертвами, чтобы привести заклинание в действие. Во время сотворения заклинания волшебник должен вызывать к жертвам, сообщая одной или несколькими из них, что их злой рок, их страх и ужас, пришел к ним.

Сила этой магии такова, что, даже если существо выкидывает свой спас-бросок от заклинания, страх парализует его на один полный раунд, и от этого страха оно теряет 1d4 пунктов Силы (потерянная Сила возвращается в течение одного оборота). Провал спас-броска приводит к тому, что существо встречает свой *злой рок*, наиболее страшного и нежелательного для него противника. Затем должна произойти настоящая битва, так как не существует магических средств избежать ее. Враг, с которым происходит битва, кажется реальным во всех проявлениях; если существо проигрывает в битве, оно погибает. Если противник, вызванный заклинанием *злого рока*, убит, существо выходит из боя, не получив вреда, не потеряв предметов, которые, как казалось, применялись в битве, и не израсходовав заклинаний, которые, опять же, казались использованными. Существо также получает за победу над злым роком все пункты жизненного опыта, если таковые полагаются.

Хотя каждый раунд битвы кажется нормальным, он на самом деле занимает лишь одну десятую часть раунда. Во время действия заклинания волшебник должен целиком сосредоточиваться над его поддержанием. Если битва длится дольше 10 раундов, те, кто спасся от заклинания, могут совершать свои действия. Если заклинателя потревожить, заклинание *злого рока* немедленно прекращается. Если парализованное страхом существо атаковано, оно немедленно освобождается от парализации.

ЛЕТАРГИЯ (*TEMPORAL STASIS*)

(*Преращения*)

Обратимое

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 9
Спас-бросок: Нет

При сотворении этого заклинания волшебник помещает жертву в состояние подавленной жизнедеятельности. При этом существо не стареет, и функции его организма практически прекращаются. Это состояние продолжается до тех пор, пока не будет прекращено успешным заклинанием *рассеяния магии* или *пробуждением* - обратной версией заклинания *летаргии*. Обратите внимание, что для обратной версии требуется всего одно-единственное слово и не нужно соматических компонентов.

Материальным компонентом заклинания летаргии является порошок, состоящий из алмазной, изумрудной, рубиновой и сапфировой пыли, в которой каждый искрошенный камень стоит как минимум 100 золотых.

ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ (*TIME STOP*)

(*Преращения*)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Радиус 15 футов (радиус 4,5 м)
Компоненты: В
Время сотворения: 9
Спас-бросок: Нет

Сотворив заклинание *остановки времени*, волшебник на один раунд останавливает течение времени в области воздействия. Извне этой области кажется, что сфера радиусом 15 футов (4,5 м) просто мигнула. Внутри сферы волшебник может свободно действовать в течение 1d3 раундов кажущегося времени. Пока время остановлено, в пределах области воздействия волшебник может свободно двигаться и действовать, но все прочие существа, кроме тех, кто имеет статус полубога, и некоторых уникальных существ, скованы в своих действиях, поскольку они буквально стиснуты между тиками часов. (Продолжительность заклинания субъективна для заклинателя.) Ничто не может проникнуть в область воздействия, не будучи также остановленным во времени. Если волшебник покидает область, заклинание немедленно прекращается. Когда продолжительность заклинания истекает, волшебник снова действует в нормальном режиме времени.

Примечание: Мастеру рекомендуется использовать секундомер или про себя считать время этого заклинания. Если волшебник не успеет закончить предпринимаемые действия до того, как продолжительность заклинания истечет, он может оказаться в затруднительном положении. До окончания остановки времени допустимо использование заклинания *телепортации*.

ПАРАД МЕТЕОРОВ (*METEOR SWARM*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 40 ярдов + 10 ярдов / уровень (36 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: $\frac{1}{2}$

Парад метеоров - это очень могучее и впечатляющее заклинание, во многом похожее на заклинание *шарогня*. Когда оно сотворено, из вытянутой руки волшебника вылетают либо четыре шара диаметром по 2 фута (60 см), либо восемь шаров диаметром по 1 футу (30 см). Эти шары проносятся до указанного заклинателем расстояния в пределах дальности. Всякое существо, оказавшееся прямо на пути этих шаров, получает от них полный эффект, не кидая спас-броска. Летящие метеоры оставляют очень горячий след из искр, и каждый метеор разрывается шарогнем.

Большие шары (диаметром 2 фута или 60 см) причиняют по 10d4 пунктов вреда, разрываясь в углах ромба или квадрата. Область поражения каждого шара имеет диаметр 30 футов (9 м), и длина стороны ромба составляет 20 футов (6 м), благодаря чему образуются области поражения перекрываются, а центр фигуры подвергается всем четырем взрывам.

Область поражения каждого из малых шаров (диаметром по 1 футу или 30 см) имеет диаметр 15 футов (4,5 м), и каждый шар причиняет по 5d4 пунктов вреда. Эти шары разрываются в вершинах прямоугольника в ромбе или наоборот, и каждая внешняя сторона такой фигуры равна 20 футам (6 м). Обратите внимание, что в центре перекрываются четыре области поражения, и на краях есть много участков, где перекрываются две области. Спас-бросок кидается для каждой из областей, в которые попала жертва, и в случае успешного спас-броска полученный вред становится вдвое меньше (за исключением описанного выше случая прямого столкновения с метеором).

ПРЕДВИДЕНИЕ (*FORESIGHT*)

(*Гадания*)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 2d4 раундов + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинание наделяет волшебника острым шестым чувством по отношению к себе или кому-то другому. Хотя волшебник творит заклинание над собой, он указывает, он или еще кто-то является объектом заклинания. Когда это заклинание сотворено, волшебник получает своевременные предупреждения о надвигающейся опасности или вреде объекту заклинания. Так, если объектом заклинания является сам волшебник, он будет заранее знать о том, что вор собирается ударить его в спину, или что кто-то хочет неожиданно напасть на него, или что кто-то прицеливается лично в него из оружия дальнего боя или собирается сотворить над ним

заклинание. Когда предупреждения касаются его лично, волшебник не бывает ошарашен и всегда знает, с какой стороны по нему хотят нанести удар. Кроме того, заклинание дает волшебнику основные соображения о том, что он должен предпринять, чтобы лучше защитить себя - наклонить голову, отпрыгнуть, закрыть глаза и т. д.; при этом заклинание обеспечивает ему положительный модификатор +2 к Классу защиты.

Когда объектом заклинания является другое лицо, волшебник так же своевременно получает предупреждения об этом лице. Однако для того, чтобы предотвратить ошарашивание, волшебник должен вовремя сообщать этому существу об опасности. Если волшебник не стесняется, он может прокричать предупреждение, оттолкнуть существо из-под удара и даже телепатически общаться с ним, например, через *хрустальный шар*, до того, как будет нанесен удар. Однако при этом объект заклинания не получает положительных модификаторов к Классу защиты.

Материальным компонентом заклинания является перо колибри.

ПРИБЕЖИЩЕ (*SUCCOR*)

(Превращения, Очарование)

Обратимое

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1-4 дня

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, волшебник вкладывает сильную магию в какой-либо специально приготовленный предмет - статуэтку, ювелирное украшение, драгоценный камень, и т. д. Этот предмет излучает магию и заключает в себе силу мгновенно перенести его обладателя в жилище волшебника, сотворившего заклинание. Когда предмет околдован, волшебник должен добровольно дать его тому, кому хочет, в то же время сообщив ему командное слово, которое нужно произнести, чтобы использовать предмет. Чтобы применить этот предмет, его обладатель должен произнести это командное слово и при этом разорвать или разбить предмет. После этого обладатель предмета и все, что находится на нем или при нем, немедленно переносится в жилище волшебника. На других существ заклинание не действует.

Обратная форма заклинания, *вызов*, перемещает волшебника в непосредственную близость к обладателю околдованного предмета после того, как предмет разобьется и прозвучит командное слово. Волшебник получает общее представление о местонахождении и ситуации, в которой находится обладатель предмета, но у него нет выбора, идти или не идти (благодаря чему эта форма заклинания сотворяется очень редко!).

Материальными компонентами заклинания являются драгоценные камни, в сумме стоящие не менее 5000 золотых (неважно, обработанные или нет). Эти компоненты могут быть очарованы только раз в месяц (обычно в полнолуние, при ясной погоде). В это время компоненты настраиваются на тип прибежища и его конечный пункт (либо место сотворения заклинания, либо другое место, хорошо знакомое волшебнику).

ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СФЕРА (*PRISMATIC SPHERE*)

(Отречения, Колдовство / Заклятия)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов (*радиус 3 м*)

Компоненты: В

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет волшебнику создать вокруг себя неподвижную матовую сферу, мерцающую разноцветными огнями и обеспечивающую защиту от всех видов атак. Сфера переливается всеми цветами видимого спектра, семь из которых имеют определенную силу и назначение. Всякое существо, у которого меньше 8 Кубиков пунктов, от вида сферы ослепляется на 2d4 оборотов. Входить в *призматическую сферу* и выходить из нее без вреда может только сам заклинатель, хотя он может сотворить ее над кем-нибудь другим, чтобы защитить его. Сферу можно уничтожить, применяя последовательно, в определенном порядке, различные магические

эффекты; однако до того, как можно будет воздействовать на второй цвет, должен быть уничтожен первый, и так далее. Всякое существо, проникающее сквозь оболочку сферы, получает эффект от всех цветов, оставшихся на данный момент. В нижеприведенной таблице указываются цвета и эффекты призматической сферы, а также способы устранения каждого цвета.

Эффекты призматической сферы

Цвет	Порядок	Эффект	Заклинание для устранения
Красный	1	Останавливает обычные (не магические) снаряды; причиняет 20 пунктов вреда, при успешном спас-броске вдвое меньше	<i>конус холода</i>
Оранжевый	2	Останавливает магические стрелы и снаряды; причиняет 40 пунктов вреда, при успешном спас-броске вдвое меньше	<i>порыв ветра</i>
Желтый	3	Останавливает яды, газы и превращение в камень; причиняет 80 пунктов вреда, при успешном спас-броске вдвое меньше	<i>дезинтеграция</i>
Зеленый	4	Останавливает разящее дыхание; причиняет смерть, если не выкинут спас-бросок от яда, при успешном спас-броске причиняет 20 пунктов вреда	<i>проход</i>
Голубой	5	Останавливает попытки гадания / обнаружения и ментальные атаки; превращает атакующего в камень, если не выкинут спас-бросок от окаменения	<i>волшебная стрела</i>
Синий	6	Останавливает заклинания; причиняет сумасшествие, если не выкинут спас-бросок от волшебной палочки	<i>долговременный свет</i>
Фиолетовый	7	Защитное силовое поле - перемещает в другой предел, если не выкинут спас-бросок от заклинания	<i>рассеяние магии</i>

Обратите внимание, что обычно видима только верхняя часть сферы, так как заклинатель находится в центре сферы, и нижняя половина, как правило, скрыта под поверхностью, на которой он стоит.

Палочка-разрушалочка или заклинание *размыкания Морденкайнена* могут уничтожить призматическую сферу, но *антимагическая оболочка* с ней не справится. Таким образом, все предметы, проникающие сквозь сферу (кроме артефактов и реликвий) уничтожаются, и всякое проникающее сквозь оболочку сферы существо подвергается эффекту оставшихся цветов, то есть получает 70-140 пунктов вреда плюс обращение в камень, сумасшествие, смерть и мгновенное перемещение в другой предел.

РАЗМЫКАНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S DISJUNCTION*) (*Превращения, Очарование*)

Дальность воздействия: 0
 Продолжительность: Мгновенная
 Область воздействия: Радиус 30 футов (9 м)
 Компоненты: В
 Время сотворения: 9
 Спас-бросок: Особый

В результате этого заклинания вся магия и все магические предметы в области воздействия, за исключением тех, которые заклинатель имеет при себе или до которых дотрагивается, размыкаются. Это означает, что сотворенные заклинания распадаются на составные части (при этом эффект обычно прекращается, как при заклинании *рассеяния магии*), а для постоянно действующих или околдованных магических предметов нужно кидать спас-бросок (от заклинания, если размыкание сотворено над живым существом, или от рассеяния магии в остальных случаях), и в случае неудачного спас-броска предметы превращаются в обычные. *Размыкание Морденкайнена* действует даже на артефакты и реликвии, хотя вероятность того, что оно подействует на столь могучие предметы, равна всего 1% на уровень жизненного опыта заклинателя. Таким образом, когда сотворено заклинание *размыкания Морденкайнена*, все зелья,

свитки, кольца, волшебные палочки, предметы разнообразной магии, артефакты и реликвии, доспехи, мечи и разнообразные виды оружия в пределах 30 футов (9 м) от заклинателя могут потерять свои магические свойства. Заклинатель может также с вероятностью 1% на уровень разрушить *антимагическую оболочку*. Если оболочка перенесет *размыкание*, все предметы под ней остаются невредимыми.

Примечание: Уничтожение артефактов - это опасное занятие, и существует вероятность 95% того, что это привлечет внимание какой-либо могущественной силы, имеющей отношение к данному предмету. К тому же, если артефакт уничтожен, уничтоживший его волшебник должен выкинуть спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -4, иначе он навсегда потеряет свои способности к сотворению заклинаний.

Слово Силы, Убийство (*POWER WORD, KILL*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / 2 уровня (4,5 м / 2 уровня)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м)

Компоненты: В

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Когда произнесено заклинание *слова Силы, убийства*, одно или более существ любого типа в пределах дальности воздействия уничтожаются. Слово Силы убивает либо одно существо, имеющее 60 или меньше жизненных пунктов, либо нескольких существ, у каждого из которых не более 10 жизненных пунктов, до максимальной суммы 120 жизненных пунктов. Заклинатель должен решить, одно или несколько существ станут жертвами, тогда же, когда он определяет центр области воздействия. При расчете учитывается текущее количество жизненных пунктов существ.

Сокрушительная рука Бигби (*BIGBY'S CRUSHING HAND*)

(*Оглашения*)

Дальность воздействия: 5 ярдов / уровень (4,5 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Заклинание *сокрушительной руки Бигби* создает громадную, не связанную с телом руку, подобную тем, что создают другие заклинания *рук Бигби*. Сокрушительная рука находится под ментальным контролем заклинателя, и он может заставить ее схватить и сжимать противника. Бросков атаки не требуется; рука автоматически хватает и причиняет вред от сжатия в каждом раунде, пока волшебник сосредоточивается. Причиняемый вред зависит от того, сколько раундов рука расправляется с жертвой:

1-ый раунд	1d10 пунктов
2-ой и 3-ий раунды	2d10 пунктов
4-ый раунд и далее	4d10 пунктов

У сокрушительной руки Бигби Класс защиты 0 и столько жизненных пунктов, сколько их у заклинателя в полных силах. Когда рука уничтожена, она исчезает. Рука подвергается всем обычным боевым атакам и наносящим вред заклинаниям, но если она поражена заклинанием, воздействующим на область, удерживаемое существо разделяет ее судьбу (т.е. если рука проваливает спас-бросок, ее жертва тоже автоматически проваливает спас-бросок). Рука бессильна против бестелесных или газообразных существ, но она не дает выбраться существам, которые способны пролезать в узкие щели. Если рука сжимает какой-либо предмет или конструкцию, для этого предмета нужно кинуть такой спас-бросок, как если бы его сжимали с показателем Силы 25.

Материальными компонентами заклинания являются перчатка из змеиной кожи и яичная скорлупа.

ТРАНСФОРМАЦИЯ (*SHAPE CHANGE*)

(Превращения)

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 оборот / уровень
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 9
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник способен принимать облик любого живого существа статуса ниже полубога (например, малого или великого божества, отдельного вида дракона, и т. п.). Заклинатель превращается в то существо, которое хочет, и приобретает все его способности, за исключением тех, которые зависят от Интеллекта, врожденных магических способностей или магической устойчивости, так как разум новой формы остается разумом заклинателя. Например, волшебник может превратиться в грифона и улететь, затем превратиться в ифрита и пролететь сквозь пылающий огонь, затем - в титана, чтобы поднять повозку, и т. д. У этих существ столько же жизненных пунктов, сколько было у волшебника на момент изменения формы. Каждое превращение в новую форму продолжается всего секунду, и проверки потрясения не требуются.

Например, волшебник участвует в битве и принимает форму блуждающего огня. Когда эта форма больше не нужна, волшебник превращается в каменного голема и уходит. Уходя от преследования, он превращается из голема в блоху и скрывается на лошади, потом может спрыгнуть с нее и превратиться в кустарник. Если в форме кустарника его разоблачили, он может превратиться в дракона, муравья и вообще во что угодно, с чем он знаком.

Волшебник, принимающий новую форму, приобретает также ее слабые стороны. Например, волшебник, превратившийся в призрака, бессилен при дневном свете, и его могут изгнать, подчинить или уничтожить враждебные священники. В отличие от других похожих заклинаний, волшебник, убитый в чужой форме, не возвращается в свой первоначальный облик, что может помешать действию некоторых способов воскрешения.

Материальным компонентом заклинания является жадеитовый браслет, который стоит не менее 5000 золотых и разбивается по истечении продолжительности заклинания. Во время изменения формы браслет остается целым, и его преждевременное уничтожение приводит к немедленному прекращению заклинания.

ХРУСТАЛЬНОСТЬ (CRYSTALBRITTLE)

(Превращения)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 2 куб. фута / уровень (0,06 м³ / уровень)
Компоненты: В, С
Время сотворения: 9
Спас-бросок: Особый

Это заклинание превращает всякий металл, от такого мягкого, как золото, до такого твердого, как алмаз, в кристаллическое вещество, такое же хрупкое и ломкое, как хрусталь. Например, меч, металлический щит, металлический доспех и даже железного голема можно превратить в хрупкий, стеклоподобный материал, который легко можно разбить любым сильным ударом. Это превращение не обратимо никакими средствами, кроме заклинания *желания*; заклинание *рассеяния магии* не устраним *хрустальность*.

Заклинатель должен физически дотронуться до околдовываемого предмета; если этим предметом является противник или что-нибудь из его одежды или снаряжения, волшебник должен приблизиться и кинуть успешный бросок атаки. Заклинание действует на любой отдельный металлический предмет. Например, можно превратить в хрусталь комплект доспехов, надетых на существо, но щит этого существа останется металлическим, и наоборот. Все предметы кидают спас-броски, соответствующие их степени защищенности от магии (информация об этом есть у Мастера). У меча +1/+3 вероятность успешного спас-броска будет 10% (среднее из двух модификаторов), у металлического доспеха +5 - 25%, у железного голема - 15% (так как его можно пробить только оружием +3 или лучше). На артефакты и реликвии заклинание может подействовать по усмотрению Мастера, хотя это крайне маловероятно. Если околдованный предмет немедленно не защитить, он разобьется и будет навсегда уничтожен от обычного удара любым металлическим предметом или любым тяжелым оружием, включая посох.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*ENERGY DRAIN*)

(*Оглашения, Некромантия*)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания волшебник открывает канал между тем пределом, где он находится, и пределом Негативной энергии, становясь проводником между двумя пределами. Когда волшебник дотрагивается до какого-либо живого существа (если это происходит в ближнем бою, нужна успешная атака), существо теряет два уровня (так, как если бы его ударил призрак). Монстр навсегда теряет 2 Кубика пунктов, что сказывается и на жизненных пунктах, и на боевых возможностях. Персонаж навсегда теряет уровни, Кубики пунктов, жизненные пункты и возможности, зависящие от уровня (если он потом не восстановит эти уровни в процессе приключений).

Материальным компонентом этого заклинания является экстракт праха призрака или вампира. Подготовка к заклинанию занимает несколько секунд, затем материальные компоненты разбрасываются вперед, и волшебник, прикоснувшись к жертве, произносит основное слово, что приводит к возникновению эффекта от заклинания.

Заклинание остается эффективным только в течение одного раунда. Людей или гуманоидов, истощенных этим заклинанием ниже нулевого уровня, можно оживить в качестве очарованных зомби, контролируемых заклинателем.

Для заклинателя всегда есть вероятность 5% (1 из 20) того, что прах подействует на него, что приведет к потере одного пункта Телосложения заклинателя в тот же момент, когда заклинание действует на жертву. Если количество потерянных заклинателем пунктов Телосложения станет равным его изначальному показателю Телосложения, он умрет и станет тенью.

Приложение 4: ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ

После названия каждого жреческого заклинания в скобках указана школа магии. Это сделано исключительно в справочных целях. Например, к спас-броскам от заклинаний Очарований / Чар прибавляются модификаторы за Мудрость. Если бы соответствующая школа магии не была бы указана в описании жреческого заклинания, было бы трудно определить, какие заклинания относятся к Очарованию / Чарам. Существует также ряд других соображений, по которым эта информация может кому-то понадобиться. На самом деле заклинания жрецов делятся не на школы магии, а на сферы воздействия, как описано в Главе 3: "Классы игровых персонажей" и в Главе 7: "Магия".

Для разъяснения того, что означают параметры заклинаний (дальность воздействия, компоненты и т. д.) обратитесь к Приложению 2: "Замечания к описаниям заклинаний".

Заклинания первого уровня

БЛАГОСЛОВЕНИЕ (*BLESS*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Сфера: Общая

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: 6 раундов

Область воздействия: 50-футовый куб (со стороны 15 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Сотворив заклинание *благословения*, жрец увеличивает боевой дух дружественных ему существ и все их спас-броски на +1 пункт. Кроме того, их броски атаки увеличиваются на +1 пункт. Однако *благословение* действует только на тех, кто еще не вступил в ближний бой. Заклинатель определяет, на каком расстоянии от себя (до 60 ярдов или 54 м) он центрирует заклинание. В тот момент, когда заклинание завершено, оно действует на всех существ в пределах куба со стороной 50 футов (15 м) с центром в точке, выбранной заклинателем. При этом подверженные заклинанию существа, выходящие из области воздействия, остаются под действием заклинания, но на тех, кто входит в эту область после завершения заклинания, оно не действует.

Второй способ применения этого заклинания - это *благословение* отдельного предмета (например, арбалетного болта для выстрела в ракушасу). Вес предмета должен быть не более 1 фунта (0,5 кг) на уровень заклинателя, и эффект продолжается до тех пор, пока либо предмет не будет использован, либо продолжительность заклинания не истечет.

Многочисленные заклинания *благословения* не кумулятивны. В дополнение к вербальным компонентам и жестам для заклинания *благословения* требуется святая вода.

Жрец может обратить это заклинание в заклинание *проклятия*, которое творится над враждебными существами и понижает их боевой дух и броски атаки на -1 пункт. Для проклятия необходимо окропление проклятой водой.

ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ (*MAGICAL STONE*)

(*Очарование*)

Сфера: Битва

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 3 камня

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Применяя это заклинание, жрец может на время околдовать до трех маленьких камушков размером не больше ядра для пращи. Затем *волшебные камни* можно бросить или выстрелить в противника. Если они бросаются, их можно кинуть на расстояние до 30 ярдов (27 м), и все три камня можно бросить за один раунд. Персонаж, использующий их, должен обычным образом кинуть бросок атаки, хотя магия камней позволяет ему сделать это без отрицательных модификаторов за неумение. Чтобы определить, какое существо может быть поражено, камни считаются оружием +1 (например, в случаях, когда существо пробивается только магическим оружием), хотя у них нет никаких положительных модификаторов к броскам атаки или вреда. Каждый попавший камень причиняет 1d4 пунктов вреда (2d4 пунктов против нежити). Магия держится в каждом камне в течение получаса, либо до тех пор, пока камни не использованы.

Материальными компонентами являются священный символ жреца и три маленьких камушка, не обработанные с помощью инструментов или магии любого типа.

ВОЛШЕБНЫЙ ОГОНЬ (*FAERIE FIRE*)

(*Превращения*)

Сфера: Погода

Дальность воздействия: 80 ярдов (75 м)

Продолжительность: 4 раунда / уровень

Область воздействия: 10 кв. футов / уровень в радиусе 40 футов (0,9 м² / уровень в радиусе 12 м)

Компоненты: В, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу очертить слабым светом контуры одного или нескольких предметов или существ. Количество высвечиваемых объектов зависит от того, на какую площадь заклинатель может воздействовать. Достаточные размеры этой области могут позволить высветить значительное количество предметов или существ, но один из объектов должен быть полностью высвечен до того, как начнет высвечиваться другой объект, и все они должны находиться в пределах области воздействия. Высвеченные существа или предметы видны на расстоянии 80 ярдов (75 м) в темноте и 40 ярдов (12 м), если наблюдатель находится недалеко от

источника яркого света. Высвеченных существ легче атаковать; их противники получают положительный модификатор +2 к броскам атаки в темноте (в том числе в лунную ночь) и положительный модификатор +1 в сумерках или при более ярком освещении. Обратите внимание, что высвечивание может сделать видимыми невидимых существ. Однако оно не действует на бестелесных, эфирных или газообразных существ. Кроме того, этот свет по яркости не сопоставим с солнечным светом. Поэтому он не оказывает особого воздействия на нежить и на существ, обитающих в темноте. В соответствии со словом, которое заклинатель произнес во время сотворения заклинания, волшебный свет может быть синим, зеленым или фиолетовым. Этот свет не причиняет никакого вреда высвечиваемым существам или предметам.

Материальным компонентом является небольшой кусочек фосфоресцирующей гнилой древесины.

ВЫДЕРЖИВАНИЕ ХОЛОДА / ВЫДЕРЖИВАНИЕ ЖАРА (*ENDURE COLD / ENDURE HEAT*) (Превращения)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1½ часа / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Существо, над которым сотворено это заклинание, получает защиту от естественных пределов холода или жары (в зависимости от того, какую функцию заклинания выбрал жрец при его сотворении). Существо может без вреда для себя находиться без дополнительной защиты при температурах от столь низкой, как -30° F (-35° C), до столь высокой, как 130° F (55° C). При температурах за пределами этого диапазона существо получает по 1 пункту вреда в час за каждый градус вне этого диапазона. Заклинание немедленно прекращается, если защищенное им существо подвергается какому-нибудь неестественному жару или холоду - например, магическому жару или холоду, разящему дыханию и т. д. Заклинание прекращается независимо от его варианта и независимо от того, жар или холод поражает существо (например, заклинание *выдерживания холода* будет снято магическим жаром или огнем с таким же успехом, как и магическим холодом). В течение того раунда, когда заклинание спадает, защищенное существо не получает первые 10 пунктов положенного ему вреда от жары или холода (после всех необходимых спас-бросков). Заклинание мгновенно прекращается, если над существом сотворено заклинание *устойчивости к огню* или *устойчивости к холоду*.

ДУБИНКА (*SHILLELAGH*) (Превращения)

Сферы: Битва, Растения

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 дубинка

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу превратить свою собственную дубовую дубинку или необитый посох в магическое оружие, которое обеспечивает положительный модификатор +1 к броскам атаки и причиняет 2d4 пунктов вреда противникам размером не больше человека и 1d4+1 пунктов вреда более крупным противникам. Заклинание не вредит посоху или дубинке. Разумеется, заклинатель должен уметь обращаться со своим оружием.

Материальными компонентами этого заклинания являются трилистник и священный символ заклинателя.

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА (*PROTECTION FROM EVIL*) (Отречения) Обратимое

Сфера: Защита

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 3 раунда / уровень
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает волшебный барьер на расстоянии 1 фут (30 см) вокруг своего носителя. Этот барьер передвигается вместе с носителем и имеет три основных эффекта:

Во-первых, все броски атак, совершаемых злыми (или очарованными злом) существами кидаются с отрицательным модификатором -2; все спас-броски, вызываемые такими атаками, кидаются с положительным модификатором +2.

Во-вторых, этим заклинанием блокируются всякие попытки захватить разум защищенного существа (например, с помощью *волшебного сосуда*) или осуществлять ментальный контроль над ним (например, чарами вампира). Обратите внимание, что эта защита не предотвращает чары вампира сами по себе, но она не дает осуществлять ментальный контроль сквозь барьер. Подобным образом не удастся овладеть жизненной силой существа. Но это овладение не прекратится, если присутствовало до установления защиты.

В-третьих, заклинание предохраняет от телесного контакта с существами инопредельной или наколдованной природы (такими, как эфирные слуги, стихийцы, бесы, невидимки, саламандры, водяные духи, зорны и др.). Атаковать естественным (телесным) оружием таким существам не удастся, и они вынуждены отступать. Животные или монстры, призванные или околдованные с помощью заклинаний или подобной магии, таким же образом уклоняются от персонажа.

Эта защита прекращается, если ее носитель совершает ближнюю атаку против враждебного существа или пытается пробить барьер между ним и собой.

Чтобы сотворить это заклинание, жрец использует священную воду или горящий фимиам.

Это заклинание можно обратить в *защиту от добра*; второй и третий эффекты остаются без изменений. Материальным компонентом для обратной версии является круг из проклятой воды или тлеющего навоза.

КОМАНДА (COMMAND) (Очарование / Чары)

Сфера: Чары

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Особый

Это заклинание позволяет жрецу отдать другому существу команду, выраженную одним словом. Команда должна быть произнесена на языке, понятном этому существу. Если команда абсолютно ясная и недвусмысленная, существо будет подчиняться ей, используя все свои возможности. Команда "Самоубейся!" будет проигнорирована. Команда "Умри!" заставит существо впасть в обморочное или каталептическое состояние на один раунд, затем существо снова становится живым и здоровым. Типичными командами являются: "Назад!", "Стой!", "Убегай!", "Падай!", "Иди!", "Уходи!", "Сдавайся!", "Усни!", "Ложись!" и т. д. Ни одна из команд не действует на существо дольше одного раунда; на нежить заклинание *команды* не действует вовсе. Существа с показателем Интеллекта 13 (высокий) или больше или те, у кого есть 6 Кубиков пунктов (или уровней жизненного опыта), имеют право кидать спас-бросок от заклинания, модифицированный в соответствии с Мудростью. (Существа, имеющие и показатель Интеллекта выше 13, и 6 Кубиков пунктов (или уровней жизненного опыта) кидают только один спас-бросок!)

ЛЕЧЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ (CURE LIGHT WOUNDS) (Некромантия) Обратимое

Сфера: Лечение

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит это заклинание и возлагает свои руки на живое существо, он таким образом излечивает 1d8 пунктов вреда, нанесенного в результате ранения или другого телесного повреждения существа. Это лечение не помогает существам, не имеющим материального тела, и не излечивает раны неживым или инопредельным существам.

Обратная версия заклинания, *нанесение легких ранений*, действует похожим образом, причиняя 1d8 пунктов вреда. Если жертва хочет избежать необходимого для этого прикосновения жреца, требуется кинуть бросок атаки, чтобы определить, удалось ли жрецу коснуться тела жертвы.

Результат лечения сохраняется только до тех пор, пока существу снова не будет нанесен вред; новые раны будут заживать или подвергаться лечению, как всякое нормальное повреждение.

НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ (*INVISIBILITY TO ANIMALS*)

(Превращения)

Сфера: Животные
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 оборот + 1 раунд / уровень
Область воздействия: 1 существо / уровень
Компоненты: С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Когда сотворено заклинание *невидимости для животных*, существо, до которого дотронулся жрец, становится полностью незаметным для обычных животных с показателем Интеллекта ниже 6. К обычным животным относятся гигантские разновидности, но не относятся существа с магическими способностями. Околдованное существо может разгуливать среди этих животных или проходить сквозь их стаю так, как будто бы его нет. Например, оно может стоять перед самым голодным львом или тиранозавром и не будет им замечено. Однако адский конь, адский пес или зимний волк, разумеется, обнаружит такое существо. Заклинатель может сделать невидимым одно существо на уровень жизненного опыта. Если околдованное существо атакует, для него заклинание немедленно прекращается.

Материальным компонентом этого заклинания является падуб, покрошенный над околдовываемыми существами.

НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ НЕЖИТИ (*INVISIBILITY TO UNDEAD*)

(Отречения)

Сфера: Некромантия
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 6 раундов
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Особый

Это заклинание приводит к тому, что нежить перестает обращать внимание на защищенное существо и не замечает его в течение продолжительности заклинания. На нежить с 4 и меньше Кубиками пунктов заклинание действует автоматически, а те, у кого больше Кубиков пунктов, кидают спас-бросок от заклинания, чтобы избежать эффекта. Учтите, что жрец, защищенный этим заклинанием, не сможет изгонять нежить. Заклинание немедленно прекращается, если тот, кто им защищен, совершает какую-либо атаку, хотя сотворение таких заклинаний, как *лечение легких ранений*, *предсказание* или *песнопение*, не нарушает защиты.

Материальным компонентом является священный символ жреца.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА (*DETECT EVIL*)

(Гадания)

Обратимое

Сфера: Общая

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 оборот + 5 раундов / уровень
Область воздействия: 10 футов × 120 ярдов (9×110 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

Это заклинание распознает излучение зла (или добра в случае обратной версии) от любого существа, предмета или места. Однако ориентация персонажей определяется только в исключительных случаях: персонажи, которые стойко придерживаются своей ориентации, не отступают от своих убеждений и имеют как минимум 9-ый уровень, могут излучать добро или зло, когда настроены на соответствующие действия. Могучие монстры, такие, как кирины, излучают добро или зло даже тогда, когда превращены во что-нибудь другое. Нежить, имеющая ориентацию, излучает зло, так как это та сила, которая поддерживает ее существование. Любой проклятый предмет или проклятая вода излучает зло, но скрытая западня или притаившаяся гадюка его не излучает.

Можно определить степень зла (слабое, умеренное, сильное или несметное) и, возможно, его общую природу (выжидающее, злонамеренное, злорадствующее). Если зло несметно, жрец может с вероятностью 10% на уровень определить его основную направленность (законное, нейтральное или хаотичное). Продолжительность заклинания составляет один оборот плюс пять раундов на уровень жреца. Так, у жреца 1-го уровня это заклинание будет длиться 15 раундов, у жреца 2-го уровня - 20 раундов, и т. д. С помощью заклинания просматривается полоса шириной 10 футов (3 м) в том направлении, куда смотрит жрец. Чтобы получить информацию, жрец должен сосредоточиваться - оставаться на месте, не шуметь и целенаправленно просматривать исследуемую область по крайней мере в течение одного раунда.

В качестве материального компонента для заклинания требуется священный символ жреца, который он держит перед собой.

ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК И ЯМ (*DETECT SNARES & PITS*)

(Гадания)

Сфера: Гадания
Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 4 раунда / уровень
Область воздействия: 10×40 футов (3×12 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, жрец способен обнаруживать ловушки, ямы, западни и другие подобные опасности в полосе шириной 10 футов (3 м) и длиной 40 футов (12 м). К этим опасностям относятся простые замаскированные ямы, западни, засады лесных существ (например, нападающие пауки, гигантская росянка, муравьиные львы и т. д.) и примитивные ловушки, сделанные из природных материалов (например, капканы на человека, стреляющие ловушки, охотничьи силки и др.). Заклинание действует в том направлении, куда смотрит жрец. Заклинатель испытывает чувство опасности в направлении обнаруженной ловушки, и это чувство усиливается по мере приближения к ней. Заклинатель узнает общую природу опасности (ловушка, яма или западня), но не узнает ни ее точного способа действия, ни метода ее обезвреживания. Однако близкое рассмотрение позволяет жрецу чувствовать, какие действия могут активизировать ловушку. Заклинание обнаруживает некоторые естественные опасности - зыбучий песок (распознается как ловушка), карстовые воронки (яма) или неустойчивые стены из естественного камня (западня). Но многие другие опасности, такие, как пещера, которая затопляется от дождя, непрочная постройка или от природы ядовитое дерево, не обнаруживаются. Заклинание не обнаруживает магических ловушек (кроме тех, которые действуют по принципу ловушки, ямы или западни; см заклинание *подножки* 2-го уровня и заклинание *силка* 3-го уровня); оно также не выявляет механически сложных ловушек или таких ловушек, которые обезврежены или неактивны.

Чтобы сотворить это заклинание, жрецу необходим его священный символ.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*)

(Гадания)

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 оборот
Область воздействия: 10 футов × 30 ярдов (3×27 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит заклинание обнаружения магии, он определяет излучение магии на площади 10 футов (3 м) шириной и до 30 ярдов (27 м) длиной, в том направлении, куда он смотрит. Можно определить интенсивность магии (незначительная, слабая, умеренная, сильная и тяжелая), и с вероятностью 10% на уровень жрец может распознать присутствующие типы магии (Превращения, Колдовство и т. д.). Заклинатель может поворачиваться, обследуя угол в 60° за раунд. Каменная стена толщиной 1 фут (30 см) и более, плотный металл толщиной 1 дюйм (2,5 см) и более или плотное дерево толщиной 1 ярд (1 м) и более блокируют заклинание.

Для этого заклинания требуется священный символ жреца.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА (*DETECT POISON*) (Гадания)

Сфера: Гадания
Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 оборот + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу определить, является ли объект отравленным или ядовитым. За раунд можно обследовать один предмет или один образец вещества в пределах 5-футового куба (со стороны 1,5 м). Жрец может с вероятностью 5% на уровень определить точный тип яда.

Материальным компонентом является полоска специально освященной восковой бумаги, которая чернеет, если яд обнаружен.

ОБЪЕДИНЕНИЕ (*COMBINE*) (Оглашения)

Сфера: Общая
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Круг жрецов
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

Применяя это заклинание, от трех до пяти жрецов объединяют свои способности таким образом, что один из них творит заклинания и изгоняет нежить, как жрец более высокого уровня. Когда творится заклинание *объединения*, жрец самого высокого уровня (или один из таковых, если несколько жрецов имеют одинаковый уровень) встает отдельно, а остальные встают в круг вокруг него и берутся за руки. Центральный жрец творит заклинание *объединения*. Он на время получает один дополнительный уровень за каждого жреца, стоящего в круге (до максимального приобретения четырех уровней). Увеличение уровня влияет на способность изгонять нежить и на характеристики заклинаний, которые зависят от уровня заклинателя. Учтите, что центральный жрец не получает дополнительных заклинаний, и набор заклинаний, которые он может творить, остается тем же, который он заучил на данный момент.

Окружающие жрецы должны сосредоточиваться на поддержании эффекта *объединения*. Они теряют все положительные модификаторы Класса защиты за щит и Ловкость. Если сосредоточение одного из них нарушается, заклинание *объединения* немедленно прекращается. Если *объединение* нарушено тогда, когда центральный жрец находится в процессе сотворения заклинания, заклинание не удастся точно так же, как если бы заклинателю помешали. Заклинания, сотворенные в результате *объединения*, работают с полной увеличенной силой, даже если *объединение* прекращается до того, как истечет продолжительность сотворенного заклинания.

Обратите внимание, что *объединение* не нарушается, если побеспокоить только центрального заклинателя.

ОПУТЫВАНИЕ (*ENTANGLE*)

(Превращения)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 80 ярдов (75 м)

Продолжительность: 1 оборот

Область воздействия: 40-футовый куб (со стороны 12 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания жрец способен заставить растения в области воздействия опутывать находящихся там существ. Травы, сорняки, кустарники и даже деревья сворачиваются, скручиваются и обвиваются вокруг существ, крепко удерживая их в течение продолжительности заклинания. Воздействию подвергается всякое существо, вступающее в область. Существо, успешно выкинувшее спас-бросок от заклинания, может выбраться из области воздействия, но двигаться при этом он может только со скоростью 10 футов (3 м) в раунд. По решению Мастера особенно крупные (громадные) или сильные существа могут испытывать в результате этого заклинания меньшие затруднения или вовсе их не испытывать, в зависимости от силы опутывающих растений.

Материальным компонентом заклинания является священный символ заклинателя.

ОТЫСКАНИЕ ЖИВОТНЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ (*LOCATE ANIMALS OR PLANTS*)

(Гадания)

Сферы: Гадания, Растения, Животные

Дальность воздействия: 100 ярдов + 20 ярдов / уровень (90 м + 18 м / уровень)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Полоса шириной 20 футов (полоса шириной 6 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может определить направление и удаленность местонахождения любого вида растения или животного, какой он пожелает. Заклинатель поворачивается в определенном направлении, думает о растении или животном и затем узнает, есть ли данное растение или животное в этом направлении в пределах дальности. Если есть, то определяется точное расстояние до объекта и приблизительное количество объектов. В течение каждого раунда заклинатель может поворачиваться только в одном направлении, исследуя полосу шириной 20 футов (6 м). Заклинание продолжается в течение одного раунда на уровень жизненного опыта заклинателя, а длина полосы - 100 ярдов (90 м) плюс 20 ярдов (18 м) на уровень. (По усмотрению Мастера, некоторые жрецы могут находить только такие виды растений или животных, которые тесно связаны с их верой.)

Хотя точная вероятность нахождения конкретного вида растения или животного зависит от типа местности и других условий, в качестве руководства можно использовать характеристики общей распространенности объекта: обычный - 50%, необычный - 30%, редкий - 15% и очень редкий - 5%. Большинство лекарственных трав растут в районах умеренного климата, а большинство специй - в тропических регионах. Многие деревья, используемые в качестве компонентов заклинаний и для магических разработок, являются редкими или очень редкими. Результат заклинания всегда определяется Мастером.

Материальным компонентом является священный символ заклинателя.

ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ (*PURIFY FOOD & DRINK*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Общая

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 куб. фут / уровень на площади 10 кв. футов ($0,03 \text{ м}^3$ / уровень на площади $0,9 \text{ м}^2$)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинание делает испорченную, гнилую, отравленную и всячески непригодную пищу и воду чистой и пригодной для употребления. Таким образом можно очистить до 1 кубического фута ($0,03 \text{ м}^3$) пищи и воды на уровень. Заклинание не защищает от последующего естественного гниения или порчи. Заклинание очищения пищи и воды портит проклятую воду и подобную особую пищу и воду, но оно не действует ни на живых существ любого вида, ни на магические зелья.

Обратная версия заклинания - *порча пищи и воды*. Оно портит даже святую воду, но не действует на живых существ или зелья.

ПРИРУЧЕНИЕ (*ANIMAL FRIENDSHIP*)

(*Очарование / Чары*)

Сфера: Животные

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 животное

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 час

Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания жрец способен продемонстрировать любому животному с низким Интеллектом (т. е. с показателем Интеллекта 1-4), что он настроен дружелюбно. Если немедленно после начала заклинания животное не выкидывает успешный спас-бросок, оно спокойно стоит до тех пор, пока заклинание не закончено. После этого оно следует за заклинателем. Заклинание работает только тогда, когда жрец действительно хочет подружиться с животным. Если у заклинателя есть скрытые мотивы, животное всегда их чувствует (например, если он собирается съесть животное, послать его вперед, чтобы разрядить ловушку, и т. д.).

Приручив животное, заклинатель может научить его трем командам или особым трюкам за каждый пункт Интеллекта животного. Типичными командами являются те, которым учат собак или подобных домашних животных (то есть команды не должны быть сложными). Обучение каждому из таких умений должно продолжаться не больше недели, и весь процесс обучения должен быть завершен не позднее, чем через три месяца после приручения животного. В течение этих трех месяцев животное не причиняет вреда заклинателю, но если его оставить больше, чем на неделю, оно вернется в свое естественное состояние и будет вести себя соответствующим образом.

Заклинатель может применять это заклинание, чтобы приручить животное или животных до 2 Кубиков пунктов на уровень своего жизненного опыта. Существует также ограничение на максимальное количество Кубиков пунктов животных, которых можно приручить и обучать одновременно: это количество не может превышать удвоенного уровня жизненного опыта заклинателя. Можно приручать и обучать только животных, не обладающих ориентацией.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ заклинателя и немного еды, которую любит животное.

ПРОХОД БЕЗ СЛЕДА (*PASS WITHOUT TRACE*)

(*Очарование / Чары*)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Существо, над которым сотворено это заклинание, может двигаться по любому типу местности (по грязи, по снегу, по пыли и т. д.), не оставляя ни отпечатков ног, ни запаха. Область, по которой прошло существо, излучает магию в течение 1d6 оборотов после прохода. Таким образом, отслеживать существо, околдованное этим заклинанием, обычным образом невозможно.

Разумеется, умная методика выслеживания, например, спиральная траектория поиска, может привести к тому, что ищущий обнаружит след в том месте, где заклинание спало.

Материальным компонентом этого заклинания является веточка сосны или вечнозеленого дерева, которую нужно сжечь, а пепел истереть в порошок и рассыпать, когда творится заклинание.

СВЕТ (*LIGHT*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Солнце

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: 1 час + 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 20 футов (6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Особый

Это заклинание создает в пределах фиксированного радиуса от центра свечение, эквивалентное свету факела. Предметы, находящиеся в темноте за пределами этой сферы, могут быть видны в лучшем случае как смутные тенеподобные формы. Заклинание центрируется в точке, указанной жрецом, и в момент сотворения заклинания путь до этой точки должен просматриваться и не быть ничем загороженным. Свет может исходить из воздуха, камня, металла, дерева и почти любого другого материала. Эффект от заклинания неподвижен, если оно специально не центрировано на подвижном предмете или движущемся существе. Если заклинание творится над существом, оно должно кидать проверку своей магической устойчивости, если таковая есть, и спас-бросок. При успешной проверке магической устойчивости заклинание не срабатывает, а успешный спас-бросок приводит к тому, что заклинание центрируется прямо за существом, а не на нем. Свет, центрированный на органах зрения существа, ослепляет его, уменьшая его броски атаки и спас-броски на -4 и ухудшая его Класс защиты на 4. Заклинатель может прекратить заклинание в любой момент, произнеся единственное слово. Заклинания света не кумулятивны - их многократное сотворение не обеспечит более яркого света.

Заклинание обратимо и может вызвать *темноту* в такой же области и при таких же условиях, что и свет, но с половинной продолжительностью. Магическая темнота имеет такой же характер, как темнота в неосвещенной внутренней комнате - то есть крошечная тьма. Всякий обычный или магический источник света меньшей интенсивности, чем дневной свет, в магической темноте не работает. Заклинание *темноты*, сотворенное непосредственно против заклинания *света*, устраняет эффекты обоих заклинаний, и наоборот.

СОТВОРЕНИЕ ВОДЫ (*CREATE WATER*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Стихии (Вода)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: До 27 куб. футов (750 л)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит это заклинание, возникает до 4 галлонов (15 л) воды на уровень его жизненного опыта (например, жрец 2-го уровня творит до 8 галлонов (30 л) воды, жрец 3-го уровня - до 12 галлонов (45 л), и т. д.). Вода чистая и пригодна для питья (она такая же, как дождевая). Свежесотворенную воду можно рассеять в течение одного раунда после ее появления, но после этого ее магия спадает, и остается обычная вода, которую можно использовать, разливать, испарять, и т. д. Обратная версия заклинания, *уничтожение воды*, устраняет без следа (не оставляя тумана, дыма, пара или водяной пыли) такое же количество воды. Воду можно создать или уничтожить в объеме от столь малого, в котором вообще может уместиться вода, до 27 кубических футов (1 куб. ярд или 750 л).

Учтите, что воду нельзя ни сотворить, ни уничтожить внутри живого существа. Для справки: 1 литр воды весит 1 кг, так что 1 галлон (3,8 л) весит примерно 8½ фунтов (3,8 кг), а 1 кубический фут (28 л) - приблизительно 64 фунта (28 кг).

Для заклинания *сотворения воды* требуется как минимум капля воды; для заклинания *уничтожения воды* - как минимум щепотка пыли.

УБЕЖИЩЕ (*SANCTUARY*)

(Отречения)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 2 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Особый

После того, как жрец сотворил заклинание убежища, всякий противник, пытающийся ударить или как-нибудь иначе атаковать защищенное этим заклинанием существо, должен кинуть спас-бросок от заклинания. Если спас-бросок удачен, противник может нормально атаковать, и заклинание на него не действует. Если спас-бросок провален, противник перестает обращать внимание на защищенное существо и полностью игнорирует его в течение продолжительности заклинания. На тех, кто не собирается атаковать защищенное существо, заклинание не действует. Учтите, что заклинание не защищает от воздействия площадных атак (шарогонь, ледяная буря и др.). Находясь под защитой этого заклинания, существо не может совершать непосредственные наступательные действия, не нарушая при этом заклинания, но может применять мирные заклинания или совершать какие-либо другие действия, не относящиеся к наступательным. Это позволяет, например, защищенному жрецу залечивать раны, *благословлять*, заниматься *предсказаниями*, петь *песнопение*, творить *свет* в области (но не на противнике), и т. д.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца и маленькое серебряное зеркальце.

УСТРАНЕНИЕ СТРАХА (*REMOVE FEAR*)

(Отречения)

Обратимое

Сфера: Чары

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо / 4 уровня

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Особый

Жрец, творящий заклинание, вызывает в околдовываемом существе храбрость, увеличивая спас-броски этого существа от магически насылаемого страха на +4 в течение одного оборота. Если существо недавно (в этот день) провалило спас-бросок от подобной атаки, это заклинание позволяет немедленно кинуть еще один спас-бросок с положительным модификатором +4. На каждые четыре уровня заклинателя может быть околдовано одно существо (1 существо с 1-го по 4-ый уровень, 2 существа с 5-го по 8-ой уровень и т. д.).

Обратная версия заклинания, *вызывание страха*, заставляет одно существо убегать в панике с максимально возможной скоростью прочь от заклинателя в течение 1d4 раундов. Успешный спас-бросок от заклинания (с модификаторами за Мудрость) препятствует этому воздействию. *Вызывание страха* можно автоматически отменить *устранением страха*, и наоборот.

Ни тот, ни другой эффект не действует на нежить любого типа.

Заклинания второго уровня

ДОБРЯНИКА (*GOODBERRY*)

(Превращения, Оглашения)

Обратимое

Сфера: Растения

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 день + 1 день / уровень

Область воздействия: 2d4 свежих ягод

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Заклинание *добряники*, сотворенное над горстью свежих ягод, делает 2d4 из них магическими. Сам заклинатель (и любой другой жрец той же веры 3-го и выше уровня) может сразу различить, какие ягоды околдованы. Их также распознает заклинание *обнаружения магии*. Волшебные ягоды либо позволяют голодному существу размером примерно с человека съесть одну из них и насытиться так, как будто съедена нормальная порция пищи, либо излечивают каждая по 1 пункту физического вреда от ранений и других подобных причин, причем за 24 часа таким лечением можно восстановить не более 8 пунктов.

Обратная версия заклинания, *проклятая ягода*, заставляет 2d4 испорченных ягоды выглядеть свежими, но на самом деле каждая из них причиняет при проглатывании по 1 пункту ядовитого вреда (без спас-броска).

Материальным компонентом этого заклинания является священный символ жреца, которым нужно помахать над околдовываемыми ягодами (черникой, ежевикой, малиной, смородиной, крыжовником и т. д.).

ДУБОВАЯ КОЖА (*BARKSKIN*)

(Превращения)

Сферы: Защита, Растения

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит над каким-либо существом заклинание *дубовой кожи*, кожа существа становится крепкой, как древесная кора, что улучшает его базовый Класс защиты до 6 плюс 1 за каждые четыре уровня жреца: Класс защиты 5 на 4-ом уровне, Класс защиты 4 на 8-ом уровне, и т. д. Заклинание не действует в сочетании с обычными доспехами или любой магической защитой. Кроме того, к спас-броскам существа от всех форм атак, кроме магических, прибавляется положительный модификатор +1. Заклинание может быть сотворено над самим жрецом или над тем существом, до которого он дотронется.

В качестве материального компонента, кроме своего священного символа, жрец должен иметь горсть дубовой коры.

ЗАМЕДЛЕНИЕ ЯДА (*SLOW POISON*)

(Некромантия)

Сфера: Лечение

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

Когда это заклинание сотворено над отравленным существом, оно существенно замедляет действие яда, если сотворено до того, как яд полностью сработал. (Время от введения яда до его воздействия, называемое инкубационным периодом, известно Мастеру.) Хотя это заклинание не устраняет яда, оно предотвращает значительный вред для отравленного существа в течение того времени, пока действует магия, в надежде на то, что за это время отравление можно будет полностью излечить.

Материальными компонентами заклинания являются священный символ жреца и зубок чеснока, который нужно измельчить и насыпать на рану (или съесть, если яд был проглочен).

ЗАТУМАНИВАНИЕ (*OBSCUREMENT*)

(Превращения)

Сфера: Погода

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 4 раунда / уровень

Область воздействия: квадрат со стороной 10×уровень футов (3×уровень м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Это заклинание вызывает туманное задымление вокруг жреца. Оно остается на этом месте в течение четырех раундов на уровень жреца и уменьшает дальность видимости для всех типов зрения (включая инфравидение) до 2d4 футов (2d4×30 см). Площадь поверхности, на которую действует заклинание, представляет собой квадрат со стороной, зависящей от уровня заклинателя: 30×30 футов (9×9 м) на 3-ем уровне, 40×40 футов (12×12 м) на 4-ом уровне, 50×50 футов (15×15 м) на 5-ом уровне и т. д.). Высота задымления не превышает 3 футов (1,5 м), хотя в случае полностью замкнутого пространства туман распространяется внутри, заполняя всю возможную область. Сильный ветер (например, результат мажеского заклинания *порыва ветра* 3-го уровня) может уменьшить продолжительность затуманивания на 75%. Заклинание не действует под водой.

ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК (*SPEAK WITH ANIMALS*)

(Превращения)

Сферы: Животные, Гадания

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: 1 животное в пределах 30 футов (9 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Это заклинание наделяет жреца способностью общаться с любым теплокровным или холоднокровным, обычным или гигантским животным, обладающим разумом. Жрец способен задавать вопросы и получать от существа ответы, хотя дружелюбие и сотрудничество никак не обеспечиваются. При этом для осторожных и хитрых по природе существ характерны краткость и уклончивость (а особенно тугоумные существа будут делать бессодержательные комментарии). Если животное настроено дружелюбно по отношению к жрецу или обладает такой же основной ориентацией, оно может оказать жрецу какую-либо помощь или услугу (это решает Мастер). Обратите внимание, что это заклинание отличается от заклинания *разговора с монстрами*, так как оно позволяет общаться только с обычными или гигантскими не фантастическими животными - с обезьянами, медведями, кошками, собаками, слонами и т. д.

ИСКРИВЛЕНИЕ ДЕРЕВА (*WARP WOOD*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Особый

Творя это заклинание, жрец заставляет некоторый объем древесины изгибаться и искривляться, навсегда теряя свою прямооту, форму и прочность. Дальность заклинания *искривления дерева* составляет 10 ярдов (9 м) на уровень жизненного опыта заклинателя. Оно действует примерно на ствол 15 футов (4,5 м) в высоту и до 1 дюйма (2,5 см) в диаметре на

уровень заклинателя. Таким образом, на 3-ем уровне заклинатель может искривить рукоятку секиры или несколько арбалетных болтов, на 5-ом уровне он может искривить древко обычного малого копья. Учтите, что заклинание действует также на доски и балки, так что дверь может треснуть, а лодка или судно - дать течь. Искривленное стрелковое оружие бесполезно; у искривленного оружия ближнего боя из бросков атаки вычитается отрицательный модификатор -4.

На уже околдованное дерево заклинание может подействовать, только если жрец выше уровнем, чем тот, кто околдовал дерево. В этом случае жрец может успешно сотворить заклинание с вероятностью успеха 20% на уровень разницы (20%, если он на 1 уровень выше, 40%, если он на 2 уровня выше, и т. д.). Так, дверь, магически закрытая или запертая на *волшебный замок* волшебником 5-го уровня, с вероятностью 40% может подвергнуться воздействию заклинания *искривления дерева*, сотворенного жрецом 7-го уровня. Деревянные магические предметы считаются околдованными по 12-му уровню (или выше). На особенно могущественные предметы, например, артефакты, заклинание не действует.

Обратная форма заклинания, *выпрямление дерева*, выпрямляет изогнутое или искривленное дерево или отменяет действие заклинания *искривления дерева* с учетом вышеуказанных ограничений.

НАГРЕВАНИЕ МЕТАЛЛА (*HEAT METAL*)

(*Превращения*)

Обратимое

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: 40 ярдов (36 м)

Продолжительность: 7 раундов

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Особый

С помощью заклинания нагревания металла жрец способен делать железосодержащие металлы (железо, железные сплавы, сталь) крайне горячими. На эльфийские кольчуги это заклинание не действует, а для магического металла кидается спас-бросок предмета от магического огня, чтобы избежать воздействия. Материальным компонентом является священный символ.

В первом раунде заклинания металл просто становится очень теплым, и до него неприятно дотрагиваться (такой же эффект происходит в последнем раунде действия заклинания). Во время второго и шестого (предпоследнего) раундов жар причиняет ожоги и вред. В третьем, четвертом и пятом раундах металл становится обжигающе горячим, причиняя соприкасающемуся с ним телу вред, как показано ниже:

Температура металла

очень теплая

горячая

обжигающая*

Вред за раунд

нет

1d4 пунктов

2d4 пунктов

* В последнем раунде обжигания подвергающееся воздействию существо должно выкинуть спас-бросок от заклинания, и в случае его неудачи оно получает одно из следующих последствий: рука или нога выходит из строя на 2d4 дней; тело калечится на 1d4 дней; голова теряет сознание на 1d4 оборота. Этот эффект можно полностью устранить жреческим заклинанием исцеления 6-го уровня или в результате обычного отдыха.

Обратите также внимание, что такие материалы, как дерево, кожа или легковоспламеняющиеся ткани, при соприкосновении с обжигающе горячим металлом тлеют и возгораются. В следующем раунде эти материалы причиняют ожоговый вред соприкасающемуся с ними телу. полностью заблокировать эффект заклинания нагревания металла может устойчивость к огню (результат заклинания, действия зелья или кольца) или заклинание *защиты от огня*, а также погружение в воду или в снег, охлаждение или заклинание *ледяной бури*. Эта версия заклинания не действует под водой. На каждые два уровня жизненного опыта заклинателя он может воздействовать на металл, находящийся при одном существе размером с человека (то есть на его оружие и доспехи, либо на отдельную массу металла весом до 50 фунтов (23 кг). Таким образом, заклинатель 3-го уровня нагревает металл на одном существе, заклинатель 4-го или 5-го уровня - на двух существах, и т. д.

Обратная версия этого заклинания, *охлаждение металла*, отменяет действие заклинания *нагревания металла* или заставляет металл охлаждаться, причиняя вред следующим образом:

Температура металла

холодная
ледяная
обмораживающая*

Вред за раунд

нет
1d2 пунктов
1d4 пунктов

** В последнем раунде обмораживания подвергающееся воздействию существо должно выкинуть спас-бросок от заклинания, и в случае неудачи оно окоченеет от холода. Это приводит к полной потере чувствительности руки (или обеих рук, если Мастер считает, что спас-бросок был сокрушительно провален) на 1d4 дней. В течение этого времени хватка персонажа крайне слабая, и он не может пользоваться этой рукой для сражения или любых других действий, требующих крепкого сжатия.*

Заклинание *охлаждения металла* блокируется заклинанием *устойчивости к холоду* или любым большим жаром - близостью к открытому огню (прикасаться к огню не обязательно), магическим пылающим мечом, заклинанием *огненной стены* и т. д. Под водой эта версия заклинания не причиняет вреда, но лед немедленно кристаллизуется вокруг подвергающегося воздействию металла, заставляя его всплывать на поверхность.

НАХОЖДЕНИЕ ЛОВУШЕК (*FIND TRAPS*)

(Гадания)

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 3 оборота

Область воздействия: 10 футов × 30 ярдов (3×27 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит это заклинание, все ловушки (скрытые магическим или обычным образом) механической или магической природы становятся для него явными. Учтите, что это заклинание действует по направлению, и жрец должен повернуться в нужную сторону, чтобы определить, находится ли в том направлении ловушка.

Ловушка - это всякое приспособление или магическая охрана, удовлетворяющая трем критериям: она может выдать внезапный или неожиданный результат, заклинатель счел бы результат нежелательным или вредным для себя, и нежелательный или вредный результат был специально предусмотрен как таковой его создателем. Таким образом, к ловушкам относятся заклинание *тревоги*, глифы и подобные заклинания или устройства.

Заклинатель узнает общую природу ловушки (механическая или магическая), но не узнает ни ее точного эффекта, ни того, как ее обезвредить. Однако близкое рассмотрение позволит заклинателю почувствовать, какие предпринимаемые им действия могут заставить ее сработать. Учтите, что информация, получаемая заклинателем, ограничена его представлениями о том, что может быть для него неожиданным или вредным. Заклинатель не может предсказывать ни поступки существ (таким образом, укрывшийся в нише убийца или засада - это не ловушки), ни естественные неприятности, считающиеся ловушками (пещера, которая затопляется во время дождя, стена, ослабленная от времени, от природы ядовитое дерево и т. д.). Если Мастер допускает особые глифы или знаки для определения магической охраны (см. заклинание *охранного глифа* 3-го уровня), заклинание показывает форму глифа или знаков. Заклинание не обнаруживает ловушек, которые уже обезврежены или по каким-либо другим причинам не действуют.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЧАР (*DETECT CHARM*)

(Гадания)

Обратимое

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 оборот

Область воздействия: 1 существо / раунд

Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Отр.

Когда жрец применяет это заклинание, он может определить, находится ли существо или монстр под воздействием очаровывающего заклинания или подобного контроля вроде *гипноза*, *совета*, *обмана*, *обладания* и т. д. Существо кидает спас-бросок от заклинания, и, если он успешен, жрец не узнает от данного заклинания ничего о данном конкретном существе. Заклинатель, который узнает, что существо очаровано, может с вероятностью 5% на уровень определить конкретный тип воздействия. До того, как заклинание спадет, можно исследовать до 10 различных существ. Если существо находится более чем под одним таким воздействием, жрец получает только информацию о том, что оно таким образом очаровано. Тип воздействий определить невозможно (так как излучения затмевают друг друга).

Обратная версия заклинателя, *невидимые чары*, полностью скрывает от обнаружения все чары на отдельном существе на 24 часа.

ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*) (Отречения, Оглашения)

Сфера: Стихии (Огонь)
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Пока не сработает
Область воздействия: 1 предмет
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: $\frac{1}{2}$

Заклинанием огненной ловушки можно защитить любой *закрывающийся предмет* (книгу, коробку, бутылку, сундук, ларец, гроб, дверь, ящик стола и т. д.). Заклинание центрируется в точке, указанной жрецом. На околдованном таким образом предмете нельзя поместить других запирающих или охранных заклинаний. Заклинание *стука* никак не действует на огненную ловушку - как только вторгающееся лицо открывает предмет, ловушка срабатывает. Так же, как в случае большинства магических ловушек, вор может обнаружить огненную ловушку только с половиной обычной вероятности обнаружения ловушек. Неудача при обнаружении огненной ловушки приводит к тому, что ловушка срабатывает. Неудачное заклинание *рассеяния магии* не разряжает ловушку. Когда ловушка срабатывает, происходит взрыв радиусом 5 футов (1,5 м) от центра заклинания. Все существа внутри этой области должны кидать спас-бросок от заклинания. Вред, наносимый ловушкой, составляет 1d4 пунктов плюс 1 пункт на уровень заклинателя, а те, кто успешно спасся, получают половину этого вреда. (Под водой эта ловушка причиняет только половинный вред и создает большое облако пара.) Околдованный предмет при этом взрыве не повреждается.

Заклинатель может пользоваться охраняемым предметом, не разряжая ловушки; эти предметом также может пользоваться любой, на кого заклинание было специально настроено при сотворении (при этом обычно используется ключевое слово).

Чтобы поместить заклинание, жрец должен обвести контуры предмета древесным углем и дотронуться до центра эффекта. Для настройки на кого-то другого требуется волос или подобный предмет от этого существа.

Материальным компонентом являются ягоды падубы.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ (*KNOW ALIGNMENT*) (Гадания)

Обратимое

Сфера: Гадания
Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 1 оборот
Область воздействия: 1 существо или предмет
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Отр.

Заклинание *определения ориентации* позволяет волшебнику считывать ауру существа или имеющего ориентацию предмета (предметы, не имеющие ориентации, не дают никакой

информации). Заклинатель должен оставаться неподвижным и сосредоточиваться на выбранном объекте в течение полного раунда. Существо должно кидать спас-бросок от заклинания, и, если он удастся, заклинатель не узнает ничего о данном существе от данной попытки. Некоторые магические устройства блокируют заклинание *определения ориентации*.

Обратная версия, *неведомая ориентация*, скрывает ориентацию предмета или существа на 24 часа.

ОТСТУПЛЕНИЕ (*WITHDRAW*) (Превращения)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

С помощью заклинания *отступления* подвергающийся его воздействию жрец изменяет течение времени для себя. В то время как для тех, на кого заклинание не распространяется, проходит один раунд, жрец может провести в размышлениях 2 раунда + 1 раунд на уровень. Так, жрец пятого уровня может отступить, чтобы обдумать какую-либо проблему, на семь раундов, в то время как для всех остальных пройдет один раунд. (Чтобы обдумать какую-либо проблему, Мастер должен предоставить игроку одну минуту реального времени за раунд отступления. Общаться с другими игроками не разрешается.) Обратите внимание на то, что, находясь под воздействием заклинания отступления, жрец может творить только следующие заклинания: любые гадательные заклинания или любые лечащие и исцеляющие заклинания, причем последние только над собой. При сотворении любого из этих заклинаний с другими целями (например, заклинание *лечения легких ранений* над товарищем по компании) заклинание отступления прекращается. Отступивший персонаж также не может ходить или бегать, становиться невидимым или совершать какие-либо действия помимо размышления, чтения и тому подобных. На жреце могут сказаться действия других, причем в этом случае не учитываются его преимущества, связанные со щитом и Ловкостью. Всякая успешная атака против заклинателя приводит к прекращению заклинания.

ОЧАРОВАНИЕ ЗМЕЙ (*SNAKE CHARM*) (Очарование / Чары)

Сфера: Животные

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 30-футовый куб (со стороны 9 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, в воздухе возникает гипнотический узор, который заставляет одну или более змей в области воздействия прекратить всякие действия, и только совершать покачивающиеся движения с поднятой головой. Если очарованные змеи находились в спокойном состоянии, продолжительность заклинания составляет 1d4+2 оборотов; если змеи не спокойны, но не раздражены и не голодны, чары продолжают в течение 1d3 оборотов; если змеи голодны или атакуют, заклинание продолжается в течение 1d4+4 раундов. Жрец, творящий это заклинание, может очаровывать змей, сумма чьих жизненных пунктов не превышает количество его жизненных пунктов. В среднем жрец 3-го уровня может очаровывать змей, имеющих в сумме 13-14 жизненных пунктов, жрец 4-го уровня - 18 жизненных пунктов и т. д. Эти жизненные пункты могут принадлежать одной или нескольким змеям, но их сумма не может превышать количество жизненных пунктов заклинателя. Жрец, имеющий 23 жизненных пункта, очаровывая дюжину 2-пунктовых змей, очарует 11 из них. Заклинание также эффективно против любых змеевидных или змееподобных монстров, таких, как нага, коатл и др., причем учитывается магическая устойчивость, жизненные пункты и другие параметры.

Могут существовать разновидности этого заклинания, позволяющие воздействовать на других существ, относящихся к данному вероисповеданию. Если такие заклинания существуют, ваш Мастер сообщит вам об этом.

ОЧАРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНОГО СУЩЕСТВА ИЛИ МЛЕКОПИТАЮЩЕГО (*CHARM PERSON OR MAMMAL*) (Очарование / Чары)

Сферы: Животные, Чары

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание действует на всякое отдельное человекоподобное существо или млекопитающее, над которым оно сотворено. После этого существо относится к заклинателю, как к лучшему другу и союзнику, который нуждается в заботе и защите. К человекоподобным существам относятся все двуногие люди, полулюди или гуманоиды размером с человека или меньше, такие, как гнолли, гномы, гоблины, дриады, карлики, кобольды, лесовики, людоящеры, орки, пикси, полуорки, полуэльфы, русалки, троглодиты, феи, хоббиты, хобгоблины, эльфы и другие. Так, можно очаровать воина 10-го уровня, но нельзя очаровать людоеда.

Заклинание не позволяет жрецу управлять очарованным существом так, как будто бы это был автомат, но любое слово или действие жреца воспринимается наиболее благоприятным для него образом. Так, очарованное существо не будет подчиняться приказу к самоубийству, но может поверить заклинателю, если тот убедит его в том, что единственный способ спасти жизнь заклинателя - это задержать надвигающегося красного дракона "всего на пару минут", и, если очарованное существо будет видеть в создавшейся ситуации разумные шансы на выживание, оно подчинится жрецу.

Позиции и приоритеты жертвы по отношению к жрецу меняются, но основные личные качества и ориентация остаются прежними. Требование, чтобы жертва оставила себя без защиты, отдала ценный предмет или использовала заряд с могучего магического предмета (особенно против бывших спутников и союзников) может привести к немедленному спас-броску, чтобы определить, не спали ли чары. Подобным образом, очарованное существо не обязательно рассказывает все, что знает, и не рисует карты целых районов. Оно может отказать в каком-либо требовании, если этот отказ соответствует его характеру и не причиняет прямого вреда заклинателю. Отношение жертвы к заклинателю не обязательно распространяется на его друзей и союзников. Жертва не будет благоприятно реагировать на союзников, дающих заклинателю советы типа: "Задай ему вопрос о том, что..." и не станет мириться со словесными или физическими оскорблениями со стороны союзников заклинателя, если это не соответствует ее характеру.

Учтите также, что заклинание не наделяет жреца особыми лингвистическими способностями сверх тех, которыми он обычно обладает. Продолжительность заклинания зависит от показателя Интеллекта очарованного существа и связана со спас-броском. Успешный спас-бросок приводит к прекращению заклинания. Он кидается в периодические промежутки времени в соответствии с Интеллектом жертвы, даже если заклинатель особо не поддерживает с ней отношения.

Показатель Интеллекта

3 и меньше

4-6

7-9

10-12

13-14

15-16

17

18

19 и больше

Время между спас-бросками

3 месяца

2 месяца

1 месяц

3 недели

2 недели

1 неделя

3 дня

2 дня

1 день

Если заклинатель причиняет или пытается причинить вред очарованному существу каким-либо явным действием, или если над очарованным существом успешно сотворено заклинание *рассеяния магии*, очарование прекращается.

Если жертва успешно выкидывает спас-бросок от заклинания, оно на нее не действует.

Если это заклинание применено в сочетании с заклинанием *приручения*, оно может удержать животное поблизости от основного места проживания заклинателя, если ему нужно отбыть на длительный период.

ПЕСНОПЕНИЕ (*CHANT*) (*Колдовство / Заклятия*)

Сфера: Битва
Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Время песнопения
Область воздействия: Радиус 30 футов (9 м)
Компоненты: В, С
Время сотворения: 2 раунда
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец приносит особую пользу себе и своей компании и причиняет ущерб врагам. Когда сотворено заклинание *песнопения*, все броски атаки, вреда и спас-броски тех, кто находится в области воздействия и дружелюбно настроен по отношению к жрецу, кидаются с положительным модификатором +1, а у врагов жреца на эти броски накладывается отрицательный модификатор -1. Эти модификаторы сохраняются до тех пор, пока заклинатель продолжает распевать таинственные фразы и остается неподвижным. Однако вмешательство (например, успешная атака, которая причиняет вред, рукопашная схватка с заклинателем или заклинание *тишины*) нарушает *песнопение*. Множественные заклинания *песнопения* не кумулятивны; однако, если в то же время, пока жрец поддерживает заклинание *песнопения*, другой жрец той же веры (а не просто той же ориентации) совершает заклинание *молитвы* 3-го уровня, эффект увеличивается до модификаторов +2 и -2.

ПЛАМЕННЫЙ КЛИНОК (*FLAME BLADE*) (*Оглашения*)

Сфера: Стихии (Огонь)
Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд / 2 уровня
Область воздействия: Лезвие длиной 3 фута (1 м)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец создает сверкающий луч красного пламени, исходящий из его руки. В обращении этот мечеподобный луч похож на ятаган. Если заклинатель в ближнем бою наносит результативный удар пламенем, пораженное существо получает 1d4+4 пунктов вреда. Если существо относится к нежити или особенно уязвимо перед огнем, оно получает на 2 пункта больше (то есть 7-10 пунктов). Если существо защищено от огня, вред уменьшается на 2 пункта (то есть составляет 1d4+2 пункта). Огненные существа и те, кто использует огонь как врожденную форму атаки, не получают вреда от заклинания. *Пламенный клинок* может поджигать легковоспламеняющиеся материалы, такие, как пергамент, солому, сухие прутья, ткань и т. д. Однако он не является магическим оружием в обычном смысле этого слова, так что существа, которых можно поразить только магическим оружием (кроме нежити), не получают от него вреда. Заклинание не действует под водой.

В качестве материального компонента заклинания, кроме священного символа заклинателя, требуется лист сумаха.

ПОДНОЖКА (*TRIP*) (*Очарование / Чары*)

Сфера: Растения
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 оборот / уровень
Область воздействия: 1 предмет до 10 футов (3 м) длиной
Компоненты: В, С
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Отр.

Это заклинание можно сотворить над обычным предметом - отрезком лозы, палкой, шестом, веревкой и т. п. Заклинание заставляет предмет слегка приподниматься над землей или полом, на котором он лежит, цепляясь за ноги большинства существ, проходящих над ним, если они проваливают спас-бросок от заклинания. Учтите, что *подножку* можно поставить только тем существам, которые действительно переступают через околдованный предмет. Например, кусок веревки длиной 3 фута (1 м) может зацепить только одно существо размером с человека. Существа, движущиеся на очень большой скорости (бегущие), при спотыкании получают 1 пункт вреда и оглушаются на 1d4+1 раундов, если поверхность, на которую они упали, достаточно твердая (если существо упало на дерн или другой мягкий материал, оно просто оглушается на оставшуюся часть раунда). На очень больших животных, например, слонов, заклинание *подножки* не действует. Пока не истечет продолжительность, предмет продолжает цепляться за всех существ, проходящих мимо него, включая заклинателя. Существо, знающее о предмете и его возможностях, при его перешагивании кидает спас-бросок с положительным модификатором +4. Околдованный предмет нельзя обнаружить с вероятностью 80%, если не применять специальных средств, обнаруживающих магические ловушки, или не наблюдать за действиями заклинателя. Это заклинание не действует под водой.

Помощь (Aid)

(Некромантия, Колдовство)

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 раунд + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Тот, кто подвергается этому заклинанию, получает эффект заклинания *благословения* (+1 к броскам атаки и спас-броскам) и особые дополнительные 1d8 жизненных пунктов на время продолжительности заклинания. Заклинание *помощи* позволяет персонажу иметь на самом деле больше жизненных пунктов, чем их обычно у него бывает, когда он в полных силах. Дополнительные жизненные пункты теряются первыми, когда их обладатель получает вред, и их нельзя восстановить лечащей магией.

Например, у воина 1-го уровня 8 жизненных пунктов, и он получает 2 пункта вреда (8-2=6), а затем получает заклинание *помощи*, которое дает ему 5 дополнительных жизненных пунктов. Теперь у воина 11 жизненных пунктов, 5 из которых - временные. Если затем ему нанесен удар на 7 пунктов, теряются 5 временных жизненных пунктов и 2 обычных. Затем он подвергается заклинанию *лечения легких ранений*, которое восстанавливает 4 пункта, и у воина становится полные 8 жизненных пунктов.

Обратите внимание, что действие заклинания не прекращается из-за потери жизненных пунктов совсем вследствие энергетического истощения, потери Кубиков пунктов, смерти спутника или действия определенных артефактов. Временные жизненные пункты теперь прибавляются к новой, меньшей сумме.

Материальными компонентами этого заклинания являются тонкая полоска белой материи с клейким веществом (например, с древесным соком) на концах и священный символ заклинателя.

Посыльный (MESSENGER)

(Очарование / Чары)

Сфера: Животные

Дальность воздействия: 20 ярдов / уровень (18 м / уровень)

Продолжительность: 1 день / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание позволяет жрецу заставить крошечное существо, имеющее как минимум животный Интеллект, служить в качестве посыльного. Заклинание не действует на гигантских (увеличенных с помощью магии) животных и на существ с низким показателем Интеллекта (5) и

выше. Если животное находится в пределах дальности, жрец может приманить его, используя в качестве приманки какую-нибудь еду, которую оно любит. Для животного кидается спас-бросок от заклинания. Если спас-бросок провален, животное подходит к заклинателю и ждет его распоряжений. Жрец может общаться с животным, используя примитивные понятия и прося его пойти в определенное место, но эти указания должны быть простыми. Заклинатель может закрепить на животном какой-нибудь небольшой предмет или записку. После того, как животное проинструктировано соответствующим образом, оно будет ждать на указанном месте, пока продолжительность заклинания не истечет. (Учтите, что если предполагаемый адресат послания не ждет посылного в виде маленького животного или птицы, он может не обратить на него внимания.) Когда продолжительность заклинания истекает, животное или птица возвращается к своему обычному образу жизни. Предполагаемый адресат не получает способности общаться с посылным.

ПРЕДСКАЗАНИЕ (AUGURY) (Гадания)

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 2 раунда

Спас-бросок: Нет

Жрец, творящий заклинание *предсказания*, пытается определить, будет ли то или иное действие в непосредственном будущем (в пределах получаса) на пользу или во вред ему и его товарищам. Например, если компания собирается разрушить таинственную печать, закрывающую вход, можно применить заклинание предсказания, чтобы определить, благоприятным или нет будет немедленный результат. Если заклинание успешно, Мастер сообщает какую-либо характеристику возможного результата типа “благоприятно” или “неблагоприятно”, или, может быть, дает загадочную головоломку или стихотворение. Базовая вероятность получить осмысленный ответ составляет 70% плюс 1% за каждый уровень жреца, творящего заклинание - например, 73% на 3-ем уровне, 74 на 4-ом, и т. д. Ваш Мастер может устанавливать какие-либо модификаторы этой величины в зависимости от конкретных условий вашего предсказания.

Например, если задан вопрос: “Будет ли для нас благоприятным, если мы отправимся на третий этаж?”, а поблизости от входа на этаж скрывается ужасный тролль, охраняющий 10000 серебряных монет и щит +1 (которого, как считает Мастер, компания победит в тяжелом бою), предсказание может быть таким: “Кто не рискует, тот не пьет здравура!”. Если тролль слишком могуч для компании, предсказание может быть таким: “Вам грозит вред и уничтожение!”. При этом компания, творящая последовательно несколько *предсказаний* об одном и том же действии, будет получать идентичные ответы, независимо от броска кубиков.

Материальным компонентом заклинания *предсказания* является набор палочек, инкрустированных драгоценными камнями, кости дракона или подобные гадательные принадлежности стоимостью как минимум 1000 золотых (которые не теряются при сотворении заклинания).

ПРОПОВЕДЬ (ENTHRALL) (Очарование / Чары)

Сфера: Чары

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Радиус 90 футов (27 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Отр.

Жрец, применяющий это заклинание, может увлечь своей речью слушателей, которые полностью понимают его язык. Те, кто находится в области воздействия, кидают спас-бросок от заклинания и в случае его провала начинают уделять заклинателю все свое внимание, полностью игнорируя происходящее вокруг. Те, чья раса или религия враждебна заклинателю, кидают спас-броски с положительным модификатором +4. Все модификаторы за Мудрость также учитываются.

На существ с 4 и больше Кубиками пунктов или уровнями жизненного опыта заклинание не действует.

Чтобы сотворить это заклинание, жрец должен говорить без перерыва в течение целого раунда. После этого очарование продолжается до тех пор, пока жрец говорит, максимум до 1 часа. Те, кто увлечен *проповедью*, не совершают никаких действий, пока жрец говорит, и еще в течение 1d3 раундов после этого, пока они обдумывают и обсуждают смысл сказанного. Те, кто входит в область воздействия, пока заклинание действует, также должны кидать спас-бросок от заклинания, иначе они увлекаются *проповедью*. Те, кто не увлечен, будут в каждом обороте с вероятностью 50% дружно свистеть и насмехаться. Если насмешки чрезмерны, остальные слушатели могут кидать новый спас-бросок. *Проповедь* прекращается (хотя 1d3 раундов обсуждения при этом остаются), если жрец успешно атакован, или если он предпринимает какие-либо другие действия, кроме разговора.

Если слушатели атакованы, заклинание прекращается, и они немедленно реагируют, кидая проверку реакции по отношению к источнику помехи с отрицательным модификатором -10.

Примечание: Если нужно кидать много спас-бросков для одинаковых существ, Мастер для экономии времени может определить средний результат; например, в толпе из 20 человек с базовым спас-броском 16 (вероятность успеха 25%) 15 человек будут увлечены проповедью, а 5 - нет.

ПЫЛЬНЫЙ ЧЕРТ (*DUST DEVIL*)

(Колдовство / Заклятия)

Сфера: Стихии (Воздух)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Конус 5×4 футов (1,5×1,2 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 2 раунда

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу вызвать слабого воздушного стихийца - пыльного черта с Классом защиты 4, 2 Кубиками пунктов, скоростью передвижения 180 футов в раунд и одной атакой на 1d4 пунктов вреда, причем его можно бить обычным оружием. Пыльный черт выглядит как маленький вихрь диаметром 1 фут (30 см) у основания, высотой 5 футов (1,5 м) и диаметром 3-4 фута (1 - 1,2 м) у вершины. Он движется туда, куда его направит жрец, но распадается, если отдалится от жреца больше, чем на 30 ярдов (27 м). Его силы хватает для того, чтобы тушить факелы, небольшие костры, открытые фонари и прочие некрупные очаги огня немагического происхождения. Пыльный черт может не подпускать к заклинателю или отталкивать от него облако газа или существо в газообразной форме (хотя он не может нанести этому облаку вред или развеять его). Если пыльный черт скользит над поверхностью из рыхлой грязи, песка или пепла, он поднимает эти частицы и разносит их в облако диаметром 10 футов (3 м) с центром на себе. Это облако мешает обычному зрению, и существа, оказавшиеся в нем, ослепляются на то время, пока они внутри, и еще на один раунд после того, как они выберутся оттуда. Заклинатель, оказавшийся в пыльном черте или в его облаке во время сотворения заклинания, должен кинуть спас-бросок от заклинания, чтобы сохранить свое сосредоточение, иначе заклинание не удастся. Всякое существо, происходящее из Стихийного предела Воздуха - даже другой пыльный черт - может развеять пыльного черта одним ударом.

СВЯЩЕННЫЙ МОЛОТ (*SPIRITUAL HAMMER*)

(Возглашения)

Сфера: Битва

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Жрец, творящий заклинание *священного молота*, воззвав к своему божеству, вызывает силовое поле, по форме напоминающее молот. Все время, пока заклинатель сосредоточивается над молотом, тот поражает всякого противника в пределах дальности воздействия по желанию

жреца. В каждом раунде заклинатель может решить атаковать ту же цель, что и в предыдущем раунде, или переключиться на новую цель, которую он видит в пределах дальности. Вероятность успешного удара священным молотом такая же, как у заклинателя, без положительных модификаторов за Силу. Кроме этого, молот бьет как магическое оружие с положительным модификатором +1 за каждые шесть уровней жизненного опыта заклинателя (или часть их), до максимального модификатора +3 к броскам атаки и вреда для жреца 13-го и выше уровня. Базовый вред, причиняемый молотом при ударе, такой же, как у обычного боевого молота (1d4+1 пунктов, если противник размером с человека или меньше, или 1d4 пунктов, если противник больше, плюс положительный модификатор за магию). Молот ударяет в том направлении, куда смотрит заклинатель, так что если он позади цели, к броску атаки прибавляется положительный модификатор за удар с тыла, а цель теряет все преимущества за Ловкость и щит.

Как только заклинатель перестает сосредоточиваться, заклинание *священного молота* заканчивается. *Рассеяние магии* в области, которая включает в себя либо заклинателя, либо силовое поле, может с определенной вероятностью рассеять *священный молот*. Если у атакуемого существа есть магическая устойчивость, она проверяется в первый раз, когда ударяет священный молот. Если проверка устойчивости по отношению к молоту выкинута успешно, заклинание прекращается. Если проверка не удалась, молот имеет свой полный эффект в течение продолжительности заклинания.

Материальным компонентом этого заклинания является обычный боевой молот, который жрец должен бросить в противника, произнося обращение к своему божеству. При сотворении заклинания молот исчезает.

СОЗДАНИЕ ПЛАМЕНИ (*PRODUCE FLAME*)

(*Превращения*)

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит заклинание *создания пламени*, в его ладони появляется яркое пламя, сравнимое по яркости с факелом. Это пламя не причиняет вреда заклинателю, но оно горячее и вызывает возгорание легковоспламеняющихся материалов (бумаги, ткани, сухой древесины, масла и т. д.). Заклинатель может кидать магическое пламя как метательный снаряд на расстояние до 40 ярдов (36 м), что считается ближней дистанцией. При столкновении пламя вспыхивает, зажигая горючие материалы в диаметре 3 футов (1,5 м) от центра столкновения и затем потухает. Существо, по которому ударило пламя, получает 1d4+1 пунктов вреда и, если случается возгорание, оно должно потратить раунд на то, чтобы потушить огонь, иначе до тех пор, пока огонь не будет потушен, оно будет получать дополнительный вред, определяемый Мастером. Промах рассматривается как снаряд разрывного типа. Если после метания пламени продолжительность заклинания еще не истекла, в руке жреца немедленно появляется еще одно пламя. Заклинатель может кидать максимум по одному пламени на уровень, но не более, чем по одному пламени в раунд.

Заклинатель может потушить магическое пламя в любой момент по своему желанию, но огонь, вызванный этим пламенем, таким образом потушить нельзя. Это заклинание не действует под водой.

СТОРОЖЕВОЙ КРЫЛАН (*WYVERN WATCH*)

(*Оглашения*)

Сфера: Охрана

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: До 8 часов

Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание известно как “сторожевой крылан” из-за иллюзорного образа, вызываемого при его сотворении, который смутно напоминает крылана. Обычно это заклинание используется, чтобы защитить какую-либо область от вторжения. На всякое существо, приблизившееся на 10 футов (3 м) к охраняемой области, может напасть “крылан”. Существо, вступившее в охраняемую область, должно выкинуть успешный спас-бросок от заклинания, иначе оно стоит парализованным в течение одного раунда на уровень заклинателя, если его не освободит сам заклинатель, заклинание *рассеяния магии* или заклинание *устранения парализации*. Успешный спас-бросок означает, что нападавший “крылан” промахнулся мимо жертвы, и заклинание осталось на месте. Как только “крылан” поразил жертву, наступает парализация, и сила заклинания пропадает. Заклинание подобным образом прекращается, если в течение восьми часов после его сотворения “крылан” никого не поразил. Всякое существо, приближающееся к месту, охраняемому сторожевым крыланом, может обнаружить его присутствие до того, как подойдет достаточно близко для атаки; эта вероятность составляет 90% при ярком свете, 30% в сумерках и 0% в темноте.

Материальным компонентом является священный символ заклинателя.

ТИШИНА, РАДИУС 15 ФУТОВ (*SILENCE, 15' RADIUS*)

(*Превращения*)

Сфера: Охрана

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Радиус 15 футов (радиус 4,5 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

После сотворения этого заклинания в области воздействия наступает полная тишина. Все звуки прекращаются: невозможны разговоры, нельзя творить заклинания (если используются дополнительные правила о компонентах, нельзя творить заклинания, содержащие вербальный компонент), и никакой звук не проникает в эту область и не выходит из нее. Заклинание можно сотворить в воздухе или над каким-либо предметом, но эффект при этом остается на одном месте, если заклинание не центрировано на движущемся предмете или существе. Заклинание держится в течение двух раундов на уровень жизненного опыта жреца. Заклинание можно центрировать на живом существе, и тогда эффект от него исходит от этого существа и движется вместе с ним. Существо, не желающее подвергаться воздействию, кидает спас-бросок от заклинания. Если спас-бросок удачен, эффект от заклинания центрируется на расстоянии примерно 1 фут (30 см) за тем местом, где находилось существо в момент сотворения заклинания. Это заклинание обеспечивает защиту от атак, основанных на звуке, - таких, как пение гарпий, *рог гибели* и т. д.

УДЕРЖАНИЕ (*HOLD PERSON*)

(*Очарование / Чары*)

Сфера: Чары

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: 1d4 существ в 20-футовом кубе (со стороны 6 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Отр.

Это заклинание удерживает в неподвижности 1d4 людей, полулюдей или существ гуманоидного типа на шесть и более раундов.

Заклинание *удержания* действует на любого двуногого человека, получеловека или гуманоида размером с человека и меньше, включая гноллей, гномов, гоблинов, дриад, карликов, кобольдов, лесовиков, людоящеров, орков, пикси, полуорков, полуэльфов, русалок, троглодитов, фей, хоббитов, хобгоблинов, эльфов и других. Так, можно удержать воина 10-го уровня, но нельзя удержать людоеда.

Заклинание центрируется в точке, определенной заклинателем. Оно действует на существ, выбранных заклинателем, в пределах области воздействия. Если заклинание действует на трех или четырех существ, каждое из них кидает спас-бросок без модификаторов. Если удерживаются всего два существа, они кидают спас-броски с отрицательным модификатором -1. Если заклинание действует только на одно существо, оно кидает спас-бросок с модификатором -3. Спас-броски

модифицируются в соответствии с Мудростью. На тех, кто удачно выкинул спас-бросок, заклинание не действует. Нежить этим заклинанием удержать нельзя.

Удержанные существа не могут двигаться или говорить, но они следят за происходящими вокруг событиями и могут использовать способности, не требующие движения или речи. *Удержание* не предотвращает ухудшение состояния существа вследствие ранений, болезней или яда. Заклинатель может прекратить действие заклинания в любой момент простой командой; в противном случае его продолжительность составляет 6 раундов на 3-ем уровне, 8 раундов на 4-ом уровне, 10 - на 5-ом, и т. д.

В качестве материального компонента используется небольшая железная палочка.

Устойчивость к огню / Устойчивость к холоду (*RESIST FIRE / RESIST COLD*) (Превращения)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит это заклинание над каким-либо существом, кожа этого существа становится настолько жесткой, что способна выдерживать либо жар, либо холод (по выбору заклинателя). Заклинание обеспечивает существу полную невосприимчивость к умеренным условиям (к ним относятся, например, нахождение обнаженным в снегу или засовывание руки в огонь, чтобы выхватить записку). Околдованное существо может в некоторой степени переносить сильный жар или холод (как обычный, так и магический), например, раскаленный уголь, большое количество горящего масла, *пылающие мечи*, *огненные бури*, *шарогни*, *парады метеоров*, дыхание красного дракона, *морозящие мечи*, *ледяные бури*, *ледяные стены* или дыхание белого дракона. Во всех таких случаях температура действует на существо не в полном объеме. Оно получает положительный модификатор +3 к спас-броскам против таких форм атак, и весь наносимый ими вред уменьшается на 50%; таким образом, если спас-бросок провален, существо получает половину вреда, а если спас-бросок успешен, оно получает только четверть вреда. *Устойчивость к огню* или *к холоду* держится в течение раунда на уровень жреца, творящего это заклинание.

В качестве материального компонента жрецу нужна капля ртути.

Заклинания третьего уровня

БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ (*PLANT GROWTH*) (Превращения)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 160 ярдов (150 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

Жрец может применить заклинание *бурной растительности* для достижения одного из двух эффектов. В первом случае обычная растительность начинает разрастаться, запутываться и обвиваться, образуя заросли или джунгли, сквозь которые можно прорубаться или прорываться со скоростью 10 футов (3 м) в раунд или 20 футов (6 м) в раунд для существ размером больше человека. Обратите внимание, что для того, чтобы это заклинание сработало, в области воздействия должны быть деревья и кустарники. В этой области колючки, плющи, вьюны, лианы, корни, молодая поросль, чертополох, деревья, лозы и сорняки становятся настолько густыми, что образуют преграду. Площадь области воздействия равна площади квадрата со стороной 20 футов (6 м) на уровень заклинателя и может иметь любую квадратную или прямоугольную форму, которую укажет заклинатель в момент сотворения заклинания. Так, жрец 8-го уровня может воздействовать

на максимальную область в форме квадрата 160×160 футов (48×48 м), прямоугольников 320×80 футов (96×24 м), 640×40 футов (192×12 м), 1280×20 футов (384×6 м) и т. д. Эффект от заклинания остается в области до тех пор, пока не будет устранен в результате физической работы, огнем или такими магическими средствами, как заклинание *рассеяния магии*.

Второй вариант этого заклинания воздействует на площадь в одну квадратную милю (2,5 км²). Мастер тайно кидает спас-бросок (основанный на уровне заклинателя), чтобы определить, подействовало ли заклинание. Если спас-бросок успешен, заклинание делает растения в этой области более жизнеспособными, плодовитыми и крепкими, что увеличивает урожайность на 20-50% ((1d4+1)×10%) при обычном вегетативном периоде. Заклинание не защищает от бедствий вроде наводнения, засухи, огня или насекомых, хотя даже в этих случаях растения переносят бедствие лучше, чем ожидалось бы. Этот эффект сохраняется только в течение жизненного цикла одного сезона, зимнее “умирание” отмечает конец жизненного цикла даже для самых крепких деревьев. Во многих сельскохозяйственных обществах это заклинание обычно творится при посадке растений как часть весеннего праздника.

ВОЛШЕБНОЕ ОДЕЯНИЕ (*MAGICAL VESTMENT*)

(Очарование)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 5 раундов / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинание околдовывает одежду жреца, обеспечивая защиту, эквивалентную по крайней мере кольчуге (Класс защиты 5). На каждые три уровня жреца выше 5-го уровня одежда очаровывается еще на +1, до максимального Класса защиты 1 на 17-ом уровне. Магия держится в течение пяти раундов на уровень заклинателя или до тех пор, пока он не потеряет сознание. Если околдованная одежда надета вместе с другими видами доспехов, учитывается только лучший Класс защиты (либо доспехов, либо одежды); эта защита не кумулятивна с любой другой защитой, влияющей на Класс защиты.

Материальными компонентами являются околдовываемая одежда и священный символ жреца, которые не пропадают.

ВХОД В КАМЕНЬ (*MELD INTO STONE*)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Земля)

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 8 раундов + 1d8 раундов

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу вместе со своим снаряжением влиться в отдельный участок камня. Камень должен быть достаточно большим, чтобы вместить тело во всех трех измерениях. Когда сотворение заклинания завершено, жрец и не более чем 100 фунтов (45 кг) неживой материи поглощаются камнем. Если хотя бы одно из условий не выполнено, заклинание не удастся и теряется.

Находясь внутри камня, жрец соприкасается, хотя и слабо, с поверхностью камня, через которую он вошел. Жрец осознает течение времени, но из камня нельзя ни увидеть, ни услышать ничего из того, что происходит снаружи. Небольшие физические повреждения камня не вредят жрецу, но при частичном уничтожении камня, достаточном для того, чтобы жрец в нем больше не помещался, жрец оказывается снаружи, получая 4d8 пунктов вреда. Уничтожение камня выводит из него жреца и мгновенно убивает его, если он не выкинул успешный спас-бросок от заклинания.

Магия длится в течение 1d8+8 раундов, причем переменная часть этой продолжительности секретно кидается Мастером. В любое время до того, как продолжительность заклинания истечет, жрец может выйти из камня через ту же поверхность, через которую он вошел. Если

продолжительность заклинания истекает, или если оно рассеивается до того, как жрец покинул камень, он выходит из него, получив 4d8 пунктов вреда.

Жрецу вредят следующие заклинания, сотворенные над занимаемым им камнем: *превращение камня в плоть* выгоняет жреца и причиняет ему 4d8 пунктов вреда; *камневорот* причиняет 4d4 пунктов вреда, но не выгоняет жреца; *превращение камня в грязь* выгоняет жреца и мгновенно убивает его, если он не выкидывает успешный спас-бросок от заклинания; заклинание *прохода* выгоняет жреца, не причиняя ему вреда.

ВЫЗОВ МОЛНИИ (*CALL LIGHTNING*)

(Превращения)

Сфера: Погода

Дальность воздействия: 360 ярдов (330 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: $1/2$

Для того, чтобы сотворить заклинание *вызова молнии*, нужна грозовая погода - проливной дождь, тучи и ветер, теплая и облачная погода, или даже торнадо (включая смерч, вызванный джинном или воздушным стихийцем с 7 и больше Кубиками пунктов). В этом случае заклинатель способен вызвать удары молний. Он может вызвать один удар за оборот. Заклинателю не обязательно вызывать удар немедленно - он может совершать другие действия, включая сотворение заклинаний; однако в том раунде, когда вызывается удар, заклинатель должен находиться в покое и сосредоточиваться в течение целого раунда. Продолжительность заклинания составляет 1 оборот на уровень заклинателя. Каждый удар причиняет 2d8 пунктов электрического вреда плюс 1d8 пунктов на уровень жизненного опыта. Так, заклинатель 5-го уровня вызывает удар, причиняющий 7d8 (2d8+5d8) пунктов вреда.

Молния ударяет вертикальной вспышкой на любом расстоянии не более 360 ярдов (330 м) от заклинателя по его желанию. Всякое существо в пределах 10 футов (3 м) от того места, где ударила молния, получает полный вред, если не выкидывает спас-бросок от заклинания, в случае чего получает половину вреда.

Так как заклинание требует грозы над головой, его можно применять только на открытом воздухе. Оно не действует под землей или под водой.

ВЫЗЫВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*SUMMON INSECTS*)

(Колдовство / Заклятия)

Сфера: Животные

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Заклинание *вызывания насекомых* вызывает тучу обычных насекомых, которые атакуют противников жреца. Существует вероятность 70%, что появятся летающие насекомые, и вероятность 30%, что появятся ползающие насекомые. В случае летающих насекомых появляются пчелы, кусачие мухи, шершни или осы; в случае ползающих насекомых появляются кусачие муравьи или жуки. Туча летающих насекомых или орда ползающих насекомых появляется после того, как сотворено заклинание. Насекомые собираются в месте, указанном жрецом, в пределах дальности заклинания и нападают на то отдельное существо, на которое укажет жрец.

Атакованное существо получает по 2 пункта вреда в раунд, если оно не делает ничего, кроме попыток убежать или отогнать насекомых; в противном случае оно получает по 4 пункта вреда в раунд. Если существо игнорирует насекомых, оно сражается с отрицательными модификаторами -2 к броскам атаки и +2 к Классу защиты. Если жертва собирается сотворить заклинание, за насекомых нужно кинуть инициативу, чтобы выяснить, нанесен ли вред до того, как сотворено заклинание. Если это так, сосредоточение жертвы теряется, и заклинание не удается.

Если жертва входит в густой дым или жаркое пламя, насекомые отступают, и заклинание прекращается. Кроме того, от насекомых можно убежать, их также можно отогнать, погрузившись в воду. Если насекомые отогнаны, их можно насладиться на другого противника, но между тем моментом, когда они покинули прежнего противника, и тем моментом, когда они напали на другого, будет как минимум 1 раунд задержки. Ползающие насекомые могут передвигаться со скоростью всего лишь 10 футов (3 м) в раунд (максимальная скорость для ровной поверхности), а летающие насекомые пролетают 60 футов (18 м) за раунд. Управляя насекомыми, жрец должен сосредоточиваться; если он будет двигаться или если ему помешают, заклинание прекращается.

С помощью этого заклинания в подземных условиях жрец может попробовать вызвать 1d4 муравьиных львов, но вероятность этого всего 30%, если муравьиных львов поблизости нет. Это заклинание не действует под водой.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца, лепесток цветка и немного грязи или мокрой глины.

ДЕРЕВО (TREE)

(Превращения)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 6 оборотов + 1 оборот / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец способен принять форму небольшого дерева или куста, либо большого мертвого ствола с несколькими ветками. Хотя при сколь угодно близком осматривании нельзя обнаружить, чем на самом деле является это растение, и для всех обычных методов исследования оно кажется стволом, заклинатель способен наблюдать все, что происходит вокруг него, так же, как в своей обычной форме. Класс защиты и количество жизненных пунктов у дерева такие же, как у заклинателя. Жрец может в любой момент отменить заклинание, мгновенно вернув себе нормальный облик и получив возможность совершать любые действия, которые он обычно может совершать (включая сотворение заклинаний). Обратите внимание, что вся одежда и все снаряжение заклинателя превращаются в дерево вместе с ним.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца и веточка дерева.

ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ (CONTINUAL LIGHT)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Солнце

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Радиус 60 футов (18 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Особый

Это заклинание похоже на заклинание *света*, с той разницей, что создаваемое им освещение эквивалентно полному дневному свету и держится до тех пор, пока не прекратится магической темнотой или заклинанием *рассеяния магии*. Существа, чьи способности ухудшаются при дневном свете, претерпевают эти ухудшения в области воздействия этого заклинания. Это заклинание, как и заклинание *света*, можно сотворить в воздухе, на предмете или на живом существе. Если долговременный свет центрируется на существе, оно кидает спас-бросок от заклинания. Удачный спас-бросок означает, что эффект центрируется на расстоянии примерно 1 фут (30 см) позади существа. Обратите внимание, что этим заклинанием можно также ослепить существо, если успешно центрировать эффект на его органах зрения, в случае чего его броски атаки, спас-броски и Класс защиты ухудшаются на 4 пункта. Если заклинание сотворено над небольшим предметом, который затем помещен в светонепроницаемую оболочку, эффект от заклинания прекращается до тех пор, пока оболочка не удалена.

Долговременный свет, внесенный в область магической темноты (или наоборот) временно прекращается таким образом, что в области перекрытия преобладает освещение, которое присутствовало бы там без обоих магических эффектов. Прямое сотворение *долговременного света* против подобной или более слабой магической темноты прекращает оба эффекта.

Это заклинание со временем разрушает материал, на котором оно было сотворено, но этот процесс длится гораздо дольше, чем продолжительность обычного модуля. Особенно прочные и дорогостоящие материалы могут сохраняться сотни или даже тысячи лет.

Обратная версия заклинания, *долговременная темнота*, вызывает полное отсутствие света (крошечную тьму), подобно заклинанию *темноты*, но с большей продолжительностью и большей областью воздействия.

ЗАЩИТА ОТ НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ (*NEGATIVE PLANE PROTECTION*) (Отречения)

Сферы: Защита, Некромантия
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

Это заклинание обеспечивает жрецу или тому существу, до которого он дотронулся, частичную защиту от нежити, связанной с пределом Негативной энергии (таких, как тени, вурдалаки, духи, призраки или вампиры) и от определенных видов оружия, а также от заклинаний, которые снимают уровни жизненного опыта. Заклинание *защиты от негативной энергии* открывает канал в предел Позитивной энергии, возможно, компенсируя эффект от атаки негативной энергии. Защищенное существо, подвергнувшееся атаке негативной энергии, кидает спас-бросок от магии смерти. Если спас-бросок удался, негативная энергия пропадает с яркой вспышкой света и ударом грома. Защищенное существо получает от атаки только обычный вред в виде жизненных пунктов, и у него не пропадает ни жизненный опыт, ни Сила, независимо от того, сколько уровней могла бы снять данная атака. Атакующая нежить получает 2d6 пунктов вреда от позитивной энергии, но атакующий волшебник или оружие не получает вреда.

Эта защита надежна только против одной такой атаки и рассеивается сразу после нее, независимо от того, удался ли спас-бросок. Если спас-бросок провален, защищенное существо получает вдвое больший физический вред в дополнение к потере жизненного опыта и Силы, которая должна была бы случиться. Защита держится либо в течение одного оборота на уровень жреца, сотворившего заклинание, либо до тех пор, пока защищенное существо не подвергнется атаке негативной энергии. Это заклинание нельзя сотворить в пределе Негативной энергии.

ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ (*PROTECTION FROM FIRE*) (Отречения)

Сферы: Защита, Стихии (Огонь)
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 6
Спас-бросок: Нет

Эффект заклинания защиты от огня различается в зависимости от того, сотворено оно над самим заклинателем или над каким-нибудь другим существом. В любом случае заклинание держится не более одного оборота на уровень жреца.

Если жрец сотворил заклинание сам над собой, оно наделяет его полной неуязвимостью к обычному огню (факелам, кострам, горящему маслу и тому подобному), магическому огню (такому, как дыхание огненного дракона), заклинаниям (таким, как *пылающие руки*, *шарогонь*, *семена огня*, *огненная буря*, *огненный удар* или *парад метеоров*), к дыханию адского пса или пирогидр. Неуязвимость сохраняется до тех пор, пока она не нейтрализует 12 пунктов теплового или огненного вреда на уровень заклинателя, после чего заклинание прекращается.

Если заклинание сотворено над другим существом, оно обеспечивает неуязвимость к обычному огню, придает положительный модификатор +4 к спас-броскам от огненных атак и уменьшает вред, причиняемый магическим огнем, в два раза.

Материальным компонентом является священный символ заклинателя.

ЗВЕЗДНЫЙ СВЕТ (STARSHINE)

(Оглашения, Иллюзии / Фантасмагории)

Сфера: Солнце

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Квадрат со стороной 10 футов (3 м) / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Заклинание *звездного света* позволяет жрецу слабо осветить область так, как будто бы она находилась под ясным ночным небом, усыпанным звездами. Независимо от высоты открытого пространства в том месте, где сотворено заклинание, вся область становится залитой звездным светом. Дальность зрения в этой области такая же, как в ясную лунную ночь - движение замечается за 100 ярдов (100 м), неподвижные существа видны в 50 ярдах (50 м), общее опознание возможно в 30 ярдах (30 м), а узнавание - в 10 ярдах (10 м). Это заклинание создает тени и не действует на инфравидение. Область воздействия действительно выглядит, как звездное небо, но неверие в иллюзию позволяет тому, кто не поверил, увидеть, что "звезды" - это просто магически созданные огни. Это заклинание не действует под водой.

Материальными компонентами являются несколько побегов амариллового дерева и ягоды падуба.

КАМНЕВОРОТ (STONE SHAPE)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Земля)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 9 куб. футов + 1 куб. фут / уровень (0,27 м³ + 0,03 м³ / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может придать имеющемуся в его распоряжении камню определенного объема любую форму, которая ему требуется. Например, он может сделать каменное оружие, крышку люка или грубого идола. Кроме того, заклинание позволяет жрецу изменить форму каменной двери, например, для того, чтобы выбраться из заключения, если объем обрабатываемого камня не выходит за пределы области воздействия. Хотя таким образом можно делать каменные сундуки, каменные двери и т. д., они получаются не слишком изящными. Если поделка имеет подвижные части, существует вероятность 30% того, что она не будет работать.

Материальным компонентом этого заклинания является мягкая глина, которой нужно придать примерную желаемую форму каменного предмета, а затем, когда произносится заклинание, нужно этой фигурой прикоснуться к камню.

ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ (CURE DISEASE)

(Отречения)

Обратимое

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу излечивать большинство заболеваний, возлагая руки на заболевшее существо. После этого болезнь быстро проходит, и излеченное существо становится полностью здоровым через промежуток времени от 1 оборота до 10 дней в зависимости от типа заболевания и его степени на момент излечения. (Эти условия должен определить Мастер.) Заклинание также эффективно против паразитических монстров, таких, как зеленые слизи, гниловики и другие. Если это заклинание сотворено как минимум жрецом 12-го уровня, оно излечивает ликантропию, если было сотворено не позже, чем через три дня после заражения. Учтите, что это заклинание не предотвращает повторное заболевание, если существо будет снова заражено.

Обратной версией заклинания лечения болезни является *вызов болезни*. Чтобы это заклинание подействовало, жрец должен дотронуться до жертвы, а жертва должна провалить спас-бросок от заклинания. Степень болезни определяется жрецом (истощение или поражение). Конкретные симптомы болезни остаются на усмотрение Мастера, но типичными являются следующие:

Истощение: Болезнь наступает через 1d6 оборотов, после чего жертва теряет по 1 пункту Силы в час до тех пор, пока его Сила не упадет до 2 или меньше, после чего жертва становится слабой и практически беспомощной. Если у жертвы нет показателя Силы, она теряет по 10% своих жизненных пунктов вместо 1 пункта Силы, до 10% своих исходных жизненных пунктов. Если болезнь также влияет на жизненные пункты, следует разработать более серьезные ухудшения. Для восстановления нужен период в 1d3 недель.

Поражение: Эта разрушительная болезнь наступает немедленно. Пока она держится, существо не получает никакого эффекта от заклинаний лечения ранений; раны заживают только с 10% от обычной скорости. Эта болезнь держится в течение 1d6 месяцев, и ее можно вылечить только магическими средствами. За каждый месяц заболевания жертва навсегда теряет по 2 пункта Обаяния.

Вызванную болезнь можно вылечить заклинанием лечения болезни. Ликантропию вызвать нельзя.

ЛЕЧЕНИЕ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ (*CURE BLINDNESS OR DEAFNESS*)

(Отречения)

Обратимое

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания жрец может, дотронувшись до больного существа, полностью излечить некоторые формы слепоты или глухоты. Это заклинание не восстанавливает и не исправляет органы зрения или слуха, поврежденные в результате травмы или болезни.

Обратная версия заклинания, *вызов слепоты или глухоты*, требует успешного прикосновения к жертве (успешного броска атаки). Если жертва успешно выкидывает спас-бросок, заклинание не действует. Если спас-бросок провален, возникает магическая слепота или глухота, не причиняющая вреда.

Оглушенное существо может реагировать только на то, что оно видит или чувствует. Оно также получает отрицательные модификаторы -1 к броскам ошарашивания и +1 к броскам инициативы и может с вероятностью 20% неудачно сотворить заклинание с вербальными компонентами. Ослепленное существо получает отрицательные модификаторы -4 к броскам атаки, +4 к Классу защиты и +2 к броскам инициативы.

МОЛИТВА (*PRAYER*)

(Колдовство / Заклятия)

Сфера: Битва

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 60 футов (18 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

С помощью заклинания *молитвы* жрец приносит особую пользу себе и своей компании и причиняет неудобства врагам. На тех, кто находился в области воздействия заклинания на момент его сотворения, заклинание продолжает действовать в течение всей продолжительности. Когда заклинание завершено, все броски атаки, вреда и спас-броски тех, кто находился в области воздействия и был дружелюбен по отношению к жрецу, кидаются с положительным модификатором +1, а все такие броски противников жреца кидаются с отрицательным модификатором -1. Когда молитва произнесена, жрец может совершать другие действия, в отличие от *песнопения*, при котором нужно продолжать петь, чтобы поддерживать эффект. Если другой жрец таких же религиозных убеждений (а не просто такой же ориентации) занимается *песнопением*, когда совершена *молитва*, эффекты от двух заклинаний объединяются, придавая модификаторы +2 и -2 на то время, пока действуют оба заклинания.

В качестве материального компонента жрецу нужен серебряный священный символ, молитвенные четки или другие подобные предметы.

ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ (*ANIMATE DEAD*) (*Некромантия*)

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает низшую нежить - скелетов или зомби - обычно из костей или трупов умерших людей, полулюдей или гуманоидов. Заклинание заставляет эти останки двигаться и подчиняться простым словесным командам заклинателя, независимо от того, на каком языке они разговаривали при жизни. Скелеты или зомби могут следовать за заклинателем, или оставаться на месте и атаковать любых существ (или существ какого-либо конкретного типа), приближающихся к этому месту, или делать еще что-либо. Нежить остается оживленной, пока ее не уничтожат в битве или не изгонят; эту магию нельзя рассеять.

Жрец может оживать один Кубик пунктов скелетов или зомби на каждый уровень жизненного опыта. Если оживляются существа более чем с 1 Кубиком пунктов, их Кубики пунктов считаются, как у стандартных монстров. У скелетов столько же Кубиков пунктов, как у бывшего живого существа, а у зомби - на 1 Кубик пунктов больше. Так, жрец 12-го уровня может оживить 12 скелетов-карликов (или шесть зомби-карликов), четырех зомби-гноллей или одного зомби-огненного великана. Учтите, что это определяется из стандартных расовых параметров, так что приключенца высокого уровня можно оживить как скелет или зомби с 1 или 2 Кубиками пунктов, и он не будет обладать особыми классовыми или расовыми способностями. Заклинатель может также оживить два скелета мелких животных (1-1 или меньше Кубиков пунктов) на каждый уровень жизненного опыта, которого он достиг.

Для заклинания требуется капля крови, кусочек плоти от вида оживляемого существа и щепотка костного порошка или кусочек кости. Сотворение этого заклинания не является добрым делом, и только злые жрецы применяют его часто.

ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT*) (*Гадания*)

Обратимое

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (54 м + 9 м / уровень)

Продолжительность: 8 часов

Область воздействия: 1 предмет

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет определить местонахождение известного или знакомого предмета. Жрец творит заклинание, медленно поворачивается вокруг своей оси и чувствует, когда

он обращен в направлении искомого предмета, при условии, что предмет находится в пределах области воздействия (то есть в пределах 110 ярдов (99 м) для жреца 5-го уровня, 120 ярдов (108 м) для жреца 6-го уровня, 130 ярдов (117 м) для жреца 7-го уровня, и т. д.). Заклинание может находить такие предметы, как детали одежды, ювелирные изделия, мебель, инструменты, оружие и даже лестницы. С того момента, как заклинатель зафиксировал в уме какой-либо конкретный предмет, заклинание ищет только этот предмет. Учтите, что при попытке обнаружить конкретный предмет, такой, как ювелирное украшение или корону, требуется точный ментальный образ; если образ недостаточно близок к истине, заклинание не работает. Желаемые, но уникальные предметы этим заклинанием обнаружить нельзя, если только заклинатель не знаком с ними близко. Заклинание блокируется свинцом.

Для сотворения этого заклинания требуется кусочек магнитного железа.

Обратная версия, *укрытие предмета*, скрывает предмет от обнаружения с помощью заклинания, *хрустального шара* или подобных устройств на 8 часов. Заклинатель должен дотронуться до укрываемого предмета.

Ни та, ни другая версия заклинания не действует на живых существ.

ОХРАННЫЙ ГЛИФ (*GLYPH OF WARDING*)

(Отречения, Оглашения)

Сфера: Охрана

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Пока не сработает

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Особый

Охранный глиф - это особая надпись, магически созданная для того, чтобы помешать нежелательным или враждебным существам пройти куда-либо или открыть что-либо. Его можно использовать, чтобы защитить небольшой мост или проход, или в качестве ловушки на сундуке или коробке.

Жрец должен установить условия срабатывания охраны; обычно существо, входящее в охраняемую зону, не произнося названия глифа, подвергается содержащейся в глифе магии. Успешный спас-бросок от заклинания позволяет существу избежать эффекта глифа. Глиф можно настроить на определенные физические характеристики, такие, как тип существа, его вес или размер. Глиф также можно настроить на то, чтобы он пропускал только добрых или только злых существ, или только тех, кто придерживается веры заклинателя. Его нельзя настроить на класс, Кубик пунктов или уровень. Нельзя поместить несколько глифов на одном и том же месте, хотя, если шкафчик имеет три ящика, можно защитить глифом каждый в отдельности.

Творя заклинание, жрец выводит вокруг охранного знака узор из разноцветных линий. Для этого на каждые 5 квадратных футов (0,5 м²) защищаемой области требуется 1 раунд. Жрец может воздействовать на область, имеющую площадь квадрата со стороной, равной его уровню в футах (×30 см). Глиф можно расположить вокруг области любой формы в пределах этой максимальной площади. Так, заклинатель 6-го уровня может расположить глиф вокруг квадрата со стороной 6 футов (1,8 м), прямоугольника 4×9 футов (1,2×2,7 м), полосы 2×18 футов (0,6×5,4 м) или 1×36 футов (0,3×10,8 м). Когда заклинание завершено, глиф и узор становятся невидимыми.

Жрец чертит глиф с помощью фимиама, который, если область превосходит 50 квадратных футов (15 м²), нужно посыпать алмазной пылью стоимостью как минимум 2000 золотых.

Типичный глиф ударяет на 1d4 пунктов электрического вреда на уровень заклинателя, либо взрывается, причиняя такое же количество огненного вреда. Он может парализовать, ослепить, оглушить и т. д. Мастер может позволить использовать для глифа любой вредоносный эффект из заклинаний, доступных жрецу, если ему хватит уровня для того, чтобы сотворить такое заклинание. Успешный спас-бросок либо уменьшают эффект вдвое, либо блокируют его, в зависимости от типа глифа. Глиф нельзя уничтожить или преодолеть физическим или магическим воздействием, хотя его можно рассеять как магию. Вор достаточно высокого уровня может обнаружить его, применяя умение обнаруживать и устранять ловушки.

Мастер может установить, что жрецу доступны какие-либо конкретные формы глифа в соответствии с его религией, и он может разрешить создание новых глифов в соответствии с правилами магических разработок.

ПИРОТЕХНИКА (*PYROTECHNICS*)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: 160 ярдов (150 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Особый

Заклинание *пиротехники* может вызвать от существующего источника огня один из двух эффектов, по выбору заклинателя. Во-первых, с его помощью можно произвести в воздухе яркую вспышку сверкающего, разноцветного фейерверка, которая длится один раунд. Этот эффект временно ослепляет существ, которые находятся в пределах 120 футов (36 м) от источника огня и смотрят прямо на вспышку. Эти существа ослепляются на 1d4+1 раундов, если они не выкинут успешный спас-бросок от заклинания. Фейерверк заполняет область, в 10 раз большую, чем исходный источник огня.

Этим заклинанием также можно вызвать от источника тонкий, извивающийся поток дыма, образующий удушливое облако, держащееся в течение 1 раунда на уровень жизненного опыта заклинателя. Это облако принимает примерно полусферическую форму над землей или полом (или занимает весь доступный объем в случае ограниченного пространства) и полностью закрывает видимость за пределами 2 футов (0,5 м). Дым заполняет объем, в 100 раз больший, чем исходный источник огня. Все, кто находится в пределах облака, должны кинуть спас-бросок от заклинания, и в случае неудачи они получают отрицательные модификаторы -2 к броскам атаки и Классу защиты.

Для заклинания используется один источник огня в пределах 20-футового куба (со стороной 6 м), который после этого немедленно гаснет. Слишком большой огонь, используемый в качестве источника, гаснет лишь частично. Магический огонь не гаснет, хотя существа огненной природы (например, огненные стихийцы), используемые в качестве источника, получают по 1d4 пунктов вреда + 1 пункт вреда на уровень заклинателя. Заклинание не действует под водой.

ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Стихии (Вода, Воздух)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Тот, над кем сотворено заклинание *подводного дыхания*, способен свободно дышать под водой в течение продолжительности заклинания - то есть в течение одного часа на уровень заклинателя. Жрец может разделить эту продолжительность между несколькими персонажами. Так, жрец 8-го уровня может наделить способностью дышать под водой двух существ на четыре часа, четырех на два часа, восемь на один час, и т. д., до минимума полчаса на одного персонажа.

Обратная версия заклинания, *воздушное дыхание*, позволяет вододышащим существам свободно находиться в воздушной атмосфере в течение такого же времени. Учтите, что ни та, ни другая версия заклинания не мешает существу дышать в своей обычной среде.

ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*)

(Некромантия)

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 оборот + 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В

Время сотворения: 1

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может ввести себя или другое желающее существо в каталептическое состояние, которое невозможно отличить от смерти. Хотя существо, находящееся в состоянии *притворной смерти*, может слышать, различать запахи и осознавать, что происходит вокруг, зрение или осязание невозможно. Таким образом, существо не ощущает ранений и повреждений, и реакции на них не происходит; вред при этом составляет только половину обычного. Кроме того, на существо, находящееся под воздействием этого заклинания, не действует парализация, яд и энергетическое истощение. Яд, впрыснутый или каким-нибудь другим образом введенный в тело, начинает действовать, когда существо выходит из состояния притворной смерти, хотя спас-бросок от яда при этом все же кидается. Однако заклинание не обеспечивает защиты от воздействий, приводящих к неминуемой смерти - от погребения под обвалом и т. д.

Учтите, что заклинание *притворной смерти* может воздействовать только на желающих. Сам заклинатель может прекратить действие заклинания в любой момент, когда пожелает, но для того, чтобы организм снова начал функционировать, необходим полный раунд.

Обратите внимание, что, в отличие от мажеской версии этого заклинания, оно действует только на разумных существ, причем на существ любого уровня.

РАЗГОВОР С МЕРТВЫМИ (*SPEAK WITH DEAD*) (Некромантия)

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: Непосредственная близость

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Особый

Сотворив заклинание *разговора с мертвыми*, жрец способен за определенное время задать несколько вопросов мертвому существу и получить ответы в соответствии с познаниями этого существа. Разумеется, жрец должен уметь разговаривать на том языке, который понимало мертвое существо. Важно, какое время назад существо умерло, так как только жрецы высокого уровня могут общаться с давно умершими существами. Количество вопросов, на которые мертвый может ответить, и количество времени, в течение которого можно задавать вопросы, зависят от уровня жизненного опыта жреца. Даже если заклинание сотворено успешно, мертвецы отвечают настолько уклончиво, насколько это возможно. Они склонны давать крайне короткие и ограниченные, часто загадочные ответы, и воспринимать вопросы буквально. Кроме того, их знания часто ограничены тем, что они знали при жизни.

Умершее существо другой ориентации или более высокого уровня (с большим количеством Кубиков пунктов), чем жрец, кидает спас-бросок от заклинания. Мертвец, успешно выкинувший спас-бросок, может отказаться отвечать на вопросы, и заклинание закончится. По усмотрению Мастера это заклинание можно творить над одним и тем же существом не чаще раза в неделю.

Чтобы сотворить это заклинание над телом, останками или их частью, жрецу необходим священный символ и курящийся фимиам. Останки после этого не пропадают. Это заклинание нельзя сотворить под водой.

Уровень жизненного опыта жреца	Максимальное время с момента смерти	Время разговора	Количество вопросов
1-6	1 неделя	1 раунд	2
7-8	1 месяц	3 раунда	3
9-12	1 год	1 оборот	4
13-15	10 лет	2 оборота	5
16-20	100 лет	3 оборота	6
21 и выше	1000 лет	1 час	7

РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) (Отречения)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 30-футовый куб (со стороны 9 м) или 1 предмет

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6
Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, жрец получает возможность нейтрализовать или временно прекратить магию, с которой он входит в контакт, следующим образом:

Во-первых, устраняются заклинания и подобные им эффекты (например, эффекты от предметов или врожденных способностей) с существ или предметов. Во-вторых, *рассеяние магии* в момент своего сотворения прерывает сотворение или применение других заклинаний в области воздействия. В-третьих, оно разрушает магические зелья (которые по отношению к данному заклинанию считаются околдованными 12-ым уровнем).

В отношении каждого эффекта или зелья кидается проверка, чтобы определить, рассеяна ли его магия. Свою собственную магию заклинатель может рассеять всегда; в остальных случаях вероятность рассеяния зависит от разницы в уровнях между магическим эффектом и заклинателем. Базовая вероятность рассеяния равна 50% (11 или больше на 1d20). Если заклинатель более высокого уровня, чем создатель рассеиваемого эффекта, разница в уровнях вычитается из того числа, которое надо выкинуть на 1d20 для успешного рассеяния (что делает рассеяние более вероятным); если заклинатель более низкого уровня, разница прибавляется к числу, которое надо выкинуть на 1d20 (что делает рассеяние менее вероятным). Если выкинуто 20, рассеяние удастся всегда, а если выкинуто 1 - не удастся. Таким образом, если заклинатель на 10 уровней выше создателя рассеиваемого эффекта, только выкидывание 1 спасет эффект от рассеяния.

Заклинание *рассеяния магии* не действует на специально очарованный предмет, такой, как магический свиток, кольцо, волшебную палочку, посох, жезл, предмет разнообразной магии, оружие, щит или доспех, если только оно не сотворено непосредственно над этим предметом. В последнем случае предмет прекращает работать на 1d4 раундов. Для предмета, принадлежащего какому-либо существу и находящегося при нем, кидается спас-бросок этого существа, чтобы воспротивиться эффекту; в противном случае предмет автоматически прекращает работать. Внепространственные вместилища (такие, как *бездонная сумка*) при этом на время закрываются. Учтите, что физические свойства предмета остаются неизменными: неработающий магический меч все же остается мечом.

На артефакты и реликвии это заклинание не действует, но по решению Мастера оно может подействовать на некоторые их магические свойства.

Обратите внимание, что это заклинание может оказаться очень эффективным по отношению к очарованным и иным образом околдованным существам. Некоторые заклинания или эффекты нельзя рассеять; об этом говорится в описаниях заклинаний.

Сводка эффектов рассеяния магии

Источник эффекта	Уровень магии	Результат рассеяния
Другой заклинатель	Уровень заклинателя	Эффект устранен
или врожденная способность	или Кубики пунктов существа	
Волшебная палочка	6-ой уровень	*
Посох	8-ой уровень	*
Зелье	12-ый уровень	Зелье уничтожено
Другая магия	12-ый уровень,	*
	если не указано иное	
Артефакт	По усмотрению Мастера	По решению Мастера

* Эффект устранен; если рассеяние сотворено непосредственно над предметом, он перестает работать на 1d4 раундов.

РОСТ ШИПОВ (SPIKE GROWTH) (Превращения, Очарование)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: 3d4 оборотов + 1 оборот / уровень

Область воздействия: Квадрат со стороной 10 футов / уровень (3 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Это заклинание можно применять там, где есть любой вид древесной растительности. В области воздействия покрывающие поверхность растения или корни и корешки становятся очень твердыми и выпускают заостренные шипы. Хотя внешний вид растительности остается неизменным, возникает такой эффект, как будто вся область усыпана проволочными ежами. В случае голой земли или земляных ям эффект создают корни и корешки. Продвигающееся по области воздействия существо за каждые 10 футов (3 м) продвижения получает 2d4 пунктов вреда. Она также должна кинуть спас-бросок от заклинания. Если спас-бросок провален, скорость передвижения жертвы уменьшается в три раза относительно его обычной скорости (но норма передвижения не может быть меньше 1). Эта потеря скорости сохраняется в течение 24 часов, после чего обычная скорость существа восстанавливается.

Без применения заклинаний вроде *ясного зрения*, подобных магических средств или каких-либо других особых видов обнаружения (таких, как заклинание *обнаружения ловушек* или *обнаружения простых ловушек и ям*), заросшая шипами поверхность совершенно не распознается как таковая, пока жертва не ступит на нее и не получит вред. Даже после этого существо не может определить размеры опасной области, если не используются магические способы обнаружения.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца и либо семь острых шипов, либо семь маленьких веточек, заостренных на конце.

СИЛОК (SNARE) (Очарование / Чары)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Пока не сработает

Область воздействия: Диаметр 2 фута + 2 дюйма / уровень (диаметр 60 см + 5 см / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3 раунда

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу создать силок, который с вероятностью 90% нельзя обнаружить без помощи магии. *Силок* можно сделать из любой гибкой лозы, вьюна или веревки. Когда над таким предметом сотворено заклинание *силка*, он сливается с окружающей обстановкой. Один конец силка связан в петлю, которая захватывает за одну или несколько частей тела любое существо, вступающее в круг. Обратите внимание, что таким образом можно захватить голову змеи или червя.

Если поблизости есть крепкое и гибкое дерево, *силоч* можно прикрепить к нему. Магия заклинания заставляет дерево наклоняться и выпрямляться, когда *силоч* сработает, причиняя пойманному существу 1d6 пунктов вреда и поднимая его над землей за ту часть тела, которая ухвачена (если ухвачена голова или шея, существо можно удавить). Если такого дерева поблизости нет, околдованный предмет обвивается вокруг захваченных частей тела существа, затем затягивается вокруг целого существа, не причиняя ему вреда, но крепко его обвязывая. Под водой веревка затягивает схваченное существо к месту, где она закреплена. *Силок* является магическим, поэтому в течение одного часа его можно разорвать только силой облачного великана (23) или более; каждый час после этого *силоч* теряет силу так, что становится на 1 пункт слабее - через два часа его можно порвать Силой 22, через три часа - Силой 21, и так до тех пор, пока не пройдет 6 часов. После этого времени *силоч* можно порвать Силой 18. После того, как пройдет 12 часов, материалы силка теряют все свои магические свойства, и петля ослабляется, освобождая то, что она держит. *Силок* можно разорвать любым магическим или просто острым оружием, которым владеют с положительным модификатором к броскам атаки +2 (например, за Силу).

Заклинатель должен вплести в околдовываемый предмет змеиную кожу и кусочек сухожилия какого-либо сильного животного. Кроме этого, нужен еще священный символ заклинателя.

СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ (REMOVE CURSE) (Отречения) Обратимое

Сфера: Защита

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6
Спас-бросок: Особый

Сотворив это заклинание, жрец обычно получает возможность снять проклятие с какого-либо предмета, с живого существа или проклятие в виде какого-либо нежелательного явления или ощущения. Учтите, что заклинание *снятия проклятия* не снимает проклятия, например, с проклятого щита, оружия или комплекта доспехов, хотя оно обычно позволяет существу, пострадавшему от такого предмета, освободиться от него. Некоторые особые проклятия могут быть не подвластны этому заклинанию или могут сниматься только жрецом не ниже определенного уровня. Этим заклинанием жрец 12-го уровня или выше может излечивать ликантропию, сотворив заклинание над обликом животного. Оборотень кидает спас-бросок от заклинания, и, если он успешен, заклинание не удастся, и жрец должен получить новый уровень перед тем, как снова воздействовать на это существо.

Обратная версия этого заклинания не долговременна; заклинание *насылания проклятия* длится в течение одного оборота на уровень жизненного опыта заклинателя. Проклятие может привести к одному из следующих результатов (киньте процентник): с вероятностью 50% оно уменьшает показатель одной из способностей жертвы на 3 (Мастер случайным образом определяет, какой именно показатель), с вероятностью 25% оно уменьшает все броски атаки и спас-броски жертвы на -4, с вероятностью 25% жертва будет в каждом раунде с вероятностью 50% ронять из рук то, что она держит (или ничего не делать, если она не пользуется никакими предметами).

Жрец может разработать свое собственное проклятие, и оно должно быть сопоставимо по силе с теми видами, которые приведены здесь. Посоветуйтесь с вашим Мастером. До жертвы, на которую насылается проклятие, нужно дотронуться. Если жрец дотронулся до жертвы, спас-бросок все равно кидается; если он успешен, эффекта не происходит. Насланное проклятие нельзя рассеять.

СОТВОРЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ (*CREATE FOOD AND WATER*) (Превращение)

Сфера: Сотворение

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 куб. фут / уровень (0,03 м³ / уровень)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит это заклинание, возникает пища и вода. Созданная таким образом пища весьма сытная, если еще свежая: каждый кубический фут (0,03 м³) этой пищи насыщает трех существ размером с человека или одно существо размером с лошадь на целый день. Через 24 часа пища портится и становится несъедобной, хотя, сотворив над ней заклинание *очищения пищи и воды*, ее можно освежить еще на 24 часа. Вода, создаваемая этим заклинанием, такая же, как вода, создаваемая заклинанием *сотворения воды* 1-го уровня. На каждый достигнутый жрецом уровень жизненного опыта можно создать 1 кубический фут (0,03 м³) пищи или воды. Например, жрец 5-го уровня может сотворить 5 кубических футов (0,15 м³) пищи или 5 кубических футов (0,15 м³) воды.

УДЕРЖАНИЕ ЖИВОТНОГО (*HOLD ANIMAL*) (Очарование / Чары)

Сфера: Животные

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: 1-4 животных в 40-футовом кубе (со стороны 12 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания жрец удерживает в неподвижности от одного до четырех животных. Заклинание действует на обычных или гигантских млекопитающих, птиц или земноводных, но не на таких монстров, как кентавры, горгоны, гарпии, нага и т. д. Заклинание

действует на бобров, крокодилов, лис, медведей, обезьян, орлов, собак и прочих животных. Удержание продолжается в течение двух раундов на уровень заклинателя. Жрец решает, на скольких животных распространяется воздействие, но чем больше их количество, тем у каждого из них больше шансов выкинуть успешный спас-бросок от заклинания. Для каждого животного кидается спас-бросок; если заклинание действует только на одно животное, спас-бросок кидается с отрицательным модификатором -4; если оно действует на двух животных, каждое из них кидает спас-бросок с отрицательным модификатором -2; если на трех - с отрицательным модификатором -1, а если заклинание действует на четырех животных, каждое из них кидает спас-бросок без модификаторов.

Жрец может удерживать животных, вес каждого из которых не превышает 400 фунтов (180 кг) в случае млекопитающих и 100 фунтов (45 кг), если животные не млекопитающие, на уровень - например, жрец 8-го уровня может удержать до четырех млекопитающих весом по 3200 фунтов (1440 кг) или такое же количество не млекопитающих (птиц или земноводных) весом по 800 фунтов (360 кг).

УСТРАНЕНИЕ ПАРАЛИЗАЦИИ (*REMOVE PARALYSIS*)

(Отречения)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1d4 существ в 20-футовом кубе (со стороны 6 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Применив это заклинание, жрец может освободить одно или больше существ от эффектов любой парализации или связанной с ней магии (например, от прикосновения упыря или заклинаний *удержания* и *замедления*). Если заклинание сотворено над одним существом, парализация прекращается. Если оно сотворено над двумя существами, каждое из них кидает еще один спас-бросок от парализовавшего его воздействия с положительным модификатором +4. Если заклинание сотворено над тремя или четырьмя существами, каждое из них кидает новый спас-бросок с положительным модификатором +2. Между заклинателем и теми, кого он освобождает, не должно быть физической или магической преграды, иначе заклинание не удастся и пропадает впустую.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (*WATER WALK*)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Вода)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 оборот + 1 оборот / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец способен наделить одно или несколько существ способностью вставать на поверхность любой жидкости, как на твердую землю; это относится также к грязи, зыбучим пескам, маслу, потоку воды и снегу. Ноги существа не касаются поверхности, но в грязи или снегу остаются овальные отпечатки, приблизительно сохраняющие размеры и форму ноги, 2 дюймов (5 см) глубиной. Норма передвижения существа остается нормальной. Если это заклинание сотворено под водой, существо выталкивается на поверхность.

Жрец может воздействовать на одно существо на каждый уровень жизненного опыта сверх минимального, на котором он может творить это заклинание (5-ый).

Материальными компонентами этого заклинания являются кусочек пробки и священный символ заклинателя.

ХОЖДЕНИЕ ПО ОГНЮ (*FLAME WALK*)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 раунд + 1 раунд / уровень
Область воздействия: Одно или несколько существ
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 5
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец наделяет одно или более существ способностью переносить немагический огонь с температурой до 2000° F (1100° C), что позволяет ходить по раскаленной лаве. Заклинание также придает положительный модификатор +2 к спас-броскам от магического огня и уменьшает вред от такого огня вдвое, даже если спас-бросок провален. На каждый уровень жизненного опыта сверх минимального, необходимого для сотворения заклинания (5-ый уровень), жрец может околдовать одно существо. Это заклинание не кумулятивно с заклинанием устойчивости к огню и подобной защитой.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца и рубиновый порошок стоимостью как минимум 500 золотых на каждое околдовываемое существо.

Заклинания четвертого уровня

ВЕЩАЯ ВОДА (*REFLECTING POOL*) (Гадания)

Сфера: Гадания
Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 1 раунд / уровень
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 2 часа
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу превратить обычную водную поверхность (вроде лужицы), находящуюся в естественных условиях, в наблюдательное устройство. Поверхность воды должна быть в диаметре не более 2 футов (60 см) на уровень заклинателя. В результате получается наблюдательное устройство, подобное *хрустальному шару*. Наблюдение с помощью вещей воды можно вести, кроме предела Первичной Материи, только в Эфирном пределе и Внутренних пределах (включая парастихийные пределы, полупредел Теней и т. д.). Общие замечания по наблюдению, вероятность обнаружения наблюдателя и ограничения при попытках наблюдать вне того предела, где находится жрец, даны в “Руководстве Мастера”, в описании *хрустального шара*.

Сквозь вещую воду можно творить следующие заклинания (с вероятностью корректного результата 5% на уровень): *обнаружение магии, обнаружение ловушек и ям, обнаружение яда*. Для каждого из таких заклинаний нужно сосредоточиваться в течение раунда, независимо от того, удастся попытка или нет. Если заклинатель обладает инфравидением, он может с его помощью смотреть сквозь вещую воду, как обычно.

Видимый образ почти всегда достаточно туманен, что не позволяет разглядеть какие-либо надписи.

Материальным компонентом является масло из таких орехов, как pekan или грецкий орех; это масло нужно очистить и капнуть им на поверхность воды так, чтобы образовались три пятна, причем каждое пятно должно состоять не более чем из одной капли масла.

По решению Мастера сотворение этого заклинания может быть ограничено до одного раза в день.

ВОЛШЕБНАЯ СИЛА (*IMBUE WITH SPELL ABILITY*) (Очарование)

Сфера: Чары
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Пока не использовано
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может передать другому лицу ограниченное количество имеющихся у него в памяти конкретных заклинаний и способность их сотворить. Этой способностью можно наделить только тех, кто обычно не умеет творить заклинания (включая следопытов до 8-го уровня и паладинов до 9-го уровня); заклинание *волшебной силы* не действует на тех, кто относится к классам заклинателей, на неразумных монстров и на лиц менее чем с одним полным Кубиком пунктов. Кроме того, у существа, наделяемого волшебной силой, должен быть показатель Мудрости не менее 9. Можно передать только жреческие заклинания информирующего или защитного характера, а также заклинание *лечения легких ранений*. При попытке передать другие заклинания вся *волшебная сила* прекращается, не давая передать и допустимых заклинаний. Персонажи высоких уровней могут по желанию жреца получить более одного заклинания:

Уровень получателя	Допустимое количество заклинаний
1	Одно заклинание 1-го уровня
3	Два заклинания 1-го уровня
5 и выше	Два заклинания 1-го уровня и 1 заклинание 2-го уровня

Переменные параметры переданных заклинаний (дальность, продолжительность, область воздействия и т. д.) применяются в соответствии с уровнем жреца, сотворившего заклинание *волшебной силы*.

Жрец, сотворивший над другим персонажем заклинание волшебной силы, лишается переданного ему количества заклинаний до тех пор, пока тот не применит заклинания или не будет убит. Например, если жрец 7-го уровня, владеющий пятью заклинаниями 1-го уровня и четырьмя заклинаниями 2-го уровня, наделит воина 10-го уровня заклинаниями *лечения легких ранений* и *замедления яда*, жрец после этого сможет заучивать только четыре заклинания 1-го уровня, пока воин не сотворит заклинание *лечения*, и три заклинания второго уровня, пока воин не сотворит *замедление яда*, или пока воин не будет убит. В течение этого времени жрец отвечает перед своей религией за то, как воин израсходует заклинания.

Материальными компонентами заклинания являются священный символ жреца и какой-нибудь небольшой предмет, принадлежащий околдовываемому персонажу и символизирующий его род занятий (например, отмычка для вора). Этот предмет, а также все компоненты, необходимые для передаваемых заклинаний, пропадают, когда сотворено заклинание *волшебной силы*.

ВОЛЬНОДЕЙСТВИЕ (*FREE ACTION*) (Отречения, Очарование)

Сфера: Чары

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет околдованному существу свободно двигаться и атаковать в течение продолжительности, даже под воздействием магии, затрудняющей движение (например, заклинаний *паутины* или *замедления*), а также под водой. Вольнодействие даже устраняет или предотвращает эффекты заклинаний *парализации* или *удержания*. Под водой околдованное существо движется с нормальной скоростью (как на поверхности) и причиняет в бою полный вред, даже режущим оружием вроде топоров и мечей и ударным оружием вроде цепов, молотов и палиц, если только оружие удерживается в руке, а не кидается. Однако заклинание *вольнодействия* не обеспечивает дыхания под водой; для этого нужны другие магические меры.

Материальным компонентом является кожаный ремешок, обернутый вокруг руки или другой конечности существа; когда заклинание прекращается, этот ремешок исчезает.

ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ I (*ANIMAL SUMMONING I*) (Колдовство / Заклятия)

Сферы: Животные, Заклятия

Дальность воздействия: Радиус 1 миля (радиус 1,6 км)

Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 7
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец вызывает до восьми животных по 4 или меньше Кубиков пунктов, причем во время вызывания нужно указать конкретный вид животных. Придут только те животные, которые находились в пределах дальности в тот момент, когда творилось заклинание. Заклинатель может три раза попытаться вызвать три разных вида животных. Например, сначала он вызывает диких собак, но они не приходят; потом он безуспешно вызывает соколов, и, наконец, вызывает диких лошадей, которые могут быть, а могут и не быть в пределах дальности. Мастер должен определить вероятность того, что вызываемые животные будут находиться в пределах дальности. Вызванные животные помогают заклинателю всеми средствами, которыми могут, до тех пор, пока или не закончится сражение, или не будет выполнена определенная задача, или заклинателю не перестанет угрожать опасность, или он не отправит их назад, и т. д. Можно вызвать только обычных или гигантских животных; фантастических животных или монстров (химер, драконов, горгон, мантйков и т. д.) с помощью этого заклинания вызвать нельзя.

Гадания (*DIVINATION*) (Гадания)

Сфера: Гадания
Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Заклинание *гаданий* используется для того, чтобы узнать полезный совет, связанный с определенной задачей, событием или деятельностью в пределах ближайшей недели. Этот совет может появиться в виде простой фразы, а может принять форму загадочного стихотворения или знамения. В отличие от заклинания предсказания, в данном случае дается конкретный совет.

Например, если задан вопрос: “Будет ли для нас благоприятным, если мы отправимся на третий этаж?”, а поблизости от входа на этаж скрывается ужасный тролль, охраняющий 10000 серебряных монет и *щит* +1 (которого, как считает Мастер, компания победит в тяжелом бою), ответ от гадания может быть таким: “Масло наготове и открытый огонь осветят путь к богатству”. В любом случае Мастер устанавливает, какая информация будет получена и приведут ли дополнительные гадания к получению дополнительной информации. Учтите, что если совету не последовать, условия могут измениться так, что полученная информация больше не будет полезна (в приведенном выше примере тролль может уйти и забрать вещи с собой).

Базовая вероятность корректного результата гадания равна 60%, плюс 1% за каждый уровень жреца. Мастер модифицирует эту вероятность в зависимости от условий (например, если против этого заклинания были приняты нестандартные меры). Если кубики показывают неудачу, заклинатель узнает, что заклинание провалилось, за исключением случаев, когда срабатывает особая магия, обеспечивающая неправильную информацию.

Материальными компонентами заклинания являются некоторое жертвоприношение, фимиам и священный символ жреца. Если производится особенно важное и необычное гадание, может потребоваться принести в жертву драгоценные камни, ювелирные украшения или магические предметы.

ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ (*GIANT INSECT*) (Превращения) Обратимое

Сфера: Животные
Дальность воздействия: 20 ярдов (18 м)
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1-6 насекомых
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может превратить одного или нескольких насекомых обычного размера в крупных существ, напоминающих гигантских насекомых, описанных в “Справочнике монстров”. Одно заклинание может воздействовать только на один тип насекомых (то есть однократным заклинанием нельзя увеличить и муравья, и муху), и все околдованные животные вырастают до одного и того же размера. Количество насекомых, которое можно околдовать, и размер, до которого они могут вырасти, зависит от уровня жреца:

Уровень жреца	Кубики пунктов насекомых	Максимальная сумма Кубиков пунктов
7-9	3	9
10-12	4	12
13 и выше	6	15

Например, жрец 8-го уровня может вырастить трех насекомых по 3 Кубика пунктов, четырех насекомых по 2 Кубика пунктов или девять насекомых по одному Кубику пунктов. Летающие насекомые с 3 и более Кубиками пунктов могут переносить наездника размером с человека (предполагается, что эти существа могут поднимать по 80 фунтов (36 кг) на Кубик пунктов).

Если сотворение заклинания прервано по любой причине, или если насекомые уже находятся под воздействием какого-либо магического эффекта (включая это же заклинание), они погибают, и заклинание не удается. Мастер решает, сколько и каких обычных насекомых доступны заклинателю; часто это выступает более серьезным ограничением, чем приведенные выше условия.

Если насекомое, созданное этим заклинанием, подходит под описание существующего монстра, следует использовать это описание. В остальных случаях, если Мастер не создает особого описания, у гигантского насекомого Класс защиты от 8 до 4, одна атака в раунд, а причиняемый вред составляет 1d4 пунктов на Кубик пунктов насекомого.

Например, жрец 14-го уровня применяет заклинание гигантских насекомых, чтобы увеличить одного жука (больше не нашлось) до 6 Кубиков пунктов. Мастер решает, что у жука Класс защиты 5, и он ударяет один раз в раунд на 6d4 пунктов вреда.

Учтите, что это заклинание действует только на настоящих насекомых. На пауков, ракообразных и других мелких животных оно не действует. Все гигантские насекомые, созданные этим заклинанием, не будут нападать на жреца, но его контроль над насекомыми ограничен до простых команд (“атаковать”, “защищать”, “охранять” и т. д.). Приказы атаковать конкретное существо, когда оно появится, или защищать от конкретного события слишком сложны. Если насекомому не приказали делать что-то другое, оно будет пытаться атаковать все и всех, кто находится поблизости от него.

Обратная версия заклинания, *уменьшение насекомых*, уменьшает всякое гигантское насекомое до обычного размера. Количество Кубиков пунктов, на которые может воздействовать жрец, вычитается из количества Кубиков пунктов насекомых, и все насекомые, пониженные до 0 Кубиков пунктов, уменьшаются. Частично уменьшить насекомое нельзя; оно либо уменьшается, либо остается не затронутым. Например, жрец 9-го уровня, подвергшийся нападению гигантских муравьев, может уменьшить трех боевых муравьев или четырех рабочих муравьев до нормального размера; спас-броска при этом не кидается. Это заклинание не действует на разумных насекомоподобных существ.

Для любой версии заклинания жрецу нужен его священный символ.

ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ (SPELL IMMUNITY) (Отречения)

Сфера: Защита

Дальность воздействия: 1 оборот / уровень

Продолжительность: Радиус 30 футов (радиус 9 м)

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец наделяет то существо, до которого дотронулся, неуязвимостью перед эффектом одного конкретного заклинания 4-го уровня или ниже. Это обеспечивает защиту от заклинаний, подобных заклинаниям возможностей магических предметов и врожденных заклинательных способностей существ. Заклинание не защищает от разящего дыхания или разящего взгляда любого типа.

На это заклинание накладывается несколько дополнительных ограничений. Во-первых, до этого сам заклинатель должен испытать на себе эффект указанного заклинания. Например, если когда-либо до этого заклинатель был атакован *шарогнем*, он может сотворить защиту от заклинаний для того, чтобы защититься от *шарогня*. Во-вторых, заклинание не действует на существ, уже магически защищенных с помощью зелья, защитного заклинания, кольца или другого предмета. В-третьих, можно защититься только от одного конкретного заклинания, а не от целой сферы или группы похожих заклинаний; например, существо, обеспеченное защитой от *разящей молнии*, не будет неуязвимо перед заклинанием *электрошока*.

Материальные компоненты защиты от заклинаний такие же, как у того заклинания, от которого защищаются.

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS*)

(Отречения)

Обратимое

Сфера: Защита

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов (3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Защитная сфера, создаваемая этим заклинанием, дает такой же эффект, как заклинание *защиты от зла*, но она охватывает больший радиус и дольше держится. Эффект центрируется на том существе, до которого дотронулся заклинатель, и движется вместе с ним. Всякое защищенное существо, находящееся внутри области воздействия, может разрушить защитный барьер, если вступит в ближний бой с околдованными или вызванными монстрами, от которых этот барьер защищает. Если существо, над которым творится это заклинание, слишком велико для того, чтобы уместиться в области воздействия, заклинание работает как обычное заклинание защиты от зла только для данного существа.

Обратная версия заклинания, *защита от добра*, защищает от добрых существ.

Чтобы сотворить это заклинание, жрец должен начертить на полу или на земле круг диаметром 20 футов (6 м) с помощью святой воды и фимиама (или проклятой воды и тлеющего навоза в случае обратной версии).

ЗАЩИТА ОТ МОЛНИЙ (*PROTECTION FROM LIGHTNING*)

(Отречения)

Сферы: Защита, Погода

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Эффект от заклинания *защиты от молний* различается в зависимости от того, кто является объектом воздействия - сам заклинатель или какое-нибудь другое существо. В любом случае заклинание продолжается не дольше одного оборота на уровень заклинателя.

Если жрец сотворил заклинание сам над собой, он приобретает полную неуязвимость перед электрическими атаками, такими, как дыхание дракона, или магическими молниями, такими, как *разящая молния*, *электрошок*, атаки грозового великана, блуждающего огня, и т. д., до тех пор, пока заклинание не погасит 10 пунктов электрического вреда на уровень заклинателя; после этого заклинание прекращается.

Если это заклинание сотворено над другим существом, оно обеспечивает этому существу положительный модификатор +4 к спас-броскам от электрических атак и вдвое уменьшает вред, полученный от таких атак.

Материальным компонентом является священный символ заклинателя.

ЗЕЛЕННЫЕ ВРАТА (*PLANT DOOR*)

(Превращения)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Заклинание *зеленых врат* открывает магический путь или проход сквозь деревья, кустарники, заросли и любую подобную растительность - даже магической природы. *Зеленые врата* открыты для жреца, сотворившего заклинание, жрецов более высокого уровня и дриад; остальным нужно показать местоположение врат. Эти врата даже позволяют заклинателю войти в плотный древесный ствол и оставаться скрытым там, пока заклинание не закончится. Это заклинание также позволяет пройти или скрыться любым существам размером не более человека; при укрывании играют роль размеры укрытия. Если дерево срублено или сожжено, находящиеся внутри него должны выйти до того, как оно упадет или сгорит, иначе они тоже будут убиты. Продолжительность заклинания составляет один оборот на уровень жреца. Если заклинатель скрывается внутри дуба, заклинание продолжается в девять раз больше обычного; если внутри ясеня - в три раза дольше. Проход, создаваемый этим заклинанием, имеет размеры до 4 футов (1,2 м) в ширину, 8 футов (2,4 м) в высоту и 12 футов (3,6 м) в длину на уровень заклинателя. Заклинание не действует на монстров растительной природы (живые кусты, плесень, слизи, энты и пр.).

Материальными компонентами этого заклинания являются древесный уголь и священный символ заклинателя.

ЛЕСНЫЕ ЖИТЕЛИ (*CALL WOODLAND BEINGS*)

(Колдовство / Заклятия)

Сфера: Заклятия

Дальность воздействия: 100 ярдов / уровень (90 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: Особое

Спас-бросок: Отр.

С помощью этого заклинания жрец может призвать к себе определенных существ, обитающих в лесу. Естественно, это заклинание работает только на открытом воздухе, но не обязательно только в лесных массивах. Заклинатель начинает возгласения и продолжает непрерывно призывать до тех пор, пока либо вызываемое существо не явится, либо не пройдет два оборота. (Вербальные и соматические компоненты у этого заклинания легкие и не требуют от заклинателя чрезмерных усилий.) Заклинанием можно вызвать только один вид из нижеуказанных лесных существ. Эти существа приходят только в том случае, если находятся в пределах дальности заклинания.

Заклинатель может воззвать три раза, каждый раз к различным видам существ. После того, как вызывание удалось, других обитателей леса нельзя призвать без дополнительного сотворения этого же заклинания. (Мастер будет обращаться к своей карте местности или устанавливать вероятность того, что какое-либо из вызываемых существ окажется в пределах дальности в тот момент, когда творится заклинание.)

Существа, вызываемые этим заклинанием, кидают спас-бросок от заклинания (с отрицательным модификатором -4), чтобы избежать вызова. Все лесные жители, откликнувшиеся на призыв, настроены доброжелательно по отношению к заклинателю и обеспечивают ему всякую помощь, какую могут. Однако если вызвавший или член его компании - злой ориентации, существа имеют право кидать еще один спас-бросок от заклинания (на этот раз с положительным модификатором +4), если они приблизятся на 10 ярдов к заклинателю или другому злому персонажу. Если спас-бросок успешен, эти существа немедленно будут стремиться удалиться. В любом случае, если заклинатель требует от вызванных существ, чтобы они участвовали в битве в его интересах, им нужно кинуть проверку лояльности, основанную на Обаянии заклинателя и его отношениях с вызванными существами.

Это заклинание действует на нейтральных или добрых обитателей леса, по усмотрению Мастера. Таким образом, Мастер может свободно дополнить или изменить нижеприведенный список так, как ему кажется более подходящим.

Если заклинатель лично знаком с конкретным лесным жителем, он может призвать этого жителя на расстоянии удвоенной дальности. Если это происходит, ни на каких других существ заклинание не действует.

К вероятностям, указанным в нижеприведенной таблице, друиды и другие жрецы, имеющие прямое отношение к природе, добавляют 1% на уровень заклинателя. Эти вероятности можно использовать, если нет другой игровой информации о данной местности.

Материальными компонентами заклинания являются сосновая шишка и восемь ягод падуба.

Вид вызываемого существа	Тип лесной местности		
	Редколесье	Умеренный лес	Чащоба / Девственный лес
1d4 дриад	1%	25%	15%
1 единорог	-	15%	20%
1d4 кентавров	5%	30%	5%
2d8 лесовиков	30%	20%	10%
1d8 пикси	10%	20%	10%
1d4 сатиров	1%	30%	10%
1d6 фей	0%	5%	25%
1 энт	-	5%	25%

ЛЕЧЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ (*CURE SERIOUS WOUNDS*)

(Некромантия)

Обратимое

Сфера: Лечение

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Это заклинание представляет собой более сильную версию заклинания *лечения легких ранений*. Возложив руки на живое существо, жрец восстанавливает 2d8+1 пунктов вреда, нанесенного этому существу в результате ранений или других повреждений. Это лечение не действует на бестелесных, неживых или инопредельных существ.

Обратная форма заклинания, *нанесение тяжелых ранений*, действует подобно *нанесению легких ранений*, и до жертвы сначала нужно дотронуться. Если прикосновение удалось, ей причиняется 2d8+1 пунктов вреда.

НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА (*NEUTRALIZE POISON*)

(Некромантия)

Обратимое

Сфера: Лечение

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо или 1 кубич. фут (0,03 м³) вещества / уровень

Компоненты: В, С

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

С помощью заклинания *нейтрализации яда* жрец обезвреживает любой тип яда, находящегося в существе или веществе, к которому он прикоснулся. Учтите, что если противник, такой, как ядовитая ящерица или змея (или даже отравленное оружие в руках противника), не желает, чтобы до него дотрагивались, то жрец должен выкинуть в бою успешный бросок атаки. Это заклинание может предотвратить смерть отравившегося существа, если оно сотворено до того, как существо умерло. Эффект от заклинания долговременен только по отношению к тому яду, который находился в организме существа в момент сотворения заклинания; таким образом, существа (и предметы), которые вырабатывают новый яд, под действием этого заклинания не лишаются яда навсегда.

Обратная версия заклинания, *отравление*, подобным образом требует успешного броска атаки, и жертва должна кинуть спас-бросок от яда. Если спас-бросок провален, жертва выходит из строя и умирает в течение одного оборота, если яд не нейтрализовать магическим образом или не замедлить.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛЖИ (*DETECT LIE*)

(Гадания)

Обратимое

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Отр.

Жрец, сотворивший это заклинание, получает способность немедленно определять, если подвергающееся заклинанию существо добровольно и сознательно говорит неправду. Заклинание не выявляет правды, не обнаруживает нечаянных неточностей и не обязательно выделяет уклончивые ответы. Жертва кидает спас-бросок от заклинания, модифицированный в соответствии с Мудростью заклинателя - например, если показатель Мудрости заклинателя равен 18, спас-бросок кидается с отрицательным модификатором -4 (см. Таблицу 5: Мудрость).

Материальным компонентом заклинания *обнаружения лжи* является золотая пыль стоимостью один золотой.

Обратная версия заклинания, *потаянная ложь*, предотвращает магическое обнаружение лжи, произносимой существом в течение 24 часов.

Материальным компонентом обратной версии является медная пыль.

ОГОНЬ (*PRODUCE FIRE*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: 40 ярдов (36 м)

Продолжительность: 1 раунд

Область воздействия: 12-футовый квадрат (*квадрат со стороной 3,7 м*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

С помощь. этого заклинания жрец может создать обычный огонь на площади до 12-футового (3,7-метрового) квадрата. Хотя этот огонь держится всего один раунд (если он при этом не поджигает горючие материалы), он причиняет всем существам, находящимся в области воздействия, по 1d4 пункта вреда плюс 1 пункт на уровень заклинателя (1d4 пунктов + 1 пункт / уровень). Этот огонь поджигает горючие материалы, такие, как ткань, масло, бумагу, пергамент, дерево и т. д., что приводит к длительному возгоранию.

Обратная версия заклинания, *тушение огня*, гасит весь обычный огонь (угли, масло, жир, воск, дерево и т. д.) в области воздействия.

Материальным компонентом для обеих версий является паста из серы и воска, которую надо скатать в шарик и бросить в цель.

ОКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС (*HALLUCINATORY FOREST*)

(Иллюзии / Фантасмагории)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 40-футовый квадрат / уровень (*12-метровый квадрат / уровень*)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, возникает *околдованный лес*. Этот иллюзорный лес выглядит полностью естественным и неотличим от настоящего леса. Жрецы, имеющие отношение к дикой природе, а также такие существа, как дриады, зеленые драконы, кентавры, нимфы, сатиры и энты, распознают, чем является лес на самом деле. Все остальные существа верят в то, что это настоящий лес, и их скорость и порядок передвижения меняются соответствующим образом. В результате прикосновения к очарованной растительности магия не претерпевает изменений, и ее суть не выявляется. *Околдованный лес* остается до тех пор, пока не будет рассеян обратной версией этого же заклинания или *рассеянием магии*. Форма околдованной области получается примерно квадратной или прямоугольной (по желанию заклинателя), и длина ее минимальной стороны составляет не менее 40 футов. Если заклинатель желает, он может создать лес на меньшей площади, чем позволяет заклинание. Ближайший из углов леса может находиться на расстоянии до 80 ярдов (72 м) от заклинателя.

ОСТРЫЕ КАМНИ (*SPIKE STONES*)

(Превращения, Очарование)

Сфера: Стихии (Земля)

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 3d4 оборота + 1 оборот / уровень

Область воздействия: 10-футовый квадрат / уровень, 1 шип в 1 кв. футах (3-метровый квадрат / уровень, 10 шипов в 1 м²)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Нет

Заклинание *острых камней* заставляет камень превращаться в длинные острые шипы, которые сливаются с окружающей поверхностью. Заклинание действует как на природные, так и на обработанные камни. Острые камни затрудняют передвижение в области воздействия и причиняют вред. Если внимательно осмотреть область воздействия, каждый наблюдатель может с вероятностью 25% заметить острые каменные шипы. В противном случае тот, кто вступил в область, получает по 1d4 пунктов вреда за раунд. Успех каждой такой атаки определяется таким образом, как будто бы тот, кто сотворил заклинание, сам участвовал в битве. Тот, кто вступает в область воздействия, подвергается первой атаке непосредственно после первого шага и в каждом раунде после этого. Первый шаг позволяет вступившему почувствовать опасность только в том случае, если первая атака удастся; в противном случае он может продолжить движение, и острые камни останутся незамеченными, пока не будет нанесен вред. Тот, кто бежит или атакует с разбегу, подвергается двум атакам в раунд.

Тот, кто упал в яму, заполненную *острыми камнями*, подвергается шести атакам за каждые 10 футов (3 м) падения, и каждый бросок атаки кидается с положительным модификатором +2. Кроме того, вред, причиняемый каждой атакой, увеличивается на 2 пункта за каждые 10 футов падения. Наконец, упавшее существо также получает обычный вред от падения.

Материальными компонентами этого заклинания являются четыре маленьких сталактита.

ОТВРАЩЕНИЕ (*ABJURE*)

(Отречения)

Сфера: Заклятия

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

Это заклинание отправляет инопредельное существо обратно в свой предел мироздания. Заклинание не действует на существ статуса полубога или выше, хотя их слуг или посланников можно отвратить. Если у существа есть особое имя, это имя нужно точно знать и называть в процессе заклинания. Чтобы заклинание сработало, нужно преодолеть магическую устойчивость существа. У жреца есть базовая вероятность 50% успеха заклинания (результат 11 или больше на 1d20). Этот результат модифицируется в соответствии с разницей Кубиков пунктов заклинателя и отвращаемого существа; за каждый Кубик пунктов жреца выше Кубиков пунктов существа

вероятность увеличивается на 10%, если у жреца меньше Кубиков пунктов, она соответствующим образом увеличивается. Если заклинание удастся, существо немедленно отправляется в свой предел. Для него нужно выкинуть проверку потрясения. Если у этого существа нет показателя Телосложения, вероятность пережить потрясение составляет 70% + 2% на уровень или Кубик пунктов. От заклинателя не зависит, в каком именно месте своего родного предела появится отвращенное существо. Если попытка *отвращения* не удастся, заклинатель может еще раз попытаться отвлечь это же самое существо только после того, как достигнет следующего уровня.

Для заклинания необходимы священный символ жреца, святая вода и какой-либо объект, неприятный для отвращаемого существа.

ОТПУГИВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*REPEL INSECTS*)

(Отречения, Превращения)

Сферы: Животные, Защита

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов (*радиус 3 м*)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, жрец создает невидимую преграду для всех типов насекомых, и в течение его продолжительности обычные насекомые не могут приблизиться более, чем на 10 футов (*3 м*) к заклинателю. Гигантские насекомые, количество Кубиков пунктов которых меньше 1/3 уровня жизненного опыта заклинателя, также отпугиваются (например, до 2 Кубиков пунктов для заклинателей от 7-го до 9-го уровня, до 3 Кубиков пунктов для заклинателей от 10-го до 12-го уровней, и т. д.). Насекомые с большим количеством Кубиков пунктов могут проникнуть в защищенную область, только если эти насекомые особенно агрессивны и, кроме того, успешно выкинули спас-бросок от заклинания. Насекомые, проникшие сквозь барьер, получают при этом 1d6 пунктов вреда. Учтите, что это заклинание никак не действует на пауков и других многоногих существ - оно действует только на настоящих насекомых.

Материальными компонентами заклинания являются любые из следующих предметов: несколько измельченных цветов ноготков, толченый лук-порей, измельченные листья крапивы или несколько комков смолы камфарного дерева.

ПАЛОЧКИ-ЗМЕЙКИ (*STICKS TO SNAKES*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 30 ярдов (*27 м*)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: 1d4 палочек + 1 палочка / уровень в 10-футовом (*3-метровом*) кубе

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может превратить 1d4 палочек плюс одну палочку на уровень в змей; так, жрец 9-го уровня может превратить 10-13 палочек в такое же количество змей. Эти змеи атакуют тех, кого укажет жрец. Разумеется, для этого у заклинателя должны быть палочки или подобные древесные части (факелы, древки копий и пр.). Такие палочки не могут быть длиннее посоха. Если палочку кто-то держит, для нее нужно кинуть спас-бросок, равный спас-броску держащего ее существа (так, для копья, которое держит орк, нужно кинуть его спас-бросок от превращения). На магические предметы, такие, как посохи или околдованные копия, заклинание не действует. Заклинанию подвергаются только те палочки, которые находятся в области воздействия.

Типы получающихся змей различаются, но у типичной змеи 2 Кубика пунктов, Класс защиты 6, норма передвижения 6, и каждая змея либо удушает на 1d4+1 пунктов вреда в раунд, либо кусает на 1 пункт вреда плюс вред от яда (если таковой есть). Вероятность того, что созданная змея будет ядовитой (при желании заклинателя), равна 5% на уровень жреца. Так, для жреца 11-го уровня существует вероятность 55% того, что каждая из созданных им змей будет ядовитой. Заклинание продолжается в течение двух раундов на уровень жреца.

Материальными компонентами заклинания являются небольшой кусочек коры и несколько змеиных чешуек.

Обратная версия заклинания превращает змей нормального размера в палочки на такое же время, а также устраняет эффект от заклинания *палочек-змеек* в соответствии с уровнем жреца (например, жрец 10-го уровня, творящий обратную версию, может превратить в палочки от 11 до 14 змей).

ПОКРОВ БЕССТРАШИЯ (*CLOAK OF BRAVERY*)

(Колдовство / Заклятия)

Обратимое

Сфера: Чары

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 6

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *покрова бесстрашия* можно сотворить над любым желающим существом. Это существо получает положительный модификатор к своим спас-броскам против любой формы насылаемого на него страха (но не трепета, внушаемого некоторыми малыми и великими силами и божествами). При сотворении заклинанию по выбору жреца могут подвергнуться от одного до четырех существ. Если околдовывается только одно существо, положительный модификатор спас-броска равен +4. Если околдовываются двое - модификатор равен +3, для троих - +2, и для одного - +1. Магия этого заклинания срабатывает только один раз, и затем оно прекращается, независимо от того, был ли спас-бросок удачным или нет. Заклинание держится в течение восьми часов, если за это время ни одного спас-броска от страха не кидается.

Обратная версия заклинания, *маска страха*, наделяет отдельное существо способностью излучать по собственному желанию ауру страха на расстоянии до 3 футов (1 м). Все остальные персонажи и существа в пределах этого радиуса должны выкинуть успешные спас-броски от заклинания, иначе им придется бежать в панике в течение 2d8 раундов. По усмотрению Мастера напуганные существа могут выронить предметы из рук (а могут и не выронить).

Это заклинание не действует на нежить любого типа. Этот эффект можно использовать только один раз, и если в течение восьми часов после сотворения он не использован, заклинание прекращается. Товарищи по компании носителя маски страха не иммунны к эффекту заклинания.

Материальным компонентом для заклинания покрова бесстрашия является перо орла или сокола. Для обратной версии требуются перья из хвоста стервятника или цыпленка.

ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ (*LOWER WATER*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Стихии (Вода)

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *понижения воды*, жрец заставляет воду или подобную жидкость в области воздействия убывать. Уровень воды можно понизить на величину до 2 футов (60 см) на уровень жизненного опыта жреца, до минимальной глубины 1 дюйм (2,5 см). Вода понижается в пределах квадратной области, сторона которой равна 10 футам (3 м) на уровень заклинателя. Так, жрец 8-го уровня воздействует на объем 16×80×80 футов (4,8×24×24 м), жрец 9-го уровня - на объем 18×90×90 футов (5,4×27×27 м) и т. д. В особенно крупных и глубоких водных резервуарах, таких, как океан, это заклинание вызывает водоворот, который затягивает вглубь суда и подобные предметы, не оставляя им возможности выбраться обычным образом в течение продолжительности заклинания. Если это заклинание сотворено над водными стихийцами или другими существами, оно действует, как заклинание замедления: существо движется с половинной скоростью и совершает вдвое меньше атак в раунд. На прочих существ заклинание не действует.

Обратная версия заклинания, *подъем воды*, заставляет воду или подобную жидкость разлиться до своего максимально возможного естественного уровня - как при весеннем разливе или половодье. Это может сделать брод непроходимым, снять судно с мели и даже смыть мосты, если позволит Мастер. *Подъем воды* устраняет эффект *понижения воды*, и наоборот.

Материальными компонентами заклинания являются священный символ жреца и щепотка пыли.

УДЕРЖАНИЕ РАСТЕНИЯ (*HOLD PLANT*)

(*Очарование / Чары*)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1d4 растений в пределах 40-футового (12-метрового) квадрата

Компоненты: В, С

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *удержания растения* действует на растительность следующим образом: 1) оно не позволяет передвигаться растениям, способным двигаться; 2) оно не дает растениям обвиваться, опутывать и разрастаться; 3) оно не дает растительности издавать любые звуки или совершать любые движения, за исключением тех, которые возникают от ветра. Заклинание действует на все формы растительности, включая растения-паразиты и грибы, а также растения, приведенные в движение магическим способом или наделенные какими-либо другими магическими возможностями. Заклинание действует на таких монстров, как грибы-крикуны, живые кусты, зеленые слизи, плесень любого типа, энтов и т. д. Продолжительность заклинания *удержания растения* составляет один раунд на уровень жизненного опыта заклинателя. Оно действует на 1d4 растений в области 40×40 футов (12×12 м), или на квадрат со стороной от 4 до 16 ярдов (4-16 м) в случае мелкой растительности, такой, как трава или плесень. Если целью заклинания было выбрано одно растение или квадрат 4×4 ярда (4×4 м), спас-бросок для растения (или для области) кидается с отрицательным модификатором -4; если заклинание действует на два растения или квадрат 8×8 ярдов (или *метров*), отрицательный модификатор равен -3; если заклинание действует на три растения или квадрат 12×12 ярдов (метров), модификатор равен -1; если целью заклинания являются четыре растения или область 16×16 ярдов (метров), кидается немодифицированный спас-бросок.

УПРАВЛЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРОЙ, РАДИУС 10 ФУТОВ

(*CONTROL TEMPERATURE, 10' RADIUS*)

(*Превращения*)

Сфера: Погода

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 4 оборота + 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 10 футов (радиус 3 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, температуру среды вокруг заклинателя можно изменить (как вверх, так и вниз) на 10°F (5,5°C) на уровень заклинателя. Так, заклинатель 10 уровня может поднять или опустить температуру окружающего воздуха на 1-100 градусов Фаренгейта (1-55 градусов Цельсия). Это заклинание можно использовать для того, чтобы обеспечить комфорт заклинателю и его спутникам в тяжелых погодных условиях. Компания может находиться без верхней одежды посреди ужаснейшей метели (хотя на нее будет капать) или готовить лед для напитков при палящем зное.

Это заклинание также обеспечивает защиту от температурных атак. Если скачок температуры больше, чем диапазон заклинания (вспышка *шарогня* или ледяное дыхание белого дракона), это заклинание уменьшает причиненный вред на 5 пунктов на каждый уровень заклинателя. Обычные спас-броски все же кидаются, и вред модифицируется после того, как спас-бросок выкинут или провален. После одной такой атаки заклинание немедленно прекращается.

Материальным компонентом этого заклинания является кусочек ивовой коры (для понижения температуры) или малиновые листья (для повышения температуры).

ЯЗЫКИ (*TONGUES*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу говорить на ранее незнакомых языках и понимать их, будь то расовые наречия или местные диалекты, но он не может общаться с животными или неразумными существами. Во время сотворения заклинания жрец указывает тот язык (или те языки), на котором он хочет общаться. После этого заклинание дает жрецу возможность понимать этот язык и разговаривать на нем с хорошей скоростью и чистым произношением. В результате жреца могут понимать все те, кто говорит на этом языке, в пределах слышимости (обычно 60 футов или 18 м). Заклинание не никак не предрасполагает других существ по отношению к жрецу. Жрец может говорить на одном дополнительном языке на каждые три уровня жизненного опыта.

Обратная версия заклинания, *лепет*, устраняет эффект заклинания языков или затрудняет словесное общение любого типа в области воздействия.

ЯЗЫК РАСТЕНИЙ (*SPEAK WITH PLANTS*)

(Превращения)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 30 футов (радиус 9 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу общаться (на уровне совсем элементарных понятий) со всеми видами растительной жизни (включая грибы, плесень и растительных монстров, таких, как живые кусты) и осуществлять ограниченный контроль над обычными растениями (то есть не над монстрами и растениеподобными существами). Например, заклинатель может спрашивать растения о том, проходили ли сквозь них живые существа, заставлять ветки расступаться, чтобы обеспечить легкий проход, просить лозы или лианы запутать преследователей и требовать определенных услуг. Заклинание не дает растениям возможности вырываться из земли и передвигаться, но допустимы любые движения в пределах природных возможностей растений. Можно освободить существ, удерживаемых заклинанием *опутывания* 1-го уровня. Заклинание длится в течение одного раунда на уровень жреца и действует на всю растительность в пределах области воздействия.

Материальными компонентами этого заклинания являются капля воды, немного навоза и яркий свет.

Заклинания пятого уровня

ВОЛШЕБНАЯ КУПЕЛЬ (*MAGIC FONT*)

(Гадания)

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 час
Спас-бросок: Нет

Это заклинание превращает купель со святой водой в наблюдательное устройство. Заклинание действует только тогда, когда жрец находится на хорошем счету у своего божества. Купель со святой водой становится подобной *хрустальному шару*. За каждую чашу объема святой воды жрец может вести наблюдение в течение одного раунда, максимум до одного часа. Таким образом, продолжительность заклинания напрямую зависит от размеров вместилища святой воды. У Мастера есть информация о вероятности того, что объект наблюдения заметит, что за ним следят.

Священный символ жреца, купель и все ее атрибуты при сотворении заклинания не пропадают.

ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ II (*ANIMAL SUMMONING II*) (*Колдовство / Заклятия*)

Сферы: Животные, Заклятия
Дальность воздействия: 60 ярдов / уровень (*54 м / уровень*)
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С
Время сотворения: 8
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец вызывает до шести животных по 8 или меньше Кубиков пунктов или до 12 животных по 4 или меньше Кубиков пунктов, причем во время вызывания нужно указать конкретный вид животных. Придут только те животные, которые находились в пределах дальности в тот момент, когда творилось заклинание. Заклинатель может три раза попытаться вызвать три разных вида животных. Например, сначала он вызывает диких собак, но они не приходят; потом он безуспешно вызывает соколов, и, наконец, вызывает диких лошадей, которые могут быть, а могут и не быть в пределах дальности. Мастер должен определить вероятность того, что вызываемые животные будут находиться в пределах дальности. Вызванные животные помогают заклинателю всеми средствами, которыми могут, до тех пор, пока или не закончится сражение, или не будет выполнена определенная задача, или заклинателю не перестанет угрожать опасность, или он не отправит их назад, и т. д. Можно вызвать только обычных или гигантских животных; фантастических животных или монстров (химер, драконов, горгон, мантикор и т. д.) с помощью этого заклинания вызвать нельзя.

ДРЕВЕСНЫЙ ПУТЬ (*PASS PLANT*) (*Превращения*)

Сфера: Растения
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 8
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может войти в дерево и переходить из него в другое дерево. Другое дерево должно находиться примерно в том направлении, в котором укажет жрец, в пределах определенного расстояния, как показано ниже:

Вид дерева	Расстояние
Дуб	600 ярдов (<i>550 м</i>)
Ясень	540 ярдов (<i>500 м</i>)
Тис	480 ярдов (<i>440 м</i>)
Вяз	420 ярдов (<i>380 м</i>)
Липа	360 ярдов (<i>330 м</i>)
Лиственные деревья	300 ярдов (<i>270 м</i>)
Хвойные деревья	240 ярдов (<i>220 м</i>)
Другие деревья	180 ярдов (<i>160 м</i>)

Дерево, в которое жрец вошел, и дерево, в которое он переместился, должны быть одного и того же вида, оба должны быть живыми и достаточно толстыми, чтобы вместить жреца. Обратите внимание, что если, например, жрец входит в ясень и хочет переместиться на север настолько далеко, насколько возможно (540 ярдов или 500 м), но единственный подходящий ясень в пределах дальности находится на юге, жрец попадет в тот ясень, который на юге. Заклинание *древесного пути* действует таким образом, что перемещение занимает всего один раунд. По желанию заклинатель может оставаться в одном и том же дереве в течение максимум одного раунда на уровень. Он также может в любой момент выйти наружу. Если в пределах дальности нет другого такого же дерева, жрец просто остается в одном и том же дереве, и должен выйти наружу до истечения указанного количества раундов. Если занятое дерево срублено или сожжено, жрец погибает, если не выйдет из дерева до окончания процесса уничтожения.

ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*)

(Гадания)

Сферы: Гадания, Стихии

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу слиться с природой, что наделяет его знаниями об окружающей территории. На каждый уровень жизненного опыта он может узнавать об одной характеристике (прямо перед собой, справа или слева), касающейся следующих объектов: почва, растения, минералы, водные массивы, население, популяции животных, присутствие мелких разумных существ и т. д. Также можно обнаружить присутствие могущественных не природных существ и общее состояние местности. Это заклинание особенно эффективно на открытом воздухе, где оно действует в радиусе полмили (0,8 км) на уровень заклинателя. В естественных закрытых пространствах (пещерах, полостях) дальность ограничена до 10 футов (3 м) на уровень. В рукотворных постройках (подземельях и городах) заклинание не работает. Мастер может ограничить частоту сотворения этого заклинания до одного раза в месяц.

ЗАДАНИЕ (*QUEST*)

(Очарование / Чары)

Сфера: Чары

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Пока не выполнено

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Отр.

Заклинание *задания* позволяет жрецу потребовать от какого-либо существа выполнить для него определенную службу и вернуться, чтобы доложить о выполнении. Задание, например, может потребовать, чтобы найти и принести какой-либо важный или ценный предмет, спасти выдающуюся личность, освободить кого-либо, захватить крепость, убить кого-либо, доставить куда-нибудь какую-нибудь вещь и т. д. Если задание выполняется не слишком усердно (из-за невнимания, нерасторопности или искажения), выполняющее его существо теряет по 1 пункту от всех своих спас-бросков за каждый день такого поведения. Это ухудшение спас-бросков не прекращается до тех пор, пока либо существо не приступит к усердному выполнению задания, либо жрец не отменит его. Существуют определенные обстоятельства, которые могут временно приостановить выполнение *задания* или отменить его. Когда возникнет необходимость знать об этом, Мастер даст вам соответствующую информацию.

Если заклинание творится над нежелающим существом, это существо должно кидать спас-бросок. Однако если существо само соглашается выполнить задание - даже если это согласие получено силой или обманным путем - спас-бросок не кидается. Если *задание* требует выполнения справедливого и достойного дела, существа, придерживающиеся той же религии, что и жрец, не могут отказаться от него, и всякое существо той же ориентации, что и жрец, кидает спас-бросок с

отрицательным модификатором -4. *Задание* нельзя рассеять, но его может отменить жрец той же веры и более высокого уровня, чем тот, кто его дал. Некоторые артефакты и реликвии, а также прямое вмешательство божества могут отменить заклинание. Подобным образом, несправедливое или недостойное *задание* приводит к тому, что спас-броски кидаются с положительными модификаторами, а может и вовсе автоматически не удался.

Материальным компонентом этого заклинания является священный символ жреца.

ЗАЩИТА ОТ РАСТЕНИЙ (*ANTI-PLANT SHELL*) (Отречения)

Сферы: Растения, Защита

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Диаметр 15 футов (*диаметр 5 м*)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Заклинание *защиты от растений* создает невидимую подвижную преграду, которая защищает всех существ внутри области воздействия от атак растений или растениеподобных существ, таких, как живые кусты или энты. При всякой попытке прорвать преграду изнутри заклинание немедленно прекращается. Заклинание длится в течение одного оборота на уровень заклинателя.

ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ (*CURE CRITICAL WOUNDS*) (Некромантия) Обратимое

Сфера: Лечение

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Заклинание *лечения критических ранений* - это более мощная версия заклинания *лечения легких ранений*. Жрец возлагает руки на существо и восстанавливает ему 3d8+3 пункта вреда, полученного в результате ранения или какого-либо другого воздействия. Это заклинание не действует на существ, не имеющих физического тела, на пришельцев из других пределов и на неживых существ.

Обратная версия заклинания, *нанесение критических ранений*, действует так же, как другие заклинания, наносящие ранения - в результате успешного прикосновения к жертве ей наносится 3d8 пунктов вреда. Нанесенные ранения излечиваются таким же образом, как другие ранения.

ЛУННЫЙ СВЕТ (*MOONBEAM*) (Оглашения, Превращения)

Сфера: Солнце

Дальность воздействия: 60 ярдов + 10 ярдов / уровень (*54 м + 9 м / уровень*)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Радиус 5 футов (*1,5 м*) + особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец вызывает луч мягкого матового света, который опускается сверху и освещает ту область, на которую укажет жрец. Этот свет абсолютно идентичен лунному, поэтому цвета, за исключением оттенков черного, серого и белого, в нем неразличимы. Заклинатель может легко заставить лунный свет двигаться в любое место, которое он видит и может указать. Это позволяет лунному свету эффективно высвечивать что-либо, например,

противника. Хотя *лунный свет* не устраняет все тени, существо, попавшее непосредственно в луч, почти наверняка будет видимым. Свет, отраженный от лунного луча, обеспечивает слабую видимость в пределах 10 ярдов (9 м) за границей области воздействия, но не дает сигнального света, который мог бы предотвратить ошарашивание. Заклинание *лунного света* не мешает инфравидению. Заклинатель может по желанию уменьшить яркость света до почти полной темноты. Кроме этого, эффект от заклинания обладает всеми свойствами настоящего лунного света и может вызвать превращение оборотня (если это существо попало в луч света), если Мастер не решит по-другому.

Материальными компонентами заклинания являются несколько семян любого растения, посаженного при свете луны, и кусочек переливчатого полевого шпата (лунного камня).

ОБРАЩЕНИЕ (*COMMUNE*)

(Гадания)

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью заклинания обращения жрец может обратиться к своему божеству (или его посреднику) и попросить какую-либо информацию в форме вопросов, на которые можно ответить просто “да” или “нет”. Жрец может задать по одному вопросу на уровень жизненного опыта. Ответы верны в пределах познаний того, кого спрашивают. Ответ “я не знаю” вполне допустим, так как могущественные инопредельные существа не обязательно должны быть всеведущими. По желанию Мастер может дать короткий ответ из пяти или менее слов. Заклинание в лучшем случае принесет информацию, которая поможет персонажу принимать решения. Силы, к которым обращается жрец, организуют свои ответы таким образом, чтобы это отвечало их собственным целям. Возможно, что Мастер ограничит частоту применения заклинания *обращения* до одного раза за приключение, одного раза в неделю, или даже одного раза в месяц, так как силы небесные не любят, чтобы их часто беспокоили. Если жрец медлит с вопросами, обсуждает ответы или, не дождавшись окончания заклинания, начинает заниматься чем-нибудь другим, заклинание немедленно прекращается.

Материальными компонентами, необходимыми для заклинания обращения, являются символ религии жреца, святая (или проклятая) вода и фимиам. Если необходимо получить особую информацию, требуется принести жертву, соответствующую сложности добывания этой информации. Если жертва недостаточно ценна, будет получена только часть информации или вообще никакой информации.

ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*)

(Колдовство / Заклятия)

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Заклинание *огненной стены* вызывает неподвижную, ярко горящую завесу пламени, мерцающую салатным или янтарным цветом (в отличие от мажеской версии). Заклинание создает либо плоский лист пламени размером до 20-футового квадрата (*со стороны 6 м*) на уровень заклинателя, либо кольцо радиусом до 10 футов (3 м) + 5 футов (1,5 м) на два уровня жизненного опыта жреца. В любой форме *огненная стена* имеет в высоту 20 футов (6 м).

Огненная стена должна быть сотворена так, чтобы она была вертикальна по отношению к заклинателю. Одна из сторон стены (по выбору заклинателя) излучает волны жара, причиняя каждый раунд 2d4 пункта вреда существам, находящимся в пределах 10 футов (3 м) от стены и 1d4 пунктов вреда существам, находящимся в пределах 20 футов (6 м). Кроме того, стена причиняет 4d4 пунктов вреда плюс 1 пункт на уровень заклинателя всякому существу, проходящему сквозь

нее. Существа, особо уязвимые для огня, могут получать дополнительный вред, а нежить всегда получает вдвое больше обычного вреда. Учтите, что поймать движущееся существо создаваемой *огненной стеной* сложно; успешный спас-бросок позволяет существу увернуться от стены, хотя его скорость и направление передвижения определяют, по какую сторону созданной стены он оказался. *Огненная стена* держится до тех пор, пока жрец сосредоточивается на ее поддержании, или, если он не желает сосредоточиваться над ней, в течение 1 раунда на его уровень.

Материальным компонентом заклинания является фосфор.

ОГНЕННЫЙ УДАР (*FLAME STRIKE*)

(*Оглашения*)

Сфера: Битва

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Мгновенная

Область воздействия: Столб высотой 30 футов (9 м) и радиусом основания 5 футов (1,5 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: $1/2$

Когда жрец творит это заклинание, в указанное им место сверху ударяет вертикальный столб огня. Все существа, находящиеся в области воздействия, должны кидать спас-бросок от заклинания. В случае неудачного спас-броска каждое существо получает по 6d8 пунктов вреда; в случае удачного спас-броска вред уменьшается вдвое.

Материальным компонентом этого заклинания является щепотка серы.

ОЖИВЛЕНИЕ (*RAISE DEAD*)

(*Некромантия*)

Обратимое

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

Когда жрец творит заклинание *оживления*, он может вернуть к жизни гнома, карлика, полуэльфа, хоббита или человека (по усмотрению Мастера заклинание может подействовать и на других существ). Имеет значение, сколько времени прошло с момента смерти существа, так как жрец может оживать только существ, умерших в пределах дня на уровень (например, жрец 9-го уровня может оживить персонажа, умершего не более девяти дней назад).

Обратите внимание, что тело существа должно быть целым, иначе отсутствующие части будут отсутствовать и у существа, когда оно оживет. Подобным образом другие вредоносные факторы, такие, как яд или болезнь, не устраняются. Чтобы вернуться к жизни, оживляемое существо должно успешно выкинуть проверку воскрешения (см. Таблицу 3: Телосложение); при оживлении оно теряет 1 пункт Телосложения. Кроме того, оживленное существо слабо и беспомощно, и ему нужен как минимум целый день постельного отдыха за каждый полный или неполный день, прошедший с момента его смерти. Оживленное существо имеет 1 жизненный пункт и должно восстановить остальные пункты путем обычного или магического лечения.

Изначальный показатель Телосложения персонажа определяет абсолютный предел того, сколько раз его можно будет вернуть к жизни таким способом.

Соматическим компонентом заклинания служит указующий перст.

Обратная версия заклинания, *убийство*, заставляет жертву кидать спас-бросок от магии смерти. Если спас-бросок удачен, жертва получает вред, эквивалентный вреду от заклинания нанесения тяжелых ранений, то есть 2d8+1 пунктов. Если спас-бросок неудачен, жертва немедленно умирает.

ОТПУЩЕНИЕ (*ATONEMENT*)

(*Отречения*)

Сфера: Общая

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 лицо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Жрец применяет это заклинание, чтобы снять с кого-либо бремя грехов, совершенных против своей воли или по неведению. Это заклинание устраняет результат смены ориентации. Тот, кто хочет, чтоб над ним сотворили *отпущение*, должен либо искренне раскаиваться в содеянном, либо не управлять своими действиями во время совершения отпускаемого греха. Мастер должен оценивать результат заклинания в соответствии с этим, учитывая прошлые случаи сотворения отпущения над этим же лицом. Сознательные прегрешения и действия, совершенные со знанием дела и по доброй воле, не могут быть отпущены этим заклинанием (см. заклинание *задания*). Тот, кто отказывается от сотворения над ним *отпущения*, автоматически считается совершившим сознательный грех.

Материальными компонентами заклинания являются символ религии жреца, четки (или молитвенная мельница, или молитвенник) и фимиам.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD*)

(*Превращения*)

Обратимое

Сфера: Стихии (Земля, Вода)

Дальность воздействия: 160 ярдов (145 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 20-футовый (6-метровый) куб / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Это заклинание превращает естественный камень любого типа в такое же по объему количество грязи. Например, если оно сотворено над валуном, валун разливается в лужу грязи. На магические или очарованные камни заклинание не действует. Глубина созданной грязи не может превышать 10 футов (3 м). Существа, не способные левитировать, летать или освободиться из грязи каким-либо другим способом, погружаются с нормой $\frac{1}{3}$ от их веса в раунд и в результате задыхаются, за исключением легковесных существ, которые обычно могут передвигаться по такой поверхности. Если на поверхность грязи набросать веток, это может помочь существам удержаться на ней, хотя необходимое количество веток определяется Мастером. Существа, достаточно крупные для того, чтобы передвигаться по дну, могут двигаться в области воздействия со скоростью 10 футов (3 м) в раунд.

Грязь остается до тех пор, пока не будет превращена обратно в камень заклинанием *рассеяния магии* или обратной версией этого же заклинания, хотя форма камня при этом не обязательно восстановится. В результате испарения грязь превращается в обычный грунт за 1d6 дней на каждые 10 кубических футов (0,3 м³). Точное время зависит от освещенности, ветра и естественного дренажа.

Обратная версия заклинания, *превращение грязи в камень*, придает обычной грязи или влажному песку твердость мягкого камня (вроде песчаника) на долгое время, пока эффект не будет магически устранен. Существа, находящиеся в грязи, должны кинуть спас-бросок, чтобы выбраться до того, как грязь затвердеет. На сухой песок заклинание не действует.

Материальными компонентами этого заклинания являются глина и вода (или песок, известь и вода для обратной версии).

ПРЕДЕЛЬНЫЙ ПЕРЕХОД (*PLANE SHIFT*)

(*Превращения*)

Сфера: Астрал

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 или несколько существ

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Отр.

Сотворив это заклинание, жрец перемещает себя или какое-либо другое существо в другой предел мироздания. Перемещенное существо остается в этом пределе до тех пор, пока не покинет его каким-нибудь подобным способом. Если несколько существ соберутся в круг и возьмутся за руки, одним заклинанием можно воздействовать на восемь или менее таких существ.

Материальным компонентом этого заклинания является раздвоенный металлический прутик. Размер прутика и тип металла определяют, в какой предел (включая подпределы и параллельные пространства) отправятся существа. Мастер определяет условия того, как достичь того или иного предела.

Чтобы отправить в другой предел нежелающее существо, до него нужно успешно дотронуться (выкинув удачный бросок атаки). Кроме того, это существо кидает спас-бросок. Если спас-бросок успешен, заклинание не удастся. Учтите, что абсолютная точность при *предельном переходе* достигается редко; обычно тот, кто перемещается, оказывается на случайном расстоянии от желаемой точки.

Металлический прутик во время сотворения заклинания не теряется. По решению Мастера раздвоенные прутики, связанные с некоторыми пределами, может быть очень трудно найти.

РАДУГА (*RAINBOW*)

(Оглашения, Превращения)

Сферы: Погода, Солнце

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 7

Спас-бросок: Нет

Чтобы сотворить это заклинание, жрец должен видеть радугу или иметь под рукой особые компоненты (см. ниже). Заклинание *радуги* можно применить для достижения одного из двух эффектов, и жрец должен выбрать один эффект во время сотворения заклинания. Эти эффекты следующие:

Лук: Заклинание создает многослойный сложный малый лук, мерцающий всеми цветами радуги. Этот лук легко натянуть, поэтому любой персонаж может применять его без отрицательных модификаторов за отсутствие умения. Этот лук магический: каждая из его мерцающих стрел эквивалентна оружию +2, в том числе по отношению к броскам атаки и вреда. Магическая устойчивость может предотвратить эффект от любой стрелы, выпущенной из лука. Из лука можно выстрелить семь раз до того, как он исчезнет. Из него можно выпускать до четырех стрел за раунд. При каждом выстреле лук лишается одного из цветов, соответствующего цвету выпускаемой стрелы. Каждая стрела причиняет удвоенный вред определенным существам в зависимости от своего цвета:

Красный	огненным существам, существам, вырабатывающим огонь и огненным стихиям
Оранжевый	существам и постройкам из глины, песка, земли, камня и подобных материалов, а также земляным стихиям
Желтый	растительным противникам (включая грибы, живые кусты, энтов и т. д.)
Зеленый	водным существам и водным стихиям
Голубой	воздушным существам, существам, вырабатывающим электричество и воздушным стихиям
Синий	существам, применяющим кислоту или яд
Фиолетовый	металлическим или регенерирующим существам

Когда лук натянут, на тетиве появляется стрела соответствующего цвета, готовая к выстрелу. Если предварительно никакого цвета не указано, или если требуемый цвет уже использован, появляется стрела следующего по порядку цвета.

Мост: Заклинатель заставляет радугу образовать семицветный мост шириной до 3 футов (1 м) на уровень. Мост должен быть длиной как минимум 20 ярдов (18 м) и может по желанию заклинателя достигать 120 ярдов (110 м). Он держится до тех пор, пока либо продолжительность заклинания не истечет, либо жрец не отменит его.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца и чаша святой воды. Если в зоне видимости нет радуги, жрец может пожертвовать алмаз стоимостью

не менее 1000 золотых, особым образом освященный заклинаниями *благословения* и *молитвы* во время радуги. Святая вода и алмаз исчезают после сотворения заклинания.

РАССЕЯНИЕ ЗЛА (*DISPEL EVIL*)

(Отречения)

Обратимое

Сферы: Защита, Заклятия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Отр.

Жрец может применить это заклинание для того, чтобы заставить злое по своей природе вызванное существо, злое существо из другого предела или существо, вызванное злым заклинателем, вернуться обратно в свой предел (или в то место, откуда его вызвали). Для этого жрецу нужно успешно дотронуться до этого существа. Примерами таких существ могут служить воздушные слуги, джинны, ифриты, стихийцы и невидимки. Заклинанием *рассеяния зла* можно автоматически рассеять злое очарование (например, заклинание *очарования*, сотворенное злым существом), если это очарование можно рассеять обычным *рассеянием магии*. Заклинание продолжается в течение максимум одного раунда на уровень жреца, или до тех пор, пока жрец его не применит. Пока это заклинание держится, все существа, на которых оно может подействовать, сражаются против заклинателя с отрицательным модификатором -7 к броскам атаки.

Обратная версия заклинания, *рассеяние добра*, действует на вызванных или очарованных существ доброй ориентации, которые были призваны помочь делу добра.

Материальными компонентами являются символ религии жреца и святая (проклятая) вода.

ТУЧА НАСЕКОМЫХ (*INSECT PLAQUE*)

(Колдовство / Заклятия)

Сфера: Битва

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Облако 180 × 60 футов (55 × 18 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

После того, как жрец сотворил это заклинание, собирается множество ползающих, прыгающих и летающих насекомых, которые образуют плотное облако. В местности, где нет обычных насекомых, заклинание не удастся. *Туча насекомых* затрудняет зрение, ограничивая видимость до 10 футов (3 м). Творить заклинания внутри этого облака невозможно. Существа, оказавшиеся в *туче насекомых*, получают независимо от Класса защиты по 1 пункту вреда от укусов и жал за каждый раунд, который они находятся внутри. Невидимость от *тучи насекомых* не защищает. Все существа с 2 или менее Кубиками пунктов, оказавшись в *туче насекомых*, автоматически пускаются бежать с максимально возможной скоростью, пока не удалятся от насекомых более, чем на 240 ярдов (220 м). Существа, у которых менее 5 Кубиков пунктов, должны кидать проверку боевого духа; если проверка неудачна, они таким же образом обращаются в бегство.

Плотный дым отпугивает насекомых из задымленной области. Огонь также отгоняет насекомых. Например, огненная стена в форме кольца не даст впоследствии вызванной *туче насекомых* проникнуть в ограниченное стеной пространство, но заклинание *шарогня* просто уничтожит насекомых в радиусе вспышки, и то на один раунд. Один факел против такого количества насекомых не поможет. Молнии, холод или лед также неэффективны, но сильный ветер, покрывающий все пространство, занятое *тучей насекомых*, разгоняет насекомых и приводит к прекращению заклинания. Заклинание держится два раунда на уровень жреца, после чего туча рассеивается. Туча собирается в области вокруг центральной точки, указанной жрецом. Эта точка должна быть не далее, чем в 120 ярдах (110 м) от жреца. После того, как *туча насекомых* вызвана, она неподвижна. Обратите внимание, что этот эффект можно устранить заклинанием *рассеяния магии*.

Материальными компонентами этого заклинания являются несколько гранул сахара, несколько зерен и немного жира.

УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH*)

(Превращения)

Обратимое

Сфера: Животные

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: До 8 животных в пределах 20-футового (6-метрового) квадрата

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, жрец заставляет 8 или менее животных в пределах 20-футового (6-метрового) квадрата вырасти вдвое больше относительно своего обычного размера. В результате этого увеличения у животных удваивается количество Кубиков пунктов (вследствие чего улучшаются броски атаки), удваиваются жизненные пункты (за исключением дополнительных пунктов, прибавляемых к Кубикам пунктов) и вдвое увеличивается вред, наносимый в битве. На передвижение и Класс защиты это заклинание не действует. Заклинание держится в течение двух раундов на уровень жреца. Это заклинание особенно эффективно в сочетании с заклинанием очарования человекоподобного существа или млекопитающего.

Обратная версия заклинания уменьшает животных в два раза и аналогичным образом действует на Кубики пунктов, жизненные пункты, наносимый вред и т. д.

Материальными компонентами для обеих версий являются священный символ жреца и немного корма.

УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРОМ (*CONTROL WINDS*)

(Превращения)

Сфера: Погода

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Радиус 40 футов / уровень (радиус 12 м / уровень)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может изменять силу ветра в области воздействия. На каждые три уровня жизненного опыта он может увеличивать или уменьшать силу ветра на одну ступень. Сила ветра распределяется следующим образом:

Сила ветра	Скорость, миль/ч (м/с)
Слабый ветер	2 - 7 (1 - 3)
Умеренный ветер	8 - 18 (4 - 8)
Сильный ветер	19 - 31 (9 - 14)
Штормовой ветер	32 - 54 (15 - 24)
Буря	55 - 72 (25 - 32)
Ураган	73 - 176 (33 - 80)

Ветры со скоростью более 19 миль в час (9 м/с) сносят небольших летающих существ (размером с орла и меньше), существенно влияют на точность стрельбы и затрудняют мореходство. Ветры со скоростью более 32 миль в час (15 м/с) сдувают летающих существ даже размером с человека и причиняют небольшой вред судам. Ветры со скоростью более 55 миль в час (25 м/с) не позволяют летать никаким летающим существам, вырывают с корнем небольшие деревья, разрушают деревянные постройки, срывают крыши и подвергают суда серьезной опасности. Ветры со скоростью более 73 миль в час (33 м/с) имеют силу урагана.

Вокруг заклинателя возникает полость радиусом 40 футов (12 м), в которой ветер слаб. Учтите, что, хотя это заклинание можно сотворить под землей, если оно творится над областью, меньшей, чем область воздействия, радиус полости уменьшается на 10 футов (3 м) за каждые 10 футов (3 м) разницы между реальной и максимальной областью воздействия. Например, если

заклинание творится над областью радиусом 360 футов (108 м), радиус полости уменьшается на 10 футов (3 м) до 30 футов (9 м); если радиус области воздействия менее 320 футов (96 м), полости не возникнет, и заклинатель попадет в собственный ветер. После того, как заклинание сотворено, скорость ветра увеличивается на 3 мили в час (1,3 м/с) за раунд до тех пор, пока не дойдет до максимально или минимально возможного значения. Если заклинатель в течение целого раунда будет сосредоточиваться, он может прекратить изменение скорости ветра или заставить его усиливаться или ослабевать. Однако скорость изменения силы ветра заклинатель контролировать не может. Заклинание действует в течение 1 оборота на уровень жреца. После окончания заклинания сила ветра уменьшается или увеличивается с такой же скоростью до тех пор, пока не достигнет той силы, которая была до сотворения заклинания. Жрец может в пределах своих возможностей использовать заклинание *управления ветром* для того, чтобы устранить или уменьшить эффект от этого же заклинания, сотворенного другим жрецом.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ (AIR WALK)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Воздух)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 час + 1 оборот / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет живому существу, даже такому тяжелому, как самый большой великан, ступать по воздуху, как по твердой поверхности. Движение вверх при этом напоминает подъем по склону горы. Максимально возможный угол наклона траектории при движении вверх составляет 45°, и существо при этом двигается с половиной своей обычной скорости, а максимальный угол наклона при движении вниз равен также 45°, но существо при этом может двигаться с обычной скоростью. Существо, передвигающееся по воздуху, контролирует свое передвижение, за исключением тех случаев, когда дует особенно сильный ветер. В этом случае существо теряет (или приобретает) по 1 пункту нормы передвижения за каждые 10 миль в час (4,5 м/с) скорости ветра. По усмотрению Мастера в случае особенно сильного или бурного ветра существо может испытывать еще какие-либо неудобства, например, потерю контроля над своим передвижением или получение физического вреда.

Это заклинание можно сотворить над обученной лошадью или другим ездовым животным, и оно сможет везти наездника по воздуху. Разумеется, для лошади, не приспособившейся к такому способу передвижения, необходима тщательная и продолжительная тренировка, условия которой определяются Мастером.

Материальными компонентами заклинания являются священный символ жреца и пух чертополоха.

ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ (TRUE SEEING)

(Гадания)

Обратимое

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Нет

Применяя это заклинание, жрец наделяет того, к кому он прикасается, способностью видеть все вещи такими, какие они на самом деле. Это заклинание преодолевает обычную и магическую темноту. Секретные двери становятся явными. Точное местонахождение магически смещенных объектов становится очевидным. Невидимые предметы становятся видимыми. Можно видеть сквозь иллюзии и наваждения. Становится виден первоначальный облик превращенных, измененных или очарованных предметов. Становится видной даже аура существ, так что можно определять ориентацию. Носитель заклинания может сосредоточить свое зрение на том, чтобы заглядывать в Эфирный предел или пограничные области смежных пределов. Дальность *ясного*

зрения составляет 120 футов (36 м). Ясное зрение не проникает сквозь плотные объекты и не обеспечивает зрения в ультрафиолетовых лучах или чего-либо подобного. Эффект от этого заклинания нельзя увеличить с помощью других магических средств.

Для заклинания требуется особая глазная мазь, которая изготавливается из спор очень редкого гриба, шафрана и масла и стоит не менее 300 золотых на одно заклинание.

Обратная версия, *обманное зрение*, заставляет существо видеть все предметы не такими, какие они есть на самом деле: богатое представляется бедным, гладкое - шероховатым, прекрасное - отвратительным. Мазь для обратной версии изготавливается из масла, маковых семян и нектара розовой орхидеи.

Мазь для обеих версий заклинания должна настаиваться в течение 1d6 месяцев.

Заклинания шестого уровня

ВОДОРАЗДЕЛ (*PART WATER*)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Вода)

Дальность воздействия: 20 ярдов / уровень (18 м / уровень)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 3 фута / уровень × 20 ярдов / уровень × 30 ярдов (1 м / уровень × 18 м / уровень × 27 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Применяя заклинание *водораздела*, жрец способен заставить воду или подобную жидкость расступиться, образовав проход шириной 30 ярдов (27 м). Глубина и длина прохода зависят от уровня жреца: можно создать проход глубиной 3 фута (1 м) на уровень заклинателя и длиной 20 ярдов (18 м) на уровень. Например, жрец 12-го уровня создаст проход глубиной 36 футов (12 м), шириной 30 ярдов (27 м) и длиной 240 ярдов (216 м). Проход остается до тех пор, пока либо не истечет продолжительность заклинания, либо сам жрец не решит прекратить этот эффект. Водные течения кажутся так же текущими сквозь разделенную воду, но плавающие существа и материальные предметы (например, лодки) не могут свалиться в образовавшийся разрыв без приложения сознательных усилий. Если заклинание сотворено под водой, оно создает цилиндр воздуха соответствующей длины и диаметра. Если это заклинание сотворить над водным стихийцем или другим существом водяной природы, это существо получает 4d8 пунктов вреда и должно выкинуть успешный спас-бросок от заклинания и в случае неудачи убежать в панике в течение 3d4 раундов.

Материальным компонентом этого заклинания является священный символ жреца.

ВОЗДУШНЫЙ СЛУГА (*AERIAL SERVANT*)

(Колдовство / Заклятия)

Сфера: Заклятия

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 день / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Это заклинание призывает невидимого воздушного слугу для того, чтобы найти и доставить к жрецу какой-либо предмет или какое-либо существо, описанное жрецом. В отличие от стихийца, воздушного слугу нельзя заставить сражаться за того, кто его вызвал. Вызывая воздушного слугу, жрец должен предварительно защититься заклинанием *защиты от зла* и находиться в особом защитном кругу (либо иметь особый предмет для того, чтобы управлять воздушным слугой). Иначе воздушный слуга будет пытаться убить того, кто его вызывал, и вернуться туда, откуда он прибыл.

Предмет или существо, которое нужно доставить, должно быть таким, чтобы воздушный слуга физически мог принести его к жрецу (воздушный слуга может переносить до 1000 фунтов или 450 кг). Слуга возвращается обратно в свой предел, когда либо продолжительность заклинания

истекает, либо его рассеяли, либо жрец освобождает его от задания, либо жрец убит, а также если что-либо мешает слуге выполнить задание. Заклинание продолжается максимум один день на уровень жреца.

Если существо, которое нужно доставить, не способно обнаруживать невидимые объекты, воздушный слуга атакует, автоматически вызывая ошарашивание. Если существо может обнаруживать невидимые объекты, оно все же получает отрицательный модификатор -2 на все броски ошарашивания, вызванного воздушным слугой. В каждом раунде битвы для атаки воздушного слуги нужно кидать бросок атаки. Если атака удалась, это значит, что слуга схватил тот предмет или то существо, за которым был послан.

Если у существа определен показатель Силы, оно может кинуть кубик для проверки того, удалось ли ему вывернуться; необходимое число составляет удвоенную величину перегрузки. Если у существа нет показателя Силы, киньте по 1d8 за каждый кубик пунктов этого существа и воздушного слуги. Тот, у кого сумма результатов больше, оказывается сильнее.

После того, как существо схвачено и не сумело вывернуться, оно уже не сможет освободиться ни с помощью Силы, ни с помощью Ловкости, и будет доставлено прямо к жрецу.

ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ III (ANIMAL SUMMONING III)

(Колдовство / Заклятия)

Сферы: Животные, Заклятия

Дальность воздействия: 100 ярдов / уровень (90 м / уровень)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Это заклинание имеет такую же продолжительность и дает такой же эффект, как заклинание *вызывания животных* / 1-го уровня, за исключением того, что с его помощью можно вызвать до четырех животных не более чем по 16 Кубиков пунктов каждое, либо до восьми животных по 8 Кубиков пунктов, либо до 16 животных по 4 Кубика пунктов. Придут только те животные, которые находились в пределах дальности в тот момент, когда творилось заклинание. Заклинатель может три раза попытаться вызвать три разных вида животных. Например, сначала он вызывает диких собак, но они не приходят; потом он безуспешно вызывает соколов, и, наконец, вызывает диких лошадей, которые могут быть, а могут и не быть в пределах дальности. Мастер должен определить вероятность того, что вызываемые животные будут находиться в пределах дальности. Вызванные животные помогают заклинателю всеми средствами, которыми могут, до тех пор, пока или не закончится сражение, или не будет выполнена определенная задача, или заклинателю не перестанет угрожать опасность, или он не отправит их назад, и т. д. Можно вызвать только обычных или гигантских животных; фантастических животных или монстров (химер, драконов, горгон, манткор и т. д.) с помощью этого заклинания вызвать нельзя.

ВЫЗЫВАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА (CONJURE FIRE ELEMENTAL)

(Колдовство / Заклятия)

Обратимое

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 6 раундов

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *вызывания огненного стихийца*, жрец открывает особый проход в Стихийный предел Огня, откуда в непосредственной близости от жреца появляется огненный стихиец. Существует вероятность 65%, что появится стихиец с 12 Кубиками пунктов, 20% - с 16 Кубиками, 9% - что появится от двух до четырех саламандр, 4% - что появится ифрит, и вероятность 2% того, что появится громадный огненный стихиец, у которого будет от 21 до 24 Кубиков пунктов. Жрецу не нужно бояться того, что вызванная стихия обратится против него, поэтому сосредоточиваться на действиях стихийца (или другого вызванного существа) или защищаться от этого существа необязательно. Вызванный стихиец помогает заклинателю, как

может, в том числе атакуя его противников. Огненные стихийцы или другие вызванные существа остаются в течение одного оборота на уровень заклинателя, либо до тех пор, пока не будут убиты или отправлены назад заклинанием *рассеяния магии*, обратной версией этого заклинания (*изгнание огненного стихийца*) или подобной магией.

ГЛАС ИСХОДА (*WORD OF RECALL*) (Превращения)

Сфера: Заклятия
Дальность воздействия: 0
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Заклинатель
Компоненты: В
Время сотворения: 1
Спас-бросок: Нет

Это заклинание приводит к тому, что, произнеся единственное слово, жрец немедленно оказывается в своем убежище. Это убежище должно быть предварительно создано, и жрец должен хорошо знать его. Конкретное место прибытия представляет собой указанное место размерами не более 10'×10' (3 × 3 м). Жрец может переместиться на любое расстояние, из-под земли или из воздуха. Перемещение с помощью *гласа исхода* безопасно внутри одного предела, но за каждую степень удаленности в другом пределе существует кумулятивная вероятность 10%, что жрец безнадежно потеряется. Вместе с собой жрец может перенести груз весом 25 фунтов (11 кг) на уровень жизненного опыта. Так, жрец 15-го уровня может переместить вместе с собой 375 фунтов (165 кг) груза. Этим грузом может быть снаряжение, сокровища и даже живая материя (например, другое существо). При попытке превысить этот вес заклинание не удастся. Учтите, что особенно сильные физические поля, вызванные, например, гравитационными или электромагнитными силами, а также магические воздействия могут по усмотрению Мастера сделать применение этого заклинания опасным или невозможным.

ГОВОРЯЩИЙ КАМЕНЬ (*STONE TELL*) (Гадания)

Сферы: Стихии (Земля), Гадания
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 оборот
Область воздействия: 1 кубич. ярд (0,75 м³)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

После того, как жрец сотворил заклинание *говорящего камня*, камни, находящиеся в области воздействия, рассказывают ему о том, что или кто прикасался к ним, а также говорят о том, что скрыто, спрятано или просто находится за ними. Если камни попросить, они могут дать подробное описание. Учтите, что восприятие и интерпретация событий со стороны камня могут снизить эффективность этого гадания. Детали этого определяются Мастером.

Материальными компонентами этого заклинания являются капля ртути и немного глины.

ЖИВОЕ ДЕРЕВО (*LIVEOAK*) (Очарование)

Сфера: Растения
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: 1 день / уровень
Область воздействия: 1 дуб или другое дерево
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу околдовать здоровый дуб (или другое дерево, если позволит Мастер), чтобы это дерево служило для защиты жреца. Одновременно под воздействием этого заклинания может находиться только одно дерево. Если жрец сотворил это заклинание над

каким-либо деревом, он не может сотворить его еще раз над другим деревом, пока первое заклинание не спадет. Дерево, над которым сотворяется заклинание, должно находиться в пределах 10 футов (3 м) от места обитания заклинателя, внутри какого-либо священного места или не далее, чем в 100 ярдах (90 м) от какого-либо объекта, который жрец хочет защитить.

Заклинание *живого дерева* можно сотворить над здоровым деревом малого, среднего или большого размера, в зависимости от потребностей заклинателя и наличия соответствующего дерева. Затем над деревом произносится активизирующая фраза, состоящая не более чем из одного слова на уровень жреца. Например, фраза "Атакуй всех, кто подойдет близко, предварительно не упомянув про священную оелу"- это активизирующая фраза из 11 слов, которую может использовать жрец 11-го уровня и выше. Заклинание превращает дерево в подвижное существо, подобное энту такого же размера с Классом защиты 0 и двумя атаками в раунд, но со скоростью передвижения только 30 футов (9 м) в раунд.

Размер дерева	Высота	Кубики пунктов	Вред от одной атаки
Малый	12' - 14' (3,5 - 4,5 м)	7-8	2d8
Средний	16' - 19' (4,6 - 5 м)	9-10	3d6
Большой	20' - 23' (6 - 7 м)	11-12	4d6

Дерево, околдованное этим заклинанием, излучает магическую ауру (если это проверять), и его можно вернуть в нормальное состояние в результате успешного *рассеяния магии* или по желанию того жреца, который его околдовал. Если магия рассеяна, дерево немедленно укореняется. Если дерево освобождено жрецом, оно пытается вернуться на свое исходное место, прежде чем укореняться. Вред, нанесенный дереву, можно восстановить с помощью заклинания *бурной растительности*, что восстановит 3d4 пунктов вреда. Заклинание *бурной растительности*, используемое в этих целях, не увеличивает размер или количество жизненных пунктов живого дерева сверх исходной величины.

Для сотворения этого заклинания жрецу нужен его священный символ.

ЗАКОЛДОВАННАЯ ПОГОДА (*WEATHER SUMMONING*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Сфера: Погода

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может вызвать любую погоду, подходящую по климатическим условиям и времени года той местности, где он находится. Так, весной можно вызвать торнадо, грозу, сильный мокрый снег или жару; летом можно вызвать проливной дождь, палящий зной, бурю с градом и т. д.; осенью можно вызвать жаркую или холодную погоду, туман, мокрый снег и т. д.; зимой можно вызвать лютый мороз, буран или оттепель. В прибрежных районах в конце зимы или начале весны можно вызвать ветер ураганной силы. Сам жрец не управляет заколдованной погодой. Эти погодные условия могут продолжаться в течение одного оборота (в случае торнадо) или нескольких часов и даже дней (в других случаях). Область воздействия подобным образом варьируется приблизительно от 1 до 100 квадратных миль (2,5 - 250 км²). Обратите внимание, что несколько жрецов могут действовать вместе, чтобы в значительной степени воздействовать на погоду, управлять ветрами и совместно вызывать крайние формы возможных погодных условий.

В течение четырех оборотов после сотворения заклинания появляются явные признаки того, какая погода наступает - проясняется небо, возникают порывы холодного или горячего ветра, собираются тучи, и т. д. Заколдованная погода наступает через 1d12+5 оборотов после сотворения заклинания. Учтите, что заклинатель не может больше изменить новые погодные условия после того, как он их вызвал. После установления заколдованной погоды ее нельзя рассеять. Если заколдованная погода успешно рассеяна до того, как она окончательно установилась, погодные условия медленно возвращаются в свое первоначальное состояние.

ЗАЩИТА ОТ ЖИВОТНЫХ (*ANTI-ANIMAL SHELL*)

(*Отречения*)

Сферы: Животные, Защита
Дальность воздействия: 0
Продолжительность: 1 оборот / уровень
Область воздействия: Радиус 10 футов (*радиус 3 м*)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

Сотворив это заклинание, жрец вызывает полусферическое силовое поле, внутрь которого не могут проникнуть никакие живые существа, являющиеся целиком или частично животными (но не магическими или инопредельными). Таким образом, это заклинание защищает от фей, великанов или химер, но нежить или призванные существа могут проникать сквозь силовое поле; заклинание также не действует на таких монстров, как воздушные слуги, бесы, квазиды, големы, стихийцы и пр. Заклинание обычным образом действует на смешанных существ, таких, как суккубы. Заклинание продолжается в течение одного оборота на уровень жреца. При попытке прорвать барьер, атакуя животных с внутренней стороны, заклинание немедленно и окончательно прекращается.

Материальными компонентами заклинания являются священный символ жреца и пригоршня перца.

ИСЦЕЛЕНИЕ (*HEAL*)

(*Некромантия*)

Обратимое

Сфера: Лечение
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Нет

Весьма могучее заклинание *исцеления* позволяет жрецу полностью излечить пациента от любых болезней и ран. Оно устраняет слепоту и восстанавливает все жизненные пункты, утраченные вследствие ранений или повреждений. *Исцеление* избавляет от заклинания *слабоумия*. Оно излечивает умственные нарушения, вызванные заклинаниями или повреждениями мозга. Разумеется, эффект от исцеления можно устранить новыми ранениями, повреждениями или болезнями.

Обратная версия, *повреждение*, при удачном прикосновении к жертве заражает ее болезнью и приводит к потере всех жизненных пунктов, за исключением 1d4 пунктов. Для существ, на которых не действует заклинание *исцеления* или *повреждения*, можно применять лечение ранений (см. заклинание *лечения легких ранений*).

ОГРАЖДЕНИЕ (*FORBIDDANCE*)

(*Отречения*)

Сфера: Защита
Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 60-футовый куб / уровень (*18-метровый куб / уровень*)
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 6 раундов
Спас-бросок: Особый

Это заклинание можно использовать для ограждения священного места (см. "Руководство Мастера"). Это заклинание защищает место от вторжения с помощью *телепортации*, *предельного перехода* и эфирного проникновения. По усмотрению заклинателя эту защиту можно снабдить паролем, в случае чего в священное место может проникнуть только тот, кто произнесет необходимые слова. В противном случае воздействие на тех, кто проникает в священное место, зависит от их ориентации по отношению к ориентации заклинателя. В каждом случае используется наиболее суровое воздействие.

Ориентация совпадает: Никакого эффекта. Если присутствует пароль, существо не может войти, не зная пароля (без спас-броска).

Ориентация отличается в сторону закона или хаоса: Для проникновения к священному месту кидается спас-бросок от заклинания; если спас-бросок неудачен, существо получает 2d6 пунктов вреда. Если присутствует пароль, существо не может войти, не зная пароля.

Ориентация отличается в сторону добра или зла: Для проникновения к священному месту кидается спас-бросок от заклинания; если спас-бросок неудачен, существо получает 4d6 пунктов вреда. Если присутствует пароль, существо не может войти, не зная пароля.

Если спас-бросок провален, существо не может войти в огражденное место до тех пор, пока заклинание не закончится. Ограждение не может рассеять заклинатель более низкого уровня, чем тот, кто его создал. Вошедший благодаря удачному спас-броску, несмотря на это, чувствует себя неуютно и напряженно.

В дополнение к священному символу жреца для этого заклинания требуется святая вода и редкий фимиам стоимостью как минимум 1000 золотых за 60-футовый (18-метровый) куб ограждаемой области. Если указывается пароль, для этого также требуется сжечь редкий фимиам стоимостью как минимум 5000 золотых за 60-футовый (18-метровый) куб.

ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА (ANIMATE OBJECT)

(Превращения)

Сферы: Сотворение, Заклятия

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1 кубич. фут / уровень (30 дм³ / уровень)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Это могучее заклинание позволяет жрецу наделить неодушевленный предмет способностью передвигаться и подобием жизни. После этого оживленный предмет (или предметы) нападает на те объекты или на тех существ, на которых сразу же укажет жрец. Оживляемый предмет может быть сделан из любого немагического материала, например, из дерева, металла, камня, ткани, кожи, стекла, керамики и пр. При попытке оживить предмет, находящийся в чужих руках, для избежания эффекта кидается спас-бросок обладателя предмета. Скорость передвижения предмета зависит от его способа передвижения и веса. Большой деревянный стол весьма тяжел, но может развить скорость благодаря ножкам. Коврик может только скользить, кувшин будет перекачиваться. Большой каменный постамент будет неуклюже переваливаться со скоростью 10 футов (3 м) в раунд, каменная статуя будет двигаться со скоростью 40 футов (12 м) в раунд, деревянная статуя - 80 футов (24 м) в раунд, а легкая деревянная табуретка сможет преодолевать до 120 футов (36 м) в раунд. При скользящем движении развивается скорость от 10 до 20 футов (3-6 м) в раунд, при качении - от 30 до 60 футов (9-18 м) в раунд. Вред, причиняемый при атаке оживленного объекта, зависит от его формы и материала. Легкие и мягкие объекты могут только закрывать обзор, ограничивать движение, запутывать, ставить подножки, душить и пр. Легкие, но твердые предметы могут падать сверху или каким-либо другим образом причинять по 1d2 пункта вреда от одной атаки, а также, возможно, мешать движению или ставить подножки. Твердые предметы среднего веса могут падать или ударять на 2d4 пункта вреда, а более крупные и тяжелые предметы могут причинять 3d4, 4d4 или даже 5d4 пунктов вреда.

Частота атак оживленных предметов зависит от их способа передвижения, конечностей и способа атаки. Эта частота разнится от одной атаки в пять раундов до одной атаки в раунд. Класс защиты предмета зависит от его материала и способностей к передвижению. Вред, причиняемый предмету, зависит от материала и типа оружия. Легкое оружие эффективно против предметов из ткани, кожи, дерева и подобных материалов; тяжелое рубящее или ударное оружие эффективно против деревянных, каменных и металлических предметов. Ваш Мастер должен определить все эти параметры, а также то, сколько пунктов вреда нужно нанести оживленному предмету для того, чтобы его уничтожить. Жрец может оживлять предметы объемом не более одного кубического фута (30 дм³) на уровень жизненного опыта. Так, жрец 14-го уровня может оживить один или более предметов, общий объем которых не превосходит 14 кубических футов (0,42 м³) - большую статую, два ковра, три стула или дюжину ночных горшков.

ОСТРАЯ ОГРАДА (BLADE BARRIER)

(Оглашения)

Сферы: Охрана, Сотворение

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 3 раунда / уровень

Область воздействия: Квадрат со стороной 5-60 футов (1,5 - 18 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Особый

Это заклинание вызывает стену из очень острых вращающихся лезвий. Каждое из этих лезвий крутится, сверкая, вокруг центральной точки, в результате чего создается неподвижная ограда. Всякое существо, пытающееся проникнуть сквозь ограду, получает 8d8 пунктов вреда. Лезвия могут вращаться в вертикальной, горизонтальной или любой другой плоскости. Существа, оказавшиеся в области воздействия в тот момент, когда создавалась ограда, должны кидать спас-бросок от заклинания. Если этот спас-бросок удачен, лезвий удалось избежать, и существо выбирается из области воздействия кратчайшим путем. Ограда держится в течении трех раундов на уровень заклинателя. *Острая ограда* может ограничить площадь квадрата со стороной от 5 до 60 футов (1,5 - 18 м).

ОТТОРЖЕНИЕ ДЕРЕВА (*TURN WOOD*)

(Превращения)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 20 футов / уровень × 120 футов (6 м / уровень × 36 м)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

После того, как сотворено это заклинание, от заклинателя исходят силовые волны, которые движутся в направлении его взгляда и заставляют все деревянные предметы в пределах области воздействия отталкиваться и лететь прочь до границы области воздействия. Заклинание не действует на деревянные предметы диаметром более 3 дюймов (7,5 см), которые надежно закреплены, но незакрепленные предметы (подвижные конструкции, осадные орудия и т. д.) летят прочь. Закрепленные предметы диаметром менее 3 дюймов (7,5 см) раскалываются и ломаются, и обломки летят по силовым волнам. Такие предметы, как деревянные щиты, копья, деревянное оружие, древки, рукоятки, стрелы и болты, отбрасываются от заклинателя, таща своих владельцев за собой. Если попытаться упереть копьё, чтобы не дать ему двигаться, оно сломается. Отбрасываются даже магические предметы, имеющие деревянные части, хотя антимагическая оболочка защищает от этого эффекта. Успешное заклинание *рассеяния магии* прекращает *отторжение дерева*. В остальных случаях *отторжение дерева* продолжается в течение одного раунда на уровень жизненного опыта заклинателя.

Силовые волны продолжают распространяться в области воздействия в течение продолжительности заклинания, отбрасывая деревянные предметы со скоростью 40 футов (12 м) за боевой раунд. Длина области составляет 20 футов (6 м) на уровень заклинателя. Таким образом, жрец 14-го уровня творит заклинание отторжения дерева в области шириной 120 футов (36 м) и длиной 280 футов (84 м), и заклинание длится 14 раундов. После сотворения заклинания область воздействия установлена, и заклинатель может совершать другие действия и идти куда угодно, что не сказывается на действии заклинания.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (*TRANSPORT VIA PLANTS*)

(Превращения)

Сфера: Растения

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец получает способность войти в любое растение (размером с человека или больше) и за один раунд переместиться на любое расстояние до другого растения того же вида, независимо от того, какое между деревьями расстояние. Растение должно быть целиком живым. Растение, в которое перемещается жрец, не обязательно должно быть ему знакомо, но оно тоже должно быть живым. Если заклинатель не уверен, есть ли в нужном ему месте дерево такого же вида, ему достаточно просто обозначить направление и расстояние, и заклинание перемещения перенесет его к нужному месту настолько близко, насколько возможно. Есть вероятность 20% минус 1% на уровень заклинателя того, что перемещение перенесет его к подобному растению на расстояние от 1 до 100 миль (1,5 - 160 км) от нужного места. Если жрец указывает конкретное дерево в пункте назначения, но это дерево погибло, заклинание не удается, и заклинатель должен выйти из исходного дерева в течение 24 часов. Учтите, что это заклинание не действует на деревоподобных существ, таких, как энты, живые кусты и пр. При уничтожении занятого дерева заклинатель погибает (см. заклинание *зеленых врат*).

ПИР ГЕРОЕВ (*HEROES' FEAST*)

(*Оглашения*)

Сфера: Сотворение

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: 1 час

Область воздействия: 1 участник / уровень

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу устроить грандиозное пиршество для стольких участников, сколько у жреца уровней жизненного опыта. Заклинание создает пышный стол, стулья, приборы и всю необходимую еду и напитки. Для употребления всего этого требуется один час, и положительного эффекта от заклинания не возникает до тех пор, пока этот час не пройдет. Те, кто участвует в пиршестве, излечиваются от всех болезней, становятся неуязвимыми для яда на 12 часов и восстанавливают 1d4+4 пунктов вреда, выпивая нектароподобный напиток, входящий в состав блюд. Употребление еды, подобной амброзии, вызывает эффект заклинания *благословения*, продолжающийся в течение 12 часов. Также в течение этого времени те, кто участвовали в пиршестве, неуязвимы для страха, эффектов *безнадежности* и *паники*. Если пир прерван по любой причине, заклинание прекращается, и все его эффекты пропадают.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца и специально приготовленный мед, взятый из ячеек личинок пчел - будущих маток.

ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ (*TRANSMUTE WATER TO DUST*)

(*Превращения*)

Обратимое

Сфера: Стихии (Вода, Земля)

Дальность воздействия: 60 ярдов (54 м)

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 кубич. ярд / уровень (0,75 м³ / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 8

Спас-бросок: Особый

Когда сотворено это заклинание, вся жидкость в области воздействия превращается в рассыпчатую пыль. Обратите внимание на то, что, если вода была уже загрязненной, область воздействия удваивается, а если заклинание творится над влажной грязью, область воздействия увеличивается в четыре раза. Если с полученной пылью продолжает соприкасаться вода, пыль быстро ее впитывает, превращаясь в илистую грязь (если есть достаточное для этого количество воды). В любом случае вода так или иначе смачивает или пропитывает пыль.

Заклинание воздействует только на ту жидкость, которая действительно находилась в области воздействия на момент его сотворения. Зелья, содержащие воду, становятся бесполезными. На живых существ заклинание не действует, кроме существ из Стихийного предела Воды. Такие существа должны кидать спас-броски от смерти; при неудаче они погибают. От одного заклинания может пострадать только одно такое существо, независимо от размеров существа и размеров области воздействия.

Обратная версия заклинания представляет собой просто очень могучий вариант заклинания *сотворения воды*. В качестве дополнительного материального компонента в этом случае требуется щепотка обычной пыли.

Другими необходимыми компонентами и для той, и для другой версии заклинания является алмазная пыль стоимостью как минимум 500 золотых, кусочек морской раковины и священный символ жреца.

ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА (*FIND THE PATH*)

(Гадания)

Обратимое

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3 раунда

Спас-бросок: Нет

Тот, над кем сотворено это заклинание, способен найти кратчайший, наиболее прямой физический путь, который он ищет, будь то путь к чему-либо или выход откуда-либо. Искомое место может находиться на открытом воздухе или под землей, заклинание действует на ловушки или даже на заклинание *лабиринта*. Учтите, что заклинание действует только в отношении какого-либо места, а не предметов или существ, находящихся в этом месте. Таким образом, заклинание не поможет найти “лес, где живут зеленые драконы” или “местонахождение кучи платиновых монет”. Искомое место должно находиться в том же пределе, что и заклинатель.

Заклинание позволяет его носителю чувствовать правильное направление к месту назначения, а также указывает, в какую сторону лучше идти в каждый конкретный момент и какие действия следует предпринимать. Например, при сосредоточении на этом заклинании его носитель может чувствовать проволоку от ловушки или узнавать нужное слово, чтобы пройти через глиф. Заклинание прекращается, когда цель достигнута или когда истечет один оборот на уровень заклинателя. Это заклинание за один раунд освобождает его носителя и тех, кто вместе с ним, от заклинания *лабиринта*, и этот эффект продолжится до тех пор, пока длится заклинание.

Учтите, что это чувство правильного пути распространяется только на носителя заклинания, а не на его товарищей, а также, как и заклинание *обнаружения ловушек*, не предсказывает и не предопределяет действий живых существ.

Для заклинания требуется набор гадательных принадлежностей, типичных для жреца - кости, костяные фигурки, палочки, вырезанные руны и т. д.

Обратная версия заклинания, *ступор*, приводит к тому, что существо, до которого дотронулся заклинатель, чувствует себя полностью заблудившимся и не способно найти дорогу куда бы то ни было в течение продолжительности заклинания, хотя, разумеется, это существо можно вести куда-либо.

РАЗГОВОР С МОНСТРАМИ (*SPEAK WITH MONSTERS*)

(Превращения)

Сфера: Гадания

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Заклинатель

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу общаться с любым типом живых существ, обладающих коммуникативной способностью (включая ментальное, тактильное и феромональное общение). При этом монстр понимает смысл того, что хотел сказать жрец, на своем языке, и наоборот. Для существа, с которым жрец разговаривает, Мастер кидает проверку реакции. Все существа того же вида, как то, с которым разговаривает жрец, понимают его таким же образом, если они находятся в пределах слышимости. В течение продолжительности заклинания жрец может разговаривать с различными видами существ, но он должен обращаться по отдельности к каждому виду. Заклинание длится в течение двух раундов на уровень жреца.

СЕМЕНА ОГНЯ (*FIRE SEEDS*) (Колдовство)

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд / семя

Спас-бросок: $1/2$

Заклинание *семян огня* создает особые метательные снаряды или управляемые взрывные устройства, которые загораются с огромным жаром. Этим заклинанием можно создать либо метательные снаряды, либо взрывные устройства, в зависимости от того, что выбирает заклинатель в момент сотворения заклинания.

Метательные семена огня: Эта версия заклинания превращает от одного до четырех желудей в особые снаряды разрывного типа, которые можно бросить на расстояние до 40 ярдов (36 м). Для поражения намеченной цели необходимо кинуть бросок атаки, при этом учитываются отрицательные модификаторы за неумение владеть оружием. Каждый желудь взрывается после столкновения с твердой поверхностью, причиняя по 2d8 пунктов вреда существам и зажигая все горючие материалы в радиусе 10 футов (3 м) от точки столкновения. Если выкинут успешный спас-бросок от заклинания, существо в пределах области воздействия получает только половину вреда, но существо, непосредственно пораженное желудем, всегда получает полный вред (то есть не кидает спас-броска).

Взрывные семена огня: Эта версия заклинания превращает до восьми ягод падуба в особые взрывные устройства. Эти ягоды чаще всего предварительно закладывают в каком-либо месте, так как они слишком легкие, чтобы служить метательными снарядами. Их можно кинуть только на расстояние до 6 футов (1,8 м). Если заклинатель находится в пределах 40 ярдов (36 м) от семян и произносит командное слово, семена мгновенно вспыхивают пламенем. Это пламя причиняет по 1d8 пунктов вреда каждому существу и зажигает все горючие материалы в области диаметром 5 футов (1,5 м). Существа в пределах этой области, выкинувшие успешный спас-бросок, получают только половину вреда.

Все *семена огня* теряют свою силу по прошествии времени, равного одному обороту на уровень заклинателя - например, семена, созданные жрецом 13-го уровня, остаются взрывоопасными в течение максимум 13 оборотов после их создания.

Для этого заклинания не нужны других материальных компонентов, кроме желудей или ягод падуба.

СОЗДАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*) (Колдовство / Заклятия)

Сфера: Заклятия

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: 2 раунда / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу магическим образом создать одно или более млекопитающих, которые будут атаковать его противников. Если тип животных определяется случайным образом, сумма их Кубиков пунктов не может превышать удвоенного уровня заклинателя. Если требуется какой-либо конкретный тип животных, сумма их Кубиков пунктов не может быть больше уровня жреца. В случае создания случайных существ их тип определяет Мастер. Так, жрец 12-го уровня может случайным образом вызвать двух млекопитающих по 12 Кубиков пунктов, четырех - по шесть Кубиков пунктов, шесть - по четыре Кубика, восемь - по три Кубика, 12 - по два Кубика и 24 млекопитающих по одному Кубику пунктов каждое. Каждый дополнительный +1 пункт, прибавляемый к Кубику пунктов существа, считается за $1/4$ Кубика пунктов. Например, существо с 4+3 Кубиками пунктов считается существом с $4\frac{3}{4}$ Кубиками пунктов. Созданные животные существуют в течение двух раундов на уровень жреца, либо до тех пор, пока их не убьют, и они подчиняются словесным командам того, кто их создал. Эти животные

беспрекословно атакуют противников жреца, но сопротивляются использованию их для других целей - они выражают неудовольствие, ими становится гораздо труднее управлять, они могут отказаться выполнить приказ, выйти из-под контроля или напасть на заклинателя, в зависимости от природы существ и текущей ситуации. Если созданные животные убиты, они исчезают.

СТЕНА ШИПОВ (*WALL OF THORNS*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Сферы: Растения, Сотворение

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: 10-футовый куб / уровень (3-метровый куб / уровень)

Компоненты: В, С

Время сотворения: 9

Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает преграду из очень плотного, гибкого, запутанного кустарника с очень острыми шипами длиной с человеческий палец. Всякое существо, прорывающееся сквозь эту стену (наружу или внутрь) получает 8 пунктов вреда плюс дополнительный вред, равный Классу защиты существа. Отрицательный Класс защиты вычитается из 8 базовых пунктов, но модификаторы за Ловкость не учитываются. Всякое существо, оказавшееся в области воздействия в момент сотворения заклинания, попадает в стену шипов и должно выбираться из нее, чтобы получить возможность передвигаться. При этом вышеуказанный вред получается за каждые 10 футов (3 м) толщины стены.

Если стену шипов рубить, требуется как минимум четыре оборота, чтобы очистить путь длиной 10 футов (3 м). Обычный огонь не причиняет кустам вреда, но магический огонь сжигает барьер за два оборота, создавая при этом эффект *огненной стены* (см. заклинание *огненной стены*). В этом случае холодной стороной *огненной стены* становится та, которая обращена к заклинателю.

Ближайший угол *стены шипов* возникает на расстоянии до 80 ярдов (72 м) от заклинателя, где он пожелает. Продолжительность заклинания составляет 1 оборот на уровень. Стена шипов занимает объем 10-футового (3-метрового) куба на уровень заклинателя и может иметь любую форму по его желанию. Так, жрец 14-го уровня может создать стену шипов длиной до 70 футов (21 м), шириной до 20 футов (6 м) и высотой (или глубиной) 10 футов (3 м), либо стену 10 футов (3 м) высотой, 10 футов (3 м) шириной и 140 футов (42 м) длинной, чтобы перекрыть проход в подземелье, либо стену любой другой формы, отвечающей его потребностям. Заклинатель также может создать стену толщиной 5 футов (1,5 м), которая причиняет половину вреда, но может быть вдвое длиннее в одном из других измерений. Обратите внимание, что существам, которые могут свободно проходить сквозь заросшие участки, эта преграда не мешает. Жрец может устранить свою *стену шипов* командой.

Заклинания седьмого уровня

АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (*ASTRAL SPELL*)

(*Превращения*)

Сфера: Астрал

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1/2 часа

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может перенести свое астральное тело в Астральный предел, оставив физическое тело и материальные предметы в пределе Первичной Материи. Так как Астральный предел соприкасается с первым уровнем Высших пределов, жрец может при желании астральным образом отправиться в один из Внешних пределов. При этом он покидает Астральный предел, и в том пределе мироздания, в который он решил войти, у него формируется новое тело. Также, применяя *астральное заклинание*, в пределе Первичной Материи можно

астрально перемещаться куда угодно, но при этом не будет формироваться второе тело. Как правило, астральное тело могут видеть только существа, находящиеся в Астральном пределе.

Все время путешествия астральное тело связано с материальным телом серебряным шнуром. Если шнур разорвется, то астральный путешественник будет убит, астрально и материально; однако обычно только астральный ветер может разорвать этот шнур. Когда в другом пределе формируется новое тело, серебряный шнур остается невидимо прикрепленным к этому телу. Если новое тело убито, шнур просто возвращается к исходному телу, находящемуся в пределе Первичной материи, и выводит путешественника из состояния подавленной жизнедеятельности. Хотя существа, отправившиеся в астрал, могут действовать в Астральном пределе, их действия затрагивают только тех, кто находится в астрале; в других пределах требуется сформировать физическое тело.

Заклинение продолжается до тех пор, пока либо жрец не захочет прекратить его, либо оно не прервется из-за какого-нибудь внешнего воздействия (например, в результате заклипания *рассеяния магии* или из-за уничтожения тела волшебника в пределе Первичной Материи).

С помощью *астрального заклипания* жрец может взять вместе с собой в астральной форме до семи других существ, если они соединены в круг со жрецом. Эти попутчики зависимы от жреца и могут быть брошены в астрале на произвол судьбы. Перемещаться по астралу можно медленно или быстро, в зависимости от желания жреца. То, до сколь далекого места жрец может добраться, зависит от его понимания. (Для дополнительной информации об Астральном пределе обратитесь к комплекту игровой литературы “Запределье”.)

ВОЛШЕБНЫЙ ВЕТЕР (*WIND WALK*)

(*Превращения*)

Сфера: Стихии (Воздух)

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: 1 час / уровень

Область воздействия: Заклинатель + 1 существо / 8 уровней

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Это заклинение позволяет жрецу (и, возможно, еще одному или двум лицам) превратить свое физическое тело в облакоподобную массу. После этого магический ветер несет эту массу куда угодно с нормой передвижения от 6 до 60, по желанию заклинателя. Заклинение *волшебного ветра* продолжается столько, сколько хочет жрец, до максимума 6 оборотов (или 1 часа) на уровень. На каждые 8 уровней жизненного опыта вплоть до 24 уровня заклинатель может взять с собой в полет еще одно существо, предварительно прикоснувшись к нему. Существа, движущиеся с помощью *волшебного ветра*, не невидимы, но выглядят туманно и полупрозрачно. Если они полностью одеты в белую одежду, их с вероятностью 80% можно принять за облака, туман, пар и т. д. Жрец может вернуть себе нормальный облик, когда пожелает; при этом каждый переход из облачной формы и обратно занимает пять раундов. Жреца и его спутников в облачной форме можно поразить только магией или магическим оружием, хотя они по усмотрению Мастера могут пострадать от сильных ветров. В форме облака нельзя творить заклипания.

Материальными компонентами этого заклипания являются огонь и святая вода.

ВОСКРЕШЕНИЕ (*RESURRECTION*)

(*Некромантия*)

Обратимое

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклипания жрец может вернуть жизнь и полную силу любому существу, включая эльфов. Воскресить можно существо, умершее не более чем за десять лет на уровень жреца. Например, жрец 19-го уровня может вернуть к жизни останки существа, умершего до 190 лет назад. Если существо выкинет проверку воскрешения, оно немедленно возвращается к жизни с

полным количеством жизненных пунктов и может заниматься активной деятельностью. Это заклинание не может вернуть к жизни существо, достигшее своего назначенного жизненного срока (то есть умершего естественной смертью). После сотворения этого заклинания жрец не может творить других заклинаний или участвовать в битве до тех пор, пока он не проведет в постельном отдыхе один день на уровень или Кубик пунктов воскрешенного существа. Сотворив это заклинание, жрец старится на три года.

Обратная версия, *уничтожение*, приводит к тому, что жертва немедленно погибает и обращается в пыль. Для возвращения такого существа к жизни нужно заклинание *желания* или его эквивалент. Для *уничтожения* необходимо прикоснуться к жертве, как в битве, так и в любых других условиях, и заклинатель при этом не старится. Кроме того, жертва может кинуть спас-бросок (с отрицательным модификатором -4). Если спас-бросок успешен, жертва получает 8d6 пунктов вреда.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца и святая вода (для обратной версии - мертвая вода). Мастер может уменьшить вероятность удачного воскрешения, если от существа осталось мало останков.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ (*RESTORATION*)

(*Некромантия*)

Обратимое

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 3 раунда

Спас-бросок: Нет

Это заклинание увеличивает уровень жизненной энергии существа на один. С его помощью можно вернуть уровни, потерянные ранее в результате энергетического истощения какой-либо силой или монстром. Так, если персонаж 10-го уровня был атакован вурдалаком и истощен до 9-го уровня, заклинание *восстановления* принесет ему ровно столько пунктов жизненного опыта, сколько необходимо для восстановления его 10-го уровня, в результате чего его Кубики пунктов и все характеристики, связанные с уровнем, восстанавливаются соответственно. *Восстановление* эффективно только в том случае, если сотворено после потери жизненной энергии не позднее, чем через день на уровень жреца. Заклинание *восстановления* возвращает Интеллект существу, пострадавшему от заклинания *слабоумия*, а также лечит все формы сумасшествия. Сотворение этого заклинания старит как заклинателя, так и пациента на два года.

Обратная версия, *энергетическое истощение*, отнимает один уровень жизненной энергии (см. в "Справочнике монстров" описание таких видов нежити, как призрак, вурдалак или вампир). Для энергетического истощения до жертвы надо дотронуться. Сотворение этой формы заклинания не старит жреца.

ВРАТА (*GATE*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Сфера: Заклятия

Дальность воздействия: 30 ярдов (27 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 5

Спас-бросок: Нет

Заклинание *врат* может вызвать два эффекта. Во-первых, оно создает межпространственную связь между тем пределом мироздания, в котором находится жрец, и другим пределом, в котором обитает некоторое могущественное существо. При этом это существо способно пройти сквозь *врата* из своего предела в предел заклинателя. Во-вторых, это заклинание привлекает внимание желаемого обитателя другого предела. Творя заклинание, жрец должен назвать существо, которое, как он надеется, использует *врата* и придет ему на помощь. Существует вероятность 100% того, что кто-то (или что-то) пройдет сквозь *врата*. Действия пришедшего существа зависят от многих факторов, включая ориентацию жреца и этого существа,

особенности товарищей жреца и суть того, что противостоит или угрожает ему. Существо, прошедшее сквозь *врата*, либо немедленно уходит обратно, либо остается для того, чтобы предпринять какие-либо действия. Сотворение этого заклинания старит жреца на пять лет.

ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE EARTH ELEMENTAL*)

(*Колдовство / Заклятия*)

Обратимое

Сферы: Стихии (Земля), Заклятия

Дальность воздействия: 40 ярдов (36 м)

Продолжительность: 1 оборот / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, жрец вызывает себе на помощь земляного стихийца. У этого стихийца может с вероятностью 60% быть 12 Кубиков пунктов, с вероятностью 35% - 16 Кубиков пунктов и с вероятностью 5% - от 21 до 24 Кубиков пунктов (20+1d4). При этом жрецу достаточно приказать стихийцу что-либо, и тот выполнит указание. Стихиец воспринимает заклинателя как друга, которого надо слушаться. Он остается до тех пор, пока не будет уничтожен, рассеян, отправлен обратно с помощью *изгнания* или *святого слова* (см. заклинание *вызывания огненного стихийца*), или до тех пор, пока не истечет продолжительность заклинания.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*)

(*Очарование / Чары*)

Сфера: Чары

Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 1d4 существ в 40-футовом (12-метровом) кубе

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Особый

Это заклинание вносит путаницу в рассудок одного или более существ внутри области воздействия, приводя к нерешительности и неспособности предпринимать эффективные действия. Заклинание действует на 1d4 существ плюс 1 существо на два уровня заклинателя. Так, жрец 12-го или 13-го уровня может околдовать от семи до десяти существ, жрец 14-го или 15-го уровня - от восьми до одиннадцати существ, и т. д. Эти существа кидают спас-бросок от заклинания с отрицательным модификатором -2, модифицированный в соответствии с Мудростью. На тех, кто успешно выкинул спас-бросок, заклинание не действует. Запутанные существа поступают следующим образом:

Бросок 1d10

Действия

- | | |
|-----|--|
| 1 | Идет прочь (если ничто не препятствует) в течение продолжительности заклинания |
| 2-6 | Стоит в замешательстве в течение одного раунда (затем кидается снова) |
| 7-9 | В текущем раунде атакует ближайшее существо (затем кидается снова) |
| 10 | В текущем раунде действует нормально (затем кидается снова) |

Заклинание продолжается в течение одного раунда на уровень заклинателя. Мастер следит за действиями тех, кто провалил спас-бросок, в каждом раунде в течение продолжительности заклинания, либо до тех пор, пока не выкинется результат "идет прочь".

Идущие прочь существа двигаются от заклинателя настолько далеко, насколько возможно, в соответствии со своим наиболее характерным способом передвижения (персонажи идут, рыбы плывут, летучие мыши летят и т. д.). Это не паническое бегство. Идущие прочь существа могут с вероятностью 50% использовать какую-либо особую способность передвижения (*предельный переход*, зарывание в землю, и т. д.) Спас-броски и кубики для определения действий кидаются в начале каждого раунда. Если существо в *замешательстве* атаковано, оно воспринимает атакующего как врага и действует в соответствии со своей основной природой.

Если *замешательству* подверглось много существ, Мастер может решить установить средние результаты. Например, если заклинание воздействует на 16 орков и вероятнее всего, что

25% из них успешно кинут спас-бросок, считается, что четверо спаслись. Из 12 остальных один идет прочь, четверо атакуют ближайших существ, шестеро стоят в замешательстве и один действует нормально, но в следующем раунде кубик для него будет кинут снова. Так как орки находятся не вблизи от игровых персонажей, Мастер решает, что двое атакующих орков атакуют друг друга, один атакует спасшегося орка, и один - замешавшегося орка, который в следующем раунде наносит ответный удар. В следующем раунде рассматриваются 11 орков, так как четверо спаслись, а один пошел прочь. Еще один идет прочь, пятеро стоят в замешательстве, четверо атакуют, и один действует нормально.

Материальным компонентом заклинания является набор из трех ореховых скорлупок.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ (*EARTHQUAKE*)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Земля)

Дальность воздействия: 120 ярдов (110 м)

Продолжительность: 1 раунд

Область воздействия: Диаметр 5 футов / уровень (диаметр 1,5 м / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Когда жрец творит это заклинание, поверхность земли потрясает локальный толчок неимоверной силы. *Землетрясение* заканчивается в течение одного раунда. Оно затрагивает всю почву, растительность, постройки и живых существ в области воздействия. Область воздействия землетрясения имеет форму круга диаметром 5 футов (1,5 м) на уровень жизненного опыта заклинателя. Так, жрец 20-го уровня может вызвать землетрясение в области диаметром 100 футов (30 м).

Прочные строения, фундамент которых упирается в коренные породы, получают только половину вреда, и четверть вреда, если они выкидывают более 50% на спас-броске. Земляной стихией, противодействующий заклинателю в области воздействия, может уменьшить эффект на 10%-100% (кидается 1d10, 0=100). Эффект также можно уменьшить или предотвратить другими способами защиты, разрешенными Мастером. Если это заклинание сотворено под водой, оно с разрешения Мастера может вызвать цунами или прилив.

Материальными компонентами этого заклинания являются щепотка грязи, кусочек камня и немного глины.

Эффекты землетрясения:

Неживая природа	Болота - образуется грязная, топкая почва
	Пещеры - обваливаются
	Почва - открываются трещины, в которые падают и погибают существа:
	Большого размера - 1 из 8
	Малого размера - 1 из 4
	Среднего размера - 1 из 6
	Скалы - обрушиваются, вызывают обвалы
	Туннели - засыпаются
Растительность	Мелкие растения - не подвергаются эффекту
	Деревья - 1 из 3 вырывается с корнем и падает
Постройки	Все постройки получают по 5d12 пунктов вреда; те постройки, которые
	получают полный вред, полностью обрушиваются

ОГНЕННАЯ БУРЯ (*FIRE STORM*)

(Оглашения)

Обратимое

Сфера: Стихии (Огонь)

Дальность воздействия: 160 ярдов (145 м)

Продолжительность: 1 раунд

Область воздействия: Два 10-футовых (3-метровых) куба / уровень

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: 1/2

Когда сотворено это заклинание, вся область воздействия наполняется языками ревущего пламени, эффект от которых подобен эффекту заклинания *огненной стены*. Существа, находящиеся в области воздействия или в пределах 10 футов (3 м) от угла этой области, получают по 2d8 пунктов вреда плюс один пункт на уровень заклинателя. Существа, успешно выкинувшие спас-бросок, получают только половину вреда. Вред причиняется в каждом раунде, пока существо находится в области воздействия. Область воздействия равна объему двух 10-футовых (3-метровых) кубов на уровень заклинателя - например, жрец 13-го уровня может вызвать огненную бурю, занимающую область размером 130×20×10 футов (39×6×3 м). Высота огненной бури составляет 10 или 20 футов (3 или 6 м), остальные линейные размеры приходятся на длину и ширину.

Обратная версия заклинания, *угасание*, действует на обычный огонь в пределах удвоенной области воздействия и на магический огонь в обычной области. Существа огненной природы, такие, как стихийцы, саламандры и т. д., статуса ниже полубога с вероятностью 5% на уровень заклинателя будут потушены. Если заклинание сотворено над *пламенным мечом*, для меча нужно выкинуть удачный спас-бросок от разрушения, иначе он потеряет магические свойства. Если этот меч находится в руках какого-либо существа, сначала кидается спас-бросок существа, и если этот спас-бросок успешен, то второй спас-бросок автоматически считается успешным.

ОЖИВЛЕНИЕ КАМНЯ (*ANIMATE ROCK*)

(Превращения)

Сфера: Стихии (Земля)

Дальность воздействия: 40 ярдов (36 м)

Продолжительность: 1 раунд / уровень

Область воздействия: 2 кубич. фута / уровень (60 дм³ / уровень)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Применяя заклинание *оживления камня*, жрец заставляет каменный предмет размером не более указанного двигаться (см. заклинание *оживления предмета* 6-го уровня). Оживляемый камень должен быть отдельным (то есть не являться частью большой скалы или чего-либо подобного). Камень подчиняется приказам заклинателя - атакует, обрушивается на предметы, преграждает путь - пока длится магия. Камень не обладает собственной волей или разумом, но он выполняет приказания заклинателя в точности так, как они высказаны. Для каждого действия камню можно дать только один набор указаний, и эти указания должны быть краткими - около дюжины слов. Камень остается оживленным в течение одного раунда на уровень жизненного опыта заклинателя. Объем камня, который можно оживить, также зависит от уровня жреца - 2 кубических фута (60 дм³) на уровень, то есть на 12-ом уровне - 24 кубических фута (0,72 м³), то есть камень размером примерно с человека.

Точные характеристики оживленного камня остаются на усмотрение Мастера, но Класс защиты камня должен быть не хуже 5, и у него 1d3 жизненных пунктов на один кубический фут (30 дм³) объема. Он атакует с тем же пробоем, что заклинатель. Максимальный вред, который он может причинять, составляет 1d2 пункта на уровень жреца. Например, камень, оживленный жрецом 12-го уровня, может причинять от 12 до 24 пунктов вреда. Скорость передвижения камня размером с человека составляет 60 футов (18 м) в раунд. Камень обычно весит от 100 до 300 фунтов (45 - 135 кг) на кубический фут (30 дм³).

Материальными компонентами этого заклинания являются камень и капля крови заклинателя.

ПОЛЗУЩИЙ УЖАС (*CREEPING DOOM*)

(Колдовство / Заклятия)

Сферы: Животные, Заклятия

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 4 раунда / уровень

Область воздействия: Особая

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

Творя заклинание *ползущего ужаса*, жрец вызывает ораву ядовитых, кусающих и жалящих пауков, насекомых и многоножек в количестве от 500 до 1000 существ $([1d6+4] \times 100)$. Эта орава собирается на площади 20-футового (6-метрового) квадрата. По команде заклинателя орава движется со скоростью 10 футов (3 м) в раунд на любую жертву в пределах 80 ярдов (72 м) в том направлении, в котором укажет заклинатель. *Ползущий ужас* убивает всякое существо, которое можно поразить обычной атакой, так как каждое из мелких существ причиняет по 1 пункту вреда (и каждое существо погибает после своей атаки), и существам, оказавшимся на пути *ползущего ужаса*, может быть причинено до 1000 пунктов вреда. Если *ползущий ужас* удаляется от заклинателя более, чем на 80 ярдов (72 м), он теряет по 50 существ за каждые 10 ярдов (9 м) свыше 80 ярдов (72 м). Например, на расстоянии 100 ярдов (90 м) количество существ уменьшается на 100. Существует много способов прогнать или уничтожить *ползущий ужас*. Разработка этих способов зависит от фантазии игроков и Мастеров.

ПРЕВРАЩЕНИЕ МЕТАЛЛА В ДЕРЕВО (*TRANSMUTE METAL TO WOOD*) (*Превращения*)

Сфера: Стихии (Земля)
Дальность воздействия: 80 ярдов (72 м)
Продолжительность: Долговременная
Область воздействия: 1 металлический предмет
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 раунд
Спас-бросок: Особый

Заклинание *превращения металла в дерево* позволяет жрецу сделать какой-либо предмет из металлического деревянным. Объем металлического предмета не может превосходить 10 фунтов (4,5 кг) на уровень заклинателя. Магические предметы, сделанные из металла, устойчивы перед этим заклинанием на 90%, и для предметов, находящихся в руках какого-либо существа, кидается спас-бросок этого существа. На артефакты и реликвии заклинание не действует. Обратите внимание, что только заклинание *желания* или подобная ему магия может вернуть предмет снова в металлическое состояние. В противном случае, например, металлическая дверь, превращенная в деревянную, так и останется навсегда деревянной.

ПРИБЕЖИЩЕ (*SUCCOR*) (*Превращения, Очарование*) Обратимое

Сфера: Заклятия
Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: 1 существо
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 день
Спас-бросок: Нет

Творя это заклинание, жрец вкладывает сильную магию в какой-либо специально приготовленный предмет - молитвенные четки, небольшую глиняную табличку или костяную палочку. Этот предмет излучает магию и заключает в себе силу мгновенно перенести его обладателя в жилище жреца, сотворившего заклинание. Когда предмет околдован, жрец должен добровольно дать его тому, кому хочет, в то же время сообщив ему командное слово, которое нужно произнести, чтобы использовать предмет. Чтобы применить этот предмет, его обладатель должен произнести это командное слово и при этом разорвать или разбить предмет. После этого обладатель предмета и все, что находится на нем или при нем (вплоть до максимально возможной нагрузки), немедленно переносится в жилище жреца. На других существ заклинание не действует.

Обратная форма заклинания, *вызов*, перемещает жреца в непосредственную близость к обладателю околдованного предмета после того, как предмет разобьется и прозвучит командное слово. Жрец получает общее представление о местонахождении и ситуации, в которой находится обладатель предмета, и может решить не откликнуться на вызов. Это решение должно быть принято в тот же момент, когда должно произойти перемещение. Если жрец решает не идти, возможность его вызова навсегда пропадает, и заклинание, таким образом, тратится впустую.

Стоимость приготовления особого предмета (для любой версии заклинания) варьируется от 2000 до 5000 золотых. Более ценные предметы с разрешения Мастера могут перенести существо

из одного предела мироздания в другой. Обратите внимание, что действию этого заклинания могут помешать те же факторы, что мешают *предельному переходу* или *телепортации*.

РЕГЕНЕРАЦИЯ (*REGENERATE*)

(Некромантия)

Обратимое

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 3 раунда

Спас-бросок: Нет

Когда сотворено заклинание *регенерации*, у существа вырастают утерянные части тела (пальцы, руки, ноги, хвосты или даже головы у многоголовых существ), кости и внутренние органы. Если утерянные части тела имеются в наличии, процесс *регенерации* занимает всего один раунд, и для этого достаточно приложить эти части к телу, но в других случаях *регенерация* займет 2d4 оборота. Если отделенных частей тела нет в наличии, или если повреждение нанесено более чем один день назад на уровень заклинателя, пациент должен выкинуть успешную проверку потрясения, чтобы пережить воздействие.

Обратная версия заклинания, *отсыхание*, приводит к тому, что та часть тела, до которой дотронулся заклинатель, перестает функционировать в течение одного раунда и рассыпается в пыль через 2d4 оборота. Для достижения этого эффекта до жертвы надо дотронуться.

Материальными компонентами этого заклинания являются молитвенный предмет и святая вода (или мертвая вода для обратной версии).

РЕИНКАРНАЦИЯ (*REINCARNATE*)

(Некромантия)

Сфера: Некромантия

Дальность воздействия: Прикосновение

Продолжительность: Долговременная

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может вернуть к жизни человекоподобное существо, умершее не более чем неделю назад на уровень жреца. Для *реинкарнации* не требуется никаких спас-бросков, проверки потрясения или проверки воскрешения. Жрец прикасается к мертвому телу, и через 1d6 оборотов поблизости появляется новая инкарнация существа. Реинкарнированная личность может вспомнить большую часть своей прошлой жизни, но класс персонажа, если таковой есть, в новой инкарнации может оказаться совершенно иным. Новая инкарнация определяется по нижеприведенной таблице или по выбору Мастера. Если получается существо, относящееся к расе, доступной для игрового персонажа, нужно создать персонажа. С разрешения Мастера для увеличения вероятности возвращения персонажа в какую-либо конкретную расу или вероятности сохранения им определенных качеств могут применяться особые (дорогостоящие) компоненты. Заклинание *желания* может вернуть реинкарнированное существо в его первоначальное состояние.

Бросок 1d100

01-03
04-08
09-12
13-16
17-18
19-22
23-25
26-27
28-31
32-36

Инкарнация

Барсук
Волк
Гном
Дриада
Енот
Дикий кабан
Кентавр
Лиса
Медведь, бурый
Медведь, черный

37-41
42-46
47-50
51-55
56-58
59-61
62-65
66-68
69-82
83-85
86-00

Олень
Орел
Пикси
Росомаха
Рысь
Сова
Сокол
Фавн (сатир)
Человек
Эльф
По усмотрению Мастера

Если в результате получилась необычная форма существа, Мастер может (если хочет) использовать имеющиеся у него правила для создания новой расы, чтобы позволить персонажу зарабатывать жизненный опыт и повышать свой уровень, хотя он может принадлежать не к тому же классу, что раньше. Если реинкарнированный персонаж возвращается в таком виде, который позволяет ему сохранить класс (например, человек-воин реинкарнируется в эльфа), у персонажа остается половина его уровней жизненного опыта и половина жизненных пунктов. Если он становится персонажем другого класса, у него остается половина бывших жизненных пунктов, но он должен снова начинать с 1-го уровня. Если персонаж возвращается в виде существа, которое не может относиться к какому-либо классу, у него остается половина его бывших жизненных пунктов и те же спас-броски, которые были прежде.

СВЯТАЯ КОЛЕСНИЦА (*CHARIOT OF SUSTARRE*) (*Оглашения*)

Сферы: Стихии (Огонь), Сотворение
Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)
Продолжительность: 12 часов
Область воздействия: Особая
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 1 оборот
Спас-бросок: Нет

Когда сотворено это заклинание, появляется большая, пылающая колесница, запряженная двумя огненными лошадьми из Стихийного предела Огня. Колесница появляется с ударом грома в облаке дыма. Она движется с нормой передвижения 24 по земле, 48 по воздуху и может везти заклинателя и еще до семи других существ размером с человека или меньше. Заклинатель должен дотронуться до своих спутников, чтобы защитить их от пламени колесницы. Все существа, кроме заклинателя и указанных им спутников, получают по 2d4 пункта огненного вреда в каждом раунде, когда они находятся в пределах 5 футов (1,5 м) от лошадей или колесницы. Эти существа не получают вреда, если они успевают посторониться (для этого нужно выкинуть успешный спас-бросок от окаменения с модификаторами за Ловкость).

Заклинатель правит колесницей с помощью словесных команд, приказывая огненным лошадям остановиться или пойти, поскакать рысью, галопом или полететь, повернуть вправо или влево. Учтите, что *святая колесница* - это материальный предмет, и она может причинять физический вред. Колеснице или лошадям можно нанести вред только магическим оружием или водой (одна кварта *или* 1 литр воды причиняет 1 пункт вреда). У колесницы и лошадей Класс защиты 2, и для уничтожения каждого из этих объектов ему нужно нанести 30 пунктов вреда. Разумеется, огонь не вредит колеснице, но магический огонь, кроме огня самой колесницы, может повредить тем, кто находится на ней. Другие заклинания, такие, как *рассеяние магии* или *святое слово*, заставят колесницу вернуться обратно в свой предел, оставив седоков. *Святую колесницу* можно вызывать только раз в неделю.

Материальными компонентами заклинания являются небольшой кусочек дерева, две ягоды падуба и источник огня, равный как минимум факелу.

СВЯТОЕ СЛОВО (*HOLY WORD*) (*Колдовство / Заклятия*) Обратимое

Сфера: Битва
Дальность воздействия: 0

Продолжительность: Особая
 Область воздействия: Радиус 30 футов (*радиус 9 м*)
 Компоненты: В
 Время сотворения: 1
 Спас-бросок: Нет

Произнесение *святого слова* вызывает магию сокрушительной силы. Эта магия отталкивает злых существ из других пределов, заставляя их вернуться обратно в свой предел (если при этом сам заклинатель находится в своем пределе). Существо, изгнанное таким образом, не может вернуться обратно в течение как минимум одного дня. Заклинание действует на существ противоположной жрецу ориентации следующим образом:

Кубики пунктов или уровень существа	Эффект	Скорость передвижения	Модификатор бросков атаки	Заклинания
Менее 4	Убивает	-	-	-
4-7	Парализует на 1d4 оборотов	-	-	-
8-11	Замедляет на 2d4 раундов	-50%	-4*	-
12 и более	Оглушает на 1d4 раунда	-25%	-2	Вероятность неудачного заклинания 50%

* *Замедленные существа атакуют только в каждом четном раунде, пока эффект не прекратится.*

Заклинание действует на существ, находящихся в области воздействия радиусом 30 футов (9 м) с центром в том месте, где укажет жрец. Побочные эффекты заклинания не действуют на глухих существ или существ, находящихся под воздействием заклинания *тишины*, но если такие существа инопредельные, они все же изгоняются.

Обратная версия заклинания, *злое слово*, действует точно так же, но на существ доброй ориентации.

СИМВОЛ (SYMBOL) (Колдовство / Заклятия)

Сфера: Охрана
 Дальность воздействия: Прикосновение
 Продолжительность: 1 оборот / уровень
 Область воздействия: Радиус 60 футов (*радиус 18 м*)
 Компоненты: В, С, М
 Время сотворения: 3
 Спас-бросок: Отр.

Жрец, творящий заклинание *символа*, вычерчивает в воздухе над любой поверхностью светящийся символ. Всякое существо, посмотревшее на *символ* с расстояния менее 60 футов (18 м), должно выкинуть спас-бросок от заклинания, иначе оно подвергается воздействию. *символ* продолжает светиться в течение одного оборота на уровень заклинателя. Жрец может выбрать один из следующих эффектов *символа*:

Безнадежность. Существа, видящие *символ*, отступают в унынии или сдаются, если они не выкинули успешный спас-бросок. Этот эффект продолжается 3d4 оборотов.

Боль. Существа, на которых подействовал этот эффект, получают отрицательные модификаторы -4 к своим броскам атаки и -2 к показателю Ловкости из-за нестерпимой боли. Этот эффект продолжается 2d10 оборотов.

Убеждение. Существа, не выкинувшие спас-бросок, становятся той же ориентации, что и жрец, написавший *символ*, и начинают относиться к нему дружелюбно. Этот эффект продолжается 1d20 оборотов.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПОСОХ (CHANGESTAFF) (Оглашения, Очарование)

Сферы: Растения, Сотворение

Дальность воздействия: Прикосновение
Продолжительность: Особая
Область воздействия: Посох жреца
Компоненты: В, С, М
Время сотворения: 4
Спас-бросок: Нет

С помощью этого заклинания жрец может превратить специально приготовленный посох в энтоподобное существо большого размера, около 24 футов (7,3 м) высотой. Когда жрец втыкает конец посоха в землю и произносит особую магическую фразу, посох превращается в энтоподобное существо с 12 Кубиками пунктов, 40 жизненными пунктами и Классом защиты 0. Он атакует два раза в раунд, причиняя каждой успешной атакой 4d6 пунктов вреда. Он защищает заклинателя и подчиняется всем его устным приказам. Однако он никаким образом не является настоящим энтом; он не способен общаться с настоящими энтами или управлять деревьями. Этот эффект продолжается либо в течение 1 оборота на уровень жизненного опыта заклинателя, либо до тех пор, пока заклинатель не прикажет посоху вернуться в обычное состояние, либо пока посох не будет уничтожен, в зависимости от того, что произойдет раньше. Если посох в форме энта поврежден до 0 жизненных пунктов или меньше, он рассыпается в груды мелких опилок, и посох уничтожается. В любом другом случае посох можно использовать снова через 24 часа, и полученное существо при этом будет в полной силе.

Чтобы сотворить заклинание *сокрушительного посоха*, жрецу нужен либо его священный символ, либо несколько листьев от того же вида дерева, из которого сделан посох (ясень, дуб или тис).

Посох для заклинания *сокрушительного посоха* должен быть особым образом приготовлен. Он должен быть сделан из целой, без повреждений, ветви дерева, по которому ударила молния не более, чем за 24 часа до того, как ветвь срезана. Затем ветвь нужно высушивать на солнце и выдерживать в особых испарениях в течение 28 дней. Затем ее надо остругать, обточить и отполировать, что займет еще 28 дней. В течение каждого из этих периодов жрец не может участвовать в приключениях или заниматься другой активной деятельностью. После этого законченный посох, украшенный гравировкой с лесной символикой, натирается соком ягод падуба и втыкается одним концом в землю в роще заклинателя, где заклинатель творит заклинание *языка растений*, взывая к посоху и прося его помочь в трудную минуту. В результате этого посох заряжается магией, которая позволит ему многократно превратиться в энта и обратно.

СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ (SUNRAY) (Оглашения, Превращения)

Сфера: Солнце

Дальность воздействия: 10 ярдов / уровень (9 м / уровень)

Продолжительность: 1+1d4 раундов

Область воздействия: Радиус 5 футов (радиус 1,5 м)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 4

Спас-бросок: Особый

С помощью этого заклинания жрец может вызывать ослепительный луч света в каждом раунде, когда он не совершает никаких других действий, кроме передвижения. Этот луч подобен настоящему лучу солнечного света. Все существа в области диаметром 10 футов (3 м) должны выкинуть успешный спас-бросок от заклинания, иначе они ослепляются на 1d3 раундов, а те, кто в данный момент применяет инфравидение, ослепляются на 2d4 раундов. Существа, для которых солнечный свет вреден или неприятен, в случае неудачного спас-броска ослепляются насовсем, а в случае удачного спас-броска - на 2d6 раундов. Те, кто находится в области воздействия, а также существа в пределах 20 футов (6 м) от этой области теряют способность к инфравидению на 1d4+1 раундов.

Нежить, попавшая в область воздействия долговременного света, получает 8d6 пунктов вреда или половину этого вреда в случае удачного спас-броска. Та нежить, которая находится в пределах 20 футов (6 м) от области воздействия, получает 3d6 пунктов вреда и не получает вреда в случае удачного спас-броска. Кроме того, солнечный луч может привести к полному уничтожению тех представителей нежити, которые особенно уязвимы для солнечного света, если они провалят спас-броски. Ультрафиолетовое излучение, создаваемое этим заклинанием, причиняет вред грибоподобным существам и подземным грибницам так, как если бы они были нежитью. Спас-броска при этом не кидается.

Материальными компонентами заклинания являются семечко астры и кусочек полевого шпата (солнечного камня).

ТРЕБОВАНИЕ (*Ехaction*)

(*Оглашения, Превращения*)

Сферы: Чары, Заклятия

Дальность воздействия: 10 ярдов (9 м)

Продолжительность: Особая

Область воздействия: 1 существо

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 раунд

Спас-бросок: Нет

В результате этого заклинания жрец встречается с каким-либо могущественным существом из другого предела (включая дэвов или святых, но не полубогов или божеств любого типа) и может потребовать от него выполнения какого-либо поручения или службы. Существо противоположной по отношению к жрецу ориентации (то есть злое, если жрец добрый, или хаотичное, если жрец законный) нельзя заставить что-либо сделать, если оно само того не хочет. Учтите, что строго нейтральная ориентация считается противоположной по отношению как к добру и злу, так и к закону и хаосу.

Заклинатель должен либо знать что-нибудь о том существе, от которого он требует услуги, либо предложить за службу что-нибудь равноценное. Например, если жрец знает о том, что данному существу оказал услугу кто-либо той же ориентации, что и жрец, это может послужить основанием для *требования*. Если у жреца нет никакого повода требовать услуги, он должен пообещать вызванному существу какую-нибудь ценную вещь или ответную службу. Требуемая от существа услуга должна разумно сочетаться с памятью о прошлом благодеянии или обещанным вознаграждением, а также с усилиями и риском существа. В этом случае заклинание *требования* действует на существо как заклинание *задания* (с учетом магической устойчивости), которое заставляет существо выполнить требуемую службу. Сразу после завершения работы существо перемещается к жрецу, и жрец должен немедленно предоставить обещанное вознаграждение, будь то полная отмена старого долга, оказание ответной услуги или какая-либо материальная ценность. После того, как вознаграждение получено, существо немедленно освобождается от воздействия заклинания и может свободно отправляться в свой собственный предел.

Мастер выносит решение о том, насколько действия обеих сторон уравнивают друг друга. Если заклинатель требует слишком многого, существо может отказаться или напасть на заклинателя (как и в том случае, если соглашение нарушено), в зависимости от своей природы. Если в результате каких-либо обстоятельств ситуация остается неуравновешенной (например, если существо погибает, пытаясь достичь цели, которая не стоила его жизни), это может поставить заклинателя в положение должника перед близкими погибшего существа, и они смогут применить по отношению к нему заклинание *требования*. Наиболее распространенными обещаниями заклинателя для обеспечения требования являются согласие на ответное требование или спасение существа в безвыходной ситуации.

Если заклинатель не выполнит дословно своего обещания, это может в лучшем случае привести к тому, что он сам станет объектом *требования* существа, его начальства или его подчиненных. В худшем случае существо может напасть на нечестного жреца, не боясь его заклинаний, так как в том случае, если жрец не выполнил своего обещания перед существом, никакие его заклинания на это существо не действуют.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца, небольшое количество вещества из родного предела существа, к которому обращено требование, и информация о природе или поступках этого существа, которая пишется на пергаменте, который затем сжигается в знак подтверждения обещания.

УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ (*Control Weather*)

(*Превращения*)

Сфера: Погода

Дальность воздействия: 0

Продолжительность: 4d12 часов

Область воздействия: 4d4 кв. мили ($4d4 \times 2,6 \text{ км}^2$)

Компоненты: В, С, М

Время сотворения: 1 оборот

Спас-бросок: Нет

Закливание *управления погодой* позволяет жрецу изменять погоду в некоторой области. Закливание воздействует на погоду в течение 4d12 часов на территории 4d4 квадратные мили (4d4 × 2,6 км²). Требуется 1 оборот, чтобы сотворить заклинание, и после этого еще 1d4 оборотов, чтобы погодные условия изменились. Текущие погодные условия определяются Мастером в зависимости от климата и времени года. Погодные условия имеют три составляющих: осадки, температура и ветер. Закливание может изменять эти условия в соответствии с нижеприведенной таблицей.

Осадки	Температура	Ветер
ЯСНАЯ ПОГОДА Очень ясно Легкая облачность или дымка	ЖАРКО Палящий зной Тепло	ТИХО Полный штиль Слабый ветер Умеренный ветер
СЛАБАЯ ОБЛАЧНОСТЬ Ясная погода Умеренная облачность Пасмурно / Мелкий дождь / Небольшой град Дождь со снегом / Легкий снег	ТЕПЛО Жарко Прохладно	УМЕРЕННЫЙ ВЕТЕР Тихо Сильный ветер
УМЕРЕННАЯ ОБЛАЧНОСТЬ Слабая облачность Плотная облачность Туман Ливень / Сильный град Снег с дождем / Густой снег	ПРОХЛАДНО Тепло Холодно	СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР Умеренный ветер Буря
	ХОЛОДНО Прохладно Жгучий мороз	БУРЯ Сильный ветер Шторм
		ШТОРМ Буря Ураган / Тайфун

Заголовки, приведенные прописными буквами, показывают существующие погодные условия. Надписи строчными буквами под каждым заголовком - это новые условия, на которые жрец может заменить существующие. Кроме того, заклинатель может управлять направлением ветра. Например, из ясной и теплой погоды с умеренным ветром можно сделать туманную, жаркую и тихую. Несовместимые погодные условия - например, туман и сильный ветер - невозможны. Множественные заклинания *управления погодой* можно применять только последовательно.

Материальными компонентами этого заклинания являются священный символ жреца, фимиам и молитвенные четки или другой подобный предмет. Очевидно, что это заклинание применимо только в таких областях, где в принципе могут быть желаемые погодные условия.

Если у жреца есть неограниченный доступ к сфере Погоды (как, например, у друидов), продолжительность и область воздействия удваиваются, и заклинатель может изменить текущие погодные условия на две категории. Например, он может изменить условия от слабой облачности до сильного снега с дождем, может понизить температуру от прохлады до жгучего мороза и усилить ветер от тихого до сильного.

Приложение 5:

ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ ПО ШКОЛАМ

Гадания

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*) - 1
ОБНАРУЖЕНИЕ НЕЖИТИ (*DETECT UNDEAD*) - 1
РАССМОТРЕНИЕ (*IDENTIFY*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
ЧТЕНИЕ МАГИИ (*READ MAGIC*) - 1

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА (*DETECT EVIL / DETECT GOOD*) - 2
ОБНАРУЖЕНИЕ НЕВИДИМОСТИ (*DETECT INVISIBILITY*) - 2
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ / НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ (*KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT*) - 2
ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT*) - 2
ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ (*ESP*) - 2
ЯСНОВИДЕНИЕ (*CLAIRVOYANCE*) - 3
ЯСНОСЛЫШАНИЕ (*CLAIRAUDIENCE*) - 3
ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО (*MAGIC MIRROR*) - 4
КОНТРАРАЗВЕДКА (*DETECT SCRYING*) - 4
МЕЖПРЕДЕЛЬНАЯ СВЯЗЬ (*CONTACT OTHER PLANE*) - 5
ОБМАН ЗРЕНИЯ (*FALSE VISION*) - 5
ПРЕДАНИЯ (*LEGEND LORE*) - 6
ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ (*TRUE SEEING*) - 6
ВИДЕНИЕ (*VISION*) - 7
ЭКРАН (*SCREEN*) - 8
ПРЕДВИДЕНИЕ (*FORESIGHT*) - 9

Иллюзии / Фантазмагии

БАБАЙ (*SPOOK*) - 1
ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНОСТИ (*CHANGE SELF*) - 1
МАГИЧЕСКАЯ АУРА НИСТАЛА (*NYSTUL'S MAGICAL AURA*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
ФАЛЬШИВЫЙ ЗВУК (*AUDIBLE GLAMER*) - 1
ФАНТАСМАГОРИЯ (*PHANTASMAL FORCE*) - 1
ЧРЕВОВЕЩАНИЕ (*VENTRILLOQUISM*) - 1
ГИПНОТИЧЕСКИЙ УЗОР (*HYPNOTIC PATTERN*) - 2
ГЛУХОТА (*DEAFNESS*) - 2
ЗАГЛУШКА (*MISDIRECTION*) - 2
ЗЕРКАЛЬНЫЕ ПОДОБИЯ (*MIRROR IMAGE*) - 2
ЗОЛОТО ДУРАКОВ (*FOOLS' GOLD*) - 2
КЛЯКСА (*BLUR*) - 2
ЛОВУШКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TRAP*) - 2
НЕВИДИМОСТЬ (*INVISIBILITY*) - 2
СЛЕПОТА (*BLINDNESS*) - 2
УЛУЧШЕННАЯ ФАНТАСМАГОРИЯ (*IMPROVED PHANTASMAL FORCE*) - 2
ШЕПОТ ВЕТРА (*WHISPERING WIND*) - 2
ИЛЛЮЗОРНЫЕ ПИСЬМЕНА (*ILLUSIONARY SCRIPT*) - 3
НЕВИДИМОСТЬ, РАДИУС 10 ФУТОВ (*INVISIBILITY, 10' RADIUS*) - 3
ОБЛИК ДУХА (*WRAITHFORM*) - 3
ПРИЗРАЧНЫЙ СКАКУН (*PHANTOM STEED*) - 3
УНИВЕРСАЛЬНАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*SPECTRAL FORCE*) - 3
ЗАПУСТЕНИЕ (*VACANCY*) - 4
ИЛЛЮЗОРНАЯ СТЕНА (*ILLUSIONARY WALL*) - 4
МАЛОЕ СОТВОРЕНИЕ (*MINOR CREATION*) - 4
ОКОЛДОВАННАЯ МЕСТНОСТЬ (*HALLUCINATIONARY TERRAIN*) - 4
РАДУЖНЫЕ УЗОРЫ (*RAINBOW PATTERN*) - 4
СТРАХ (*FEAR*) - 4
ТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (*SHADOW MONSTERS*) - 4
УЛУЧШЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*IMPROVED INVISIBILITY*) - 4
ФАНТАСМАГОРИЧЕСКИЙ УБИЙЦА (*PHANTASMAL KILLER*) - 4
МАГИЯ ТЕНЕЙ (*SHADOW MAGIC*) - 5
ПОДМЕНА (*SEEMING*) - 5
ПОЛУТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (*DEMISHADOW MONSTERS*) - 5
СНОВИДЕНИЕ / КОШМАР (*DREAM / NIGHTMARE*) - 5
СОТВОРЕНИЕ (*MAJOR CREATION*) - 5
ТЕНЕВАЯ ДВЕРЬ (*SHADOW DOOR*) - 5
УЛУЧШЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*ADVANCED ILLUSION*) - 5
ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PERMANENT ILLUSION*) - 6
ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*MISLEAD*) - 6
КОЛДОВСКОЙ МИРАЖ (*MIRAGE ARCANA*) - 6
МЕТКИЙ ГЛАЗ (*EYEBITE*) - 6

ПОКРОВ (*VEIL*) - 6
ПОЛУТЕНЕВАЯ МАГИЯ (*DEMISHADOW MAGIC*) - 6
ПРОГРАММИРУЕМАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PROGRAMMED ILLUSION*) - 6
ПРОЕКЦИЯ (*PROJECT IMAGE*) - 6
ТЕНИ (*SHADES*) - 6
ИЗОЛЯЦИЯ (*SEQUESTER*) - 7
МАССОВАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*MASS INVISIBILITY*) - 7
ПОДОБИЕ (*SIMULACRUM*) - 7
ТЕНЕВОЙ ПОХОД (*SHADOW WALK*) - 7
ЭКРАН (*SCREEN*) - 8
ЗЛОЙ РОК (*WEIRD*) - 9

Колдовство / Заклятия

ДОСПЕХ (*ARMOR*) - 1
ЛОШАДЬ (*MOUNT*) - 1
НЕВИДИМЫЙ СЛУГА (*UNSEEN SERVANT*) - 1
СМАЗКА (*GREASE*) - 1
СПУТНИК (*FIND FAMILIAR*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
КИСЛОТНАЯ СТРЕЛА МЕЛЬФА (*MELF'S ACID ARROW*) - 2
ПРИЗЫВ СВОРЫ (*SUMMON SWARM*) - 2
СВЕРКАЮЩАЯ ПЫЛЬ (*GLITTERDUST*) - 2
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ I (*MONSTER SUMMONING I*) - 3
ЗНАК ЗМЕИ (*SEPIA SNAKE SIGIL*) - 3
ПРИЗРАЧНЫЙ СКАКУН (*PHANTOM STEED*) - 3
ПЫЛАЮЩИЕ СТРЕЛЫ (*FLAME ARROW*) - 3
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ II (*MONSTER SUMMONING II*) - 4
ЧЕРНЫЕ ЩУПАЛЬЦА ЭВАРДА (*EVARD'S BLACK TENTACLES*) - 4
ВЕРНЫЙ ПЕС МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S FAITHFUL HOUND*) - 5
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ III (*MONSTER SUMMONING III*) - 5
ВЫЗЫВАНИЕ СТИХИЙЦА (*CONJURE ELEMENTAL*) - 5
ВЫЗЫВАНИЕ ТЕНИ (*SUMMON SHADOW*) - 5
ЗАКРОМА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECRET CHEST*) - 5
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*) - 6
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ IV (*MONSTER SUMMONING IV*) - 6
ЛОВУШКА (*ENSNAREMENT*) - 6
НЕВИДИМКА (*INVISIBLE STALKER*) - 6
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ V (*MONSTER SUMMONING V*) - 7
МГНОВЕННЫЙ ВЫЗОВ ДРОМИЖА (*DRAWMIJ'S INSTANT SUMMONS*) - 7
ОГРАНИЧЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ (*LIMITED WISH*) - 7
ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ ЛУЧ (*PRISMATIC SPRAY*) - 7
ПЫШНЫЙ ДВОРЕЦ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION*) - 7
СЛОВО СИЛЫ, ОГЛУШЕНИЕ (*POWER WORD, STUN*) - 7
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VI (*MONSTER SUMMONING VI*) - 8
ДУШЕЛОВКА (*TRAP THE SOUL*) - 8
ЛАБИРИНТ (*MAZE*) - 8
ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СТЕНА (*PRISMATIC WALL*) - 8
СИМВОЛ (*SYMBOL*) - 8
СЛОВО СИЛЫ, ОСЛЕПЛЕНИЕ (*POWER WORD, BLIND*) - 8
ВРАТА (*GATE*) - 9
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VII (*MONSTER SUMMONING VII*) - 9
ЖЕЛАНИЕ (*WISH*) - 9
ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СФЕРА (*PRISMATIC SPHERE*) - 9
СЛОВО СИЛЫ, УБИЙСТВО (*POWER WORD, KILL*) - 9

Некромантия

ЛЕДЕНЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (*CHILL TOUCH*) - 1
ОБНАРУЖЕНИЕ НЕЖИТИ (*DETECT UNDEAD*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
ПРИЗРАЧНАЯ РУКА (*SPECTRAL HAND*) - 2

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА (*VAMPIRIC TOUCH*) - 3
ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*) - 3
УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ (*HOLD UNDEAD*) - 3
ИНФЕКЦИЯ (*CONTANGION*) - 4
ОСЛАБЛЕНИЕ (*ENERVATION*) - 4
ВОЛШЕБНЫЙ СОСУД (*MAGIC JAR*) - 5
ВЫЗЫВАНИЕ ТЕНИ (*SUMMON SHADOW*) - 5
ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ (*ANIMATE DEAD*) - 5
ЗАКЛИНАНИЕ СМЕРТИ (*DEATH SPELL*) - 6
РЕИНКАРНАЦИЯ (*REINCARNATION*) - 6
ПАЛЕЦ СМЕРТИ (*FINGER OF DEATH*) - 7
ПОДЧИНЕНИЕ НЕЖИТИ (*CONTROL UNDEAD*) - 7
КЛОНИРОВАНИЕ (*CLONE*) - 8
ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*ENERGY DRAIN*) - 9

Оглашения / Возглашения

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА (*MAGIC MISSILE*) - 1
ПАРЯЩИЙ ДИСК ТЕНЗЕРА (*TENSER'S FLOATING DISC*) - 1
СТЕНА ТУМАНА (*WALL OF FOG*) - 1
ТРЕВОГА (*ALARM*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
ЩИТ (*SHIELD*) - 1
ПАУТИНА (*WEB*) - 2
ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА (*FLAMING SPHERE*) - 2
ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО (*STINKING CLOUD*) - 2
МЕТЕОРЫ МЕЛЬФА (*MELF'S MINUTE METEORS*) - 3
РАЗЯЩАЯ МОЛНИЯ (*LIGHTNING BOLT*) - 3
ШАРОГОНЬ (*FIREBALL*) - 3
ВОПЛЬ (*SHOUT*) - 4
ЛЕДЯНАЯ БУРЯ (*ICE STORM*) - 4
ЛЕДЯНАЯ СТЕНА (*WALL OF ICE*) - 4
ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*) - 4
ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*) - 4
ОГНЕННЫЙ ЩИТ (*FIRE SHIELD*) - 4
ПРОКОП (*DIG*) - 4
УПРУГАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S RESILENT SPHERE*) - 4
ЖЕЛЕЗНАЯ СТЕНА (*WALL OF IRON*) - 5
КАМЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF STONE*) - 5
КОНУС ХОЛОДА (*CONE OF COLD*) - 5
ОБЛАКО СМЕРТИ (*CLOUDKILL*) - 5
ПОСЛАНИЕ (*SENDING*) - 5
ПОТАСОВКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S LAMENTABLE BELABORMENT*) - 5
ПРОМЕЖУТОЧНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S INTERPOSING HAND*) - 5
СИЛОВАЯ СТЕНА (*WALL OF FORCE*) - 5
СНОВИДЕНИЕ / КОШМАР (*DREAM / NIGHTMARE*) - 5
 ГИБЕЛЬНЫЙ ТУМАН (*DEATH FOG*) - 6
ЗАПАС (*CONTINGENCY*) - 6
МОРОЗНЫЙ ШАР ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S FREEZING SPHERE*) - 6
ОХРАНА (*GUARDS AND WARDS*) - 6
ОЧАРОВАНИЕ ПРЕДМЕТА (*ENCHANT AN ITEM*) - 6
СИЛЬНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S FORCEFUL HAND*) - 6
ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕНЗЕРА (*TENSER'S TRANSFORMATION*) - 6
ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ (*CHAIN LIGHTNING*) - 6
МЕЧ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAIENEN'S SWORD*) - 7
ОГРАНИЧЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ (*LIMITED WISH*) - 7
СИЛОВАЯ КЛЕТКА (*FORCECAGE*) - 7
ХВАТАЮЩАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S GRASPING HAND*) - 7
ШАРОГОНЬ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ (*DELAYED BLAST FIREBALL*) - 7
ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО (*INCENDIARY CLOUD*) - 8
КУЛАК БИГБИ (*BIGBY'S CLENCHED FIST*) - 8
ОКОВЫ (*BINDING*) - 8

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S TELEKINETIC SPHERE*) - 8
ТРЕБОВАНИЕ (*DEMAND*) - 8
АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (*ASTRAL SPELL*) - 9
ПАРАД МЕТЕОРОВ (*METEOR SWARM*) - 9
СОКРУШИТЕЛЬНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S CRUSHING HAND*) - 9
ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*ENERGY DRAIN*) - 9
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА (*PROTECTION FROM EVIL*) - 1

Отречения

ТРЕВОГА (*ALARM*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
ЗАЩИТА ОТ ТРЮКОВ (*PROTECTION FROM CANTRIPS*) - 2
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS / PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS*) - 3
ЗАЩИТА ОТ ОБЫЧНЫХ СНАРЯДОВ (*PROTECTION FROM NORMAL MISSILES*) - 3
РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) - 3
СОКРЫТИЕ (*NONDETECTION*) - 3
МАЛЫЙ ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ (*MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY*) - 4
ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*) - 4
СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*REMOVE CURSE / BESTOW CURSE*) - 4
ИЗГНАНИЕ (*DISMISSAL*) - 5
ОТТАЛКИВАНИЕ / ПРИТЯЖЕНИЕ (*AVOIDANCE / ATTRACTION*) - 5
АНТИМАГИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА (*ANTIMAGIC SHELL*) - 6
ОТТОРЖЕНИЕ (*REPULSION*) - 6
ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ (*GLOBE OF INVULNERABILITY*) - 6
ИЗОЛЯЦИЯ (*SEQUESTER*) - 7
ИСТОРЖЕНИЕ (*BANISHMENT*) - 7
ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (*SPELL TURNING*) - 7
ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ СЕРТЕНА (*SERTEN'S SPELL IMMUNITY*) - 8
ЩИТ РАЗУМА (*MIND BLANK*) - 8
ЗАКЛЮЧЕНИЕ (*IMPRISONMENT*) - 9
ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СФЕРА (*PRISMATIC SPHERE*) - 9

Очарование / Чары

ГИПНОЗ (*HYPNOTISM*) - 1
ДРАЗНИЛКА (*TAUNT*) - 1
ОБАЯНИЕ (*FRIENDS*) - 1
ОЧАРОВАНИЕ (*CHARM PERSON*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
УСЫПЛЕНИЕ (*SLEEP*) - 1
ВОЛШЕБНАЯ ВЕРЕВКА (*BIND*) - 2
ГЛУБОКИЕ КАРМАНЫ (*DEEPPOCKETS*) - 2
ИСТЕРИКА ТАШИ (*TASHA'S UNCONTROLLABLE HIDEOUS LAUGHTER*) - 2
ЛУЧ СЛАБОСТИ (*RAY OF ENFEEBLEMENT*) - 2
ПАНИКА (*SCARE*) - 2
ПРОВАЛ В ПАМЯТИ (*FORGET*) - 2
СОВЕТ (*SUGGESTION*) - 3
УДЕРЖАНИЕ (*HOLD PERSON*) - 3
ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО (*MAGIC MIRROR*) - 4
ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*) - 4
КРОВ ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECURE SHELTER*) - 4
НЕЛОВКОСТЬ (*FUMBLE*) - 4
ОЧАРОВАНИЕ МОНСТРА (*CHARM MONSTER*) - 4
ОЧАРОВАНИЕ ОРУЖИЯ (*ENCHANTED WEAPON*) - 4
ЧАРУЮЩИЙ ОГОНЬ (*FIRE CHARM*) - 4
ЭМОЦИИ (*EMOTION*) - 4
ВЫДЕЛКА (*FABRICATE*) - 5
ПОДЧИНЕНИЕ (*DOMINATION*) - 5
ПОТАСОВКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S LAMENTABLE BELABORMENT*) - 5
СЛАБОУМИЕ (*FEEBLEMIND*) - 5

УДЕРЖАНИЕ МОНСТРА (*HOLD MONSTER*) - 5
ХАОС (*CHAOS*) - 5
МАССОВЫЙ СОВЕТ (*MASS SUGGESTION*) - 6
МЕТКИЙ ГЛАЗ (*EYEBITE*) - 6
ОХРАНА (*GUARDS AND WARDS*) - 6
ОЧАРОВАНИЕ ПРЕДМЕТА (*ENCHANT AN ITEM*) - 6
ПОРУЧЕНИЕ (*GEAS*) - 6
ОЧАРОВАНИЕ РАСТЕНИЙ (*CHARM PLANTS*) - 7
ТЕНЕВОЙ ПОХОД (*SHADOW WALK*) - 7
АНТИПАТИЯ-СИМПАТИЯ (*ANTIPATHY-SYMPATHY*) - 8
МАССОВОЕ ОЧАРОВАНИЕ (*MASS CHARM*) - 8
НЕПРЕОДОЛИМЫЙ ТАНЕЦ ОТТО (*OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE*) - 8
ОКОВЫ (*BINDING*) - 8
ПОГРУЖЕНИЕ (*SINK*) - 8
ТРЕБОВАНИЕ (*DEMAND*) - 8
ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ (*SUCCOR / CALL*) - 9
РАЗМЫКАНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S DISJUNCTION*) - 9

Превращения

ЗАСОВ (*HOLD PORTAL*) - 1
ЗНАК ВОЛШЕБНИКА (*WIZARD MARK*) - 1
ЛАСТИК (*ERASE*) - 1
ЛЕГКОЕ ПАДЕНИЕ (*FEATHER FALL*) - 1
ОТРАЖЕНИЕ ВЗГЛЯДОВ (*GAZE REFLECTION*) - 1
ПАУК (*SPIDER CLIMB*) - 1
ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ (*AFFECT NORMAL FIRES*) - 1
ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ / СОКРЫТИЕ ЯЗЫКОВ (*COMPREHEND LANGUAGES / CONFUSE LANGUAGES*) - 1
ПОЧИНКА (*MENDING*) - 1
ПРЫЖКИ (*JUMP*) - 1
ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ (*BURNING HANDS*) - 1
СВЕТ (*LIGHT*) - 1
СООБЩЕНИЕ (*MESSAGE*) - 1
ТАНЦУЮЩИЕ ОГНИ (*DANCING LIGHTS*) - 1
ТРЮК (*CANTRIP*) - 1
УВЕЛИЧЕНИЕ / УМЕНЬШЕНИЕ (*ENLARGE / REDUCE*) - 1
ЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ (*COLOR SPRAY*) - 1
ЭЛЕКТРОШОК (*SHOCKING GRASP*) - 1
ВЕРЕВКА-УБЕЖИЩЕ (*ROPE TRICK*) - 2
ВОЛШЕБНЫЕ УСТА (*MAGIC MOUTH*) - 2
ВОЛШЕБНЫЙ ЗАМОК (*WIZARD LOCK*) - 2
ГЛУБОКИЕ КАРМАНЫ (*DEEPPOCKETS*) - 2
ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ (*CONTINUAL LIGHT*) - 2
ЗВУК (*SHATTER*) - 2
ЗОЛОТО ДУРАКОВ (*FOOLS' GOLD*) - 2
ЛЕВИТАЦИЯ (*LEVITATION*) - 2
ОБЛАКО ТУМАНА (*FOG CLOUD*) - 2
ПИРОТЕХНИКА (*PYROTECHNICS*) - 2
РАЗДРАЖЕНИЕ (*IRRITATION*) - 2
САМОИЗМЕНЕНИЕ (*ALTER SELF*) - 2
СИЛА (*STRENGTH*) - 2
СТУК / ЗАМОК (*KNOCK / LOCK*) - 2
ТЕМНОТА, РАДИУС 15 ФУТОВ (*DARKNESS, 15' RADIUS*) - 2
ШЕПОТ ВЕТРА (*WHISPERING WIND*) - 2
ВЗРЫВООПАСНЫЕ РУНЫ (*EXPLOSIVE RUNES*) - 3
ДОМИК ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TINY HUT*) - 3
ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*DELUDE*) - 3
ЗАМЕДЛЕНИЕ (*SLOW*) - 3
ИНФРАВИДЕНИЕ (*INFRAVISION*) - 3
МЕРЦАНИЕ (*BLINK*) - 3
МЕТЕОРЫ МЕЛЬФА (*MELF'S MINUTE METEORS*) - 3
ОБЛИК ДУХА (*WRAITHFORM*) - 3

ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING / AIR BREATHING*) - 3
ПОЛЕТ (*FLY*) - 3
ПОРЫВ ВЕТРА (*GUST OF WIND*) - 3
СВЕРТКА (*ITEM*) - 3
СТЕНА ВЕТРА (*WIND WALL*) - 3
ТАЙНАЯ СТРАНИЦА (*SECRET PAGE*) - 3
УСКОРЕНИЕ (*HASTE*) - 3
ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ (*TONGUES / BABBLE*) - 3
БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ (*PLANT GROWTH*) - 4
ВОЛШЕБНАЯ ДВЕРЬ (*DIMENSION DOOR*) - 4
ВОЛШЕБНЫЙ ГЛАЗ (*WIZARD EYE*) - 4
ЗАПУСТЕНИЕ (*VACANCY*) - 4
КАМЕННАЯ КОЖА (*STONESKIN*) - 4
КРОВ ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECURE SHELTER*) - 4
ОГНЕННЫЙ ЩИТ (*FIRE SHIELD*) - 4
ОДЕРЕВЕНЕНИЕ (*MASSMORPH*) - 4
ПЛОТНЫЙ ТУМАН (*SOLID FOG*) - 4
ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH OTHER*) - 4
РАДУЖНЫЕ УЗОРЫ (*RAINBOW PATTERN*) - 4
РАСШИРЕНИЕ I (*EXTENSION I*) - 4
РАСШИРЕНИЕ ПАМЯТИ РЭРИ (*RARY'S MNEMONIC ENHANCER*) - 4
САМОПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH SELF*) - 4
УПРУГАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S RESILENT SPHERE*) - 4
ВЫДЕЛКА (*FABRICATE*) - 5
ЗАКРОМА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECRET CHEST*) - 5
ИСКАЖЕНИЕ РАССТОЯНИЯ (*DISTANCE DISTORTION*) - 5
КАМНЕВОРОТ (*STONE SHAPE*) - 5
ЛЕГКАЯ ВОДА (*AIRY WATER*) - 5
ОТТАЛКИВАНИЕ / ПРИТЯЖЕНИЕ (*AVOIDANCE / ATTRACTION*) - 5
ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK*) - 5
ПРОХОД (*PASSWALL*) - 5
РАСШИРЕНИЕ II (*EXTENSION II*) - 5
ТЕЛЕКИНЕЗ (*TELEKINESIS*) - 5
ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT*) - 5
УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL*) - 5
ВОДНЫЙ ПУТЬ (*PART WATER*) - 6
 ГИБЕЛЬНЫЙ ТУМАН (*DEATH FOG*) - 6
ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ (*DISINTEGRATE*) - 6
КОЛДОВСКОЙ МИРАЖ (*MIRAGE ARCANA*) - 6
МОРОЗНЫЙ ШАР ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S FREEZING SPHERE*) - 6
ОЗАРЕНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S LUCUBRATION*) - 6
ОХРАНА (*GUARDS AND WARDS*) - 6
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗЕМЛИ (*MOVE EARTH*) - 6
ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ (*LOWER WATER / RAISE WATER*) - 6
ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER*) - 6
ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ (*STONE TO FLESH / FLESH TO STONE*) - 6
ПРОЕКЦИЯ (*PROJECT IMAGE*) - 6
ПРОСВЕТ (*GLASSE*) - 6
РАСШИРЕНИЕ III (*EXTENSION III*) - 6
ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕНЗЕРА (*TENSER'S TRANSFORMATION*) - 6
УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ (*CONTROL WEATHER*) - 6
БЕЗОШИБОЧНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT WITHOUT ERROR*) - 7
ДВУМЕРНОСТЬ (*DUO-DIMENSION*) - 7
ИСЧЕЗНОВЕНИЕ (*VANISH*) - 7
ОБРАЩЕНИЕ ГРАВИТАЦИИ (*REVERSE GRAVITY*) - 7
ПЫШНЫЙ ДВОРЕЦ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION*) - 7
СТАТУА (*STATUE*) - 7
ФАЗОВАЯ ДВЕРЬ (*PHASE DOOR*) - 7
ДОЛГОВРЕМЕННОСТЬ (*PERMANENCY*) - 8
ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО (*INCENDIARY CLOUD*) - 8
ПОГРУЖЕНИЕ (*SINK*) - 8

СТЕКЛОСТАЛЬ (*GLASSTEEL*) - 8
ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S TELEKINETIC SPHERE*) - 8
УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH ANY OBJECT*) - 8
ЛЕТАРГИЯ / ПРОБУЖДЕНИЕ (*TEMPORAL STASIS / TEMPORAL REINSTATEMENT*) - 9
ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ (*TIME STOP*) - 9
ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ (*SUCCOR / CALL*) - 9
РАЗМЫКАНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S DISJUNCTION*) - 9
ТРАНСФОРМАЦИЯ (*SHAPE CHANGE*) - 9
ХРУСТАЛЬНОСТЬ (*CRYSTALBRITTLE*) - 9

Приложение 6: ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ ПО СФЕРАМ

Астрал

ПРЕДЕЛЬНЫЙ ПЕРЕХОД (*PLANE SHIFT*) - 5
АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (*ASTRAL SPELL*) - 7

Битва

ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ (*MAGICAL STONE*) - 1
ДУБИНКА (*SHILLELAGH*) - 1
ПЕСНОПЕНИЕ (*CHANT*) - 2
СВЯЩЕННЫЙ МОЛОТ (*SPIRITUAL HAMMER*) - 2
МОЛИТВА (*PRAYER*) - 3
ОГНЕННЫЙ УДАР (*FLAME STRIKE*) - 5
ТУЧА НАСЕКОМЫХ (*INSECT PLAQUE*) - 5
СВЯТОЕ СЛОВО / ЗЛОЕ СЛОВО (*HOLY WORD / UNHOLY WORD*) - 7

Гадания

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*) - 1
ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК И ЯМ (*DETECT SNARES & PITS*) - 1
ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА (*DETECT POISON*) - 1
ОТЫСКАНИЕ ЖИВОТНЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ (*LOCATE ANIMALS OR PLANTS*) - 1
ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК (*SPEAK WITH ANIMALS*) - 2
НАХОЖДЕНИЕ ЛОВУШЕК (*FIND TRAPS*) - 2
ОБНАРУЖЕНИЕ ЧАР / НЕВИДИМЫЕ ЧАРЫ (*DETECT CHARM / UNDETECTABLE CHARM*) - 2
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ / НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ (*KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT*) - 2
ПРЕДСКАЗАНИЕ (*AUGURY*) - 2
ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT*) - 3
РАЗГОВОР С МЕРТВЫМИ (*SPEAK WITH DEAD*) - 3
ВЕЩАЯ ВОДА (*REFLECTING POOL*) - 4
ГАДАНИЯ (*DIVINATION*) - 4
ОБНАРУЖЕНИЕ ЛЖИ / ПОТАЕННАЯ ЛОЖЬ (*DETECT LIE / UNDETECTABLE LIE*) - 4
ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ (*TONGUES / BABBLE*) - 4
ВОЛШЕБНАЯ КУПЕЛЬ (*MAGIC FONT*) - 5
ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*) - 5
ОБРАЩЕНИЕ (*COMMUNE*) - 5
ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ / ОБМАННОЕ ЗРЕНИЕ (*TRUE SEEING / FALSE SEEING*) - 5
ГОВОРЯЩИЙ КАМЕНЬ (*STONE TELL*) - 6
ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА / СТУПОР (*FIND THE PATH / LOSE THE PATH*) - 6
РАЗГОВОР С МОНСТРАМИ (*SPEAK WITH MONSTERS*) - 6

Животные

НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ (*INVISIBILITY TO ANIMALS*) - 1
ОТЫСКАНИЕ ЖИВОТНЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ (*LOCATE ANIMALS OR PLANTS*) - 1
ПРИРУЧЕНИЕ (*ANIMAL FRIENDSHIP*) - 1
ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК (*SPEAK WITH ANIMALS*) - 2
ОЧАРОВАНИЕ ЗМЕЙ (*SNAKE CHARM*) - 2
ОЧАРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНОГО СУЩЕСТВА ИЛИ МЛЕКОПИТАЮЩЕГО (*CHARM PERSON OR MAMMAL*) - 2
ПОСЫЛЬНЫЙ (*MESSENGER*) - 2
ВЫЗЫВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*SUMMON INSECTS*) - 3
УДЕРЖАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*HOLD ANIMAL*) - 3
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ I (*ANIMAL SUMMONING I*) - 4
ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ / УМЕНЬШЕНИЕ НАСЕКОМЫХ (*GIANT INSECT / SHRINK INSECT*) - 4
ОТПУГИВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*REPEL INSECTS*) - 4
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ II (*ANIMAL SUMMONING II*) - 5
УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL*) - 5
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ III (*ANIMAL SUMMONING III*) - 6
ЗАЩИТА ОТ ЖИВОТНЫХ (*ANTI-ANIMAL SHELL*) - 6
ПОЛЗУЩИЙ УЖАС (*CREEPING DOOM*) - 7

Заклятия

ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ I (*ANIMAL SUMMONING I*) - 4
ЛЕСНЫЕ ЖИТЕЛИ (*CALL WOODLAND BEINGS*) - 4
ОТВРАЩЕНИЕ (*ABJURE*) - 4
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ II (*ANIMAL SUMMONING II*) - 5
РАССЕЯНИЕ ЗЛА / РАССЕЯНИЕ ДОБРА (*DISPEL EVIL / DISPEL GOOD*) - 5
ВОЗДУШНЫЙ СЛУГА (*AERIAL SERVANT*) - 6
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ III (*ANIMAL SUMMONING III*) - 6
ГЛАС ИСХОДА (*WORD OF RECALL*) - 6
ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА (*ANIMATE OBJECT*) - 6
СОЗДАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*) - 6
ВРАТА (*GATE*) - 7
ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE EARTH ELEMENTAL / DISMISS EARTH ELEMENTAL*) - 7
ПОЛЗУЩИЙ УЖАС (*CREEPING DOOM*) - 7
ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ (*SUCCESSOR / CALL*) - 7
ТРЕБОВАНИЕ (*EXACTION*) - 7

Защита

ВЫДЕРЖИВАНИЕ ХОЛОДА / ВЫДЕРЖИВАНИЕ ЖАРА (*ENDURE COLD / ENDURE HEAT*) - 1
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА (*PROTECTION FROM GOOD / PROTECTION FROM EVIL*) - 1
УБЕЖИЩЕ (*SANCTUARY*) - 1
ДУБОВАЯ КОЖА (*BARKSKIN*) - 2
ОТСТУПЛЕНИЕ (*WITHDRAW*) - 2
УСТОЙЧИВОСТЬ К ОГНЮ / УСТОЙЧИВОСТЬ К ХОЛОДУ (*RESIST FIRE / RESIST COLD*) - 2
ВОЛШЕБНОЕ ОДЕЯНИЕ (*MAGICAL VESTMENT*) - 3
ЗАЩИТА ОТ НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ (*NEGATIVE PLANE PROTECTION*) - 3
ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ (*PROTECTION FROM FIRE*) - 3
РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) - 3
СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛАНИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*REMOVE CURSE / BESTOW CURSE*) - 3
УСТРАНЕНИЕ ПАРАЛИЗАЦИИ (*REMOVE PARALYSIS*) - 3
ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ (*SPELL IMMUNITY*) - 4
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS / PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS*) - 4
ЗАЩИТА ОТ МОЛНИЙ (*PROTECTION FROM LIGHTNING*) - 4
ОТПУГИВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*REPEL INSECTS*) - 4
ЗАЩИТА ОТ РАСТЕНИЙ (*ANTI-PLANT SHELL*) - 5
РАССЕЯНИЕ ЗЛА / РАССЕЯНИЕ ДОБРА (*DISPEL EVIL / DISPEL GOOD*) - 5
ЗАЩИТА ОТ ЖИВОТНЫХ (*ANTI-ANIMAL SHELL*) - 6
ОГРАЖДЕНИЕ (*FORBIDDANCE*) - 6

Лечение

ЛЕЧЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ (*CURE LIGHT WOUNDS / CAUSE LIGHT WOUNDS*) - 1
ЗАМЕДЛЕНИЕ ЯДА (*SLOW POISON*) - 2
ЛЕЧЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ (*CURE SERIOUS WOUNDS / CAUSE SERIOUS WOUNDS*) - 4
НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА / ОТРАВЛЕНИЕ (*NEUTRALIZE POISON / POISON*) - 4
ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ (*CURE CRITICAL WOUNDS / CAUSE CRITICAL WOUNDS*) - 5
ИСЦЕЛЕНИЕ / ПОВРЕЖДЕНИЕ (*HEAL / HARM*) - 6

Некромантия

НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ НЕЖИТИ (*INVISIBILITY TO UNDEAD*) - 1
ПОМОЩЬ (*AID*) - 2
ЗАЩИТА ОТ НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ (*NEGATIVE PLANE PROTECTION*) - 3
ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ / ВЫЗОВ БОЛЕЗНИ (*CURE DISEASE / CAUSE DISEASE*) - 3
ЛЕЧЕНИЕ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ / ВЫЗОВ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ (*CURE BLINDNESS OR DEAFNESS / CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS*) - 3
ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ (*ANIMATE DEAD*) - 3
ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*) - 3
ОЖИВЛЕНИЕ / УБИЙСТВО (*RAISE DEAD / SLAY LIVING*) - 5
ВОСКРЕШЕНИЕ / УНИЧТОЖЕНИЕ (*RESURRECTION / DESTRUCTION*) - 7
ВОССТАНОВЛЕНИЕ / ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*RESTORATION / ENERGY DRAIN*) - 7
РЕГЕНЕРАЦИЯ / ОТСЫХАНИЕ (*REGENERATE / WITHER*) - 7
РЕИНКАРНАЦИЯ (*REINCARNATE*) - 7

Общая

БЛАГОСЛОВЕНИЕ / ПРОКЛЯТИЕ (*BLESS / CURSE*) - 1
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА (*DETECT EVIL / DETECT GOOD*) - 1
ОБЪЕДИНЕНИЕ (*COMBINE*) - 1
ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ / ПОРЧА ПИЩИ И ВОДЫ (*PURIFY FOOD & DRINK / PUTREFY FOOD & DRINK*) - 1
ОТПУЩЕНИЕ (*ATONEMENT*) - 5

Охрана

СТОРОЖЕВОЙ КРЫЛАН (*WYVERN WATCH*) - 2
ТИШИНА, РАДИУС 15 ФУТОВ (*SILENCE, 15' RADIUS*) - 2
ОХРАННЫЙ ГЛИФ (*GLYPH OF WARDING*) - 3
ОСТРАЯ ОГРАДА (*BLADE BARRIER*) - 6
СИМВОЛ (*SYMBOL*) - 7

Погода

ВОЛШЕБНЫЙ СВЕТ (*FAERIE FIRE*) - 1
ЗАТУМАНИВАНИЕ (*OBSCUREMENT*) - 2
ВЫЗОВ МОЛНИИ (*CALL LIGHTNING*) - 3
ЗАЩИТА ОТ МОЛНИЙ (*PROTECTION FROM LIGHTNING*) - 4
УПРАВЛЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРОЙ, РАДИУС 10 ФУТОВ (*CONTROL TEMPERATURE, 10' RADIUS*) - 4
РАДУГА (*RAINBOW*) - 5
УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРОМ (*CONTROL WINDS*) - 5
ЗАКОЛДОВАННАЯ ПОГОДА (*WEATHER SUMMONING*) - 6
УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ (*CONTROL WEATHER*) - 7

Растения

ДУБИНКА (*SHILLELAGH*) - 1
ОПУТЫВАНИЕ (*ENTANGLE*) - 1
ОТЫСКАНИЕ ЖИВОТНЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ (*LOCATE ANIMALS OR PLANTS*) - 1

ПРОХОД БЕЗ СЛЕДА (*PASS WITHOUT TRACE*) - 1
ДОБРЯНИКА / ПРОКЛЯТАЯ ЯГОДА (*GOODBERRY / BADBERRY*) - 2
ДУБОВАЯ КОЖА (*BARKSKIN*) - 2
ИСКРИВЛЕНИЕ ДЕРЕВА / ВЫПРЯМЛЕНИЕ ДЕРЕВА (*WARP WOOD / STRAIGHTEN WOOD*) - 2
ПОДНОЖКА (*TRIP*) - 2
БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ (*PLANT GROWTH*) - 3
ДЕРЕВО (*TREE*) - 3
РОСТ ШИПОВ (*SPIKE GROWTH*) - 3
СИЛОК (*SNARE*) - 3
ЗЕЛЕННЫЕ ВРАТА (*PLANT DOOR*) - 4
ОКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС / РАССЕЯНИЕ ЛЕСА (*HALLUCINATORY FOREST / REVEALED WOOD*) - 4
ПАЛОЧКИ-ЗМЕЙКИ / ЗМЕЙКИ-ПАЛОЧКИ (*STICKS TO SNAKES / SNAKES TO STICKS*) - 4
УДЕРЖАНИЕ ДЕРЕВА (*HOLD PLANT*) - 4
ЯЗЫК РАСТЕНИЙ (*SPEAK WITH PLANTS*) - 4
ДРЕВЕСНЫЙ ПУТЬ (*PASS PLANT*) - 5
ЗАЩИТА ОТ РАСТЕНИЙ (*ANTI-PLANT SHELL*) - 5
ЖИВОЕ ДЕРЕВО (*LIVEOAK*) - 6
ОТТОРЖЕНИЕ ДЕРЕВА (*TURN WOOD*) - 6
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (*TRANSPORT VIA PLANTS*) - 6
СТЕНА ШИПОВ (*WALL OF THORNS*) - 6
СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПОСОХ (*CHANGESTAFF*) - 7

Солнце

СВЕТ / ТЕМНОТА (*LIGHT / DARKNESS*) - 1
ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ / ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ТЕМНОТА (*CONTINUAL LIGHT / CONTINUAL DARKNESS*) - 3
ЗВЕЗДНЫЙ СВЕТ (*STARSHINE*) - 3
ЛУННЫЙ СВЕТ (*MOONBEAM*) - 5
РАДУГА (*RAINBOW*) - 5
СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ (*SUNRAY*) - 7

Сотворение

СОТВОРЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ (*CREATE FOOD & WATER*) - 3
ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА (*ANIMATE OBJECT*) - 6
ОСТРАЯ ОГРАДА (*BLADE BARRIER*) - 6
ПИР ГЕРОЕВ (*HEROES' FEAST*) - 6
СВЯТАЯ КОЛЕСНИЦА (*CHARIOT OF SUSTARRE*) - 7
СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПОСОХ (*CHANGESTAFF*) - 7

Стихии (Вода)

СОТВОРЕНИЕ ВОДЫ / УНИЧТОЖЕНИЕ ВОДЫ (*CREATE WATER / DESTROY WATER*) - 1
ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING / AIR BREATHING*) - 3
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (*WATER WALK*) - 3
ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ (*LOWER WATER / RAISE WATER*) - 4
ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*) - 5
ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK*) - 5
ВОДНЫЙ ПУТЬ (*PART WATER*) - 6
ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER*) - 6

Стихии (Воздух)

ПЫЛЬНЫЙ ЧЕРТ (*DUST DEVIL*) - 2
ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING / AIR BREATHING*) - 3
ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*) - 5
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ (*AIR WALK*) - 5
ВОЛШЕБНЫЙ ВЕТЕР (*WIND WALK*) - 7

Стихии (Земля)

ВХОД В КАМЕНЬ (*MELD INTO STONE*) - 3
КАМНЕВОРОТ (*STONE SHAPE*) - 3
ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*) - 5
ОСТРЫЕ КАМНИ (*SPIKE STONES*) - 5
ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK*) - 5
ГОВОРЯЩИЙ КАМЕНЬ (*STONE TELL*) - 6
ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER*) - 6
ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE EARTH ELEMENTAL / DISMISS EARTH ELEMENTAL*) - 7
ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ (*EARTHQUAKE*) - 7
ОЖИВЛЕНИЕ КАМНЯ (*ANIMATE ROCK*) - 7
ПРЕВРАЩЕНИЕ МЕТАЛЛА В ДЕРЕВО (*TRANSMUTE METAL TO WOOD*) - 7

Стихии (Огонь)

НАГРЕВАНИЕ МЕТАЛЛА / ОХЛАЖДЕНИЕ МЕТАЛЛА (*HEAT METAL / CHILL METAL*) - 2
ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*) - 2
ПЛАМЕННЫЙ КЛИНОК (*FLAME BLADE*) - 2
СОЗДАНИЕ ПЛАМЕНИ (*PRODUCE FLAME*) - 2
ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ (*PROTECTION FROM FIRE*) - 3
ХОЖДЕНИЕ ПО ОГНЮ (*FLAME WALK*) - 3
ОГОНЬ / ТУШЕНИЕ ОГНЯ (*PRODUCE FIRE / QUENCH FIRE*) - 4
ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*) - 5
ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*) - 5
ВЫЗЫВАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE FIRE ELEMENTAL / DISMISS FIRE ELEMENTAL*) - 6
СЕМЕНА ОГНЯ (*FIRE SEEDS*) - 6
ОГНЕННАЯ БУРЯ / УГАСАНИЕ (*FIRE STORM / FIRE QUENCH*) - 7
СВЯТАЯ КОЛЕСНИЦА (*CHARIOT OF SUSTARRE*) - 7

Чары

КОМАНДА (*COMMAND*) - 1
УСТРАНЕНИЕ СТРАХА / ВЫЗЫВАНИЕ СТРАХА (*CAUSE FEAR / REMOVE FEAR*) - 1
ОЧАРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНОГО СУЩЕСТВА ИЛИ МЛЕКОПИТАЮЩЕГО (*CHARM PERSON OR MAMMAL*) - 2
ПРОПОВЕДЬ (*ENTHRALL*) - 2
УДЕРЖАНИЕ (*HOLD PERSON*) - 2
ВОЛШЕБНАЯ СИЛА (*IMBUE WITH SPELL ABILITY*) - 4
ВОЛЬНОДЕЙСТВИЕ (*FREE ACTION*) - 4
ПОКРОВ БЕССТРАШИЯ / МАСКА СТРАХА (*CLOAK OF BRAVERY / CLOAK OF FEAR*) - 4
ЗАДАНИЕ (*QUEST*) - 5
ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*) - 7
ТРЕБОВАНИЕ (*EXACTION*) - 7

Приложение 7: РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

АНТИПАТИЯ-СИМПАТИЯ (*ANTIPATHY-SYMPATHY*) - B8 (Очарование / Чары)
АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (*ASTRAL SPELL*) - B9 (Оглашения)
АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (*ASTRAL SPELL*) - Ж7 (Астрал)
АТНИМАГИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА (*ANTIMAGIC SHELL*) - B6 (Отречения)
БАБАЙ (*SPOOK*) - B1 (Иллюзии / Фантазмагории)
БЕЗОШИБОЧНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT WITHOUT ERROR*) - B7 (Превращения)

БЛАГОСЛОВЕНИЕ / ПРОКЛЯТИЕ (*BLESS / CURSE*) - Ж1 (Общая)
БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ (*PLANT GROWTH*) - В4 (Превращения)
БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ (*PLANT GROWTH*) - Ж3 (Растения)
ВЕРЕВКА-УБЕЖИЩЕ (*ROPE TRICK*) - В2 (Превращения)
ВЕРНЫЙ ПЕС МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S FAITHFUL HOUND*) - В5 (Колдовство / Заклятия)
ВЕЩАЯ ВОДА (*REFLECTING POOL*) - Ж4 (Гадания)
ВЗРЫВООПАСНЫЕ РУНЫ (*EXPLOSIVE RUNES*) - В3 (Превращения)
ВИДЕНИЕ (*VISION*) - В7 (Гадания)
ВОДНЫЙ ПУТЬ (*PART WATER*) - В6 (Превращения)
ВОДНЫЙ ПУТЬ (*PART WATER*) - Ж6 (Стихии (Вода))
ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ / ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ (*AIR BREATHING / WATER BREATHING*) - В3 (Превращения)
ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ / ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ (*AIR BREATHING / WATER BREATHING*) - Ж3 (Стихии (Вода, Воздух))
ВОЗДУШНЫЙ СЛУГА (*AERIAL SERVANT*) - Ж6 (Заклятия)
ВОЛШЕБНАЯ ВЕРЕВКА (*BIND*) - В2 (Очарование)
ВОЛШЕБНАЯ ДВЕРЬ (*DIMENSION DOOR*) - В4 (Превращения)
ВОЛШЕБНАЯ КУПЕЛЬ (*MAGIC FONT*) - Ж5 (Гадания)
ВОЛШЕБНАЯ СИЛА (*IMBUE WITH SPELL ABILITY*) - Ж4 (Чары)
ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА (*MAGIC MISSILE*) - В1 (Оглашения)
ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО (*MAGIC MIRROR*) - В4 (Очарование, Гадания)
ВОЛШЕБНОЕ ОДЕЯНИЕ (*MAGICAL VESTMENT*) - Ж3 (Защита)
ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ (*MAGICAL STONE*) - Ж1 (Битва)
ВОЛШЕБНЫЕ УСТА (*MAGIC MOUTH*) - В2 (Превращения)
ВОЛШЕБНЫЙ ВЕТЕР (*WIND WALK*) - Ж7 (Стихии (Воздух))
ВОЛШЕБНЫЙ ГЛАЗ (*WIZARD EYE*) - В4 (Превращения)
ВОЛШЕБНЫЙ ЗАМОК (*WIZARD LOCK*) - В2 (Превращения)
ВОЛШЕБНЫЙ СВЕТ (*FAERIE FIRE*) - Ж1 (Погода)
ВОЛШЕБНЫЙ СОСУД (*MAGIC JAR*) - В5 (Некромантия)
ВОЛЬНОДЕЙСТВИЕ (*FREE ACTION*) - Ж4 (Чары)
ВОПЛЬ (*SHOUT*) - В4 (Оглашения)
ВОСКРЕШЕНИЕ / УНИЧТОЖЕНИЕ (*RESURRECTION / DESTRUCTION*) - Ж7 (Некромантия)
ВОССТАНОВЛЕНИЕ / ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*RESTORATION / ENERGY DRAIN*) - Ж7 (Некромантия)
ВРАТА (*GATE*) - В9 (Колдовство / Заклятия)
ВРАТА (*GATE*) - Ж7 (Заклятия)
ВХОД В КАМЕНЬ (*MELD INTO STONE*) - Ж3 (Стихии (Земля))
ВЫДЕЛКА (*FABRICATE*) - В5 (Очарование, Превращения)
ВЫДЕРЖИВАНИЕ ЖАРА / ВЫДЕРЖИВАНИЕ ХОЛОДА (*ENDURE HEAT / ENDURE COLD*) - Ж1 (Защита)
ВЫДЕРЖИВАНИЕ ХОЛОДА / ВЫДЕРЖИВАНИЕ ЖАРА (*ENDURE COLD / ENDURE HEAT*) - Ж1 (Защита)
ВЫЗОВ / ПРИБЕЖИЩЕ (*CALL / SUCCOR*) - В9 (Превращения, Очарование)
ВЫЗОВ / ПРИБЕЖИЩЕ (*CALL / SUCCOR*) - Ж7 (Заклятия)
ВЫЗОВ БОЛЕЗНИ / ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ (*CAUSE DISEASE / CURE DISEASE*) - Ж3 (Некромантия)
ВЫЗОВ МОЛНИИ (*CALL LIGHTNING*) - Ж3 (Погода)
ВЫЗОВ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ / ЛЕЧЕНИЕ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ (*CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS / CURE BLINDNESS OR DEAFNESS*) - Ж3 (Некромантия)
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*) - В6 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ I (*ANIMAL SUMMONING I*) - Ж4 (Животные, Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ II (*ANIMAL SUMMONING II*) - Ж5 (Животные, Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ III (*ANIMAL SUMMONING III*) - Ж6 (Животные, Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE EARTH ELEMENTAL / DISMISS EARTH ELEMENTAL*) - Ж7 (Стихии (Земля), Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ I (*MONSTER SUMMONING I*) - В3 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ II (*MONSTER SUMMONING II*) - В4 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ III (*MONSTER SUMMONING III*) - В5 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ IV (*MONSTER SUMMONING IV*) - В6 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ V (*MONSTER SUMMONING V*) - В7 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VI (*MONSTER SUMMONING VI*) - В8 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ VII (*MONSTER SUMMONING VII*) - В9 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*SUMMON INSECTS*) - Ж3 (Животные)
ВЫЗЫВАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА (*CONJURE FIRE ELEMENTAL / DISMISS FIRE ELEMENTAL*) - Ж6 (Стихии (Огонь))
ВЫЗЫВАНИЕ СТИХИЙЦА (*CONJURE ELEMENTAL*) - В5 (Колдовство / Заклятия)
ВЫЗЫВАНИЕ СТРАХА / УСТРАНЕНИЕ СТРАХА (*REMOVE FEAR / CAUSE FEAR*) - Ж1 (Чары)
ВЫЗЫВАНИЕ ТЕНИ (*SUMMON SHADOW*) - В5 (Колдовство / Заклятия, Некромантия)

ВЫПРЯМЛЕНИЕ ДЕРЕВА / ИСКРИВЛЕНИЕ ДЕРЕВА (*STRAIGHTEN WOOD / WARP WOOD*) - Ж2 (Растения)
ГАДАНИЯ (*DIVINATION*) - Ж4 (Гадания)
ГИБЕЛЬНЫЙ ТУМАН (*DEATH FOG*) - В6 (Превращения, Оглашения)
ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ / УМЕНЬШЕНИЕ НАСЕКОМЫХ (*GIANT INSECT / SHRINK INSECT*) - Ж4 (Животные)
ГИПНОЗ (*HYPNOTISM*) - В1 (Очарование / Чары)
ГИПНОТИЧЕСКИЙ УЗОР (*HYPNOTIC PATTERN*) - В2 (Иллюзии / Фантасмагории)
ГЛАС ИСХОДА (*WORD OF RECALL*) - Ж6 (Защита)
ГЛУБОКИЕ КАРМАНЫ (*DEEPPOCKETS*) - В2 (Превращения, Очарование)
ГЛУХОТА (*DEAFNESS*) - В2 (Иллюзии / Фантасмагории)
ГОВОРЯЩИЙ КАМЕНЬ (*STONE TELL*) - Ж6 (Стихии (Вода), Гадания)
ДВУМЕРНОСТЬ (*DUO-DIMENSION*) - В7 (Превращения)
ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ (*DISINTEGRATE*) - В6 (Превращения)
ДЕРЕВО (*TREE*) - Ж3 (Растения)
ДОБРЯНИКА / ПРОКЛЯТАЯ ЯГОДА (*GOODBERRY / BADBERRY*) - Ж2 (Растения)
ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PERMANENT ILLUSION*) - В6 (Иллюзии / Фантасмагории)
ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ТЕМНОТА / ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ (*CONTINUAL DARKNES / CONTINUAL LIGHT*) - Ж3 (Солнце)
ДОЛГОВРЕМЕННОСТЬ (*PERMANENCY*) - В8 (Превращения)
ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ (*CONTINUAL LIGHT*) - В2 (Превращения)
ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ / ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ТЕМНОТА (*CONTINUAL LIGHT / CONTINUAL DARKNESS*) - Ж3 (Солнце)
ДОМИК ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TINY HUT*) - В3 (Превращения)
ДОСПЕХ (*ARMOR*) - В1 (Колдовство)
ДРАЗНИЛКА (*TAUNT*) - В1 (Очарование)
ДРЕВЕСНЫЙ ПУТЬ (*PASS PLANT*) - Ж5 (Растения)
ДУБИНКА (*SHILLELAGH*) - Ж1 (Битва, Растения)
ДУБОВАЯ КОЖА (*BARKSKIN*) - Ж2 (Защита, Растения)
ДУШЕЛОВКА (*TRAP THE SOUL*) - В8 (Колдовство / Защита)
ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ (*COMMUNE WITH NATURE*) - Ж5 (Гадания, Стихии)
ЖЕЛАНИЕ (*WISH*) - В9 (Колдовство / Защита)
ЖЕЛЕЗНАЯ СТЕНА (*WALL OF IRON*) - В5 (Оглашения)
ЖИВОЕ ДЕРЕВО (*LIVEOAK*) - Ж6 (Растения)
ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*DELUDE*) - В3 (Превращения)
ЗАБЛУЖДЕНИЕ (*MISLEAD*) - В6 (Иллюзии / Фантасмагории)
ЗАГЛУШКА (*MISDIRECTION*) - В2 (Иллюзии / Фантасмагории)
ЗАДАНИЕ (*QUEST*) - Ж5 (Чары)
ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО (*INCENDIARY CLOUD*) - В8 (Превращения, Оглашения)
ЗАКЛИНАНИЕ СМЕРТИ (*DEATH SPELL*) - В6 (Некромантия)
ЗАКЛЮЧЕНИЕ (*IMPRISONMENT*) - В9 (Отречения)
ЗАКОЛДОВАННАЯ ПОГОДА (*WEATHER SUMMONING*) - Ж6 (Погода)
ЗАКРОМА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECRET CHEST*) - В5 (Превращения, Колдовство / Защита)
ЗАМЕДЛЕНИЕ (*SLOW*) - В3 (Превращения)
ЗАМЕДЛЕНИЕ ЯДА (*SLOW POISON*) - Ж2 (Лечение)
ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*) - В4 (Очарование / Чары)
ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО (*CONFUSION*) - Ж7 (Чары)
ЗАМОК / СТУК (*LOCK / KNOCK*) - В2 (Превращения)
ЗАПАС (*CONTINGENCY*) - В6 (Оглашения)
ЗАПУСТЕНИЕ (*VACANCY*) - В4 (Превращения, Иллюзии / Фантасмагории)
ЗАСОВ (*HOLD PORTAL*) - В1 (Превращения)
ЗАТУМАНИВАНИЕ (*OBSCUREMENT*) - Ж2 (Погода)
ЗАЩИТА ОТ ДОБРА / ЗАЩИТА ОТ ЗЛА (*PROTECTION FROM EVIL / PROTECTION FROM GOOD*) - Ж1 (Защита)
ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS / PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS*) - В3 (Отречения)
ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM GOOD, 10(RADIUS / PROTECTION FROM EVIL, 10(RADIUS*) - Ж4 (Защита)
ЗАЩИТА ОТ ЖИВОТНЫХ (*ANTI-ANIMAL SHELL*) - Ж6 (Животные, Защита)
ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ (*SPELL IMMUNITY*) - Ж4 (Защита)
ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ СЕРТЕНА (*SERTEN'S SPELL IMMUNITY*) - В8 (Отречения)
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА (*PROTECTION FROM EVIL*) - В1 (Отречения)
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА (*PROTECTION FROM GOOD / PROTECTION FROM EVIL*) - Ж1 (Защита)
ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS / PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS*) - В3 (Отречения)

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ (*PROTECTION FROM EVIL, 10(RADIUS) / PROTECTION FROM GOOD, 10(RADIUS)*) - Ж4 (Защита)

ЗАЩИТА ОТ МОЛНИЙ (*PROTECTION FROM LIGHTNING*) - Ж4 (Защита, Погода)

ЗАЩИТА ОТ НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ (*NEGATIVE PLANE PROTECTION*) - Ж3 (Защита, Некромантия)

ЗАЩИТА ОТ ОБЫЧНЫХ СНАРЯДОВ (*PROTECTION FROM NORMAL MISSILES*) - В3 (Отречения)

ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ (*PROTECTION FROM FIRE*) - Ж3 (Защита, Стихии (Огонь))

ЗАЩИТА ОТ РАСТЕНИЙ (*ANTI-PLANT SHELL*) - Ж5 (Растения, Защита)

ЗАЩИТА ОТ ТРЮКОВ (*PROTECTION FROM CANTRIPS*) - В2 (Отречения)

ЗВЕЗДНЫЙ СВЕТ (*STARSHINE*) - Ж3 (Солнце)

ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК (*SPEAK WITH ANIMALS*) - Ж2 (Животные, Гадания)

ЗВУК (*SHATTER*) - В2 (Превращения)

ЗЕЛЕННЫЕ ВРАТА (*PLANT DOOR*) - Ж4 (Растения)

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ (*EARTHQUAKE*) - Ж7 (Стихии (Земля))

ЗЕРКАЛЬНЫЕ ПОДОБИЯ (*MIRROR IMAGE*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)

ЗЛОЕ СЛОВО / СВЯТОЕ СЛОВО (*UNHOLY WORD / HOLY WORD*) - Ж7 (Битва)

ЗЛОЙ РОК (*WEIRD*) - В9 (Иллюзии / Фантазмагии)

ЗМЕЙКИ-ПАЛОЧКИ / ПАЛОЧКИ-ЗМЕЙКИ (*SNAKES TO STICKS / STICKS TO SNAKES*) - Ж4 (Растения)

ЗНАК ВОЛШЕБНИКА (*WIZARD MARK*) - В1 (Превращения)

ЗНАК ЗМЕИ (*SEPIA SNAKE SIGIL*) - В3 (Колдовство / Заклятия)

ЗОЛОТО ДУРАКОВ (*FOOLS' GOLD*) - В2 (Превращения, Иллюзии)

ИЗГНАНИЕ (*DISMISSAL*) - В5 (Отречения)

ИЗГНАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА / ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА (*DISMISS EARTH ELEMENTAL / CONJURE EARTH ELEMENTAL*) - Ж7 (Стихии (Земля), Заклятия)

ИЗГНАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА / ВЫЗЫВАНИЕ ОГНЕННОГО СТИХИЙЦА (*DISMISS FIRE ELEMENTAL / CONJURE FIRE ELEMENTAL*) - Ж6 (Стихии (Огонь))

ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНОСТИ (*CHANGE SELF*) - В1 (Иллюзии / Фантазмагии)

ИЗОЛЯЦИЯ (*SEQUESTER*) - В7 (Иллюзии / Фантазмагии, Отречения)

ИЛЛЮЗОРНАЯ СТЕНА (*ILLUSIONARY WALL*) - В4 (Иллюзии / Фантазмагии)

ИЛЛЮЗОРНЫЕ ПИСЬМЕНА (*ILLUSIONARY SCRIPT*) - В3 (Иллюзии / Фантазмагии)

ИНФЕКЦИЯ (*CONTANGION*) - В4 (Некромантия)

ИНФРАВИДЕНИЕ (*INFRAVISION*) - В3 (Превращения)

ИСКАЖЕНИЕ РАССТОЯНИЯ (*DISTANCE DISTORTION*) - В5 (Превращения)

ИСКРИВЛЕНИЕ ДЕРЕВА / ВЫПРЯМЛЕНИЕ ДЕРЕВА (*WARP WOOD / STRAIGHTEN WOOD*) - Ж2 (Растения)

ИСТЕРИКА ТАШИ (*TASHA'S UNCONTROLLABLE HIDEOUS LAUGHTER*) - В2 (Очарование / Чары)

ИСТОРЖЕНИЕ (*BANISHMENT*) - В7 (Отречения)

ИСЦЕЛЕНИЕ / ПОВРЕЖДЕНИЕ (*HEAL / HARM*) - Ж6 (Лечение)

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ (*VANISH*) - В7 (Превращения)

КАМЕННАЯ КОЖА (*STONESKIN*) - В4 (Превращения)

КАМЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF STONE*) - В5 (Оглашения)

КАМНЕВОРОТ (*STONE SHAPE*) - В5 (Превращения)

КАМНЕВОРОТ (*STONE SHAPE*) - Ж3 (Стихии (Земля))

КИСЛОТНАЯ СТРЕЛА МЕЛЬФА (*MELF'S ACID ARROW*) - В2 (Колдовство)

КЛОНИРОВАНИЕ (*CLONE*) - В8 (Некромантия)

КЛЯКСА (*BLUR*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)

КОЛДОВСКОЙ МИРАЖ (*MIRAGE ARCANA*) - В6 (Иллюзии / Фантазмагии, Превращения)

КОМАНДА (*COMMAND*) - Ж1 (Чары)

КОНТРРАЗВЕДКА (*DETECT SCRYING*) - В4 (Гадания)

КОНУС ХОЛОДА (*CONE OF COLD*) - В5 (Оглашения)

КОШМАР / СНОВИДЕНИЕ (*NIGHTMARE / DREAM*) - В5 (Возглашения, Иллюзии / Фантазмагии)

КРОВ ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S SECURE SHELTER*) - В4 (Превращения, Очарование)

КУЛАК БИГБИ (*BIGBY'S CLENCHED FIST*) - В8 (Оглашения)

ЛАБИРИНТ (*MAZE*) - В8 (Колдовство / Заклятия)

ЛАСТИК (*ERASE*) - В1 (Превращения)

ЛЕВИТАЦИЯ (*LEVITATION*) - В2 (Превращения)

ЛЕГКАЯ ВОДА (*AIRY WATER*) - В5 (Превращения)

ЛЕГКОЕ ПАДЕНИЕ (*FEATHER FALL*) - В1 (Превращения)

ЛЕДЯНОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ (*CHILL TOUCH*) - В1 (Некромантия)

ЛЕДЯНАЯ БУРЯ (*ICE STORM*) - В4 (Оглашения)

ЛЕДЯНАЯ СТЕНА (*WALL OF ICE*) - В4 (Оглашения)

ЛЕПЕТ / ЯЗЫКИ (*BABBLE / TONGUES*) - В3 (Превращения)

ЛЕПЕТ / ЯЗЫКИ (*BABBLE / TONGUES*) - Ж4 (Гадания)

ЛЕСНЫЕ ЖИТЕЛИ (*CALL WOODLAND BEINGS*) - Ж4 (Заклятия)

ЛЕТАРГИЯ / ПРОБУЖДЕНИЕ (*TEMPORAL STASIS / TEMPORAL REINSTATEMENT*) - В9 (Превращения)

ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ / ВЫЗОВ БОЛЕЗНИ (*CURE DISEASE / CAUSE DISEASE*) - Ж3 (Некромантия)
ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ (*CURE CRITICAL WOUNDS / CAUSE CRITICAL WOUNDS*) - Ж5 (Лечение)
ЛЕЧЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ (*CURE LIGHT WOUNDS / CAUSE LIGHT WOUNDS*) - Ж1 (Лечение)
ЛЕЧЕНИЕ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ / ВЫЗОВ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ (*CURE BLINDNESS OR DEAFNESS / CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS*) - Ж3 (Некромантия)
ЛЕЧЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ (*CURE SERIOUS WOUNDS / CAUSE SERIOUS WOUNDS*) - Ж4 (Лечение)
ЛОВУШКА (*ENSNAREMENT*) - В6 (Колдовство / Заклятия)
ЛОВУШКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S TRAP*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)
ЛОШАДЬ (*MOUNT*) - В1 (Колдовство / Заклятия)
ЛУННЫЙ СВЕТ (*MOONBEAM*) - Ж5 (Солнце)
ЛУЧ СЛАБОСТИ (*RAY OF ENFEEBLEMENT*) - В2 (Очарование / Чары)
МАГИЧЕСКАЯ АУРА НИСТАЛА (*NYSTUL'S MAGICAL AURA*) - В1 (Иллюзии / Фантазмагии)
МАГИЯ ТЕНЕЙ (*SHADOW MAGIC*) - В5 (Иллюзии / Фантазмагии)
МАЛОЕ СОТВОРЕНИЕ (*MINOR CREATION*) - В4 (Иллюзии / Фантазмагии)
МАЛЫЙ ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ (*MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY*) - В4 (Отречения)
МАСКА СТРАХА / ПОКРОВ БЕССТРАШИЯ (*CLOAK OF FEAR / CLOAK OF BRAVERY*) - Ж4 (Чары)
МАССОВАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*MASS INVISIBILITY*) - В7 (Иллюзии / Фантазмагии)
МАССОВОЕ ОЧАРОВАНИЕ (*MASS CHARM*) - В8 (Очарование / Чары)
МАССОВЫЙ СОВЕТ (*MASS SUGGESTION*) - В6 (Очарование / Чары)
МГНОВЕННЫЙ ВЫЗОВ ДРОМИЖА (*DRAWMIJ'S INSTANT SUMMONS*) - В7 (Колдовство / Заклятия)
МЕЖПРЕДЕЛЬНАЯ СВЯЗЬ (*CONTACT OTHER PLANE*) - В5 (Гадания)
МЕРЦАНИЕ (*BLINK*) - В3 (Превращения)
МЕТЕОРЫ МЕЛЬФА (*MELF'S MINUTE METEORS*) - В3 (Оглашения, Превращения)
МЕТКИЙ ГЛАЗ (*EYEBITE*) - В6 (Очарование / Чары, Иллюзии / Фантазмагии)
МЕЧ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAINEN'S SWORD*) - В7 (Оглашения)
МОЛИТВА (*PRAYER*) - Ж3 (Битва)
МОРОЗНЫЙ ШАР ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S FREEZING SPHERE*) - В6 (Превращения, Оглашения)
НАГРЕВАНИЕ МЕТАЛЛА / ОХЛАЖДЕНИЕ МЕТАЛЛА (*HEAT METAL / CHILL METAL*) - Ж2 (Стихии (Огонь))
НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ / ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ (*CAUSE CRITICAL WOUNDS / CURE CRITICAL WOUNDS*) - Ж5 (Лечение)
НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ / ЛЕЧЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ (*CAUSE LIGHT WOUNDS / CURE LIGHT WOUNDS*) - Ж1 (Лечение)
НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ / ЛЕЧЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ (*CAUSE SERIOUS WOUNDS / CURE SERIOUS WOUNDS*) - Ж4 (Лечение)
НАСЫЛАНИЕ ПРОКЛЯТИЯ / СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*BESTOW CURSE / REMOVE CURSE*) - В4 (Отречения)
НАСЫЛАНИЕ ПРОКЛЯТИЯ / СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*BESTOW CURSE / REMOVE CURSE*) - Ж3 (Защита)
НАХОЖДЕНИЕ ЛОВУШЕК (*FIND TRAPS*) - Ж2 (Гадания)
НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ / ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ (*UNDETECTABLE ALIGNMENT / KNOW ALIGNMENT*) - В2 (Гадания)
НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ / ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ (*UNDETECTABLE ALIGNMENT / KNOW ALIGNMENT*) - Ж2 (Гадания)
НЕВИДИМКА (*INVISIBLE STALKER*) - В6 (Колдовство / Заклятия)
НЕВИДИМОСТЬ (*INVISIBILITY*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)
НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ (*INVISIBILITY TO ANIMALS*) - Ж1 (Животные)
НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ НЕЖИТИ (*INVISIBILITY TO UNDEAD*) - Ж1 (Некромантия)
НЕВИДИМОСТЬ, РАДИУС 10 ФУТОВ (*INVISIBILITY, 10' RADIUS*) - В3 (Иллюзии / Фантазмагии)
НЕВИДИМЫЕ ЧАРЫ / ОБНАРУЖЕНИЕ ЧАР (*UNDETECTABLE CHARM / DETECT CHARM*) - Ж2 (Гадания)
НЕВИДИМЫЙ СЛУГА (*UNSEEN SERVANT*) - В1 (Колдовство / Заклятия)
НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА / ОТРАВЛЕНИЕ (*NEUTRALIZE POISON / POISON*) - Ж4 (Лечение)
НЕЛОВКОСТЬ (*FUMBLE*) - В4 (Очарование / Чары)
НЕПРЕОДОЛИМЫЙ ТАНЕЦ ОТТО (*OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE*) - В8 (Очарование / Чары)
ОБАЯНИЕ (*FRIENDS*) - В1 (Очарование / Чары)
ОБЛАКО СМЕРТИ (*CLOUDKILL*) - В5 (Оглашения)
ОБЛАКО ТУМАНА (*FOG CLOUD*) - В2 (Превращения)
ОБЛИК ДУХА (*WRAITHFORM*) - В3 (Превращения, Иллюзии)
ОБМАН ЗРЕНИЯ (*FALSE VISION*) - В5 (Гадания)
ОБМАННОЕ ЗРЕНИЕ / ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ (*FALSE SEEING / TRUE SEEING*) - Ж5 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА / ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА (*DETECT GOOD / DETECT EVIL*) - В2 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА / ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА (*DETECT GOOD / DETECT EVIL*) - Ж1 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА (*DETECT EVIL / DETECT GOOD*) - В2 (Гадания)

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА (*DETECT EVIL / DETECT GOOD*) - Ж1 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ ЛЖИ / ПОТАЕННАЯ ЛОЖЬ (*DETECT LIE / UNDETECTABLE LIE*) - Ж4 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*) - В1 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ (*DETECT MAGIC*) - Ж1 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ НЕВИДИМОСТИ (*DETECT INVISIBILITY*) - В2 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ НЕЖИТИ (*DETECT UNDEAD*) - В1 (Гадания, Некромантия)
ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК И ЯМ (*DETECT SNARES & PITS*) - Ж1 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ ЧАР / НЕВИДИМЫЕ ЧАРЫ (*DETECT CHARM / UNDETECTABLE CHARM*) - Ж2 (Гадания)
ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА (*DETECT POISON*) - Ж1 (Гадания)
ОБРАЩЕНИЕ (*COMMUNE*) - Ж5 (Гадания)
ОБРАЩЕНИЕ ГРАВИТАЦИИ (*REVERSE GRAVITY*) - В7 (Превращения)
ОБЪЕДИНЕНИЕ (*COMBINE*) - Ж1 (Общая)
ОГНЕННАЯ БУРЯ / УГАСАНИЕ (*FIRE STORM / FIRE QUENCH*) - Ж7 (Стихии (Огонь))
ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*) - В4 (Отречения, Оглашения)
ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА (*FIRE TRAP*) - Ж2 (Стихии (Огонь))
ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*) - В4 (Оглашения)
ОГНЕННАЯ СТЕНА (*WALL OF FIRE*) - Ж5 (Стихии (Огонь))
ОГНЕННЫЙ УДАР (*FLAME STRIKE*) - Ж5 (Битва)
ОГНЕННЫЙ ЩИТ (*FIRE SHIELD*) - В4 (Оглашения, Превращения)
ОГОНЬ / ТУШЕНИЕ ОГНЯ (*PRODUCE FIRE / QUENCH FIRE*) - Ж4 (Стихии (Огонь))
ОГРАЖДЕНИЕ (*FORBIDDANCE*) - Ж6 (Защита)
ОГРАНИЧЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ (*LIMITED WISH*) - В7 (Колдовство / Заклятия, Оглашения / Возглашения)
ОДЕРЕВЕНЕНИЕ (*MASSMORPH*) - В4 (Превращения)
ОЖИВЛЕНИЕ / УБИЙСТВО (*RAISE DEAD / SLAY LIVING*) - Ж5 (Некромантия)
ОЖИВЛЕНИЕ КАМНЯ (*ANIMATE ROCK*) - Ж7 (Стихии (Земля))
ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ (*ANIMATE DEAD*) - В5 (Некромантия)
ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ (*ANIMATE DEAD*) - Ж3 (Некромантия)
ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА (*ANIMATE OBJECT*) - Ж6 (Сотворение, Заклятия)
ОЗАРЕНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAIEN'S LUCUBRATION*) - В6 (Превращения)
ОКОВЫ (*BINDING*) - В8 (Очарование, Оглашения)
ОКОЛДОВАННАЯ МЕСТНОСТЬ (*HALLUCINARY TERRAIN*) - В4 (Иллюзии / Фантазмагории)
ОКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС / РАССЕЯНИЕ ЛЕСА (*HALLUCINATORY FOREST / REVEALED WOOD*) - Ж4 (Растения)
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ / НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ (*KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT*) - В2 (Гадания)
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ / НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ (*KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT*) - Ж2 (Гадания)
ОПУТЫВАНИЕ (*ENTANGLE*) - Ж1 (Растения)
ОСЛАБЛЕНИЕ (*ENERVATION*) - В4 (Некромантия)
ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ (*TIME STOP*) - В9 (Превращения)
ОСТРАЯ ОГРАДА (*BLADE BARRIER*) - Ж6 (Охрана, Сотворение)
ОСТРЫЕ КАМНИ (*SPIKE STONES*) - Ж5 (Стихии (Земля))
ОТВРАЩЕНИЕ (*ABJURE*) - Ж4 (Заклятия)
ОТПУГИВАНИЕ НАСЕКОМЫХ (*REPEL INSECTS*) - Ж4 (Животные, Защита)
ОТПУЩЕНИЕ (*ATONEMENT*) - Ж5 (Общая)
ОТРАВЛЕНИЕ / НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА (*POISON / NEUTRALIZE POISON*) - Ж4 (Лечение)
ОТРАЖЕНИЕ ВЗГЛЯДОВ (*GAZE REFLECTION*) - В1 (Превращения)
ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (*SPELL TURNING*) - В7 (Отречения)
ОТСТУПЛЕНИЕ (*WITHDRAW*) - Ж2 (Защита)
ОТСЫХАНИЕ / РЕГЕНЕРАЦИЯ (*WITHER / REGENERATE*) - Ж7 (Некромантия)
ОТТАЛКИВАНИЕ / ПРИТЯЖЕНИЕ (*AVOIDANCE / ATTRACTION*) - В5 (Отречения, Превращения)
ОТТОРЖЕНИЕ (*REPULSION*) - В6 (Отречения)
ОТТОРЖЕНИЕ ДЕРЕВА (*TURN WOOD*) - Ж6 (Растения)
ОТЫСКАНИЕ ЖИВОТНЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ (*LOCATE ANIMALS OR PLANTS*) - Ж1 (Гадания, Растения, Животные)
ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT*) - В2 (Гадания)
ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА (*LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT*) - Ж3 (Гадания)
ОХЛАЖДЕНИЕ МЕТАЛЛА / НАГРЕВАНИЕ МЕТАЛЛА (*CHILL METAL / HEAT METAL*) - Ж2 (Стихии (Огонь))
ОХРАНА (*GUARDS AND WARDS*) - В6 (Оглашения, Превращения, Очарование / Чары)
ОХРАННЫЙ ГЛИФ (*GLYPH OF WARDING*) - Ж3 (Охрана)
ОЧАРОВАНИЕ (*CHARM PERSON*) - В1 (Очарование / Чары)
ОЧАРОВАНИЕ ЗМЕЙ (*SNAKE CHARM*) - Ж2 (Животные)
ОЧАРОВАНИЕ МОНСТРА (*CHARM MONSTER*) - В4 (Очарование / Чары)
ОЧАРОВАНИЕ ОРУЖИЯ (*ENCHANTED WEAPON*) - В4 (Очарование)

ОЧАРОВАНИЕ ПРЕДМЕТА (*ENCHANT AN ITEM*) - B6 (Очарование, Возглашения)
ОЧАРОВАНИЕ РАСТЕНИЙ (*CHARM PLANTS*) - B7 (Очарование / Чары)
ОЧАРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНОГО СУЩЕСТВА ИЛИ МЛЕКОПИТАЮЩЕГО (*CHARM PERSON OR MAMMAL*) - Ж2 (Животные, Чары)
ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ / ПОРЧА ПИЩИ И ВОДЫ (*PURIFY FOOD & DRINK / PUTREFY FOOD & DRINK*) - Ж1 (Общая)
ПАЛЕЦ СМЕРТИ (*FINGER OF DEATH*) - B7 (Некромантия)
ПАЛОЧКИ-ЗМЕЙКИ / ЗМЕЙКИ-ПАЛОЧКИ (*STICKS TO SNAKES / SNAKES TO STICKS*) - Ж4 (Растения)
ПАНИКА (*SCARE*) - B2 (Очарование / Чары)
ПАРАД МЕТЕОРОВ (*METEOR SWARM*) - B9 (Оглашения)
ПАРЯЩИЙ ДИСК ТЕНЗЕРА (*TENSER'S FLOATING DISC*) - B1 (Оглашения)
ПАУК (*SPIDER CLIMB*) - B1 (Превращения)
ПАУТИНА (*WEB*) - B2 (Оглашения)
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (*TRANSPORT VIA PLANTS*) - Ж6 (Растения)
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗЕМЛИ (*MOVE EARTH*) - B6 (Превращения)
ПЕСНОПЕНИЕ (*CHANT*) - Ж2 (Битва)
ПИР ГЕРОЕВ (*HEROES' FEAST*) - Ж6 (Сотворение)
ПИРОТЕХНИКА (*PYROTECHNICS*) - B2 (Превращения)
ПЛАМЕННЫЙ КЛИНОК (*FLAME BLADE*) - Ж2 (Стихии (Огонь))
ПЛОТНЫЙ ТУМАН (*SOLID FOG*) - B4 (Превращения)
ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ (*AFFECT NORMAL FIRES*) - B1 (Превращения)
ПОВРЕЖДЕНИЕ / ИСЦЕЛЕНИЕ (*HARM / HEAL*) - Ж6 (Лечение)
ПОГРУЖЕНИЕ (*SINK*) - B8 (Очарование, Превращения)
ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING / AIR BREATHING*) - B3 (Превращения)
ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ (*WATER BREATHING / AIR BREATHING*) - Ж3 (Стихии (Вода, Воздух))
ПОДМЕНА (*SEEMING*) - B5 (Иллюзии / Фантазмагии)
ПОДНОЖКА (*TRIP*) - Ж2 (Растения)
ПОДОБИЕ (*SIMULACRUM*) - B7 (Иллюзии / Фантазмагии)
ПОДЧИНЕНИЕ (*DOMINATION*) - B5 (Очарование / Чары)
ПОДЧИНЕНИЕ НЕЖИТИ (*CONTROL UNDEAD*) - B7 (Некромантия)
ПОДЪЕМ ВОДЫ / ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ (*RAISE WATER / LOWER WATER*) - B6 (Превращения)
ПОДЪЕМ ВОДЫ / ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ (*RAISE WATER / LOWER WATER*) - Ж4 (Стихии (Вода))
ПОКРОВ (*VEIL*) - B6 (Иллюзии / Фантазмагии)
ПОКРОВ БЕССТРАШИЯ / МАСКА СТРАХА (*CLOAK OF BRAVERY / CLOAK OF FEAR*) - Ж4 (Чары)
ПОЛЕТ (*FLY*) - B3 (Превращения)
ПОЛЗУЩИЙ УЖАС (*CREEPING DOOM*) - Ж7 (Животные, Заклятия)
ПОЛУТЕНЕВАЯ МАГИЯ (*DEMISHADOW MAGIC*) - B6 (Иллюзии / Фантазмагии)
ПОЛУТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (*DEMISHADOW MONSTERS*) - B5 (Иллюзии / Фантазмагии)
ПОМОЩЬ (*AID*) - Ж2 (Некромантия)
ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ (*LOWER WATER / RAISE WATER*) - B6 (Превращения)
ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ (*LOWER WATER / RAISE WATER*) - Ж4 (Стихии (Вода))
ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ / СОКРЫТИЕ ЯЗЫКОВ (*COMPREHEND LANGUAGES / CONFUSE LANGUAGES*) - B1 (Превращения)
ПОРУЧЕНИЕ (*GEAS*) - B6 (Очарование / Чары)
ПОРЧА ПИЩИ И ВОДЫ / ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ (*PUTREFY FOOD & DRINK / PURIFY FOOD & DRINK*) - Ж1 (Общая)
ПОРЫВ ВЕТРА (*GUST OF WIND*) - B3 (Превращения)
ПОСЛАНИЕ (*SENDING*) - B5 (Оглашения)
ПОСЫЛЬНЫЙ (*MESSENGER*) - Ж2 (Животные)
ПОТАЕННАЯ ЛОЖЬ / ОБНАРУЖЕНИЕ ЛЖИ (*UNDETECTABLE LIE / DETECT LIE*) - Ж4 (Гадания)
ПОТАСОВКА ЛЕОМУНДА (*LEOMUND'S LAMENTABLE BELABORMENT*) - B5 (Очарование, Оглашения)
ПОЧИНКА (*MENDING*) - B1 (Превращения)
ПРОКЛЯТАЯ ЯГОДА / ДОБРЯНИКА (*BADBERRY / GOODBERRY*) - Ж2 (Растения)
ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH OTHER*) - B4 (Превращения)
ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER*) - B6 (Превращения)
ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER*) - Ж6 (Стихии (Вода, Земля))
ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE MUD TO ROCK / TRANSMUTE ROCK TO MUD*) - B5 (Превращения)
ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ (*TRANSMUTE MUD TO ROCK / TRANSMUTE ROCK TO MUD*) - Ж5 (Стихии (Вода, Земля))

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK*) - B5 (Превращения)

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ (*TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK*) - Ж5 (Стихии (Вода, Земля))

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ (*STONE TO FLESH / FLESH TO STONE*) - B6 (Превращения)

ПРЕВРАЩЕНИЕ МЕТАЛЛА В ДЕРЕВО (*TRANSMUTE METAL TO WOOD*) - Ж7 (Стихии (Земля))

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ (*FLESH TO STONE / STONE TO FLESH*) - B6 (Превращения)

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ (*TRANSMUTE DUST TO WATER / TRANSMUTE WATER TO DUST*) - Ж6 (Стихии (Вода, Земля))

ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ (*TRANSMUTE DUST TO WATER / TRANSMUTE WATER TO DUST*) - B6 (Превращения)

ПРЕДАНИЯ (*LEGEND LORE*) - B6 (Гадания)

ПРЕДВИДЕНИЕ (*FORESIGHT*) - B9 (Гадания)

ПРЕДЕЛЬНЫЙ ПЕРЕХОД (*PLANE SHIFT*) - Ж5 (Астрал)

ПРЕДСКАЗАНИЕ (*AUGURY*) - Ж2 (Гадания)

ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ (*SUCCOR / CALL*) - B9 (Превращения, Очарование)

ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ (*SUCCOR / CALL*) - Ж7 (Заклятия)

ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СТЕНА (*PRISMATIC WALL*) - B8 (Колдовство / Заклятия)

ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СФЕРА (*PRISMATIC SPHERE*) - B9 (Отречения, Колдовство / Заклятия)

ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ ЛУЧ (*PRISMATIC SPRAY*) - B7 (Колдовство / Заклятия)

ПРИЗРАЧНАЯ РУКА (*SPECTRAL HAND*) - B2 (Некромантия)

ПРИЗРАЧНЫЙ СКАКУН (*PHANTOM STEED*) - B3 (Колдовство, Фантасмагории)

ПРИЗЫВ СВОРЫ (*SUMMON SWARM*) - B2 (Колдовство / Заклятия)

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА (*VAMPIRIC TOUCH*) - B3 (Некромантия)

ПРИРУЧЕНИЕ (*ANIMAL FRIENDSHIP*) - Ж1 (Животные)

ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*) - B3 (Некромантия)

ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ (*FEIGN DEATH*) - Ж3 (Некромантия)

ПРИТЯЖЕНИЕ / ОТТАЛКИВАНИЕ (*ATTRACTION / AVOIDANCE*) - B5 (Отречения, Превращения)

ПРОБУЖДЕНИЕ / ЛЕТАРГИЯ (*TEMPORAL REINSTATEMENT / TEMPORAL STASIS*) - B9 (Превращения)

ПРОВАЛ В ПАМЯТИ (*FORGET*) - B2 (Очарование / Чары)

ПРОГРАММИРУЕМАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*PROGRAMMED ILLUSION*) - B6 (Иллюзии / Фантасмагории)

ПРОЕКЦИЯ (*PROJECT IMAGE*) - B6 (Превращения, Иллюзии / Фантасмагории)

ПРОКЛЯТИЕ / БЛАГОСЛОВЕНИЕ (*CURSE / BLESS*) - Ж1 (Общая)

ПРОКОП (*DIG*) - B4 (Оглашения)

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S INTERPOSING HAND*) - B5 (Оглашения)

ПРОПОВЕДЬ (*ENTHRALL*) - Ж2 (Чары)

ПРОСВЕТ (*GLASSEE*) - B6 (Превращения)

ПРОХОД (*PASSWALL*) - B5 (Превращения)

ПРОХОД БЕЗ СЛЕДА (*PASS WITHOUT TRACE*) - Ж1 (Растения)

ПРЫЖКИ (*JUMP*) - B1 (Превращения)

ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА / СТУПОР (*FIND THE PATH / LOSE THE PATH*) - Ж6 (Гадания)

ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА (*FLAMING SPHERE*) - B2 (Оглашения)

ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ (*BURNING HANDS*) - B1 (Превращения)

ПЫЛАЮЩИЕ СТРЕЛЫ (*FLAME ARROW*) - B3 (Колдовство / Заклятия)

ПЫЛЬНЫЙ ЧЕРТ (*DUST DEVIL*) - Ж2 (Стихии (Воздух))

ПЫШНЫЙ ДВОРЕЦ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAIEN'S MAGNIFICENT MANSION*) - B7 (Превращения, Колдовство)

РАДУГА (*RAINBOW*) - Ж5 (Погода, Солнце)

РАДУЖНЫЕ УЗОРЫ (*RAINBOW PATTERN*) - B4 (Превращения, Иллюзии / Фантасмагории)

РАЗГОВОР С МЕРТВЫМИ (*SPEAK WITH DEAD*) - Ж3 (Гадания)

РАЗГОВОР С МОНСТРАМИ (*SPEAK WITH MONSTERS*) - Ж6 (Гадания)

РАЗДРАЖЕНИЕ (*IRRITATION*) - B2 (Превращения)

РАЗМЫКАНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА (*MORDENKAIEN'S DISJUNCTION*) - B9 (Превращения, Очарование)

РАЗЯЩАЯ МОЛНИЯ (*LIGHTNING BOLT*) - B3 (Оглашения)

РАССЕЯНИЕ ДОБРА / РАССЕЯНИЕ ЗЛА (*DISPEL GOOD / DISPEL EVIL*) - Ж5 (Защита, Заклятия)

РАССЕЯНИЕ ЗЛА / РАССЕЯНИЕ ДОБРА (*DISPEL EVIL / DISPEL GOOD*) - Ж5 (Защита, Заклятия)

РАССЕЯНИЕ ЛЕСА / ОКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС (*REVEALED WOOD / HALLUCINATORY FOREST*) - Ж4 (Растения)

РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) - B3 (Отречения)

РАССЕЯНИЕ МАГИИ (*DISPEL MAGIC*) - Ж3 (Защита)

РАССМОТРЕНИЕ (*IDENTIFY*) - B1 (Гадания)

РАСШИРЕНИЕ I (*EXTENSION I*) - B4 (Превращения)

РАСШИРЕНИЕ II (*EXTENSION II*) - B5 (Превращения)
РАСШИРЕНИЕ III (*EXTENSION III*) - B6 (Превращения)
РАСШИРЕНИЕ ПАМЯТИ РЭРИ (*RARY'S MNEMONIC ENHANCER*) - B4 (Превращения)
РЕГЕНЕРАЦИЯ / ОТСЫХАНИЕ (*REGENERATE / WITHER*) - Ж7 (Некромантия)
РЕИНКАРНАЦИЯ (*REINCARNATION*) - B6 (Некромантия)
РЕИНКАРНАЦИЯ (*REINCARNATE*) - Ж7 (Некромантия)
РОСТ ШИПОВ (*SPIKE GROWTH*) - Ж3 (Растения)
САМОИЗМЕНЕНИЕ (*ALTER SELF*) - B2 (Превращения)
САМОПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH SELF*) - B4 (Превращения)
СВЕРКАЮЩАЯ ПЫЛЬ (*GLITTERDUST*) - B2 (Колдовство / Заклятия)
СВЕРТКА (*ITEM*) - B3 (Превращения)
СВЕТ (*LIGHT*) - B1 (Превращения)
СВЕТ / ТЕМНОТА (*LIGHT / DARKNESS*) - Ж1 (Солнце)
СВЯТАЯ КОЛЕСНИЦА (*CHARIOT OF SUSTARRE*) - Ж7 (Стихии (Огонь), Сотворение)
СВЯТОЕ СЛОВО / ЗЛОЕ СЛОВО (*HOLY WORD / UNHOLY WORD*) - Ж7 (Битва)
СВЯЩЕННЫЙ МОЛОТ (*SPIRITUAL HAMMER*) - Ж2 (Битва)
СЕМЕНА ОГНЯ (*FIRE SEEDS*) - Ж6 (Стихии (Огонь))
СИЛА (*STRENGTH*) - B2 (Превращения)
СИЛОВАЯ КЛЕТКА (*FORCECAGE*) - B7 (Оглашения)
СИЛОВАЯ СТЕНА (*WALL OF FORCE*) - B5 (Оглашения)
СИЛОК (*SNARE*) - Ж3 (Растения)
СИЛЬНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S FORCEFUL HAND*) - B6 (Оглашения)
СИМВОЛ (*SYMBOL*) - B8 (Колдовство / Заклятия)
СИМВОЛ (*SYMBOL*) - Ж7 (Охрана)
СЛАБОУМИЕ (*FEEBLEMIND*) - B5 (Очарование / Чары)
СЛЕПОТА (*BLINDNESS*) - B2 (Иллюзии / Фантазмагии)
СЛОВО СИЛЫ, ОГЛУШЕНИЕ (*POWER WORD, STUN*) - B7 (Колдовство / Заклятия)
СЛОВО СИЛЫ, ОСЛЕПЛЕНИЕ (*POWER WORD, BLIND*) - B8 (Колдовство / Заклятия)
СЛОВО СИЛЫ, УБИЙСТВО (*POWER WORD, KILL*) - B9 (Колдовство / Заклятия)
СМАЗКА (*GREASE*) - B1 (Колдовство)
СНОВИДЕНИЕ / КОШМАР (*DREAM / NIGHTMARE*) - B5 (Возглашения, Иллюзии / Фантазмагии)
СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*REMOVE CURSE / BESTOW CURSE*) - B4 (Отречения)
СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ (*REMOVE CURSE / BESTOW CURSE*) - Ж3 (Защита)
СОВЕТ (*SUGGESTION*) - B3 (Очарование / Чары)
СОЗДАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*CONJURE ANIMALS*) - Ж6 (Заклятия)
СОЗДАНИЕ ПЛАМЕНИ (*PRODUCE FLAME*) - Ж2 (Стихии (Огонь))
СОКРУШИТЕЛЬНАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S CRUSHING HAND*) - B9 (Оглашения)
СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПОСОХ (*CHANGESTAFF*) - Ж7 (Растения, Сотворение)
СОКРЫТИЕ (*NONDETECTION*) - B3 (Отречения)
СОКРЫТИЕ ЯЗЫКОВ / ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ (*CONFUSE LANGUAGES / COMPREHEND LANGUAGES*) - B1 (Превращения)
СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ (*SUNRAY*) - Ж7 (Солнце)
СООБЩЕНИЕ (*MESSAGE*) - B1 (Превращения)
СОТВОРЕНИЕ (*MAJOR CREATION*) - B5 (Иллюзии / Фантазмагии)
СОТВОРЕНИЕ ВОДЫ / УНИЧТОЖЕНИЕ ВОДЫ (*CREATE WATER / DESTROY WATER*) - Ж1 (Стихии (Вода))
СОТВОРЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ (*CREATE FOOD & WATER*) - Ж3 (Сотворение)
СПУТНИК (*FIND FAMILIAR*) - B1 (Колдовство / Заклятия)
СТАТУЯ (*STATUE*) - B7 (Превращения)
СТЕКЛОСТАЛЬ (*GLASSTEEL*) - B8 (Превращения)
СТЕНА ВЕТРА (*WIND WALL*) - B3 (Превращения)
СТЕНА ТУМАНА (*WALL OF FOG*) - B1 (Оглашения)
СТЕНА ШИПОВ (*WALL OF THORNS*) - Ж6 (Растения)
СТОРОЖЕВОЙ КРЫЛАН (*WYVERN WATCH*) - Ж2 (Охрана)
СТРАХ (*FEAR*) - B4 (Иллюзии / Фантазмагии)
СТУК / ЗАМОК (*KNOCK / LOCK*) - B2 (Превращения)
СТУПОР / ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА (*LOSE THE PATH / FIND THE PATH*) - Ж6 (Гадания)
ТАЙНАЯ СТРАНИЦА (*SECRET PAGE*) - B3 (Превращения)
ТАНЦУЮЩИЕ ОГНИ (*DANCING LIGHTS*) - B1 (Превращения)
ТЕЛЕКИНЕЗ (*TELEKINESIS*) - B5 (Превращения)
ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S TELEKINETIC SPHERE*) - B8 (Оглашения, Превращения)
ТЕЛЕПОРТАЦИЯ (*TELEPORT*) - B5 (Превращения)
ТЕМНОТА / СВЕТ (*DARKNESS / LIGHT*) - Ж1 (Солнце)
ТЕМНОТА, РАДИУС 15 ФУТОВ (*DARKNESS, 15' RADIUS*) - B2 (Превращения)

ТЕНЕВАЯ ДВЕРЬ (*SHADOW DOOR*) - B5 (Иллюзии / Фантазмагии)
ТЕНЕВОЙ ПОХОД (*SHADOW WALK*) - B7 (Иллюзии, Очарование)
ТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ (*SHADOW MONSTERS*) - B4 (Иллюзии / Фантазмагии)
ТЕНИ (*SHADES*) - B6 (Иллюзии / Фантазмагии)
ТИШИНА, РАДИУС 15 ФУТОВ (*SILENCE, 15' RADIUS*) - Ж2 (Охрана)
ТРАНСФОРМАЦИЯ (*SHAPE CHANGE*) - B9 (Превращения)
ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕНЗЕРА (*TENSER'S TRANSFORMATION*) - B6 (Превращения, Оглашения)
ТРЕБОВАНИЕ (*DEMAND*) - B8 (Оглашения, Очарование / Чары)
ТРЕБОВАНИЕ (*EXACTION*) - Ж7 (Чары, Заклятия)
ТРЕВОГА (*ALARM*) - B1 (Отречения, Оглашения)
ТРЮК (*CANTRIP*) - B1 (Все школы)
ТУЧА НАСЕКОМЫХ (*INSECT PLAQUE*) - Ж5 (Битва)
ТУШЕНИЕ ОГНЯ / ОГОНЬ (*QUENCH FIRE / PRODUCE FIRE*) - Ж4 (Стихии (Огонь))
УБЕЖИЩЕ (*SANCTUARY*) - Ж1 (Защита)
УБИЙСТВО / ОЖИВЛЕНИЕ (*SLAY LIVING / RAISE DEAD*) - Ж5 (Некромантия)
УВЕЛИЧЕНИЕ / УМЕНЬШЕНИЕ (*ENLARGE / REDUCE*) - B1 (Превращения)
УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL*) - B5 (Превращения)
УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL*) - Ж5 (Животные)
УГАСАНИЕ / ОГНЕННАЯ БУРЯ (*FIRE QUENCH / FIRE STORM*) - Ж7 (Стихии (Огонь))
УДЕРЖАНИЕ (*HOLD PERSON*) - B3 (Очарование / Чары)
УДЕРЖАНИЕ (*HOLD PERSON*) - Ж2 (Чары)
УДЕРЖАНИЕ ДЕРЕВА (*HOLD PLANT*) - Ж4 (Растения)
УДЕРЖАНИЕ ЖИВОТНЫХ (*HOLD ANIMAL*) - Ж3 (Животные)
УДЕРЖАНИЕ МОНСТРА (*HOLD MONSTER*) - B5 (Очарование / Чары)
УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ (*HOLD UNDEAD*) - B3 (Некромантия)
УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА / ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА (*OBSCURE OBJECT / LOCATE OBJECT*) - B2 (Гадания)
УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА / ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА (*OBSCURE OBJECT / LOCATE OBJECT*) - Ж3 (Гадания)
УЛУЧШЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*ADVANCED ILLUSION*) - B5 (Иллюзии / Фантазмагии)
УЛУЧШЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ (*IMPROVED INVISIBILITY*) - B4 (Иллюзии / Фантазмагии)
УЛУЧШЕННАЯ ФАНТАЗМАГОРИЯ (*IMPROVED PHANTASMAL FORCE*) - B2 (Иллюзии / Фантазмагии)
УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*SHRINK ANIMAL / ANIMAL GROWTH*) - B5 (Превращения)
УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (*SHRINK ANIMAL / ANIMAL GROWTH*) - Ж5 (Животные)
УМЕНЬШЕНИЕ НАСЕКОМЫХ / ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ (*SHRINK INSECT / GIANT INSECT*) - Ж4 (Животные)
УНИВЕРСАЛЬНАЯ ИЛЛЮЗИЯ (*SPECTRAL FORCE*) - B3 (Иллюзии / Фантазмагии)
УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ (*POLYMORPH ANY OBJECT*) - B8 (Превращения)
УНИЧТОЖЕНИЕ / ВОСКРЕШЕНИЕ (*DESTRUCTION / RESURRECTION*) - Ж7 (Некромантия)
УНИЧТОЖЕНИЕ ВОДЫ / СОТВОРЕНИЕ ВОДЫ (*DESTROY WATER / CREATE WATER*) - Ж1 (Стихии (Вода))
УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРОМ (*CONTROL WINDS*) - Ж5 (Погода)
УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ (*CONTROL WEATHER*) - B6 (Превращения)
УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ (*CONTROL WEATHER*) - Ж7 (Погода)
УПРАВЛЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРОЙ, РАДИУС 10 ФУТОВ (*CONTROL TEMPERATURE, 10(RADIUS)*) - Ж4 (Погода)
УПРУГАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА (*OTILUKE'S RESILENT SPHERE*) - B4 (Превращения, Оглашения)
УСКОРЕНИЕ (*HASTE*) - B3 (Превращения)
УСТОЙЧИВОСТЬ К ОГНЮ / УСТОЙЧИВОСТЬ К ХОЛОДУ (*RESIST FIRE / RESIST COLD*) - Ж2 (Защита)
УСТОЙЧИВОСТЬ К ХОЛОДУ / УСТОЙЧИВОСТЬ К ОГНЮ (*RESIST COLD / RESIST FIRE*) - Ж2 (Защита)
УСТРАНЕНИЕ ПАРАЛИЗАЦИИ (*REMOVE PARALYSIS*) - Ж3 (Защита)
УСТРАНЕНИЕ СТРАХА / ВЫЗЫВАНИЕ СТРАХА (*CAUSE FEAR / REMOVE FEAR*) - Ж1 (Чары)
УСЫПЛЕНИЕ (*SLEEP*) - B1 (Очарование / Чары)
ФАЗОВАЯ ДВЕРЬ (*PHASE DOOR*) - B7 (Превращения)
ФАЛЬШИВЫЙ ЗВУК (*AUDIBLE GLAMER*) - B1 (Иллюзии / Фантазмагии)
ФАНТАЗМАГОРИЧЕСКИЙ УБИЙЦА (*PHANTASMAL KILLER*) - B4 (Иллюзии / Фантазмагии)
ФАНТАЗМАГОРИЯ (*PHANTASMAL FORCE*) - B1 (Иллюзии / Фантазмагии)
ХАОС (*CHAOS*) - B5 (Очарование / Чары)
ХВАТАЮЩАЯ РУКА БИГБИ (*BIGBY'S GRASPING HAND*) - B7 (Оглашения)
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (*WATER WALK*) - Ж3 (Стихии (Вода))
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ (*AIR WALK*) - Ж5 (Стихии (Воздух))
ХОЖДЕНИЕ ПО ОГНЮ (*FLAME WALK*) - Ж3 (Стихии (Огонь))
ХРУСТАЛЬНОСТЬ (*CRYSTALBRITTLE*) - B9 (Превращения)
ЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ (*COLOR SPRAY*) - B1 (Превращения)
ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ (*CHAIN LIGHTNING*) - B6 (Оглашения)
ЧАРУЮЩИЙ ОГОНЬ (*FIRE CHARM*) - B4 (Очарование / Чары)

ЧЕРНЫЕ ЩУПАЛЬЦА ЭВАРДА (*EVARD'S BLACK TENTACLES*) - B4 (Колдовство / Заклятия)
 ЧРЕВОВЕЩАНИЕ (*VENTRILOQUISM*) - B1 (Иллюзии / Фантазмагории)
 ЧТЕНИЕ МАГИИ (*READ MAGIC*) - B1 (Гадания)
 ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ (*ESP*) - B2 (Гадания)
 ШАР НЕУязвимости (*GLOBE OF INVULNERABILITY*) - B6 (Отречения)
 ШАРОГОНЬ (*FIREBALL*) - B3 (Оглашения)
 ШАРОГОНЬ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ (*DELAYED BLAST FIREBALL*) - B7 (Оглашения)
 ШЕПОТ ВЕТРА (*WHISPERING WIND*) - B2 (Превращения, Фантазмагории)
 ЩИТ (*SHIELD*) - B1 (Оглашения)
 ЩИТ РАЗУМА (*MIND BLANK*) - B8 (Отречения)
 ЭКРАН (*SCREEN*) - B8 (Гадания, Иллюзии)
 ЭЛЕКТРОШОК (*SHOCKING GRASP*) - B1 (Превращения)
 ЭМОЦИИ (*EMOTION*) - B4 (Очарование / Чары)
 ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ (*ENERGY DRAIN*) - B9 (Оглашения, Некромантия)
 ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ / ВОССТАНОВЛЕНИЕ (*ENERGY DRAIN / RESTORATION*) - Ж7 (Некромантия)
 ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО (*STINKING CLOUD*) - B2 (Оглашения)
 ЯЗЫК РАСТЕНИЙ (*SPEAK WITH PLANTS*) - Ж4 (Растения)
 ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ (*TONGUES / BABBLE*) - B3 (Превращения)
 ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ (*TONGUES / BABBLE*) - Ж4 (Гадания)
 ЯСНОВИДЕНИЕ (*CLAIRVOYANCE*) - B3 (Гадания)
 ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ (*TRUE SEEING*) - B6 (Гадания)
 ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ / ОБМАННОЕ ЗРЕНИЕ (*TRUE SEEING / FALSE SEEING*) - Ж5 (Гадания)
 ЯСНОСЛЫШАНИЕ (*CLAIRAUDIENCE*) - B3 (Гадания)

Приложение 8: **АНГЛО-РУССКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ**

ABJURE (ОТВРАЩЕНИЕ) - Ж4 (Заклятия)
 ADVANCED ILLUSION (УЛУЧШЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ) - B5 (Иллюзии / Фантазмагории)
 AERIAL SERVANT (ВОЗДУШНЫЙ СЛУГА) - Ж6 (Заклятия)
 AFFECT NORMAL FIRES (ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ) - B1 (Превращения)
 AID (ПОМОЩЬ) - Ж2 (Некромантия)
 AIR BREATHING / WATER BREATHING (ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ / ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ) - B3 (Превращения)
 AIR BREATHING / WATER BREATHING (ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ / ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ) - Ж3 (Стихии (Вода, Воздух))
 AIR WALK (ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ) - Ж5 (Стихии (Воздух))
 AIRY WATER (ЛЕГКАЯ ВОДА) - B5 (Превращения)
 ALARM (ТРЕВОГА) - B1 (Отречения, Оглашения)
 ALTER SELF (САМОИЗМЕНЕНИЕ) - B2 (Превращения)
 ANIMAL FRIENDSHIP (ПРИРУЧЕНИЕ) - Ж1 (Животные)
 ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL (УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ) - B5 (Превращения)
 ANIMAL GROWTH / SHRINK ANIMAL (УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ) - Ж5 (Животные)
 ANIMAL SUMMONING I (ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ I) - Ж4 (Животные, Заклятия)
 ANIMAL SUMMONING II (ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ II) - Ж5 (Животные, Заклятия)
 ANIMAL SUMMONING III (ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ III) - Ж6 (Животные, Заклятия)
 ANIMATE DEAD (ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ) - B5 (Некромантия)
 ANIMATE DEAD (ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ) - Ж3 (Некромантия)
 ANIMATE OBJECT (ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТА) - Ж6 (Сотворение, Заклятия)
 ANIMATE ROCK (ОЖИВЛЕНИЕ КАМНЯ) - Ж7 (Стихии (Земля))
 ANTI-ANIMAL SHELL (ЗАЩИТА ОТ ЖИВОТНЫХ) - Ж6 (Животные, Защита)
 ANTI-PLANT SHELL (ЗАЩИТА ОТ РАСТЕНИЙ) - Ж5 (Растения, Защита)
 ANTIMAGIC SHELL (АТНИМАГИЧЕСКАЯ ОБОЛОЧКА) - B6 (Отречения)
 ANTI-PATHY-SYMPATHY (АНТИПАТИЯ-СИМПАТИЯ) - B8 (Очарование / Чары)
 ARMOR (ДОСПЕХ) - B1 (Колдовство)
 ASTRAL SPELL (АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ) - B9 (Оглашения)
 ASTRAL SPELL (АСТРАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ) - Ж7 (Астрал)
 ATONEMENT (ОТПУЩЕНИЕ) - Ж5 (Общая)

ATTRACTION / AVOIDANCE (ПРИТЯЖЕНИЕ / ОТТАЛКИВАНИЕ) - В5 (Отречения, Превращения)
 AUDIBLE GLAMER (ФАЛЬШИВЫЙ ЗВУК) - В1 (Иллюзии / Фантазмагии)
 AUGURY (ПРЕДСКАЗАНИЕ) - Ж2 (Гадания)
 AVOIDANCE / ATTRACTION (ОТТАЛКИВАНИЕ / ПРИТЯЖЕНИЕ) - В5 (Отречения, Превращения)
 BABBLE / TONGUES (ЛЕПЕТ / ЯЗЫКИ) - В3 (Превращения)
 BABBLE / TONGUES (ЛЕПЕТ / ЯЗЫКИ) - Ж4 (Гадания)
 BADBERRY / GOODBERRY (ПРОКЛЯТАЯ ЯГОДА / ДОБРЯНИКА) - Ж2 (Растения)
 BANISHMENT (ИСТОРЖЕНИЕ) - В7 (Отречения)
 BARKSKIN (ДУБОВАЯ КОЖА) - Ж2 (Защита, Растения)
 BESTOW CURSE / REMOVE CURSE (НАСЫЛЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ / СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ) - В4 (Отречения)
 BESTOW CURSE / REMOVE CURSE (НАСЫЛЕНИЕ ПРОКЛЯТИЯ / СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ) - Ж3 (Защита)
 BIGBY'S CLENCHED FIST (КУЛАК БИГБИ) - В8 (Оглашения)
 BIGBY'S CRUSHING HAND (СОКРУШИТЕЛЬНАЯ РУКА БИГБИ) - В9 (Оглашения)
 BIGBY'S FORCEFUL HAND (СИЛЬНАЯ РУКА БИГБИ) - В6 (Оглашения)
 BIGBY'S GRASPING HAND (ХВАТАЮЩАЯ РУКА БИГБИ) - В7 (Оглашения)
 BIGBY'S INTERPOSING HAND (ПРОМЕЖУТОЧНАЯ РУКА БИГБИ) - В5 (Оглашения)
 BIND (ВОЛШЕБНАЯ ВЕРЕВКА) - В2 (Очарование)
 BINDING (ОКОВЫ) - В8 (Очарование, Оглашения)
 BLADE BARRIER (ОСТРАЯ ОГРАДА) - Ж6 (Охрана, Сотворение)
 BLESS / CURSE (БЛАГОСЛОВЕНИЕ / ПРОКЛЯТИЕ) - Ж1 (Общая)
 BLINDNESS (СЛЕПОТА) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)
 BLINK (МЕРЦАНИЕ) - В3 (Превращения)
 BLUR (КЛЯКСА) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)
 BURNING HANDS (ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ) - В1 (Превращения)
 CALL / SUCCOR (ВЫЗОВ / ПРИБЕЖИЩЕ) - В9 (Превращения, Очарование)
 CALL / SUCCOR (ВЫЗОВ / ПРИБЕЖИЩЕ) - Ж7 (Заклятия)
 CALL LIGHTNING (ВЫЗОВ МОЛНИИ) - Ж3 (Погода)
 CALL WOODLAND BEINGS (ЛЕСНЫЕ ЖИТЕЛИ) - Ж4 (Заклятия)
 CANTRIP (ТРЮК) - В1 (Все школы)
 CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS / CURE BLINDNESS OR DEAFNESS (ВЫЗОВ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ / ЛЕЧЕНИЕ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ) - Ж3 (Некромантия)
 CAUSE CRITICAL WOUNDS / CURE CRITICAL WOUNDS (НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ / ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ) - Ж5 (Лечение)
 CAUSE DISEASE / CURE DISEASE (ВЫЗОВ БОЛЕЗНИ / ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ) - Ж3 (Некромантия)
 CAUSE FEAR / REMOVE FEAR (УСТРАНЕНИЕ СТРАХА / ВЫЗЫВАНИЕ СТРАХА) - Ж1 (Чары)
 CAUSE LIGHT WOUNDS / CURE LIGHT WOUNDS (НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ / ЛЕЧЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ) - Ж1 (Лечение)
 CAUSE SERIOUS WOUNDS / CURE SERIOUS WOUNDS (НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ / ЛЕЧЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ) - Ж4 (Лечение)
 CHAIN LIGHTNING (ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ) - В6 (Оглашения)
 CHANGE SELF (ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНОСТИ) - В1 (Иллюзии / Фантазмагии)
 CHANGESTAFF (СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПОСОХ) - Ж7 (Растения, Сотворение)
 CHANT (ПЕСНОПЕНИЕ) - Ж2 (Битва)
 CHAOS (ХАОС) - В5 (Очарование / Чары)
 CHARIOT OF SUSTARRE (СВЯТАЯ КОЛЕСНИЦА) - Ж7 (Стихии (Огонь), Сотворение)
 CHARM MONSTER (ОЧАРОВАНИЕ МОНСТРА) - В4 (Очарование / Чары)
 CHARM PERSON (ОЧАРОВАНИЕ) - В1 (Очарование / Чары)
 CHARM PERSON OR MAMMAL (ОЧАРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНОГО СУЩЕСТВА ИЛИ МЛЕКОПИТАЮЩЕГО) - Ж2 (Животные, Чары)
 CHARM PLANTS (ОЧАРОВАНИЕ РАСТЕНИЙ) - В7 (Очарование / Чары)
 CHILL METAL / HEAT METAL (ОХЛАЖДЕНИЕ МЕТАЛЛА / НАГРЕВАНИЕ МЕТАЛЛА) - Ж2 (Стихии (Огонь))
 CHILL TOUCH (ЛЕДЕНЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ) - В1 (Некромантия)
 CLAIRAUDIENCE (ЯСНОСЛЫШАНИЕ) - В3 (Гадания)
 CLAIRVOYANCE (ЯСНОВИДЕНИЕ) - В3 (Гадания)
 CLOAK OF BRAVERY / CLOAK OF FEAR (ПОКРОВ БЕССТРАШИЯ / МАСКА СТРАХА) - Ж4 (Чары)
 CLOAK OF FEAR / CLOAK OF BRAVERY (МАСКА СТРАХА / ПОКРОВ БЕССТРАШИЯ) - Ж4 (Чары)
 CLONE (КЛОНИРОВАНИЕ) - В8 (Некромантия)
 CLOUDKILL (ОБЛАКО СМЕРТИ) - В5 (Оглашения)
 COLOR SPRAY (ЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ) - В1 (Превращения)
 COMBINE (ОБЪЕДИНЕНИЕ) - Ж1 (Общая)
 COMMAND (КОМАНДА) - Ж1 (Чары)
 COMMUNE (ОБРАЩЕНИЕ) - Ж5 (Гадания)
 COMMUNE WITH NATURE (ЕДИНСТВО С ПРИРОДОЙ) - Ж5 (Гадания, Стихии)

COMPREHEND LANGUAGES / CONFUSE LANGUAGES (ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ / СОКРЫТИЕ ЯЗЫКОВ) - В1 (Превращения)

CONE OF COLD (КОНУС ХОЛОДА) - В5 (Оглашения)

CONFUSE LANGUAGES / COMPREHEND LANGUAGES (СОКРЫТИЕ ЯЗЫКОВ / ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ) - В1 (Превращения)

CONFUSION (ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО) - В4 (Очарование / Чары)

CONFUSION (ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО) - Ж7 (Чары)

CONJURE ANIMALS (ВЫЗЫВАНИЕ ЖИВОТНЫХ) - В6 (Колдовство / Заклятия)

CONJURE ANIMALS (СОЗДАНИЕ ЖИВОТНЫХ) - Ж6 (Заклятия)

CONJURE EARTH ELEMENTAL / DISMISS EARTH ELEMENTAL (ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА) - Ж7 (Стихии (Земля), Заклятия)

CONJURE ELEMENTAL (ВЫЗЫВАНИЕ СТИХИЙЦА) - В5 (Колдовство / Заклятия)

CONJURE FIRE ELEMENTAL / DISMISS FIRE ELEMENTAL (ВЫЗЫВАНИЕ ОГЕННОГО СТИХИЙЦА / ИЗГНАНИЕ ОГЕННОГО СТИХИЙЦА) - Ж6 (Стихии (Огонь))

CONTACT OTHER PLANE (МЕЖПРЕДЕЛЬНАЯ СВЯЗЬ) - В5 (Гадания)

CONTANGION (ИНФЕКЦИЯ) - В4 (Некромантия)

CONTINGENCY (ЗАПАС) - В6 (Оглашения)

CONTINUAL DARKNES / CONTINUAL LIGHT (ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ТЕМНОТА / ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ) - Ж3 (Солнце)

CONTINUAL LIGHT (ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ) - В2 (Превращения)

CONTINUAL LIGHT / CONTINUAL DARKNESS (ДОЛГОВРЕМЕННЫЙ СВЕТ / ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ТЕМНОТА) - Ж3 (Солнце)

CONTROL TEMPERATURE, 10(RADIUS (УПРАВЛЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРОЙ, РАДИУС 10 ФУТОВ) - Ж4 (Погода)

CONTROL UNDEAD (ПОДЧИНЕНИЕ НЕЖИТИ) - В7 (Некромантия)

CONTROL WEATHER (УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ) - В6 (Превращения)

CONTROL WEATHER (УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ) - Ж7 (Погода)

CONTROL WINDS (УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРОМ) - Ж5 (Погода)

CREATE FOOD & WATER (СОТВОРЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ) - Ж3 (Сотворение)

CREATE WATER / DESTROY WATER (СОТВОРЕНИЕ ВОДЫ / УНИЧТОЖЕНИЕ ВОДЫ) - Ж1 (Стихии (Вода))

CREEPING DOOM (ПОЛЗУЩИЙ УЖАС) - Ж7 (Животные, Заклятия)

CRYSTALBRITTLE (ХРУСТАЛЬНОСТЬ) - В9 (Превращения)

CURE BLINDNESS OR DEAFNESS / CAUSE BLINDNESS OR DEAFNESS (ЛЕЧЕНИЕ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ / ВЫЗОВ СЛЕПОТЫ ИЛИ ГЛУХОТЫ) - Ж3 (Некромантия)

CURE CRITICAL WOUNDS / CAUSE CRITICAL WOUNDS (ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАНЕНИЙ) - Ж5 (Лечение)

CURE DISEASE / CAUSE DISEASE (ЛЕЧЕНИЕ БОЛЕЗНИ / ВЫЗОВ БОЛЕЗНИ) - Ж3 (Некромантия)

CURE LIGHT WOUNDS / CAUSE LIGHT WOUNDS (ЛЕЧЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ЛЕГКИХ РАНЕНИЙ) - Ж1 (Лечение)

CURE SERIOUS WOUNDS / CAUSE SERIOUS WOUNDS (ЛЕЧЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ / НАНЕСЕНИЕ ТЯЖЕЛЫХ РАНЕНИЙ) - Ж4 (Лечение)

CURSE / BLESS (ПРОКЛЯТИЕ / БЛАГОСЛОВЕНИЕ) - Ж1 (Общая)

DANCING LIGHTS (ТАНЦУЮЩИЕ ОГНИ) - В1 (Превращения)

DARKNESS / LIGHT (ТЕМНОТА / СВЕТ) - Ж1 (Солнце)

DARKNESS, 15' RADIUS (ТЕМНОТА, РАДИУС 15 ФУТОВ) - В2 (Превращения)

DEAFNESS (ГЛУХОТА) - В2 (Иллюзии / Фантазмагории)

DEATH FOG (ГИБЕЛЬНЫЙ ТУМАН) - В6 (Превращения, Оглашения)

DEATH SPELL (ЗАКЛИНАНИЕ СМЕРТИ) - В6 (Некромантия)

DEERPOCKETS (ГЛУБОКИЕ КАРМАНЫ) - В2 (Превращения, Очарование)

DELAYED BLAST FIREBALL (ШАРОГОНЬ ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ) - В7 (Оглашения)

DELUDE (ЗАБЛУЖДЕНИЕ) - В3 (Превращения)

DEMAND (ТРЕБОВАНИЕ) - В8 (Оглашения, Очарование / Чары)

DEMISHADOW MAGIC (ПОЛУТЕНЕВАЯ МАГИЯ) - В6 (Иллюзии / Фантазмагории)

DEMISHADOW MONSTERS (ПОЛУТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ) - В5 (Иллюзии / Фантазмагории)

DESTROY WATER / CREATE WATER (УНИЧТОЖЕНИЕ ВОДЫ / СОТВОРЕНИЕ ВОДЫ) - Ж1 (Стихии (Вода))

DESTRUCTION / RESURRECTION (УНИЧТОЖЕНИЕ / ВОСКРЕШЕНИЕ) - Ж7 (Некромантия)

DETECT CHARM / UNDETECTABLE CHARM (ОБНАРУЖЕНИЕ ЧАР / НЕВИДИМЫЕ ЧАРЫ) - Ж2 (Гадания)

DETECT EVIL / DETECT GOOD (ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА) - В2 (Гадания)

DETECT EVIL / DETECT GOOD (ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА / ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА) - Ж1 (Гадания)

DETECT GOOD / DETECT EVIL (ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА / ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА) - В2 (Гадания)

DETECT GOOD / DETECT EVIL (ОБНАРУЖЕНИЕ ДОБРА / ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА) - Ж1 (Гадания)

DETECT INVISIBILITY (ОБНАРУЖЕНИЕ НЕВИДИМОСТИ) - В2 (Гадания)

DETECT LIE / UNDETECTABLE LIE (ОБНАРУЖЕНИЕ ЛЖИ / ПОТАЕННАЯ ЛОЖЬ) - Ж4 (Гадания)

DETECT MAGIC (ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ) - В1 (Гадания)

DETECT MAGIC (ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ) - Ж1 (Гадания)
DETECT POISON (ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА) - Ж1 (Гадания)
DETECT SCRYING (КОНТРАРАЗВЕДКА) - В4 (Гадания)
DETECT SNARES & PITS (ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОСТЫХ ЛОВУШЕК И ЯМ) - Ж1 (Гадания)
DETECT UNDEAD (ОБНАРУЖЕНИЕ НЕЖИТИ) - В1 (Гадания, Некромантия)
DIG (ПРОКОП) - В4 (Оглашения)
DIMENSION DOOR (ВОЛШЕБНАЯ ДВЕРЬ) - В4 (Превращения)
DISINTEGRATE (ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ) - В6 (Превращения)
DISMISS EARTH ELEMENTAL / CONJURE EARTH ELEMENTAL (ИЗГНАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА / ВЫЗЫВАНИЕ ЗЕМЛЯНОГО СТИХИЙЦА) - Ж7 (Стихии (Земля), Заклятия)
DISMISS FIRE ELEMENTAL / CONJURE FIRE ELEMENTAL (ИЗГНАНИЕ ОГЕННОГО СТИХИЙЦА / ВЫЗЫВАНИЕ ОГЕННОГО СТИХИЙЦА) - Ж6 (Стихии (Огонь))
DISMISSAL (ИЗГНАНИЕ) - В5 (Отречения)
DISPEL EVIL / DISPEL GOOD (РАССЕЯНИЕ ЗЛА / РАССЕЯНИЕ ДОБРА) - Ж5 (Защита, Заклятия)
DISPEL GOOD / DISPEL EVIL (РАССЕЯНИЕ ДОБРА / РАССЕЯНИЕ ЗЛА) - Ж5 (Защита, Заклятия)
DISPEL MAGIC (РАССЕЯНИЕ МАГИИ) - В3 (Отречения)
DISPEL MAGIC (РАССЕЯНИЕ МАГИИ) - Ж3 (Защита)
DISTANCE DISTORTION (ИСКАЖЕНИЕ РАССТОЯНИЯ) - В5 (Превращения)
DIVINATION (ГАДАНИЯ) - Ж4 (Гадания)
DOMINATION (ПОДЧИНЕНИЕ) - В5 (Очарование / Чары)
DRAWMII'S INSTANT SUMMONS (МГНОВЕННЫЙ ВЫЗОВ ДРОМИЖА) - В7 (Колдовство / Заклятия)
DREAM / NIGHTMARE (СНОВИДЕНИЕ / КОШМАР) - В5 (Возглашения, Иллюзии / Фантасмагории)
DUO-DIMENSION (ДВУМЕРНОСТЬ) - В7 (Превращения)
DUST DEVIL (ПЫЛЬНЫЙ ЧЕРТ) - Ж2 (Стихии (Воздух))
EARTHQUAKE (ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ) - Ж7 (Стихии (Земля))
EMOTION (ЭМОЦИИ) - В4 (Очарование / Чары)
ENCHANT AN ITEM (ОЧАРОВАНИЕ ПРЕДМЕТА) - В6 (Очарование, Возглашения)
ENCHANTED WEAPON (ОЧАРОВАНИЕ ОРУЖИЯ) - В4 (Очарование)
ENDURE COLD / ENDURE HEAT (ВЫДЕРЖИВАНИЕ ХОЛОДА / ВЫДЕРЖИВАНИЕ ЖАРА) - Ж1 (Защита)
ENDURE HEAT / ENDURE COLD (ВЫДЕРЖИВАНИЕ ЖАРА / ВЫДЕРЖИВАНИЕ ХОЛОДА) - Ж1 (Защита)
ENERGY DRAIN (ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ) - В9 (Оглашения, Некромантия)
ENERGY DRAIN / RESTORATION (ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ / ВОССТАНОВЛЕНИЕ) - Ж7 (Некромантия)
ENERVATION (ОСЛАБЛЕНИЕ) - В4 (Некромантия)
ENLARGE / REDUCE (УВЕЛИЧЕНИЕ / УМЕНЬШЕНИЕ) - В1 (Превращения)
ENSNAREMENT (ЛОВУШКА) - В6 (Колдовство / Заклятия)
ENTANGLE (ОПУТЫВАНИЕ) - Ж1 (Растения)
ENTHRALL (ПРОПОВЕДЬ) - Ж2 (Чары)
ERASE (ЛАСТИК) - В1 (Превращения)
ESP (ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ) - В2 (Гадания)
EVAR'D'S BLACK TENTACLES (ЧЕРНЫЕ ЩУПАЛЬЦА ЭВАРДА) - В4 (Колдовство / Заклятия)
EXACTION (ТРЕБОВАНИЕ) - Ж7 (Чары, Заклятия)
EXPLOSIVE RUNES (ВЗРЫВООПАСНЫЕ РУНЫ) - В3 (Превращения)
EXTENSION I (РАСШИРЕНИЕ I) - В4 (Превращения)
EXTENSION II (РАСШИРЕНИЕ II) - В5 (Превращения)
EXTENSION III (РАСШИРЕНИЕ III) - В6 (Превращения)
EYEBITE (МЕТКИЙ ГЛАЗ) - В6 (Очарование / Чары, Иллюзии / Фантасмагории)
FABRICATE (ВЫДЕЛКА) - В5 (Очарование, Превращения)
FAERIE FIRE (ВОЛШЕБНЫЙ СВЕТ) - Ж1 (Погода)
FALSE SEEING / TRUE SEEING (ОБМАННОЕ ЗРЕНИЕ / ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ) - Ж5 (Гадания)
FALSE VISION (ОБМАН ЗРЕНИЯ) - В5 (Гадания)
FEAR (СТРАХ) - В4 (Иллюзии / Фантасмагории)
FEATHER FALL (ЛЕГКОЕ ПАДЕНИЕ) - В1 (Превращения)
FEEBLEMIND (СЛАБОУМИЕ) - В5 (Очарование / Чары)
FEIGN DEATH (ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ) - В3 (Некромантия)
FEIGN DEATH (ПРИТВОРНАЯ СМЕРТЬ) - Ж3 (Некромантия)
FIND FAMILIAR (СПУТНИК) - В1 (Колдовство / Заклятия)
FIND THE PATH / LOSE THE PATH (ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА / СТУПОР) - Ж6 (Гадания)
FIND TRAPS (НАХОЖДЕНИЕ ЛОВУШЕК) - Ж2 (Гадания)
FINGER OF DEATH (ПАЛЕЦ СМЕРТИ) - В7 (Некромантия)
FIRE CHARM (ЧАРУЮЩИЙ ОГОНЬ) - В4 (Очарование / Чары)
FIRE QUENCH / FIRE STORM (УГАСАНИЕ / ОГЕННАЯ БУРЯ) - Ж7 (Стихии (Огонь))
FIRE SEEDS (СЕМЕНА ОГНЯ) - Ж6 (Стихии (Огонь))
FIRE SHIELD (ОГЕННЫЙ ЩИТ) - В4 (Оглашения, Превращения)

FIRE STORM / FIRE QUENCH (ОГНЕННАЯ БУРЯ / УГАСАНИЕ) - Ж7 (Стихии (Огонь))
 FIRE TRAP (ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА) - В4 (Отречения, Оглашения)
 FIRE TRAP (ОГНЕННАЯ ЛОВУШКА) - Ж2 (Стихии (Огонь))
 FIREBALL (ШАРОГОНЬ) - В3 (Оглашения)
 FLAME ARROW (ПЫЛАЮЩИЕ СТРЕЛЫ) - В3 (Колдовство / Заклятия)
 FLAME BLADE (ПЛАМЕННЫЙ КЛИНОК) - Ж2 (Стихии (Огонь))
 FLAME STRIKE (ОГНЕННЫЙ УДАР) - Ж5 (Битва)
 FLAME WALK (ХОЖДЕНИЕ ПО ОГНЮ) - Ж3 (Стихии (Огонь))
 FLAMING SPHERE (ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА) - В2 (Оглашения)
 FLESH TO STONE / STONE TO FLESH (ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ) - В6 (Превращения)
 FLY (ПОЛЕТ) - В3 (Превращения)
 FOG CLOUD (ОБЛАКО ТУМАНА) - В2 (Превращения)
 FOOLS' GOLD (ЗОЛОТО ДУРАКОВ) - В2 (Превращения, Иллюзии)
 FORBIDDANCE (ОГРАЖДЕНИЕ) - Ж6 (Защита)
 FORCECAGE (СИЛОВАЯ КЛЕТКА) - В7 (Оглашения)
 FORESIGHT (ПРЕДВИДЕНИЕ) - В9 (Гадания)
 FORGET (ПРОВАЛ В ПАМЯТИ) - В2 (Очарование / Чары)
 FREE ACTION (ВОЛЬНОДЕЙСТВИЕ) - Ж4 (Чары)
 FRIENDS (ОБАЯНИЕ) - В1 (Очарование / Чары)
 FUMBLE (НЕЛОВКОСТЬ) - В4 (Очарование / Чары)
 GATE (ВРАТА) - В9 (Колдовство / Заклятия)
 GATE (ВРАТА) - Ж7 (Заклятия)
 GAZE REFLECTION (ОТРАЖЕНИЕ ВЗГЛЯДОВ) - В1 (Превращения)
 GEAS (ПОРУЧЕНИЕ) - В6 (Очарование / Чары)
 GIANT INSECT / SHRINK INSECT (ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ / УМЕНЬШЕНИЕ НАСЕКОМЫХ) - Ж4 (Животные)
 GLASSEE (ПРОСВЕТ) - В6 (Превращения)
 GLASSTEEL (СТЕКЛОСТАЛЬ) - В8 (Превращения)
 GLITTERDUST (СВЕРКАЮЩАЯ ПЫЛЬ) - В2 (Колдовство / Заклятия)
 GLOBE OF INVULNERABILITY (ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ) - В6 (Отречения)
 GLYPH OF warding (ОХРАННЫЙ ГЛИФ) - Ж3 (Охрана)
 GOODBERRY / BADBERRY (ДОБРЯНИКА / ПРОКЛЯТАЯ ЯГОДА) - Ж2 (Растения)
 GREASE (СМАЗКА) - В1 (Колдовство)
 GUARDS AND WARDS (ОХРАНА) - В6 (Оглашения, Превращения, Очарование / Чары)
 GUST OF WIND (ПОРЫВ ВЕТРА) - В3 (Превращения)
 HALLUCINATORY FOREST / REVEALED WOOD (ОКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС / РАССЕЯНИЕ ЛЕСА) - Ж4 (Растения)
 HALLUCINATIONARY TERRAIN (ОКОЛДОВАННАЯ МЕСТНОСТЬ) - В4 (Иллюзии / Фантазмагии)
 HARM / HEAL (ПОВРЕЖДЕНИЕ / ИСЦЕЛЕНИЕ) - Ж6 (Лечение)
 HASTE (УСКОРЕНИЕ) - В3 (Превращения)
 HEAL / HARM (ИСЦЕЛЕНИЕ / ПОВРЕЖДЕНИЕ) - Ж6 (Лечение)
 HEAT METAL / CHILL METAL (НАГРЕВАНИЕ МЕТАЛЛА / ОХЛАЖДЕНИЕ МЕТАЛЛА) - Ж2 (Стихии (Огонь))
 HEROES' FEAST (ПИР ГЕРОЕВ) - Ж6 (Сотворение)
 HOLD ANIMAL (УДЕРЖАНИЕ ЖИВОТНЫХ) - Ж3 (Животные)
 HOLD MONSTER (УДЕРЖАНИЕ МОНСТРА) - В5 (Очарование / Чары)
 HOLD PERSON (УДЕРЖАНИЕ) - В3 (Очарование / Чары)
 HOLD PERSON (УДЕРЖАНИЕ) - Ж2 (Чары)
 HOLD PLANT (УДЕРЖАНИЕ ДЕРЕВА) - Ж4 (Растения)
 HOLD PORTAL (ЗАСОВ) - В1 (Превращения)
 HOLD UNDEAD (УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ) - В3 (Некромантия)
 HOLY WORD / UNHOLY WORD (СВЯТОЕ СЛОВО / ЗЛОЕ СЛОВО) - Ж7 (Битва)
 HYPNOTIC PATTERN (ГИПНОТИЧЕСКИЙ УЗОР) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)
 HYPNOTISM (ГИПНОЗ) - В1 (Очарование / Чары)
 ICE STORM (ЛЕДЯНАЯ БУРЯ) - В4 (Оглашения)
 IDENTIFY (РАССМОТРЕНИЕ) - В1 (Гадания)
 ILLUSIONARY SCRIPT (ИЛЛЮЗОРНЫЕ ПИСЬМЕНА) - В3 (Иллюзии / Фантазмагии)
 ILLUSIONARY WALL (ИЛЛЮЗОРНАЯ СТЕНА) - В4 (Иллюзии / Фантазмагии)
 IMBUE WITH SPELL ABILITY (ВОЛШЕБНАЯ СИЛА) - Ж4 (Чары)
 IMPRISONMENT (ЗАКЛЮЧЕНИЕ) - В9 (Отречения)
 IMPROVED INVISIBILITY (УЛУЧШЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ) - В4 (Иллюзии / Фантазмагии)
 IMPROVED PHANTASMAL FORCE (УЛУЧШЕННАЯ ФАНТАЗМАГИЯ) - В2 (Иллюзии / Фантазмагии)
 INCENDIARY CLOUD (ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО) - В8 (Превращения, Оглашения)
 INFRAVISION (ИНФРАВИДЕНИЕ) - В3 (Превращения)
 INSECT PLAQUE (ТУЧА НАСЕКОМЫХ) - Ж5 (Битва)

INVISIBILITY (*НЕВИДИМОСТЬ*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагории)
 INVISIBILITY TO ANIMALS (*НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ*) - Ж1 (Животные)
 INVISIBILITY TO UNDEAD (*НЕВИДИМОСТЬ ДЛЯ НЕЖИТИ*) - Ж1 (Некромантия)
 INVISIBILITY, 10' RADIUS (*НЕВИДИМОСТЬ, РАДИУС 10 ФУТОВ*) - В3 (Иллюзии / Фантазмагории)
 INVISIBLE STALKER (*НЕВИДИМКА*) - В6 (Колдовство / Заклятия)
 IRRITATION (*РАЗДРАЖЕНИЕ*) - В2 (Превращения)
 ITEM (*СВЕРТКА*) - В3 (Превращения)
 JUMP (*ПРЫЖКИ*) - В1 (Превращения)
 KNOCK / LOCK (*СТУК / ЗАМОК*) - В2 (Превращения)
 KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT (*ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ / НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ*) - В2 (Гадания)
 KNOW ALIGNMENT / UNDETECTABLE ALIGNMENT (*ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ / НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ*) - Ж2 (Гадания)
 LEGEND LORE (*ПРЕДАНИЯ*) - В6 (Гадания)
 LEOMUND'S LAMENTABLE BELABORMENT (*ПОТАСОВКА ЛЕОМУНДА*) - В5 (Очарование, Оглашения)
 LEOMUND'S SECRET CHEST (*ЗАКРОМА ЛЕОМУНДА*) - В5 (Превращения, Колдовство / Заклятия)
 LEOMUND'S SECURE SHELTER (*КРОВ ЛЕОМУНДА*) - В4 (Превращения, Очарование)
 LEOMUND'S TINY HUT (*ДОМИК ЛЕОМУНДА*) - В3 (Превращения)
 LEOMUND'S TRAP (*ЛОВУШКА ЛЕОМУНДА*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагории)
 LEVITATION (*ЛЕВИТАЦИЯ*) - В2 (Превращения)
 LIGHT (*СВЕТ*) - В1 (Превращения)
 LIGHT / DARKNESS (*СВЕТ / ТЕМНОТА*) - Ж1 (Солнце)
 LIGHTNING BOLT (*РАЗЯЩАЯ МОЛНИЯ*) - В3 (Оглашения)
 LIMITED WISH (*ОГРАНИЧЕННОЕ ЖЕЛАНИЕ*) - В7 (Колдовство / Заклятия, Оглашения / Возглашения)
 LIVEOAK (*ЖИВОЕ ДЕРЕВО*) - Ж6 (Растения)
 LOCATE ANIMALS OR PLANTS (*ОТЫСКАНИЕ ЖИВОТНЫХ ИЛИ РАСТЕНИЙ*) - Ж1 (Гадания, Растения, Животные)
 LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT (*ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА*) - В2 (Гадания)
 LOCATE OBJECT / OBSCURE OBJECT (*ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА / УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА*) - Ж3 (Гадания)
 LOCK / KNOCK (*ЗАМОК / СТУК*) - В2 (Превращения)
 LOSE THE PATH / FIND THE PATH (*СТУПОР / ПУТЕВОДНАЯ ЗВЕЗДА*) - Ж6 (Гадания)
 LOWER WATER / RAISE WATER (*ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ*) - В6 (Превращения)
 LOWER WATER / RAISE WATER (*ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ / ПОДЪЕМ ВОДЫ*) - Ж4 (Стихии (Вода))
 MAGIC FONT (*ВОЛШЕБНАЯ КУПЕЛЬ*) - Ж5 (Гадания)
 MAGIC JAR (*ВОЛШЕБНЫЙ СОСУД*) - В5 (Некромантия)
 MAGIC MIRROR (*ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО*) - В4 (Очарование, Гадания)
 MAGIC MISSILE (*ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА*) - В1 (Оглашения)
 MAGIC MOUTH (*ВОЛШЕБНЫЕ УСТА*) - В2 (Превращения)
 MAGICAL STONE (*ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ*) - Ж1 (Битва)
 MAGICAL VESTMENT (*ВОЛШЕБНОЕ ОДЕЯНИЕ*) - Ж3 (Защита)
 MAJOR CREATION (*СОТВОРЕНИЕ*) - В5 (Иллюзии / Фантазмагории)
 MASS CHARM (*МАССОВОЕ ОЧАРОВАНИЕ*) - В8 (Очарование / Чары)
 MASS INVISIBILITY (*МАССОВАЯ НЕВИДИМОСТЬ*) - В7 (Иллюзии / Фантазмагории)
 MASS SUGGESTION (*МАССОВЫЙ СОВЕТ*) - В6 (Очарование / Чары)
 MASSMORPH (*ОДЕРЕВЕНЕНИЕ*) - В4 (Превращения)
 MAZE (*ЛАБИРИНТ*) - В8 (Колдовство / Заклятия)
 MELD INTO STONE (*ВХОД В КАМЕНЬ*) - Ж3 (Стихии (Земля))
 MELF'S ACID ARROW (*КИСЛОТНАЯ СТРЕЛА МЕЛЬФА*) - В2 (Колдовство)
 MELF'S MINUTE METEORS (*МЕТЕОРЫ МЕЛЬФА*) - В3 (Оглашения, Превращения)
 MENDING (*ПОЧИНКА*) - В1 (Превращения)
 MESSAGE (*СООБЩЕНИЕ*) - В1 (Превращения)
 MESSENGER (*ПОСЫЛЬНЫЙ*) - Ж2 (Животные)
 METEOR SWARM (*ПАРАД МЕТЕОРОВ*) - В9 (Оглашения)
 MIND BLANK (*ЩИТ РАЗУМА*) - В8 (Отречения)
 MINOR CREATION (*МАЛОЕ СОТВОРЕНИЕ*) - В4 (Иллюзии / Фантазмагории)
 MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY (*МАЛЫЙ ШАР НЕУЯЗВИМОСТИ*) - В4 (Отречения)
 MIRAGE ARCANA (*КОЛДОВСКОЙ МИРАЖ*) - В6 (Иллюзии / Фантазмагории, Превращения)
 MIRROR IMAGE (*ЗЕРКАЛЬНЫЕ ПОДОБИЯ*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагории)
 MISDIRECTION (*ЗАГЛУШКА*) - В2 (Иллюзии / Фантазмагории)
 MISLEAD (*ЗАБЛУЖДЕНИЕ*) - В6 (Иллюзии / Фантазмагории)
 MONSTER SUMMONING I (*ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ I*) - В3 (Колдовство / Заклятия)
 MONSTER SUMMONING II (*ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ II*) - В4 (Колдовство / Заклятия)
 MONSTER SUMMONING III (*ВЫЗЫВАНИЕ МОНСТРОВ III*) - В5 (Колдовство / Заклятия)

MONSTER SUMMONING IV (*ВЫЗЫВАНИЕ МОИСТРОВ IV*) - B6 (Колдовство / Заклятия)
 MONSTER SUMMONING V (*ВЫЗЫВАНИЕ МОИСТРОВ V*) - B7 (Колдовство / Заклятия)
 MONSTER SUMMONING VI (*ВЫЗЫВАНИЕ МОИСТРОВ VI*) - B8 (Колдовство / Заклятия)
 MONSTER SUMMONING VII (*ВЫЗЫВАНИЕ МОИСТРОВ VII*) - B9 (Колдовство / Заклятия)
 MOONBEAM (*ЛУННЫЙ СВЕТ*) - Ж5 (Солнце)
 MORDENKAINEN'S DISJUNCTION (*РАЗМЫКАНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА*) - B9 (Превращения, Очарование)
 MORDENKAINEN'S FAITHFUL HOUND (*ВЕРНЫЙ ПЕС МОРДЕНКАЙНЕНА*) - B5 (Колдовство / Заклятия)
 MORDENKAINEN'S LUCUBRATION (*ОЗАРЕНИЕ МОРДЕНКАЙНЕНА*) - B6 (Превращения)
 MORDENKAINEN'S MAGNIFICENT MANSION (*ПЫШНЫЙ ДВОРЕЦ МОРДЕНКАЙНЕНА*) - B7 (Превращения, Колдовство)
 MORDENKAINEN'S SWORD (*МЕЧ МОРДЕНКАЙНЕНА*) - B7 (Оглашения)
 MOUNT (*ЛОШАДЬ*) - B1 (Колдовство / Заклятия)
 MOVE EARTH (*ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗЕМЛИ*) - B6 (Превращения)
 NEGATIVE PLANE PROTECTION (*ЗАЩИТА ОТ НЕГАТИВНОЙ ЭНЕРГИИ*) - Ж3 (Защита, Некромантия)
 NEUTRALIZE POISON / POISON (*НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА / ОТРАВЛЕНИЕ*) - Ж4 (Лечение)
 NIGHTMARE / DREAM (*КОШМАР / СНОВИДЕНИЕ*) - B5 (Возглашения, Иллюзии / Фантазмагории)
 NONDETECTION (*СОКРЫТИЕ*) - B3 (Отречения)
 NYSTUL'S MAGICAL AURA (*МАГИЧЕСКАЯ АУРА НИСТАЛА*) - B1 (Иллюзии / Фантазмагории)
 OBSCURE OBJECT / LOCATE OBJECT (*УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА / ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА*) - B2 (Гадания)
 OBSCURE OBJECT / LOCATE OBJECT (*УКРЫТИЕ ПРЕДМЕТА / ОТЫСКАНИЕ ПРЕДМЕТА*) - Ж3 (Гадания)
 OBSCUREMENT (*ЗАТУМАНИВАНИЕ*) - Ж2 (Погода)
 OTILUKE'S FREEZING SPHERE (*МОРОЗНЫЙ ШАР ОТИЛЮКА*) - B6 (Превращения, Оглашения)
 OTILUKE'S RESILIENT SPHERE (*УПРУГАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА*) - B4 (Превращения, Оглашения)
 OTILUKE'S TELEKINETIC SPHERE (*ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ СФЕРА ОТИЛЮКА*) - B8 (Оглашения, Превращения)
 OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE (*НЕПРЕОДОЛИМЫЙ ТАНЕЦ ОТТО*) - B8 (Очарование / Чары)
 PART WATER (*ВОДНЫЙ ПУТЬ*) - B6 (Превращения)
 PART WATER (*ВОДНЫЙ ПУТЬ*) - Ж6 (Стихии (Вода))
 PASS PLANT (*ДРЕВЕСНЫЙ ПУТЬ*) - Ж5 (Растения)
 PASS WITHOUT TRACE (*ПРОХОД БЕЗ СЛЕДА*) - Ж1 (Растения)
 PASSWALL (*ПРОХОД*) - B5 (Превращения)
 PERMANENCY (*ДОЛГОВРЕМЕННОСТЬ*) - B8 (Превращения)
 PERMANENT ILLUSION (*ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ*) - B6 (Иллюзии / Фантазмагории)
 PHANTASMAL FORCE (*ФАНТАСМАГОРИЯ*) - B1 (Иллюзии / Фантазмагории)
 PHANTASMAL KILLER (*ФАНТАСМАГОРИЧЕСКИЙ УБИЙЦА*) - B4 (Иллюзии / Фантазмагории)
 PHANTOM STEED (*ПРИЗРАЧНЫЙ СКАКУН*) - B3 (Колдовство, Фантазмагории)
 PHASE DOOR (*ФАЗОВАЯ ДВЕРЬ*) - B7 (Превращения)
 PLANE SHIFT (*ПРЕДЕЛЬНЫЙ ПЕРЕХОД*) - Ж5 (Астрал)
 PLANT DOOR (*ЗЕЛЕННЫЕ ВРАТА*) - Ж4 (Растения)
 PLANT GROWTH (*БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ*) - B4 (Превращения)
 PLANT GROWTH (*БУРНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ*) - Ж3 (Растения)
 POISON / NEUTRALIZE POISON (*ОТРАВЛЕНИЕ / НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА*) - Ж4 (Лечение)
 POLYMORPH ANY OBJECT (*УНИВЕРСАЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ*) - B8 (Превращения)
 POLYMORPH OTHER (*ПРЕВРАЩЕНИЕ*) - B4 (Превращения)
 POLYMORPH SELF (*САМОПРЕВРАЩЕНИЕ*) - B4 (Превращения)
 POWER WORD, BLIND (*СЛОВО СИЛЫ, ОСЛЕПЛЕНИЕ*) - B8 (Колдовство / Заклятия)
 POWER WORD, KILL (*СЛОВО СИЛЫ, УБИЙСТВО*) - B9 (Колдовство / Заклятия)
 POWER WORD, STUN (*СЛОВО СИЛЫ, ОГЛУШЕНИЕ*) - B7 (Колдовство / Заклятия)
 PRAYER (*МОЛИТВА*) - Ж3 (Битва)
 PRISMATIC SPHERE (*ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СФЕРА*) - B9 (Отречения, Колдовство / Заклятия)
 PRISMATIC SPRAY (*ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ ЛУЧ*) - B7 (Колдовство / Заклятия)
 PRISMATIC WALL (*ПРИЗМАТИЧЕСКАЯ СТЕНА*) - B8 (Колдовство / Заклятия)
 PRODUCE FIRE / QUENCH FIRE (*ОГОНЬ / ТУШЕНИЕ ОГНЯ*) - Ж4 (Стихии (Огонь))
 PRODUCE FLAME (*СОЗДАНИЕ ПЛАМЕНИ*) - Ж2 (Стихии (Огонь))
 PROGRAMMED ILLUSION (*ПРОГРАММИРУЕМАЯ ИЛЛЮЗИЯ*) - B6 (Иллюзии / Фантазмагории)
 PROJECT IMAGE (*ПРОЕКЦИЯ*) - B6 (Превращения, Иллюзии / Фантазмагории)
 PROTECTION FROM CANTRIPS (*ЗАЩИТА ОТ ТРЮКОВ*) - B2 (Отречения)
 PROTECTION FROM EVIL (*ЗАЩИТА ОТ ЗЛА*) - B1 (Отречения)
 PROTECTION FROM EVIL / PROTECTION FROM GOOD (*ЗАЩИТА ОТ ДОБРА / ЗАЩИТА ОТ ЗЛА*) - Ж1 (Защита)
 PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS / PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS (*ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ*) - B3 (Отречения)
 PROTECTION FROM EVIL, 10(RADIUS / PROTECTION FROM GOOD, 10(RADIUS (*ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ*) - Ж4 (Защита)
 PROTECTION FROM FIRE (*ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ*) - Ж3 (Защита, Стихии (Огонь))

PROTECTION FROM GOOD / PROTECTION FROM EVIL (ЗАЩИТА ОТ ЗЛА / ЗАЩИТА ОТ ДОБРА) - Ж1 (Защита)
 PROTECTION FROM GOOD, 10' RADIUS / PROTECTION FROM EVIL, 10' RADIUS (ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ) - В3 (Отречения)
 PROTECTION FROM GOOD, 10(RADIUS / PROTECTION FROM EVIL, 10(RADIUS (ЗАЩИТА ОТ ДОБРА, РАДИУС 10 ФУТОВ / ЗАЩИТА ОТ ЗЛА, РАДИУС 10 ФУТОВ) - Ж4 (Защита)
 PROTECTION FROM LIGHTNING (ЗАЩИТА ОТ МОЛНИЙ) - Ж4 (Защита, Погода)
 PROTECTION FROM NORMAL MISSILES (ЗАЩИТА ОТ ОБЫЧНЫХ СНАРЯДОВ) - В3 (Отречения)
 PURIFY FOOD & DRINK / PUTREFY FOOD & DRINK (ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ / ПОРЧА ПИЩИ И ВОДЫ) - Ж1 (Общая)
 PUTREFY FOOD & DRINK / PURIFY FOOD & DRINK (ПОРЧА ПИЩИ И ВОДЫ / ОЧИЩЕНИЕ ПИЩИ И ВОДЫ) - Ж1 (Общая)
 PYROTECHNICS (ПИРОТЕХНИКА) - В2 (Превращения)
 QUENCH FIRE / PRODUCE FIRE (ТУШЕНИЕ ОГНЯ / ОГОНЬ) - Ж4 (Стихии (Огонь))
 QUEST (ЗАДАНИЕ) - Ж5 (Чары)
 RAINBOW (РАДУГА) - Ж5 (Погода, Солнце)
 RAINBOW PATTERN (РАДУЖНЫЕ УЗОРЫ) - В4 (Превращения, Иллюзии / Фантазмагории)
 RAISE DEAD / SLAY LIVING (ОЖИВЛЕНИЕ / УБИЙСТВО) - Ж5 (Некромантия)
 RAISE WATER / LOWER WATER (ПОДЪЕМ ВОДЫ / ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ) - В6 (Превращения)
 RAISE WATER / LOWER WATER (ПОДЪЕМ ВОДЫ / ПОНИЖЕНИЕ ВОДЫ) - Ж4 (Стихии (Вода))
 RARY'S MNEMONIC ENHANCER (РАСШИРЕНИЕ ПАМЯТИ РЭРИ) - В4 (Превращения)
 RAY OF ENFEEBLEMENT (ЛУЧ СЛАБОСТИ) - В2 (Очарование / Чары)
 READ MAGIC (ЧТЕНИЕ МАГИИ) - В1 (Гадания)
 REFLECTING POOL (ВЕЩАЯ ВОДА) - Ж4 (Гадания)
 REGENERATE / WITHER (РЕГЕНЕРАЦИЯ / ОТСЫХАНИЕ) - Ж7 (Некромантия)
 REINCARNATE (РЕИНКАРНАЦИЯ) - Ж7 (Некромантия)
 REINCARNATION (РЕИНКАРНАЦИЯ) - В6 (Некромантия)
 REMOVE CURSE / BESTOW CURSE (СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛАНИЕ ПРОКЛЯТИЯ) - В4 (Отречения)
 REMOVE CURSE / BESTOW CURSE (СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ / НАСЫЛАНИЕ ПРОКЛЯТИЯ) - Ж3 (Защита)
 REMOVE FEAR / CAUSE FEAR (ВЫЗЫВАНИЕ СТРАХА / УСТРАНЕНИЕ СТРАХА) - Ж1 (Чары)
 REMOVE PARALYSIS (УСТРАНЕНИЕ ПАРАЛИЗАЦИИ) - Ж3 (Защита)
 REPEL INSECTS (ОТПУГИВАНИЕ НАСЕКОМЫХ) - Ж4 (Животные, Защита)
 REPULSION (ОТТОРЖЕНИЕ) - В6 (Отречения)
 RESIST COLD / RESIST FIRE (УСТОЙЧИВОСТЬ К ХОЛОДУ / УСТОЙЧИВОСТЬ К ОГНЮ) - Ж2 (Защита)
 RESIST FIRE / RESIST COLD (УСТОЙЧИВОСТЬ К ОГНЮ / УСТОЙЧИВОСТЬ К ХОЛОДУ) - Ж2 (Защита)
 RESTORATION / ENERGY DRAIN (ВОССТАНОВЛЕНИЕ / ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ИСТОЩЕНИЕ) - Ж7 (Некромантия)
 RESURRECTION / DESTRUCTION (ВОСКРЕШЕНИЕ / УНИЧТОЖЕНИЕ) - Ж7 (Некромантия)
 REVEALED WOOD / HALLUCINATORY FOREST (РАССЕЯНИЕ ЛЕСА / ОКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС) - Ж4 (Растения)
 REVERSE GRAVITY (ОБРАЩЕНИЕ ГРАВИТАЦИИ) - В7 (Превращения)
 ROPE TRICK (ВЕРЕВКА-УБЕЖИЩЕ) - В2 (Превращения)
 SANCTUARY (УБЕЖИЩЕ) - Ж1 (Защита)
 SCARE (ПАНИКА) - В2 (Очарование / Чары)
 SCREEN (ЭКРАН) - В8 (Гадания, Иллюзии)
 SECRET PAGE (ТАЙНАЯ СТРАНИЦА) - В3 (Превращения)
 SEEMING (ПОДМЕНА) - В5 (Иллюзии / Фантазмагории)
 SENDING (ПОСЛАНИЕ) - В5 (Оглашения)
 SERIA SNAKE SIGIL (ЗНАК ЗМЕИ) - В3 (Колдовство / Заклятия)
 SEQUESTER (ИЗОЛЯЦИЯ) - В7 (Иллюзии / Фантазмагории, Отречения)
 SERTEN'S SPELL IMMUNITY (ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ СЕРТЕНА) - В8 (Отречения)
 SHADES (ТЕНИ) - В6 (Иллюзии / Фантазмагории)
 SHADOW DOOR (ТЕНЕВАЯ ДВЕРЬ) - В5 (Иллюзии / Фантазмагории)
 SHADOW MAGIC (МАГИЯ ТЕНЕЙ) - В5 (Иллюзии / Фантазмагории)
 SHADOW MONSTERS (ТЕНЕВЫЕ МОНСТРЫ) - В4 (Иллюзии / Фантазмагории)
 SHADOW WALK (ТЕНЕВОЙ ПОХОД) - В7 (Иллюзии, Очарование)
 SHAPE CHANGE (ТРАНСФОРМАЦИЯ) - В9 (Превращения)
 SHATTER (ЗВУК) - В2 (Превращения)
 SHIELD (ЩИТ) - В1 (Оглашения)
 SHILLELAGH (ДУБИНКА) - Ж1 (Битва, Растения)
 SHOCKING GRASP (ЭЛЕКТРОШОК) - В1 (Превращения)
 SHOUT (ВОПЛЬ) - В4 (Оглашения)
 SHRINK ANIMAL / ANIMAL GROWTH (УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ) - В5 (Превращения)
 SHRINK ANIMAL / ANIMAL GROWTH (УМЕНЬШЕНИЕ ЖИВОТНЫХ / УВЕЛИЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ) - Ж5 (Животные)
 SHRINK INSECT / GIANT INSECT (УМЕНЬШЕНИЕ НАСЕКОМЫХ / ГИГАНТСКИЕ НАСЕКОМЫЕ) - Ж4 (Животные)

SILENCE, 15' RADIUS (ТИШИНА, РАДИУС 15 ФУТОВ) - Ж2 (Охрана)
SIMULACRUM (ПОДОБИЕ) - В7 (Иллюзии / Фантазмагии)
SINK (ПОГРУЖЕНИЕ) - В8 (Очарование, Превращения)
SLAY LIVING / RAISE DEAD (УБИЙСТВО / ОЖИВЛЕНИЕ) - Ж5 (Некромантия)
SLEEP (УСЫПЛЕНИЕ) - В1 (Очарование / Чары)
SLOW (ЗАМЕДЛЕНИЕ) - В3 (Превращения)
SLOW POISON (ЗАМЕДЛЕНИЕ ЯДА) - Ж2 (Лечение)
SNAKE CHARM (ОЧАРОВАНИЕ ЗМЕЙ) - Ж2 (Животные)
SNAKES TO STICKS / STICKS TO SNAKES (ЗМЕЙКИ-ПАЛОЧКИ / ПАЛОЧКИ-ЗМЕЙКИ) - Ж4 (Растения)
SNARE (СИЛОК) - Ж3 (Растения)
SOLID FOG (ПЛОТНЫЙ ТУМАН) - В4 (Превращения)
SPEAK WITH ANIMALS (ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК) - Ж2 (Животные, Гадания)
SPEAK WITH DEAD (РАЗГОВОР С МЕРТВЫМИ) - Ж3 (Гадания)
SPEAK WITH MONSTERS (РАЗГОВОР С МОНСТРАМИ) - Ж6 (Гадания)
SPEAK WITH PLANTS (ЯЗЫК РАСТЕНИЙ) - Ж4 (Растения)
SPECTRAL FORCE (УНИВЕРСАЛЬНАЯ ИЛЛЮЗИЯ) - В3 (Иллюзии / Фантазмагии)
SPECTRAL HAND (ПРИЗРАЧНАЯ РУКА) - В2 (Некромантия)
SPELL IMMUNITY (ЗАЩИТА ОТ ЗАКЛИНАНИЙ) - Ж4 (Защита)
SPELL TURNING (ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ) - В7 (Отречения)
SPIDER CLIMB (ПАУК) - В1 (Превращения)
SPIKE GROWTH (РОСТ ШИПОВ) - Ж3 (Растения)
SPIKE STONES (ОСТРЫЕ КАМНИ) - Ж5 (Стихии (Земля))
SPIRITUAL HAMMER (СВЯЩЕННЫЙ МОЛОТ) - Ж2 (Битва)
SPOOK (БАБАЙ) - В1 (Иллюзии / Фантазмагии)
STARSHINE (ЗВЕЗДНЫЙ СВЕТ) - Ж3 (Солнце)
STATUE (СТАТУЯ) - В7 (Превращения)
STICKS TO SNAKES / SNAKES TO STICKS (ПАЛОЧКИ-ЗМЕЙКИ / ЗМЕЙКИ-ПАЛОЧКИ) - Ж4 (Растения)
STINKING CLOUD (ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО) - В2 (Оглашения)
STONE SHAPE (КАМНЕВОРОТ) - В5 (Превращения)
STONE SHAPE (КАМНЕВОРОТ) - Ж3 (Стихии (Земля))
STONE TELL (ГОВОРЯЩИЙ КАМЕНЬ) - Ж6 (Стихии (Вода), Гадания)
STONE TO FLESH / FLESH TO STONE (ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ПЛОТЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЛОТИ В КАМЕНЬ) - В6 (Превращения)
STONESKIN (КАМЕННАЯ КОЖА) - В4 (Превращения)
STRAIGHTEN WOOD / WARP WOOD (ВЫПРЯМЛЕНИЕ ДЕРЕВА / ИСКРИВЛЕНИЕ ДЕРЕВА) - Ж2 (Растения)
STRENGTH (СИЛА) - В2 (Превращения)
SUCCOR / CALL (ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ) - В9 (Превращения, Очарование)
SUCCOR / CALL (ПРИБЕЖИЩЕ / ВЫЗОВ) - Ж7 (Заклятия)
SUGGESTION (СОВЕТ) - В3 (Очарование / Чары)
SUMMON INSECTS (ВЫЗЫВАНИЕ НАСЕКОМЫХ) - Ж3 (Животные)
SUMMON SHADOW (ВЫЗЫВАНИЕ ТЕНИ) - В5 (Колдовство / Заклятия, Некромантия)
SUMMON SWARM (ПРИЗЫВ СВОРЫ) - В2 (Колдовство / Заклятия)
SUNRAY (СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ) - Ж7 (Солнце)
SYMBOL (СИМВОЛ) - В8 (Колдовство / Заклятия)
SYMBOL (СИМВОЛ) - Ж7 (Охрана)
TASHA'S UNCOTROLLABLE HIDEOUS LAUGHTER (ИСТЕРИКА ТАШИ) - В2 (Очарование / Чары)
TAUNT (ДРАЗНИЛКА) - В1 (Очарование)
TELEKINESIS (ТЕЛЕКИНЕЗ) - В5 (Превращения)
TELEPORT (ТЕЛЕПОРТАЦИЯ) - В5 (Превращения)
TELEPORT WITHOUT ERROR (БЕЗОШИБОЧНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ) - В7 (Превращения)
TEMPORAL REINSTATEMENT / TEMPORAL STASIS (ПРОБУЖДЕНИЕ / ЛЕТАРГИЯ) - В9 (Превращения)
TEMPORAL STASIS / TEMPORAL REINSTATEMENT (ЛЕТАРГИЯ / ПРОБУЖДЕНИЕ) - В9 (Превращения)
TENSER'S FLOATING DISC (ПАРЯЩИЙ ДИСК ТЕНЗЕРА) - В1 (Оглашения)
TENSER'S TRANSFORMATION (ТРАНСФОРМАЦИЯ ТЕНЗЕРА) - В6 (Превращения, Оглашения)
TIME STOP (ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ) - В9 (Превращения)
TONGUES / BABBLE (ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ) - В3 (Превращения)
TONGUES / BABBLE (ЯЗЫКИ / ЛЕПЕТ) - Ж4 (Гадания)
TRANSMUTE DUST TO WATER / TRANSMUTE WATER TO DUST (ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ) - Ж6 (Стихии (Вода, Земля))
TRANSMUTE DUST TO WATER/ TRANSMUTE WATER TO DUST (ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ) - В6 (Превращения)
TRANSMUTE METAL TO WOOD (ПРЕВРАЩЕНИЕ МЕТАЛЛА В ДЕРЕВО) - Ж7 (Стихии (Земля))

TRANSMUTE MUD TO ROCK / TRANSMUTE ROCK TO MUD (ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ) - B5 (Превращения)
TRANSMUTE MUD TO ROCK / TRANSMUTE ROCK TO MUD (ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ) - Ж5 (Стихии (Вода, Земля))
TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK (ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ) - B5 (Превращения)
TRANSMUTE ROCK TO MUD / TRANSMUTE MUD TO ROCK (ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ В ГРЯЗЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ГРЯЗИ В КАМЕНЬ) - Ж5 (Стихии (Вода, Земля))
TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER (ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ) - B6 (Превращения)
TRANSMUTE WATER TO DUST / TRANSMUTE DUST TO WATER (ПРЕВРАЩЕНИЕ ВОДЫ В ПЫЛЬ / ПРЕВРАЩЕНИЕ ПЫЛИ В ВОДУ) - Ж6 (Стихии (Вода, Земля))
TRANSPORT VIA PLANTS (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ) - Ж6 (Растения)
TRAP THE SOUL (ДУШЕЛОВКА) - B8 (Колдовство / Заклятия)
TREE (ДЕРЕВО) - Ж3 (Растения)
TRIP (ПОДНОЖКА) - Ж2 (Растения)
TRUE SEEING (ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ) - B6 (Гадания)
TRUE SEEING / FALSE SEEING (ЯСНОЕ ЗРЕНИЕ / ОБМАННОЕ ЗРЕНИЕ) - Ж5 (Гадания)
TURN WOOD (ОТТОРЖЕНИЕ ДЕРЕВА) - Ж6 (Растения)
UNDETECTABLE ALIGNMENT / KNOW ALIGNMENT (НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ / ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ) - B2 (Гадания)
UNDETECTABLE ALIGNMENT / KNOW ALIGNMENT (НЕВЕДОМАЯ ОРИЕНТАЦИЯ / ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОРИЕНТАЦИИ) - Ж2 (Гадания)
UNDETECTABLE CHARM / DETECT CHARM (НЕВИДИМЫЕ ЧАРЫ / ОБНАРУЖЕНИЕ ЧАР) - Ж2 (Гадания)
UNDETECTABLE LIE / DETECT LIE (ПОТАЕННАЯ ЛОЖЬ / ОБНАРУЖЕНИЕ ЛЖИ) - Ж4 (Гадания)
UNHOLY WORD / HOLY WORD (ЗЛОЕ СЛОВО / СВЯТОЕ СЛОВО) - Ж7 (Битва)
UNSEEN SERVANT (НЕВИДИМЫЙ СЛУГА) - B1 (Колдовство / Заклятия)
VACANCY (ЗАПУСТЕНИЕ) - B4 (Превращения, Иллюзии / Фантасмагории)
VAMPIRIC TOUCH (ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА) - B3 (Некромантия)
VANISH (ИСЧЕЗНОВЕНИЕ) - B7 (Превращения)
VEIL (ПОКРОВ) - B6 (Иллюзии / Фантасмагории)
VENTRILLOQUISM (ЧРЕВОВЕЩАНИЕ) - B1 (Иллюзии / Фантасмагории)
VISION (ВИДЕНИЕ) - B7 (Гадания)
WALL OF FIRE (ОГНЕННАЯ СТЕНА) - B4 (Оглашения)
WALL OF FIRE (ОГНЕННАЯ СТЕНА) - Ж5 (Стихии (Огонь))
WALL OF FOG (СТЕНА ТУМАНА) - B1 (Оглашения)
WALL OF FORCE (СИЛОВАЯ СТЕНА) - B5 (Оглашения)
WALL OF ICE (ЛЕДЯНАЯ СТЕНА) - B4 (Оглашения)
WALL OF IRON (ЖЕЛЕЗНАЯ СТЕНА) - B5 (Оглашения)
WALL OF STONE (КАМЕННАЯ СТЕНА) - B5 (Оглашения)
WALL OF THORNS (СТЕНА ШИПОВ) - Ж6 (Растения)
WARP WOOD / STRAIGHTEN WOOD (ИСКРИВЛЕНИЕ ДЕРЕВА / ВЫПРЯМЛЕНИЕ ДЕРЕВА) - Ж2 (Растения)
WATER BREATHING / AIR BREATHING (ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ) - B3 (Превращения)
WATER BREATHING / AIR BREATHING (ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ / ВОЗДУШНОЕ ДЫХАНИЕ) - Ж3 (Стихии (Вода, Воздух))
WATER WALK (ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ) - Ж3 (Стихии (Вода))
WEATHER SUMMONING (ЗАКОЛДОВАННАЯ ПОГОДА) - Ж6 (Погода)
WEB (ПАУТИНА) - B2 (Оглашения)
WEIRD (ЗЛОЙ РОК) - B9 (Иллюзии / Фантасмагории)
WHISPERING WIND (ШЕПОТ ВЕТРА) - B2 (Превращения, Фантасмагории)
WIND WALK (ВОЛШЕБНЫЙ ВЕТЕР) - Ж7 (Стихии (Воздух))
WIND WALL (СТЕНА ВЕТРА) - B3 (Превращения)
WISH (ЖЕЛАНИЕ) - B9 (Колдовство / Заклятия)
WITHDRAW (ОТСТУПЛЕНИЕ) - Ж2 (Защита)
WITHER / REGENERATE (ОТСЫХАНИЕ / РЕГЕНЕРАЦИЯ) - Ж7 (Некромантия)
WIZARD EYE (ВОЛШЕБНЫЙ ГЛАЗ) - B4 (Превращения)
WIZARD LOCK (ВОЛШЕБНЫЙ ЗАМÓК) - B2 (Превращения)
WIZARD MARK (ЗНАК ВОЛШЕБНИКА) - B1 (Превращения)
WORD OF RECALL (ГЛАС ИСХОДА) - Ж6 (Заклятия)
WRAITHFORM (ОБЛИК ДУХА) - B3 (Превращения, Иллюзии)
WYVERN WATCH (СТОРОЖЕВОЙ КРЫЛАН) - Ж2 (Охрана)

Приложение 9: ТАБЛИЦЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Таблица 1: Сила

Показатель способности	Модификатор броска атаки	Модификатор вреда	Норма веса	Максимальная нагрузка	Открытие дверей	Перегрузка	Примечания
1	-5	-4	1 (0,5)	3 (1,5)	1	0%	
2	-4	-2	1 (0,5)	5 (2,5)	1	0%	
3	-3	-1	5 (2,5)	10 (4,5)	2	0%	
4-5	-2	-1	10 (4,5)	25 (11)	3	0%	
6-7	-1	-	20 (9)	55 (25)	4	0%	
8-9	-	-	35 (16)	90 (41)	5	1%	
10-11	-	-	40 (18)	115 (52)	6	2%	
12-13	-	-	45 (20,5)	140 (65)	7	4%	
14-15	-	-	55 (25)	170 (75)	8	7%	
16	-	+1	70 (32)	195 (90)	9	10%	
17	+1	+1	85 (39)	220 (100)	10	13%	
18	+1	+2	110 (50)	255 (115)	11	16%	
18/01-50	+1	+3	135 (61)	280 (125)	12	20%	
18/51-75	+2	+3	160 (75)	305 (140)	13	25%	
18/76-90	+2	+4	185 (85)	330 (150)	14	30%	
18/91-99	+2	+5	235 (105)	380 (175)	15 (3)	35%	
18/00	+3	+6	335 (155)	480 (220)	16 (6)	40%	
19	+3	+7	485 (220)	640 (290)	16 (8)	50%	Полевой великан
20	+3	+8	535 (245)	700 (315)	17 (10)	60%	Каменный великан
21	+4	+9	635 (290)	810 (370)	17 (12)	70%	Морозный великан
22	+4	+10	785 (355)	970 (440)	18 (14)	80%	Огненный великан
23	+5	+11	935 (425)	1130 (515)	18 (16)	90%	Облачный великан
24	+6	+12	1,235 (560)	1440 (655)	19 (17)	95%	Грозовой великан
25	+7	+14	1,535 (700)	1750 (795)	19 (18)	99%	Титан

Таблица 2: Ловкость

Показатель способности	Модификатор реакции	Модификатор метательных атак	Модификатор защиты
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6

25	+5	+5	-6
----	----	----	----

Таблица 3: Телосложение

Показатель способности	Модификатор жизненных пунктов	Потрясение	Вероятность воскрешения	Устойчивость к яду	Регенерация
1	-3	25%	30%	-2	-
2	-2	30%	35%	-1	-
3	-2	35%	40%	0	-
4	-1	40%	45%	0	-
5	-1	45%	50%	0	-
6	-1	50%	55%	0	-
7	0	55%	60%	0	-
8	0	60%	65%	0	-
9	0	65%	70%	0	-
10	0	70%	75%	0	-
11	0	75%	80%	0	-
12	0	80%	85%	0	-
13	0	85%	90%	0	-
14	0	88%	92%	0	-
15	+1	90%	94%	0	-
16	+2	95%	96%	0	-
17	+2 (+3)*	97%	98%	0	-
18	+2 (+4)*	99%	100%	0	-
19	+2 (+5)*	99%	100%	+1	-
20	+2 (+5)**	99%	100%	+1	1 / 6 оборотов
21	+2 (+6)***	99%	100%	+2	1 / 5 оборотов
22	+2 (+6)***	99%	100%	+2	1 / 4 оборота
23	+2 (+6)****	99%	100%	+3	1 / 3 оборота
24	+2 (+7)****	99%	100%	+3	1 / 2 оборота
25	+2 (+8)****	100%	100%	+4	1 / 1 оборот

* Модификаторы, стоящие в скобках, относятся только к воителям. Все остальные классы получают максимальный положительный модификатор +2 на каждый Кубик пунктов.

** Все единицы, выкинутые на Кубиках пунктов, автоматически считаются двойками.

*** Все единицы и двойки, выкинутые на Кубиках пунктов, автоматически считаются тройками.

**** Все единицы, двойки и тройки, выкинутые на Кубиках пунктов, автоматически считаются четверками.

Таблица 4: Интеллект

Показатель способности	Количество языков	Уровень заклинаний	Вероятность изучения заклинания	Максимальное количество заклинаний на уровень	Устойчивость к иллюзии
1	0*	-	-	-	-
2-8	1	-	-	-	-
9	2	4	35%	6	-
10	2	5	40%	7	-
11	2	5	45%	7	-
12	3	6	50%	7	-
13	3	6	55%	9	-
14	4	7	60%	9	-
15	4	7	65%	11	-
16	5	8	70%	11	-

17	6	8	75%	14	-
18	7	9	85%	18	-
19	8	9	95%	Все	1 уровень
20	9	9	96%	Все	2 уровень
21	10	9	97%	Все	3 уровень
22	11	9	98%	Все	4 уровень
23	12	9	99%	Все	5 уровень
24	15	9	100%	Все	6 уровень
25	20	9	100%	Все	7 уровень

* Если персонаж не способен разговаривать, он все же может общаться с помощью звуков и жестов.

Таблица 5: **Мудрость**

Показатель способности	Модификатор магической защиты	Дополнительные заклинания	Вероятность неудачного заклинания	Устойчивость к заклинаниям
1	-6	-	80%	
2	-4	-	60%	
3	-3	-	50%	
4	-2	-	45%	
5	-1	-	40%	
6	-1	-	35%	
7	-1	-	30%	
8	0	-	25%	
9	0	-	20%	
10	0	-	15%	
11	0	-	10%	
12	0	-	5%	
13	0	1 уровень	0%	
14	0	1 уровень	0%	
15	+1	2 уровень	0%	
16	+2	2 уровень	0%	
17	+3	3 уровень	0%	
18	+4	4 уровень	0%	
19	+4	1, 3 уровень	0%	вызывание страха, очарование, команда, обаяние, гипноз
20	+4	2, 4 уровень	0%	провал в памяти, удержание, луч слабости, паника
21	+4	3, 5 уровень	0%	страх
22	+4	4, 5 уровень	0%	очарование монстра, путаница, эмоции, неловкость, совет
23	+4	1, 6 уровень	0%	хаос, слабоумие, удержание монстра, волшебный сосуд, задание
24	+4	5, 6 уровень	0%	поручение, массовый совет, жезл господства
25	+4	6, 7 уровень	0%	антипатия/симпатия, заклинание смерти, массовое очарование

Таблица 6: **Обаяние**

Показатель	Максимальное	Модификатор	Модификатор
------------	--------------	-------------	-------------

способности	количество оруженосцев	надежности	реакции
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Таблица 7: Расовые ограничения на показатели способностей

Способность	Карлик	Эльф	Полуэльф	Гном	Хоббит
Сила	8 / 18	3 / 18	3 / 18	6 / 18	7 / 18**
Ловкость	3 / 17	6 / 18	6 / 18	3 / 18	7 / 18
Телосложение	11 / 18	7 / 18	6 / 18	8 / 18	10 / 18
Интеллект	3 / 18	8 / 18	4 / 18	6 / 18	6 / 18
Мудрость	3 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 17
Обаяние	3 / 17	8 / 18	3 / 18	3 / 18	3 / 18

*Персонажи-хоббиты не накладывают исключительной Силы.

Таблица 8: Расовые модификаторы показателей способностей

Раса	Модификаторы
Карлик	+1 Телосложение, -1 Обаяние
Эльф	+1 Ловкость, -1 Телосложение
Гном	+1 Интеллект, -1 Мудрость
Хоббит	+1 Ловкость, -1 Сила

Таблица 9:
Модификаторы спас-бросков в зависимости от показателя Телосложения

Показатель Телосложения	Модификатор спас-броска
4-6	+1
7-10	+2

11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Таблица 13:

Минимальные показатели способностей, необходимые для различных классов

Класс персонажа	Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Обаяние
Воин	9	-	-	-	-	-
Паладин*	12	-	9	-	13	17
Следопыт*	13	13	14	-	14	-
Маг	-	-	-	9	-	-
Специалист*	Спец.	Спец.	Спец.	Спец.	Спец.	Спец.
Священник	-	-	-	-	9	-
Друид*	-	-	-	-	12	15
Вор	-	9	-	-	-	-
Бард*	-	12	-	13	-	15

* Дополнительные классы персонажей. Волшебник-иллюзионист относится к специалистам.

Таблица 21: Прогрессия заклинаний волшебника

Уровень волшебника	Уровни заклинаний								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Таблица 24: Прогрессия заклинаний жреца

Уровень жреца	Уровни заклинаний						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-

5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	3	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Доступны только жрецам с показателем Мудрости 17 или выше.

** Доступны только жрецам с показателем Мудрости 18 или выше.

Таблица 32: Прогрессия заклинаний барда

Уровень барда	Уровни заклинаний					6
	1	2	3	4	5	
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Таблица 26: Базовые вероятности успешного применения воровских умений

Умение	Базовая вероятность
Шарить по карманам	15%
Отпирать замки	10%
Находить и обезвреживать ловушки	5%
Бесшумно двигаться	10%
Укрываться в тени	5%
Определять шум	15%
Карабкаться по стенам	60%

Читать на незнакомых языках	0%
-----------------------------	----

Таблица 27: Расовые модификаторы воровских умений

Умение	Карлик	Эльф	Полуэльф	Гном	Хоббит
Шарить по карманам	-	+5%	+10%	-	+5%
Отпирать замки	+10%	-5%	-	+5%	+5%
Находить и обезвреживать ловушки	+15%	-	-	+10%	+5%
Бесшумно двигаться	-	+5%	-	+5%	+10%
Укрываться в тени	-	+10%	+5%	+5%	+15%
Определять шум	-	+5%	-	+10%	+5%
Карабкаться по стенам	-10%	-	-	-15%	-15%
Читать на незнакомых языках	-5%	-	-	-	-5%

Таблица 28:

Модификаторы воровских умений в зависимости от показателя Ловкости

Показатель Ловкости	Шарить по карманам	Отпирать замки	Находить и обезвреживать ловушки	Бесшумно двигаться	Укрываться в тени
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

Таблица 29: Модификаторы воровских умений в зависимости от доспехов

Умение	Без доспехов	Эльфийская кольчуга	Набивной, сыромятный доспех или клепаная кожа	Кольчуга* или кольчатый доспех*
Шарить по карманам	+5%	-20%	-30%	-25%
Отпирать замки	-	-5%	-10%	-10%
Находить и обезвреживать ловушки	-	-5%	-10%	-10%
Бесшумно двигаться	+10%	-10%	-20%	-15%
Укрываться в тени	+5%	-10%	-20%	-15%
Определять шум	-	-5%	-10%	-5%
Карабкаться по стенам	+10%	-20%	-30%	-25%

* Только барды могут носить не эльфийскую кольчугу, применяя воровские умения.

Таблица 30: Множители вреда при ударе в спину

Уровень вора	Множитель вреда
1-4	Ч2
5-8	Ч3

9-12	Ч4
13 и выше	Ч5

Таблица 33: **Особые умения барда**

Карабкаться по стенам	Определять шум	Шарить по карманам	Читать на незнакомых языках
50%	20%	10%	5%

Таблица 43: **Начальный капитал персонажа**

Группа персонажа	Бросок кубиков
Воитель	5d4 Ч 10 зм
Волшебник	(1d4+1) Ч 10 зм
Жрец*	3d6 Ч 10 зм
Плут	2d6 Ч 10 зм

* Персонажи - жрецы могут использовать свои деньги только для того, чтобы приобретать снаряжение и продовольствие. После того, как все закупки сделаны, жрец должен вернуть все оставшиеся деньги, кроме двух или трех золотых, своим наставникам (так как его снаряжение обеспечивается его организацией). Жрецы не могут давать какие-либо деньги из своего начального капитала в долг другим персонажам.

Таблица 46: **Класс защиты различных видов доспехов**

Тип доспехов	Класс защиты
Никакого	10
Только щит	9
Кожаный или набивной доспех	8
Кожаный или набивной доспех + щит, клепаный кожаный доспех, кольчатый доспех	7
Клепаный кожаный доспех или кольчатый доспех + щит, панцирь, чешуйчатый или сыромятный доспех	6
Чешуйчатый или сыромятный доспех + щит, кольчуга	5
Кольчуга + щит, юшман, бахтерец, бронзовые латы	4
Юшман, бахтерец или бронзовые латы + щит, пластинчатый доспех	3
Пластинчатый доспех + щит, латы	2
Латы + щит, тяжелые латы	1
Тяжелые латы + щит	0

См. раздел “Щиты” для более полной информации о защитных свойствах различных типов щитов.

Таблица 53: **Величины пробоа**

Группа	Уровень																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Воитель	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Волшебник	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Жрец	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Плут	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

Таблица 61: **Изгнание нежити**

Тип или Кубики пунктов нежити	Уровень жреца*											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Скелет или 1 КП	10	7	4	A	A	У	У	У*	У*	У*	У*	У*
Зомби	13	10	7	4	A	A	У	У	У*	У*	У*	У*
Упырь или 2 КП	16	13	10	7	4	A	A	У	У	У*	У*	У*
Тень или 3-4 КП	19	16	13	10	7	4	A	A	У	У	У*	У*
Вурдалак или 5 КП	20	19	16	13	10	7	4	A	A	У	У	У*
Выморк	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	У	У
Дух или 6 КП	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	У
Мумия или 7 КП	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A
Призрак или 8 КП	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A
Вампир или 9 КП	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Привидение или 10 КП	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Кощей или 11+ КП	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Особый тип**	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

* Дополнительно изгоняются 2d4 существ этого типа.

** К особому типу относится уникальная нежить, свободная нежить из предела Негативной Материи, некоторые малые и великие силы и нежить, обитающая в Высших пределах.

* Паладины изгоняют нежить как жрецы на два уровня ниже.

Приложение 10: АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ AD&D

ability - способность

ability score - показатель способности

Abjuration - Отречения (*школа магии*)

abjurer - отказник

adventurer - приключенец

alignment - ориентация

All - Общая (*сфера заклинаний жрецов*)

Alteration - Превращения (*школа магии*)

Animal - Животные (*сфера заклинаний жрецов*)

Area of Effect - область воздействия (заклинания)

Armor Class - Класс защиты

Astral - Астрал (*сфера заклинаний жрецов*)

awl pike - пика

backstab - удар в спину

banded mail - бахтерец

bard - бард

bastard sword - полуторный меч

battle axe - секира

bec de corbin - чекан

Bend Bars / Lift Gates - перегрузка

bill-guisarme - секач

blind-fighting - сражение вслепую

blowgun - духовая трубка

bonus - положительный модификатор

breath weapon - разящее дыхание

brigandine - панцирь

broad sword - палаш

bronze plate mail - бронзовые латы

brownie - лесовик

bugbear - бука

Casting time - время сотворения (заклинания)

centaur - кентавр
chain mail - кольчуга
character - персонаж
charge - атака с разбега
Charisma - Обаяние
Charm - Чары (*школа магии и сфера заклинаний жрецов*)
class - класс
cleric - священник
Combat - Битва (*сфера заклинаний жрецов*)
common - Всеобщий язык
Conjuration - Колдовство (*школа магии*)
conjurer - колдун
Constituton - Телосложение
copper piece - медная монета
cp - мм (*сокращение для медной монеты*)
Creation - Сотворение (*сфера заклинаний жрецов*)
damage - вред
Dexterity - Ловкость
dim - незначительная (*степень магии*)
dire wolf - волкан
disguise - маскировка
Divination - Гадания (*школа магии и сфера заклинаний жрецов*)
diviner - гадатель
DM (*сокращение от **Dungeon Master***) - Мастер
dragon - дракон
druid - друид
dryad - дриада
dual-class - двойной класс
Dungeon Master - Мастер
“Dungeon Master Guide” - “Руководство Мастера”
Duration - продолжительность (заклинания)
dwarf - карлик
electrum piece - электриновая монета
Elemental - Стихии (*сфера заклинаний жрецов*)
elf - эльф
enchanter - чародей
Enchantment - Очарование (*школа магии*)
encounter - столкновение
energy drain - энергетическое истощение
engineering - конструирование
ep - эм (*сокращение для электриновой монеты*)
Evocation - Оглашения (*школа магии*)
exceptional Strength - исключительная Сила
experience - жизненный опыт
faint - слабая (*степень магии*)
fauchard - косарь
fauchard-fork - косарь-вилы
faun - фавн
field plate - латы
fighter - воин
fireball - шарогонь
flight arrow - легкая стрела
follower - последователь
forgery - подделки (*мирное умение*)
full plate - тяжелые латы
gargantuan - громадный (*размер объектов*)
gaze attack - разящий взгляд
ghast - выморк (*вид нежити*)
ghost - привидение
ghoul - упырь
giant - великан

glaive - резец
glaive-guisarme - резец с крюком
gnome - гном
gold piece - золотая монета
gp - зм (*сокращение для золотой монеты*)
granted powers - чудесные способности
Guardian - Охрана (*сфера заклинаний жрецов*)
guisarme - гвизарма
guisarme-voulge - штыковая гвизарма
Hairfeets - Мохноногие (*разновидность хоббитов*)
half-elf - полуэльф
halfling - хоббит
hand crossbow - самострел
Healing - Лечение (*сфера заклинаний жрецов и мирное умение*)
hell hound - адский пес
henchman - оруженосец
herbalism - гербализм
hide armor - сыромятный доспех
hireling - наемник
Hit Dice - Кубик пунктов
hit points - жизненные пункты
hook fauchard - косарь с крюком
huge - огромный (*размер объектов*)
human - человек
Illusion - Иллюзии (*школа магии*)
illusionist - иллюзионист
infravision - инфравидение
initiative - инициатива
Intelligence - Интеллект
invisible stalker - невидимка
Invocation - Возглашения (*школа магии*)
invoker - теург
javelin - метательное копье
jelly - студень
juju zombie - очарованный зомби
lance - копье
large - большой (*размер объектов*)
leather armor - кожаный доспех
level - уровень
lich - кощей
lizard man - людоящер
long bow - большой лук
lucern hammer - клевец
mace - булава
mage - маг
mancatcher - ухват
manticora - мантикора
medium - средний (*размер объектов*)
melee - ближний бой
missile combat - дальний бой
moderate - умеренная (*степень магии*)
“Monstrous Manual” - “Справочник монстров”
morale - боевой дух
morning star - палица
movement rate - норма передвижения
multi-class - смешанный класс
mummy - мумия (*вид нежити*)
Necromancy - Некромантия (*школа магии*)
necromant - некромант
Necromantic - Некромантия (*сфера заклинаний жрецов*)
nightmare (*монстр*) - адский конь

nixie - русалка
non-player character - неигровой персонаж
ogre - людоед
ooze - липень
overwhelming - тяжелая (*степень магии*)
padded armor - набивной доспех
paladin - паладин
penalty - отрицательный модификатор
percentile dice - процентник
Phantasm - Фантасмагории (*школа магии*)
pixie - пикси
plane - предел
Plant - Растения (*сфера заклинаний жрецов*)
plate mail - пластинчатый доспех
platinum piece - платиновая монета
player - игрок
player character - игровой персонаж
"Player's Handbook" - "Руководство игрока"
potion - зелье
pp - пм (*сокращение для платиновой монеты*)
priest - жрец
proficiency - умение
proficiency slot - область умений
Protection - Защита (*сфера заклинаний жрецов*)
race - раса
Range - дальность воздействия (заклинания)
ranger - следопыт
ranseur - протазан-трезубец
rate of fire - скорость стрельбы
regeneration - регенерация
ring mail - кольчатый доспех
rod - жезл
rogue - плут
round - раунд
saving throw - спас-бросок
scale mail - чешуйчатый доспех
skeleton - скелет
school (of magic) - школа (магии)
scimitar - ятаган
shadow - тень (*вид нежити*)
sheaf arrow - тяжелая стрела
short bow - малый лук
silver piece - серебряная монета
slime - слизень
small - малый (*размер объектов*)
sp - см (*сокращение для серебряной монеты*)
spear - малое копье
specialist - специалист
spectre - призрак
speed factor - скорость оружия
spell - заклинание
spellbook - книга заклинаний
spellcraft - заклинания (*мирное умение*)
spetum - копье-трезубец
sphere (of influence) - сфера (воздействия)
splint mail - юшман
sprite - фея (фей)
staff - посох
Stouts - Толстяки (*разновидность хоббитов*)
Strength - Сила
strong - сильная (*степень магии*)

studded leather - клепаный кожаный доспех
Summoning - 1) Заклятия (*школа магии и сфера заклинаний жрецов*), 2) вызывание
Sun - Солнце (*сфера заклинаний жрецов*)
surprise - ошарашивание
system shock - потрясение
Tallfellows - Великанчики (*разновидность хоббитов*)
THACO - пробой
thief - вор
tiny - крошечный (*размер объектов*)
tracking - чтение следов
transmuter - кудесник
treant - энт
tumbling - акробатика
turn - оборот
umber hulk - бурый увалень
undead - нежить
vampire - вампир
ventriloquism - чревовещание
voulge - боевой колун
wand - волшебная палочка
warrior - воитель
Weather - Погода (*сфера заклинаний жрецов*)
wererat - крысак
wight - вурдалак
will-o-wisp - блуждающий огонь
winter wolf - зимний волк
Wisdom - Мудрость
wizard - волшебник
wraith - дух
wyvern - крылан
zombie - зомби

Приложение 11: РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ AD&D

адский конь - nightmare
адский пес - hell hound
акробатика - tumbling
Астрал (*сфера заклинаний жрецов*) - Astral
атака с разбега - charge
бард - bard
бахтерец - banded mail
Битва (*сфера заклинаний жрецов*) - Combat
ближний бой - melee
блуждающий огонь - will-o-wisp
боевой дух - morale
боевой колун - voulge
большой (*размер объектов*) - large
большой лук - long bow
бронзовые латы - bronze plate mail
бука - bugbear
булава - mace
бурый увалень - umber hulk
вампир - vampire
великан - giant
Великанчики (*разновидность хоббитов*) - Tallfellows
Возглашения (*школа магии*) - Invocation

воин - fighter
воитель - warrior
волкан - dire wolf
волшебная палочка - wand
волшебник - wizard
вор - thief
вред - damage
время сотворения (заклинания) - Casting time
Всеобщий язык - common
вурдалак - wight
выморк (*вид нежити*) - ghost
Гадания (*школа магии и сфера заклинаний жрецов*) - Divination
гадатель - diviner
гвизарма - guisarme
гербализм - herbalism
гном - gnome
громадный (*размер объектов*) - gargantuan
дальний бой - missile combat
дальность воздействия (заклинания) - Range
двойной класс - dual-class
дракон - dragon
дриада - dryad
друид - druid
дух - wraith
духовая трубка - blowgun
жезл - rod
Животные (*сфера заклинаний жрецов*) - Animal
жизненные пункты - hit points
жизненный опыт - experience
жрец - priest
заклинание - spell
заклинания (*мирное умение*) - spellcraft
Заклятия (*школа магии и сфера заклинаний жрецов*) - Summoning
Защита (*сфера заклинаний жрецов*) - Protection
зелье - potion
зимний волк - winter wolf
зм (*сокращение для золотой монеты*) - gp
золотая монета - gold piece
зомби - zombie
игровой персонаж - player character
игрок - player
Иллюзии (*школа магии*) - Illusion
иллюзионист - illusionist
инициатива - initiative
Интеллект - Intelligence
инфравидение - infravision
исключительная Сила - exceptional Strength
карлик - dwarf
кентавр - centaur
Класс - Class
Класс защиты - Armor Class
клевец - lucern hammer
клепаный кожаный доспех - studded leather armor
книга заклинаний - spellbook
кожаный доспех - leather armor
Колдовство (*школа магии*) - Conjuration
колдун - conjurer
кольчатый доспех - ring mail
кольчуга - chain mail
конструирование - engineering
копье - lance

копье-трезубец - spetum
косарь - fauchard
косарь с крюком - hook fauchard
косарь-вилы - fauchard-fork
кощей - lich
крошечный (размер объектов) - tiny
крылан - wyvern
крысак - wererat
Кубик пунктов - Hit Dice
кудесник - transmuter
латы - field plate
легкая стрела - flight arrow
лесовик - brownie
Лечение (сфера заклинаний жрецов и мирное умение) - Healing
липень - ooze
Ловкость - Dexterity
людоед - ogr
людоящер - lizard man
маг - mage
малое копье - spear
малый (размер объектов) - small
малый лук - short bow
мантикора - manticora
маскировка - disguise
Мастер - Dungeon Master, DM
медная монета - copper piece
метательное копье - javelin
мм (сокращение для медной монеты) - cp
Мохноногие (разновидность хоббитов) - Hairfeets
Мудрость - Wisdom
мумия (вид нежити) - mummy
набивной доспех - padded armor
наемник - hireling
невидимка - invisible stalker
нежить - undead
незначительная (степень магии) - dim
неигровой персонаж - non-player character
некромант - necromant
Некромантия (сфера заклинаний жрецов) - Necromantic
Некромантия (школа магии) - Necromancy
норма передвижения - movement rate
область воздействия (заклинания) - Area of Effect
область умений - proficiency slot
оборот - turn
Общая (сфера заклинаний жрецов) - All
Оглашения (школа магии) - Evocation
огромный (размер объектов) - huge
ориентация - alignment
оруженосец - henchman
отказник - abjurer
Отречения (школа магии) - Abjuration
отрицательный модификатор - penalty
Охрана (сфера заклинаний жрецов) - Guardian
Очарования (школа магии) - Enchantment
очарованный зомби - juju zombie
ошарашивание - surprise
паладин - paladin
палаш - broad sword
палица - morning star
панцирь - brigandine
перегрузка - Bend Bars / Lift Gates

персонаж - character
пика - awl pike
пикси - pixie
пластинчатый доспех - plate mail
платиновая монета - platinum piece
плут - rogue
пм (сокращение для платиновой монеты) - pp
Погода (сфера заклинаний жрецов) - Weather
подделки (мирное умение) - forgery
показатель способности - ability score
положительный модификатор - bonus
полуэльф - half-elf
последователь - follower
посох - staff
потрясение - system shock
Превращения (школа магии) - Alteration
предел - plane
привидение - ghost
призрак - spectre
приключенец - adventurer
пробой - THACO
продолжительность (заклинания) - Duration
протазан-трезубец - ranseur
процентник - percentile dice
разящее дыхание - breath weapon
разящий взгляд - gaze attack
раса - race
Растения (сфера заклинаний жрецов) - Plant
раунд - round
регенерация - regeneration
резец - glaive
резец с крюком - glaive-guisarme
"Руководство игрока" - "Player's Handbook"
"Руководство Мастера" - "Dungeon Master Guide"
русалка - nixie
самострел - hand crossbow
священник - cleric
секач - bill-guisarme
секира - battle axe
серебряная монета - silver piece
Сила - Strength
сильная (степень магии) - strong
скелет - skeleton
скорость оружия - speed factor
скорость стрельбы - rate of fire
слабая (степень магии) - faint
следопыт - ranger
слизень - slime
см (сокращение для серебряной монеты) - sp
смешанный класс - multiclass
Солнце (сфера заклинаний жрецов) - Sun
Сотворение (сфера заклинаний жрецов) - Creation
спас-бросок - saving throw
специалист - specialist
способность - ability
"Справочник монстров" - "Monstrous Manual"
сражение вслепую - blind-fighting
средний (размер объектов) - medium
Стихии (сфера заклинаний жрецов) - Elemental
столкновение - encounter
студень - jelly

сфера (воздействия) - sphere (of influence)
сыромятный доспех - hide armor
Телосложение - Constitution
тень (вид нежити) - shadow
теург - invoker
Толстяки (разновидность хоббитов) - Stouts
тяжелая (степень магии) - overwhelming
тяжелая стрела - sheaf arrow
тяжелые латы - full plate
удар в спину - backstab
умение - proficiency
умеренная (степень магии) - moderate
упырь - ghoul
уровень - level
ухват - mancatcher
фавн - faun
Фантазмагии (школа магии) - Phantasm
фея (фей) - sprite
хоббит - halfling
чародей - enchanter
Чары (школа магии и сфера заклинаний жрецов) - Charm
чекан - bec de corbin
человек - human
чешуйчатый доспех - scale mail
чревоговение - ventriloquism
чтение следов - tracking
чудесные способности - granted powers
школа (магии) - school (of magic)
штыковая гвизарма - guisarme-voulge
электриновая монета - electrum piece
эльф - elf
эм (сокращение для электриновой монеты) - em
энергетическое истощение - energy drain
энт - treant
юшман - splint mail
ятаган - scimitar

Приложение 12: ПЕРЕВОД АМЕРИКАНСКИХ ЕДИНИЦ ИЗМЕРЕНИЙ В МЕТРИЧЕСКУЮ СИСТЕМУ

Название	Англоязычное название	Сокращение	Соответствие единицам метрической системы
миля	mile	-	1,609 км
ярд	yard	yd	91,44 см
фут	foot	ft	30,48 см
дюйм	inch	in	2,54 см
фунт	pound	lb	453,59 г
галлон	gallon	gal	3,785 л
пинта	pint	-	0,47 л

Соотношение температурных шкал Фаренгейта и Цельсия

Шкала Фаренгейта	Шкала Цельсия	
212°	100°	Точка кипения воды

194°	90°	
176°	80°	
158°	70°	
140°	60°	
122°	50°	
104°	40°	
86°	30°	
68°	20°	
50°	10°	
32°	0°	Точка замерзания воды
14°	-10°	
0°	-17,8°	
-459,67°	-273,15°	Температура абсолютного нуля

При переводе из шкалы Фаренгейта в шкалу Цельсия из исходного числа вычитают 32 и умножают на $\frac{5}{9}$.

При переводе из шкалы Цельсия в шкалу Фаренгейта исходное число умножают на $\frac{9}{5}$ и прибавляют 32.

О переводе "Руководства игрока"

Как правило, перевод любого текста с одного языка на другой принципиально зависит от цели этого перевода, от его предполагаемого применения. Одно и то же слово может быть переведено совершенно по-разному. Например, слово *"scimitar"* в детской сказке можно перевести как "сабля", в научной работе по истории отружия как "скимитар", "симитар", "скиматр", "шамшир" или "шамшер", в историческом труде, не имеющем непосредственного отношения к войнам, - как "восточная (турецкая) сабля". (В данном переводе я вообще не перевел *"scimitar"*, а заменил его на "ятаган", учитывая специфику русскоязычной культуры.)

Как уже сказано в предисловии от переводчика, этот перевод предназначен для всех, кто предпочел бы читать правила AD&D по-русски, а не по-английски - и для новичков, и для опытных игроков. Поэтому я старался сделать так, чтобы и те, и другие читали перевод без затруднений.

Вероятнее всего, наибольшее количество возражений может вызвать введенная здесь русскоязычная терминология (*"ориентация"*, *"жизненные пункты"*, *"Класс защиты"* и пр.). Прежде всего спешу повториться, что я нисколько не настаиваю на замене этой терминологией сложившегося игрового жаргона. Я постарался сделать так, чтобы все, кто уже привык к этому жаргону, могли свободно ориентироваться в этом переводе.

Однако мне хотелось бы изложить некоторые соображения, которыми я руководствовался при поиске русскоязычных эквивалентов тех или иных игровых терминов.

Во-первых, в тех случаях, когда уже существуют общепринятые русские термины (*"спас-бросок"*, *"процентник"*), я, разумеется, применял именно их. Также во всех случаях, когда калька с английского слова совпадала с его значением в русском языке (*"класс"*, *"инициатива"*, *"сфера"*), я без особых колебаний использовал ее. Однако большинство английских терминов ни к одному из этих случаев не относились.

Если оригинальный термин не мог иметь в английском языке никакого смысла, кроме собственно термина AD&D (*"Armor Class"*, *"Hit Dice"*), то и русский эквивалент я старался найти такой, чтобы его нельзя было использовать в каком-либо другом значении. Например, я перевел *"Armor Class"* как "Класс защиты", отвергнув предлагавшийся вариант *"уязвимость"*, чтобы не возникало путаницы в связи с тем, когда слово *"уязвимость"* употребляется как специфический термин, а когда - как обычное слово.

При переводе исторических терминов (в частности, названий видов оружия), я стремился к разумному компромиссу между точностью и легкостью восприятия. Например, предмет, называемый по-английски *"lance"*, с исторической точки зрения всего к тому, что в русском языке называется *пикой*, однако я все же перевел его как *"рыцарское копьё"*, так как этот вариант считается более общепринятым и более соответствует духу героической фэнтези (все-таки рыцари ассоциируются скорее с копьями, чем с пиками).

В тех же случаях, когда для поиска русского эквивалента требовалось проявлять творческую фантазию (*"alignment"*, *"THACO"*, *"encounter"*), я руководствовался четырьмя основными соображениями:

1. Слово должно передавать значение англоязычного источника.

2. Слово должно отражать смысл обозначаемого им понятия в рамках AD&D.
3. Слово должно стилистически вписываться в общую канву и красиво звучать.
4. Слово должно удачно сочетаться с остальной терминологией.

Разумеется, добиваться максимально полного удовлетворения всех четырех условий в большинстве случаев не удавалось, и тогда я старался добиться возможного компромисса. Что касается четвертого условия, оно особенно характерно проявилось при переводе слова *“Charisma”*. Хотя калька “Харизма” более точно и полно отражает смысл слова, она очень плохо сочетается с названиями остальных способностей (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость). Поэтому я перевел *“Charisma”* как *“Обаяние”*.

В некоторых местах я внес в текст небольшие коррективы технического характера. Например, если в описании заклинания 5-го уровня говорится: “Продолжительность этого заклинания составляет 1 раунд на уровень, то есть 1 раунд для волшебника 1-го уровня, 2 раунда - для волшебника 2-го уровня...”, я все-таки приводил уровни персонажей в соответствие с уровнями заклинаний, чтобы никому не пришлось мучительно размышлять, при каких условиях волшебник первого уровня сможет сотворить заклинание 5-го уровня. Я исправил несколько однозначных опечаток (например, долговременность мажеского заклинания *продолжительного света* или шесть цветов вместо семи в описании жреческого заклинания *радуги*). Однако смысл исходного текста во всех случаях оставался без искажений. (Случай с описанием умения акробатики, которое некоторым игрокам кажется неоднозначным, для всякого квалифицированного переводчика очевиден, и никаких возможностей для различной трактовки там нет.)

Разумеется, я допускаю такую возможность, что при переводе или наборе текста мог допустить неточности, ошибки или опечатки. Убедительно прошу всех, кто их заметит, сообщать мне по адресу philigon@master.elserv.msk.su.

Филигон
1999