

Сальвеблюз

новые правила

© Radaghast Kary

9 октября 2004 г. — приложение к PDF версии 1.09

Содержание

1	Заклинания магов	1
1.1	Универсальная Школа	2
1.2	Школа Прорицания	3
1.3	Школа Взывания	4
1.4	Школа Некромантии	5
1.5	Школа Силы	6
1.6	Школа Осуждения	7
1.7	Школа Геометрии	8
1.8	Школа Колдовства	10
1.9	Школа Изменения	12
1.10	Школа Очарования	14
1.11	Школа Иллюзий	15
1.12	Спонтанная алхимия	16
2	Силы псиоников	19
2.1	Силы псионика	19
2.2	Силы пси-воина и йомена	21
3	Сферы жрецов	23
4	Слабокаствующие классы	24

1 Заклинания магов

НВ: Пока что здесь в основном только *названия* заклинаний из *Player's Handbook 3.5* и других источников (указаны как [†] — четырёхтомник *Wizard's Spell Compendium*, [§] — *(The Complete) Book of Eldritch Might*, [‡] — соответствующая книга из серии *Encyclopaedia Arcane*), многие изменены по параметрам или уровню, потихоньку они будут переводиться, исправляться и записываться подробнее. Спасброски на Реакцию, Волю и Стойкость обозначаются соответственно ®, ® и ©.

1.1 Универсальная Школа

Первый уровень

- ◇ arcane mark
- ◇ detect magic
- ◇ mage hand
- ◇ prestidigitation (cantrip)
- ◇ read magic

Второй уровень

- ◇ enhance magical flow (CBoEM)

Третий уровень

- ◇

Четвёртый уровень

- ◇ enhance magical flow, greater (CBoEM)

Пятый уровень

- ◇ permanency (fix: list is wider)

Шестой уровень

- ◇ Mordenkainen's lucubration

Седьмой уровень

- ◇ limited wish

Восьмой уровень

- ◇

Девятый уровень

- ◇ astral projection (fix: equipment comes with you)
- ◇ wish

1.2 Школа Прорицания

Первый уровень

- ◇ comprehend languages
- ◇ detect disease (CBoEM, +detect poison)
- ◇ detect secret doors
- ◇ detect undead
- ◇ identify
- ◇ learn heritage (CBoEM)
- ◇ mental alarm (BoEM)
- ◇ recent occupant (CBoEM)
- ◇ true strike (+10 к атаке)
- ◇ scry reverse (CBoEM)
- ◇ x-ray vision (CBoEM)

Шестой уровень

- ◇ analyze dweomer
- ◇ legend lore
- ◇ teleport tracer (BoEM)
- ◇ true seeing (requires opposed caster check at +4)

Седьмой уровень

- ◇ arcane sight, greater
- ◇ scrying, greater
- ◇ vision
- ◇ window of elsewhere (CBoEM)

Второй уровень

- ◇ detect thoughts
- ◇ guided strike (detoim nar из CBoEM, +10 к атаке)
- ◇ identify scrier (CBoEM)
- ◇ locate object
- ◇ scrytalk (CBoEM)
- ◇ see invisibility

Восьмой уровень

- ◇ discern location
- ◇ moment of prescience
- ◇ prying eyes, greater

Третий уровень

- ◇ arcane sight
- ◇ clairaudience (+clairvoyance)
- ◇ item from beyond (CBoEM)
- ◇ kin link (CBoEM)
- ◇ tongues

Девятый уровень

- ◇ foresight
- ◇ true seeing, greater (работает автоматически)

Четвёртый уровень

- ◇ arcane eye
- ◇ detect scrying
- ◇ locate creature
- ◇ scrying
- ◇ teleport coordinates transfer (BoEM)

Пятый уровень

- ◇ contact other plane
- ◇ prying eyes
- ◇ Rary's telepathic bond

1.3 Школа Взывания

Первый уровень

- ◇ acidic curse (BoEM)
- ◇ burning hands
- ◇ dancing lights (+light)
- ◇ flare
- ◇ magic missile
- ◇ ray of frost
- ◇ silent sound (BoEM)
- ◇ shocking grasp

Второй уровень

- ◇ continual flame
- ◇ darkness
- ◇ flaming sphere
- ◇ gust of wind
- ◇ ice bolt (BoEM)
- ◇ scorching ray
- ◇ shatter

Третий уровень

- ◇ daylight
- ◇ fireball
- ◇ Leomund's tiny hut
- ◇ lightning bolt
- ◇ wind wall

Четвёртый уровень

- ◇ chains of vengeance (BoEM)
- ◇ coldstream (BoEM)
- ◇ fire shield
- ◇ flaming corrosion (BoEM)
- ◇ ice storm
- ◇ shout
- ◇ wall of fire
- ◇ wall of ice

Пятый уровень

- ◇ cone of cold (fix: damage dice d8, plus slows for 1 round/level)
- ◇ cross of lightning (BoEM)

- ◇ sending
- ◇ teleport redirect (BoEM)
- ◇ wall of force
- ◇ zone of speed (BoEM)

Шестой уровень

- ◇ chain lightning
- ◇ conditional spell (BoEM)
- ◇ contingency
- ◇ electrical deluge (BoEM)
- ◇ freezing claw (BoEM)
- ◇ Otiluke's freezing sphere

Седьмой уровень

- ◇ delayed blast fireball
- ◇ prismatic spray

Восьмой уровень

- ◇ polar ray (fix: multiple targets per 4 levels)
- ◇ shout, greater
- ◇ sunburst

Девятый уровень

- ◇ chain contingency (WSCI)
- ◇ meteor swarm

1.4 Школа Некромантии

Первый уровень

- ◇ cause fear
- ◇ chill touch
- ◇ disrupt undead
- ◇ touch of fatigue

Второй уровень

- ◇ blindness/deafness
- ◇ command undead
- ◇ false life
- ◇ ghoul touch
- ◇ ray of enfeeblement (сам с собой не складывается)
- ◇ scare
- ◇ spectral hand

Третий уровень

- ◇ blight (fix: damage dice d8, max 10d8, short range)
- ◇ bone tattoo (BoEM)
- ◇ gentle repose
- ◇ halt undead
- ◇ ray of exhaustion
- ◇ vampiric touch

Четвёртый уровень

- ◇ animate dead
- ◇ bestow curse
- ◇ contagion
- ◇ enervation
- ◇ fear

Пятый уровень

- ◇ elemental shroud (BoEM)
- ◇ eyebite
- ◇ magic jar
- ◇ symbol of pain
- ◇ waves of fatigue

Шестой уровень

- ◇ circle of death
- ◇ create undead
- ◇ symbol of fear
- ◇ undeath to death

Седьмой уровень

- ◇ control undead
- ◇ finger of death
- ◇ symbol of weakness
- ◇ waves of exhaustion

Восьмой уровень

- ◇ clone
- ◇ create greater undead
- ◇ horrid wilting (fix: damage dice d8 for all, d10 for water elementals only)
- ◇ symbol of death

Девятый уровень

- ◇ energy drain
- ◇ soul bind (камень не разбивается при неудаче)
- ◇ wail of the banshee

1.5 Школа Силы

Первый уровень

- ◇ gauntlet (WSCII)
- ◇ harassing weapon (CBoEM)
- ◇ mage armour
- ◇ magic missile
- ◇ shield
- ◇ Tenser's floating disk
- ◇ unhand (CBoEM)

Второй уровень

- ◇ concussive barrier (EA)
- ◇ energy lash (CBoEM)
- ◇ flying fist (WSCII)
- ◇ forcewave (WSCII)
- ◇ pierce (CBoEM)
- ◇ threatening weapon (CBoEM)
- ◇ welter (CBoEM)

Третий уровень

- ◇ lance of disruption (WSCII, reduced)
- ◇ razor trap (EA)
- ◇ scry retaliation (CBoEM)
- ◇ sepia snake sigil
- ◇ wall of force, lesser (CBoEM)

Четвёртый уровень

- ◇ bind item (BoEM)
- ◇ elude blow (WSCII)
- ◇ forceblast/spiritlayer (CBoEM)
- ◇ Otyluke's resilient sphere
- ◇ painblast (EA)
- ◇ warding globes (CBoEM)
- ◇
- ◇ *Zwamourhand's force missiles* — (Рич Бейкер) каждый снаряд снимает 2d6 чистых хитов и взрывается в радиусе полутора метров, нанося рядом стоящим 1d6 хитов (спасбросок на Реакцию для половины). Один за-

ряд за 5 уровней до максимума в число пальцев на руке.

Пятый уровень

- ◇ Bigby's interposing hand (fix: +8 AC)
- ◇ wall of force

Шестой уровень

- ◇ barrier reaver (WSCII)
- ◇ Bigby's forceful hand
- ◇ blade barrier
- ◇ scry blast (CBoEM)
- ◇ Zwamourhand's revenge (Oroster's revenge, CBoEM)

Седьмой уровень

- ◇ Bigby's grasping hand
- ◇ eldritch enemy (EA)
- ◇ forcecage
- ◇ Zwamourhand's sword (Mordenkainen's sword)

Восьмой уровень

- ◇ Bigby's clenched fist
- ◇ Otyluke's telekinetic sphere

Девятый уровень

- ◇ Bigby's crushing hand
- ◇ spears of oblivion (EA)

1.6 Школа Осуждения

Первый уровень

- ◇ alarm
- ◇ endure elements (fix: +поглощение вреда 2)
- ◇ hold portal
- ◇ protection from darkness (защищает от ярых поклонников Тьмы и ИХ заклинаний школы Очарования)
- ◇ protection from light (защищает от ярых поклонников Света и ИХ заклинаний школы Очарования)
- ◇ resistance
- ◇ shield

Второй уровень

- ◇ arcane lock
- ◇ obscure object
- ◇ resist energy
- ◇ protection from arrows
- ◇ static veil (BoEM)
- ◇ thief ward (BoEM)

Третий уровень

- ◇ dispel magic
- ◇ foil tracer (BoEM)
- ◇ magic circle against darkness (защищает от ярых поклонников Тьмы и ИХ заклинаний школы Очарования)
- ◇ magic circle against light (защищает от ярых поклонников Света и ИХ заклинаний школы Очарования)
- ◇ protection from energy

Четвёртый уровень

- ◇ dimensional anchor
- ◇ globe of invulnerability, lesser
- ◇ remove curse

- ◇ spelltrap (BoEM)
- ◇ stonесkin

Пятый уровень

- ◇ break enchantment (up to 5th level)
- ◇ dismissal
- ◇ Mordenkainen's private sanctum
- ◇ overcome force (CBoEM)
- ◇ teleport block (BoEM, permanent)

Шестой уровень

- ◇ antimagic field
- ◇ dispel magic, greater
- ◇ globe of invulnerability
- ◇ repulsion

Седьмой уровень

- ◇ banishment
- ◇ sequester
- ◇ spell turning

Восьмой уровень

- ◇ dimensional lock
- ◇ mind blank
- ◇ prismatic wall
- ◇ protection from spells

Девятый уровень

- ◇ freedom
- ◇ imprisonment
- ◇ Mordenkainen's disjunction
- ◇ prismatic sphere

1.7 Школа Геометрии

Первый уровень

- ◇ accuracy (WSC1)
- ◇ alarm
- ◇ calculate person (старые правила)
- ◇ copy (WSC1)
- ◇ dictation (WSC1, старые правила)
- ◇ dry ink (WSC1, Drenal's)
- ◇ erase

Второй уровень

- ◇ *diary* — ведёт дневник
- ◇ *due north*[†] — показывает направление на север
- ◇ hypnotic pattern
- ◇ *mark of air*[§] — повышает Ловкость на +2 на 10 мин/ур, позволяет вызвать воздушный щит (+5 к защите) на 10 раундов (при вызове щита заклинание обрывается); знак имеет форму небесно-голубой спирали
- ◇ *mark of earth*[§] — повышает Силу на +2 на 10 мин/ур, позволяет создать из ничего камень и метнуть в противника (урон 1d6 на уровень, максимум 5d6, при создании камня заклинание обрывается); знак имеет форму карего кирпича
- ◇ *mark of fire*[§] — повышает Ловкость на +2 на 10 мин/ур, позволяет атаковать врагов жгущим лучём (урон 3d6, при использовании луча заклинание обрывается); знак имеет форму алого пламени
- ◇ *mark of frost*[§] — повышает броню на +2 на 10 мин/ур, позволяет метнуть в противника

ледяное копьё (урон как от копья плюс 2d6 от холода, при использовании копья заклинание обрывается); знак имеет форму белой снежинки

- ◇ *mark of water*[§] — повышает Сложение на +2 на 10 мин/ур, позволяет атаковать противника сильной струёй воды (урон 1d6 на уровень, максимум 5d6, при этом заклинание обрывается); знак имеет форму синих волн

Третий уровень

- ◇ explosive runes
- ◇ lesser sign of sealing (WSCII)

Четвёртый уровень

- ◇ arcane runes (WSC1)
- ◇ fire trap
- ◇ globe of invulnerability, lesser
- ◇ *greater mark of air*[§] — повышает Ловкость на +4 на 10 мин/ур, даёт способность полёта со скоростью 100, позволяет вызвать эффект *wind wall* на 10 раундов (при вызове заклинание обрывается); знак имеет форму небесно-голубой спирали
- ◇ *greater mark of earth*[§] @/2 — повышает Силу на +4 на 10 мин/ур, поглощает 10 хитов урона любым немагическим оружием (максимум 10 хитов/ур), позволяет вызвать из ничего конус каменных осколков длиной 12 м (урон 1d6 на два уровня, максимум 10d6, при вызове конуса заклинание

- обрывается); знак имеет форму карега кирпича
- ◇ *greater mark of fire*[§] Ⓟ/2 — повышает Ловкость на +4 на 10 мин/ур, поглощает каждый раунд до 20 хитов огненного урона, позволяет вызывать эффект *fireball* (урон 6d6, при вызове заклинание обрывается); знак имеет форму алого пламени
 - ◇ *greater mark of frost*[§] Ⓟ/2 — повышает броню на +4 на 10 мин/ур, поглощает каждый раунд до 20 хитов холодного урона, позволяет создать ледяной взрыв (урон 6d6, все параметры как у заклинания огненного шара, при активации заклинание обрывается); знак имеет форму белой снежинки
 - ◇ *greater mark of water*[§] — повышает Сложение на +4 на 10 мин/ур, позволяет дышать под водой и может при преждевременном окончании действия перенести (телепортировать) несущего знак на поверхность водоёма, в котором тот может находиться (глубина не имеет значения); знак имеет форму синих волн
 - ◇ ensnarement (WSCII)
 - ◇ globe of invulnerability
 - ◇ greater sign of sealing (WSCII)
 - ◇ guards and wards (fix: можно указать список допускаемых без проблем)
 - ◇ symbol of fear

Седьмой уровень

- ◇ cacofiend (WSCII)
- ◇ double dweomer (WSCII)
- ◇ symbol of weakness

Восьмой уровень

- ◇ dweomerdeny (WSCII)
- ◇ kaleidoscopic strike (WSCII, Gunther's)
- ◇ *mark of death*[§] © — метка в виде чёрного черепа даёт на 1 ч/ур полный иммунитет ко всем смертельным эффектам, а также позволяет выпустить один раз серый луч, убивающий жертву (успешный сбросок даёт всего лишь снижение Сложения на 1d4); заклинание выпуском луча заканчивается
- ◇ fear ward (WSCII)
- ◇ symbol of death

Девятый уровень

- ◇ death ward (WSCII, изменён)
- ◇ dweomerdoom (WSCII, Khelben's)
- ◇ teleportation circle

Пятый уровень

- ◇ gnostic chain (WSCII, Galathar's, can be dispelled)
- ◇ procurement (WSCII, Khazid's)
- ◇ strengthened bastion (WSCII, Jaggar's)
- ◇ symbol of pain
- ◇ symbol of sleep

Шестой уровень

- ◇ analyze dweomer

1.8 Школа Колдовства

Первый уровень

- ◇ acid splash
- ◇ Devlin's barb (BoEM)
- ◇ grease
- ◇ mage armour
- ◇ mount
- ◇ obscuring mist
- ◇ summon monster I
- ◇ unseen servant

Второй уровень

- ◇ fog cloud
- ◇ glitterdust
- ◇ Melf's acid arrow
- ◇ summon monster II
- ◇ summon swarm
- ◇ web

Третий уровень

- ◇ Devlin's venomblade (BoEM)
- ◇ phantom steed
- ◇ sepia snake sigil
- ◇ sleet storm
- ◇ stinking cloud
- ◇ summon monster III

Четвёртый уровень

- ◇ dimension door (только в видимую точку)
- ◇ Evard's black tentacles
- ◇ Leomund's secure shelter
- ◇ minor creation
- ◇ solid fog
- ◇ summon monster IV

Пятый уровень

- ◇ cloudkill
- ◇ Leomund's secure chest
- ◇ major creation
- ◇ mordenkainen's faithful hound

- ◇ planar binding, lesser
- ◇ summon monster V
- ◇ teleport (только в известное место)
- ◇ wall of stone

Шестой уровень

- ◇ acid fog
- ◇ planar binding
- ◇ summon monster VI
- ◇ wall of iron (permanent, отбитые куски исчезают)

Седьмой уровень

- ◇ Drawmij's instant summons
- ◇ Mordenkainen's magnificent mansion
- ◇ phase door
- ◇ plane shift
- ◇ summon monster VII
- ◇ teleport, greater (только в известное место)
- ◇ teleport object (только в известное место)

Восьмой уровень

- ◇ incendiary cloud
- ◇ maze
- ◇ planar binding, greater
- ◇ summon monster VIII
- ◇ trap the soul (камень не разбивается при неудаче)

Девятый уровень

- ◇ gate (fix: призывает только тех, кто мог бы быть призван summon monster IX, иначе вызываемый может придти только добровольно. для открытия врат на другой план

нужен сверхэкзотический мат-
компонент)

- ◇ magma burst (BoEM)
- ◇ refuge
- ◇ summon monster IX

1.9 Школа Изменения

Первый уровень

- ◇ animate rope
- ◇ arrow deflection (CBoEM)
- ◇ enlarge person
- ◇ erase
- ◇ expeditious retreat
- ◇ feather fall
- ◇ jump
- ◇ magic weapon
- ◇ mending
- ◇ reduce person
- ◇ spider climb (fix: Climb +10 +level, take 10 allowed)
- ◇ Tenser's eye of the tiger (GA)
- ◇ Tenser's steady aim (GA)
- ◇ keen edge (fix: stacks with everything)
- ◇ magic weapon, greater
- ◇ secret page
- ◇ shrink item
- ◇ slow
- ◇ Tenser's deadly strike (GA)
- ◇ Tenser's eye of the eagle (GA)
- ◇ water breathing

Второй уровень

- ◇ bear's endurance (10 min/level)
- ◇ bull's strength (10 min/level)
- ◇ cat's grace (10 min/level)
- ◇ eagle's splendour (10 min/level)
- ◇ fox's cunning (10 min/level)
- ◇ knock
- ◇ levitate
- ◇ owl's wisdom (10 min/level)
- ◇ precise vision (BoEM)
- ◇ pyrotechnics
- ◇ rope trick
- ◇ Tenser's brawl (GA)
- ◇ Tenser's hunting hawk (GA)
- ◇ undaunted fixture (BoEM)
- ◇ whispering wind
- ◇ arrow redirection (CBoEM)
- ◇ dragonskin (BoEM)
- ◇ enlarge person, mass
- ◇ hidden object (BoEM)
- ◇ polymorph
- ◇ Rary's mnemonic enhancer
- ◇ reduce person, mass
- ◇ stone shape
- ◇ Tenser's blade (GA)
- ◇ Tenser's master of arms (GA)
- ◇ Tenser's running warrior (GA)
- ◇ Tenser's staff of smiting (GA)

Третий уровень

- ◇ arrow reflection (CBoEM)
- ◇ blink
- ◇ flaming weapon (extended form of: flame arrow)
- ◇ fly
- ◇ gaseous form
- ◇ haste

Четвёртый уровень

Пятый уровень

- ◇ animal growth
- ◇ baleful polymorph
- ◇ ethereal jaunt
- ◇ overland flight
- ◇ passwall
- ◇ telekinesis
- ◇ Tenser's primal fury (GA)
- ◇ transmute mud to rock
- ◇ transmute rock to mud

Шестой уровень

- ◇ bear's endurance, mass (10 min/level)
- ◇ bull's strength, mass (10 min/level)
- ◇ cat's grace, mass (10 min/level)

- ◇ control water
- ◇ disintegrate
- ◇ eagle's splendour, mass (10 min/level)
- ◇ flesh to stone
- ◇ fox's cunning, mass (10 min/level)
- ◇ move earth
- ◇ owl's wisdom, mass (10 min/level)
- ◇ stone to flesh
- ◇ Tenser's fortunes of war (GA)
- ◇ Tenser's transformation

Седьмой уровень

- ◇ control weather
- ◇ etherealness
- ◇ fly, mass (BoEM)
- ◇ reverse gravity
- ◇ statue

Восьмой уровень

- ◇ imbue guardian (BoEM)
- ◇ iron body
- ◇ mantle of egregious might (BoEM)
- ◇ polymorph any object
- ◇ primal release (BoEM)

Девятый уровень

- ◇ Tenser's arcana form (BoEM)
- ◇ shapechange
- ◇ temporal stasis (fix: no s/t!)
- ◇ time stop

1.10 Школа Очарования

Первый уровень

- ◇ charm person
- ◇ daze
- ◇ guilt (BoEM)
- ◇ hypnotism
- ◇ Otto's chime of release (GA)
- ◇ sleep

Второй уровень

- ◇ daze monster
- ◇ lethality denied (CBoEM)
- ◇ Otto's soothing vibrations (GA)
- ◇ Otto's tones of forgetfulness (GA)
- ◇ touch of idiocy

Третий уровень

- ◇ deep slumber
- ◇ heroism
- ◇ hold person (fix: для повторных спасбросков нужна видимая концентрация на полный раунд, иначе работает автоматически до конца)
- ◇ Otto's crystal rhythms (GA)
- ◇ Otto's sure-footed shuffle (GA)
- ◇ rage
- ◇ suggestion

Четвёртый уровень

- ◇ charm monster
- ◇ confusion
- ◇ crushing despair
- ◇ geas, lesser
- ◇ Otto's drums of despair (GA)
- ◇ Otto's silver tongue (GA)
- ◇ Otto's warding tones (GA)

Пятый уровень

- ◇ dominate person

- ◇ feeblemind
- ◇ hold monster (fix: для повторных спасбросков нужна видимая концентрация на полный раунд, иначе работает автоматически до конца)
- ◇ mind fog
- ◇ Otto's gong of isolation (GA)
- ◇ symbol of sleep

Шестой уровень

- ◇ coma (BoEM)
- ◇ geas/quest
- ◇ heroism, greater
- ◇ suggestion, mass
- ◇ symbol of persuasion

Седьмой уровень

- ◇ hold person, mass
- ◇ insanity
- ◇ power word blind
- ◇ symbol of stunning

Восьмой уровень

- ◇ antipathy
- ◇ binding
- ◇ charm monster, mass
- ◇ demand
- ◇ Otto's irresistible dance
- ◇ power word stun
- ◇ symbol of insanity
- ◇ sympathy

Девятый уровень

- ◇ dominate monster
- ◇ hold monster, mass
- ◇ power word kill (fix: hp cap is 5 hp/level; NOT death NOR mind-affecting; multiple targets if less than 1 hp/level, up to total of 10 hp/level)

1.11 Школа Иллюзий

Первый уровень

- ◇ color spray
- ◇ disguise self
- ◇ distracting pattern (EA)
- ◇ ghost sound
- ◇ Nystul's magic aura
- ◇ silent image
- ◇ ventriloquism

Второй уровень

- ◇ blur
- ◇ fool's gold (EA)
- ◇ hypnotic pattern
- ◇ invisibility (fix: +30 к проверке на незаметность при активных действиях или +50 для неподвижных)
- ◇ legacy (CBoEM)
- ◇ Leomund's trap
- ◇ magic mouth
- ◇ minor image
- ◇ mirror image
- ◇ misdirection
- ◇ unbalancing pattern (EA)

Третий уровень

- ◇ cone of nausea
- ◇ displacement
- ◇ frightful presence (EA)
- ◇ illusory script
- ◇ invisibility sphere
- ◇ major image
- ◇ wraithform (EA)

Четвёртый уровень

- ◇ blinding/deafening pattern (EA)
- ◇ fool's trove (EA)
- ◇ hallucinatory terrain
- ◇ illusory wall
- ◇ invisibility, greater
- ◇ phantasmal killer

- ◇ rainbow pattern
- ◇ shadow conjuration

Пятый уровень

- ◇ animate shadow (EA)
- ◇ bewildering aura (EA)
- ◇ dream
- ◇ false vision
- ◇ mirage arcana
- ◇ nightmare
- ◇ persistent image
- ◇ seeming
- ◇ shadow evocation

Шестой уровень

- ◇ cone of paralysis (EA)
- ◇ mislead
- ◇ permanent image
- ◇ programmed image
- ◇ shadow walk
- ◇ veil

Седьмой уровень

- ◇ invisibility, mass
- ◇ project image
- ◇ recurring image (EA)
- ◇ shadow conjuration, greater
- ◇ stream of unconsciousness (EA)

Восьмой уровень

- ◇ scintillating pattern
- ◇ screen
- ◇ shadow evocation, greater

Девятый уровень

- ◇ shades
- ◇ wall of patterns (EA)
- ◇ weird

1.12 Спонтанная алхимия

Если не сказано иного, время сотворения: 1 минута, время работы: 10 мин/ур.

1 уровень

- ◇ **Волшебное наполнение** — один предмет становится «личной одно-разовой волшебной палочкой», т. е. сохраняет одно заклинание до 4 уровня на 1 ч/ур или до использования. Проверка умения Использования магического устройства требуется.
- ◇ **Волшебный камень** — три камня получают свойства +1.
- ◇ **Изменение чар** — оружие, щит, доспех переносит часть плюсов с атаки на защиту или наоборот.
- ◇ **Изменение энергии** — предмет, рассчитанный на один тип энергии, временно изменяет ему.
- ◇ **Опознание** — полностью эквивалентно заклинанию.
- ◇ **Повреждение I** — наносит 1d8 +1/ур (максимум +5) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ремонт I** — восстанавливает 1d8 +1/ур (максимум +5) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Свет** — полностью эквивалентно заклинанию.
- ◇ **Улучшение доспеха I** — добавляет любое свойство доспеху в размере +1 (включая обычный плюс) или до 10000 золотых.
- ◇ **Улучшение оружия I** — добавляет любое свойство оружию в размере +1 (включая обычный плюс) или до 10000 золотых, которое работает только в руках самого алхимика.
- ◇ **Улучшение спасбросков** — поправка, даруемая предметом к спасброскам, улучшается на +1.
- ◇ **Улучшение умения** — поправка, даруемая предметом к проверке умения, улучшается на +2 и +1 за каждые два полных уровня алхимика.

2 уровень

- ◇ **Величие орла** — +4 к Харизме на 1 мин/ур.
- ◇ **Выносливость медведя** — +4 к Сложению на 1 мин/ур.
- ◇ **Грация кошки** — +4 к Ловкости на 1 мин/ур.
- ◇ **Мудрость совы** — +4 к Мудрости на 1 мин/ур.
- ◇ **Нагреть металл** — металлические вещи одного существа становятся достаточно горячими для нанесения урона. В первом раунде металл просто теплеет, во втором урон составляет 1d4 хитов, в 3–5 — 2d4 хитов, потом опять один раунд 1d4 хитов, затем действие алхимии кончается. Если в момент действия этой силы существо переносило вред холодом, он взаимоуничтожается с обжигающим. Если на существе нет никакого металла, урон не наносится, если металла мало, наносится минимум урона..

- ◇ **Охладить металл** — металлические вещи одного существа становятся достаточно холодными для нанесения урона. В первом раунде металл просто охлаждается, во втором урон составляет 1d4 хитов, в 3–5 — 2d4 хитов, потом опять один раунд 1d4 хитов, затем действие алхимии кончается. Если в момент действия этой силы существо переносило огненный вред, он взаимоуничтожается с холодным. Если на существе нет никакого металла, урон не наносится, если металла мало, наносится минимум урона..
- ◇ **Повреждение II** — наносит 2d8 +1/ур (максимум +10) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ремонт II** — восстанавливает 2d8 +1/ур (максимум +10) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Сила буйвола** — +4 к Силе на 1 мин/ур.
- ◇ **Укрепление конструкции I** — увеличивает *защиту* конструкции на +2, плюс ещё 1 за каждые три полных уровня до максимума в +5 на 12м.
- ◇ **Улучшение доспеха II** — добавляет любое свойство доспеху в размере +3 (включая обычные плюсы) или до 35000 золотых.
- ◇ **Улучшение оружия II** — добавляет любое свойство оружию в размере +1 (включая обычный плюс) или до 10000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.
- ◇ **Хитрость лисы** — +4 к Интеллекту на 1 мин/ур.

3 уровень

- ◇ **Метамагия в предмет** — на 1 р/ур одно заклинание, воспроизводимое предметом, получает выгоду от одного навыка метамагии.
- ◇ **Повреждение III** — наносит 3d8 +1/ур (максимум +15) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Подзарядка предмета** — на 1 мин/ур предмет получает дополнительный заряд за каждые 5 уровней алхимика. Предмет должен работать на зарядах и иметь в себе на момент использования силы хотя бы один. Временные заряды при использовании предмета расходуются первыми.
- ◇ **Ремонт III** — восстанавливает 3d8 +1/ур (максимум +15) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Убрать требование** — одно требование предмета к владельцу (способность, раса, класс, показатель, умение — что угодно) временно подавляется. Нужно сделать проверку Использования магического предмета для успешной эмуляции требования.
- ◇ **Укрепление конструкции II** — конструкция становится более каменной, что увеличивает *броню* конструкции на 10 (перебивается адамантином).
- ◇ **Улучшение доспеха III** — добавляет любое свойство доспеху в размере +5 (включая обычные плюсы) или до 100000 золотых.
- ◇ **Улучшение оружия III** — добавляет любое свойство оружию в раз-

мере +2 (включая обычный плюс) или до 35000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.

- ◇ **Энергетическая защита конструкции I** — поглощает первые 10 хитов урона от указанного типа энергии.

4 уровень

- ◇ **Повреждение IV** — наносит $4d8 + 1$ /ур (максимум +20) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ремонт IV** — восстанавливает $4d8 + 1$ /ур (максимум +20) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ржавое прикосновение** — против обычных железных предметов: вещь полностью ржавеет и рассыпается в труху; против очень больших железных предметов: уничтожается кусок радиусом полтора метра; против существ из железа: снимает $3d8 + 1$ /ур (максимум +15) хитов; против существ в железном доспехе: броня снижается на 1d6 пунктов (относится только к броне, предоставляемой доспехами); работает 1 р/ур.
- ◇ **Создание предмета I** — создаёт один неживой предмет из мягкого природного материала (ткани, дерева). Если предмет сложен (например, лук), требуется проверка умения соответствующего ремесла (в данном случае Лукодела). Предмет существует 1 ч/ур.
- ◇ **Сфера неуязвимости I** — на 1 р/ур заклинания 1–3 уровней не работают внутри сферы радиусом 3 м.
- ◇ **Укрепление конструкции III** — конструкция становится более железной, что на 1 мин/ур увеличивает *бронию* конструкции на 15 (перебивается адамантином) и вполнину снижает повреждения от кислоты и огня.
- ◇ **Улучшение оружия III** — добавляет любое свойство оружию в размере +3 (включая обычный плюс) или до 70000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.
- ◇ **Энергетическая защита конструкции II** — даёт полный иммунитет от указанного типа энергии.

5 уровень

- ◇ **Изготовление** — позволяет создавать готовые вещи из имеющегося материала: мост из штабеля брёвен, одежду из свежесостриженной шерсти, кистень из бруска железа. Существа или магические предметы не могут быть ни созданы, ни изменены этой силой. Если создание требует в какой-то степени профессионализма (например, создаётся перстень или меч), необходимо сделать успешную проверку умения соответствующего ремесла.
- ◇ **Каменная стена** — как заклинание.
- ◇ **Оружие разрушения** — наполняет оружие качествами анти-нежити: в течение 1 р/ур любая нежить уровнем ниже уровня алхимика, которую ударили данным оружием, должна сделать спасбросок

на Волю или быть мгновенно уничтожена (вне зависимости от количества хитов или устойчивости к магии).

- ♦ **Создание предмета II** — создаёт один неживой предмет из любого природного материала. Если предмет сложен (например, лук), требуется проверка умения соответствующего ремесла (в данном случае Лукодела). Предмет существует 2 ч/ур для мягкого материала (ткани, верёвки, дерева), 1 ч/ур для камня, стекла или простого металла, 20 мин/ур для драгоценных металлов, 10 мин/ур для драгоценных камней, 1 р/ур для особых материалов (митрила, адамантина и пр). Особо обработанный металл (например, холоднойковки) или несуществующий в природе (например, алхимическая смесь) не может быть выбран материалом.
- ♦ **Улучшение оружия IV** — добавляет любое свойство оружию в размере +4 (включая обычный плюс) или до 120000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.

6 уровень

- ♦ **Блокировка конструкции** — наносит конструкции (живой или неживой) 10 хитов/ур (до максимума в 150), но не может снять их все (остаётся по крайней мере один).
- ♦ **Железная стена** — как заклинание.
- ♦ **Копать** — как заклинание.
- ♦ **Полный ремонт конструкции** — снимает с конструкции (живой или неживой) все временные потери показателей, оглушение, ослепление, ошеломление и страх любой степени, слабоумие и т.п., а также восстанавливает 10 хитов/ур (до максимума в 150).
- ♦ **Сфера неуязвимости II** — на 1 р/ур заклинания 1–4 уровней не работают внутри сферы радиусом 3 м.
- ♦ **Укрепление** — увеличивает *броню* любого предмета на половину уровней алхимика.
- ♦ **Улучшение оружия V** — добавляет любое свойство оружию в размере +5 (включая обычный плюс) или до 200000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.

2 Силы псиоников

2.1 Силы псионика

Термин «пси» употребляется как синоним псионику. Силы, отмеченные звёздочкой (*), доступны только псионикам-специалистам (В — пси-провидцу, К — пси-кинетику, М — пси-эгоисту, П — пси-кочевнику, С — пси-форматору и Т — пси-телепату). Если в начале описания силы в кружке указана буква С, В или Р, это означает соответствующий спасбросок. Удачный спасбросок означает отсутствие эффекта, если не указано «/2» — тогда эффект (как правило, урон) половинный.

Первый круг

- ◇ **Астральная конструкция*** (С) — создаёт эктоплазменную астральную конструкцию 1 уровня, атаковую врагов. За каждые дополнительные 2 ПСП уровень конструкции увеличивается на 1.
- ◇ **Привлекательность (Т) ®** — некий предмет, существо или идея становятся привлекательными для получателя на 1 день/ур, что даёт +4 к проверкам соответствующих умений (например, Дипломатии или Запугивания). За каждые дополнительные 2 ПСП премия вырастает на единицу и первоначальный спасбросок получает -1.

Второй круг

- ◇ **Биорегуляция (М)** — увеличивает
- ◇ *броню* — на 2 на 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП она увеличивается ещё на 1.
- ◇ **Близость к природе (М)** — пси получает психометаболическую близость к выбранному животному, получая +4 к любому показателю на выбор. За каждые дополнительные 5 ПСП можно выбрать ещё один показатель.

Четвёртый круг

- ◇ **Пси-якорь (В)** — в течении 1 ч/ур даёт точное знание о местонахождении пси и пути к месту употребления силы (обычному либо психопортивному), плюс
- ◇ *связь разумов* — с одним существом, находящимся в радиусе 20 м от этого места. За дополнительные 6 ПСП эффект может преодолеть границы предела..

Пятый круг

- ◇ **Приспособить тело (М)** — абсорбирует урон от умеренно враждебной среды (подводной, тропиков, вакуума) и половинит от экстремально враждебной (кислоты, лавы), 1 ч/ур.

Восьмой круг

- ◇ **Астральное зерно*** (С) — создаёт из эктоплазмы хрупкий кристалл, в который перемещается душа пси в случае смерти тела. Душа сохраняет все прижизненные способности псионика (кроме физических). У неё есть 30 дней, в течение которых она может использовать свои пси-силы, чтобы завладеть новым телом, либо потратить 10 полных дней на медитацию — при этом тело выращивается из астральной материи. Если через 30 дней душа не имеет тела, она отправляется к Неспящим Судьям. Создать несколько астральных зёрен для одной души невозможно.

Девятый круг

- ◇ **Поле близости (М)** — создаёт вокруг пси ауру радиусом 5 м, и все попавшие в неё получают или лечат те же повреждения, что псионик. Кроме того, они получают эффекты любых пси-сил 3 круга или ниже.
- ◇ **Пси-склероз* (Т) ©** — удаляет 1d4 известных сил из разума существа, находящегося в пределах 10 м + 1 м/ур навсегда (активирующий силу указывает только желаемый круг сил).
- ◇ **Слиться* (М) ©/2** — прикоснувшись к любому существу, пси частично сливается с ним: само существо получает 20d6 хитов вреда, половина которого прибавляется к хитам пси на 1 час. Если существо умирает (для этого достаточно опустить его хотя бы в ноль хитов), пси получает ещё и +4 ко всем своим показателям, тоже временно на 1 час. После использования силы пси становится немного похож на свою жертву (+10 к проверкам умения Маскировки).

2.2 Силы пси-воина и йомена

Первый круг

- ◇ **Биорегуляция (М)** — увеличивает
- ◇ *броню* — на 2 на 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП она увеличивается ещё на 1.
- ◇ **Бодрость (М)** — даёт дополнительные 5 хитов на 1 мин/ур или пока не снимут. За каждый дополнительный ПСП пси-воин может купить ещё 5 хитов.
- ◇ **Волчий укус (М)** — атака зубами снимает 1d8 хитов, 1 мин/ур.
- ◇ **Железный захват (М)** — +4 к броскам на захват и борьбу, 1 р/ур. За каждые дополнительные 2 ПСП премия увеличивается на +1.
- ◇ **Звериные когти (М)** — две атаки когтями снимают по 1d4 хита (плюс категория за каждые 2 ПСП).
- ◇ **Инерционная броня (К)** — почти невидимая (лишь легкое свечение) броня даёт +4 к
- ◇ *броне* — без штрафов, 1 ч/ур. За каждые дополнительные 2 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Кошачье падение (П)** — снижает эффект от падения как при уменьшении дистанции на 3 м (ещё 3 м за каждый потраченный ПСП).
- ◇ **Метафизический коготь (М)** — уже имеющиеся природные или псионические атаки когтями, зубами, хвостами и т. п. работают как +1 1 мин/ур. За каждые дополнительные 8 ПСП очарование увеличивается на +1 (очевидно, до максимума +5). За дополнительные 4 ПСП длительность можно растянуть до 1 ч/ур.
- ◇ **Метафизическое оружие (С)** — уже имеющееся оружие работает как +1 (не суммируется с премией от шедевра или магии!) 1 мин/ур. За каждые дополнительные 8 ПСП очарование увеличивается на +1 (очевидно, до максимума +5). За дополнительные 4 ПСП длительность можно растянуть до 1 ч/ур.

- ◇ **Молот (М)** — один удар кулаком снимает 1d8 хитов. За каждый дополнительный ПСП сила действует ещё раз.
- ◇ **Обнаружить псионику (В)** — активные силы, псионические вещи, существа и т. д. имеют особую ауру, которую (или след от которой) может видеть эта сила. За первый раунд пси-воин узнаёт о присутствии или отсутствии аур, во втором узнаёт их число и мощь самой сильной, далее в каждый раунд может концентрироваться на одной из аур и получать её расположение и мощь.
- ◇ **Отвлечь (Т)** — -4 к проверкам умений Слуха, Поиска, Обнаружения, Чувства правды, до 1 мин/ур (надо держать концентрацию).
- ◇ **Очистить разум (Т)** — +2 к спасброску на Волю на один раунд, плюс ещё +1 за каждые дополнительные 2 ПСП.
- ◇ **Плавучесть (П)** — позволяет плавать в любой жидкости (если это кислота, урон не снижается) 1 р/ур. Скорость движения от самой силы — 25, она может действовать отдельно или вместе с собственной скоростью пловца.
- ◇ **Посветить (К)** — глаза пси-воина начинают испускать конус света до 6 м длиной (вместе с *эльфийским взглядом* — до 12 м), 10 мин/ур.
- ◇ **Предвидение, наступательное (В)** — +2 к урону — , 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на 1.
- ◇ **Предчувствие, наступательное (В)** — +1 к атаке — , 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на 1.
- ◇ **Предчувствие, оборонительное (В)** — +1 к спасброскам и защите — , 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на 1.
- ◇ **Разрушающее прикосновение (П)** — следующее прикосновение снимает 1d6 хитов, плюс ещё 1d6 за каждый дополнительный ПСП.
- ◇ **Расширение (М)** — увеличивает все размеры тела вдвое (вес ввосемьмеро), давая +2 к Силе, -2 к Ловкости и -1 к атаке — и защите — , 1 р/ур (за дополнительные 2 ПСП — 1 мин/ур). За дополнительные 6 ПСП пси-воин увеличивается сразу на 2 размера.
- ◇ **Сжатие (М)** — уменьшает все размеры тела вдвое (вес ввосемьмеро), давая -2 к Силе, +2 к Ловкости и +1 к атаке — и защите — , 1 р/ур (за дополнительные 2 ПСП — 1 мин/ур). За дополнительные 6 ПСП пси-воин уменьшается сразу на 2 размера.
- ◇ **Синестет (М)** — изменяет способ восприятия информации (например, пси-воин может видеть звук или осязать свет). Последствия очевидны: так, оглушённый нюхающий звук будет «слышать», а чувствующий свет будет иммунен к атакам завораживающим взглядом.
- ◇ **Скользить (П)** — позволяет скользить по ровной поверхности (например, по земле в лесу) как по льду. Работает на пси-воине либо на одном другом существе либо на одном предмете весом не более 50

кг/ур.

- ◇ **Создать оружие (С)** — в руке появляется оружие желаемого типа, что держится 1 р/ур (стрелковое появляется с 3d6 снарядами). Оно светится слабой психопортацией, но не обладает особыми свойствами. За каждые дополнительные 8 ПСП оружие получает очарование +1 (очевидно, до максимума +5).
- ◇ **Скрыть мысли (Т)** — +4 к спасброску от сил или заклинаний, читающих мысли и -10 к чужим проверкам умения Чувство правды, 1 ч/ур.
- ◇ **Толстая кожа (М)** — +1 к
- ◇ *бронь* — , 10 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Топнуть (К)** — от удара ногой по земле происходит микроземлетрясение радиусом 6 м, от которого падают все, кто не кинул спасбросок на Реакцию. Упавшие также получают 1d4 хитов нелетального урона (плюс ещё 1d4 за каждый дополнительный ПСП).
- ◇ **Ускорение (М)** — скорость в этом раунде увеличивается вдвое.
- ◇ **Хамелеон (М)** — даёт +10 к проверкам умения Прятания.
- ◇ **Экран силы (К)** — невидимый диск даёт +4 к
- ◇ *защите* — , 1 мин/ур. За каждые дополнительные 4 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Эльфийский взгляд (М)** — инфравидение, +2 к Поиску и Обнаружению, способность замечать секретные двери, 1 ч/ур.
- ◇ **Яд (М)** — уже имеющаяся природная или псионическая атака когтями, зубами, хвостами и т. п. становится слабо ядовитой: неудачно кинувшие спасбросок снижают Сложение на 2. За каждые дополнительные 3 ПСП урон Сложению увеличивается на 1. Сила активна до удара, но не больше 1 мин/ур.
- ◇ **Ядовитое оружие (С)** — уже имеющееся оружие становится слабо ядовитым: неудачно кинувшие спасбросок снижают Сложение на 2. За каждые дополнительные 3 ПСП урон Сложению увеличивается на 1. Сила активна до удара, но не больше 1 мин/ур.

3 Сферы жрецов

4 Слабокастующие классы