

Глава 9. Магия

От создания пучка света до вызова землетрясения, заклинания являются источником огромной силы. Заклинание является одноразовым магическим эффектом. Заклинания бывают двух типов: волшебные (творимые бардами, колдунами и волшебниками) и божественные (творимые священниками, друидами и опытными паладинами и следопытами). Некоторые заклинатели выбирают свои заклинания из ограниченного списка известных заклинаний, тогда как другие имеют доступ к широкому разнообразию вариантов.

Большинство заклинателей подготавливают заклинания загодя – с помощью книги заклинаний или молитв – но некоторые творят заклинания спонтанно без подготовки. Несмотря на эти различные способы, которыми персонажи изучают и подготавливают свои заклинания, когда дело доходит до наложения, заклинания очень похожи.

Наложение Заклинаний

Вне зависимости от того, является ли заклинание божественным или волшебным, и вне зависимости от того, подготавливает ли персонаж заклинания заранее или выбирает их на месте, сотворение заклинания работает одинаково.

Выбор Заклинания

Сперва вы должны решить, какое заклинание хотите наложить. Если вы священник, друид, опытный паладин или волшебник, то вы делаете выбор из тех заклинаний, которые вы подготовили перед отдыхом и еще не успели наложить (смотрите Подготовку Волшебных Заклинаний и Подготовку Божественных Заклинаний).

Если вы бард или колдун, то вы можете выбрать любое известное вам заклинание, учитывая, что вы способны накладывать заклинания этого уровня или выше.

Чтобы сотворить заклинание, вы должны быть способны говорить (если заклинание имеет вербальный компонент), жестиковать (если оно имеет соматический компонент) и работать с материальными компонентами или средоточием (если такие есть).

Если заклинание имеет несколько версий, то вы выбираете нужную версию во время наложения. Вам не нужно подготавливать (или изучать, в случае барда или колдуна) отдельную версию заклинания.

Когда вы сотворите подготовленное заклинание, вы не сможете сотворить его снова, пока не подготовите его опять (если вы подготовили несколько копий одного заклинания, то вы можете сотворить каждую копию только один раз). Если вы являетесь бардом или колдуном, то сотворение заклинаний вычитается из дневной нормы заклинаний данного уровня, но вы можете сотворить то же заклинание снова, если вы еще не достигли своего предела.

Концентрация

Чтобы наложить заклинание, вы должны сконцентрироваться. Если что-нибудь нарушает вашу концентрацию во время сотворения, то вы должны сделать проверку на концентрацию или потерять заклинание. Когда вы делаете проверку на концентрацию, вы кидаете к20 и добавляете свой уровень заклинателя и модификатор показателя характеристики, используемой для определения бонусных заклинаний этого типа. Священники, друиды и следопыты добавляют свой модификатор Мудрости. Барды, паладины и колдуны добавляют свой модификатор Харизмы. Наконец, волшебники добавляют свой модификатор Интеллекта. Чем назойливей помеха и выше уровень



накладываемого заклинания, тем выше СЛ (смотрите Таблицу 9-1). Если вы проваливаете проверку, то вы безрезультатно теряете заклинание.

Ранение: если вы получаете повреждение, когда пытаетесь сотворить заклинание, то вы должны сделать проверку на концентрацию со СЛ $10 + \text{полученное повреждение} + \text{уровень накладываемого заклинания}$. Если вы проваливаете проверку, то вы безрезультатно теряете заклинание. Прерывающее событие происходит во время сотворения заклинания, если оно случается в промежутке времени между началом и завершением вами заклинания (для заклинаний со временем сотворения 1 полный раунд и дольше), или если оно происходит в ответ на ваше сотворение (типа атаки по возможности, спровоцированной заклинанием, или условной атаки типа действия подготовки).

Если вы получаете длительное повреждение, типа повреждения от *кислотной стрелы* или стоя в озере лавы, то половина повреждения считается нанесенной, пока вы накладываете заклинание. Вы должны сделать проверку на концентрацию со СЛ, равной $10 + \frac{1}{2} \text{повреждения, нанесенного длительным источником в последний раз} + \text{уровень накладываемого заклинания}$. Если последнее нанесенное повреждение было последним повреждением, нанесенным эффектом, то повреждение больше не отвлекает вас.

Заклинание: если вы поражены заклинанием пока пытаетесь сотворить собственное заклинание, то вы должны сделать проверку на концентрацию или потеряете накладываемое заклинание. Если воздействующее на вас заклинание наносит повреждение, то СЛ равна $10 + \text{полученное повреждение} + \text{уровень накладываемого заклинания}$.

Если заклинание мешает вам или как-то еще отвлекает вас, то его СЛ равна СЛ спасброска от заклинания + уровень накладываемого заклинания. Для заклинания без спасброска его СЛ будет той, какой бы она была, будь у него позволенный спасбросок ($10 + \text{уровень заклинания} + \text{показатель характеристики заклинателя}$).

Захват или Прижатие: наложение заклинаний в захваченном или прижатом состоянии затруднительно и требует проверки на концентрацию (СЛ $10 + \text{ББМ}$

захватившего + уровень накладываемого вами заклинания). Прижатые существа могут накладывать заклинания только с соматическим компонентом^{1.4}.

Энергичное Движение: если вы едете на движущемся скакуне, трясетесь в повозке, находитесь в маленькой лодке в беспокойной воде, в трюме корабля, находящегося в шторме, или еще как-нибудь толкаетесь подобным образом, то вам нужно сделать проверку на концентрацию (СЛ 10 + уровень накладываемого вами заклинания) или вы потеряете заклинание.

Неистовое Движение: если вы едете на скачущей лошади, сильно трясетесь в повозке, плывете на маленькой лодке через пороги или в шторм, находитесь на палубе корабля во время шторма или вас еще как-нибудь кидает из стороны в сторону подобным образом, то вам нужно сделать проверку на концентрацию (СЛ 15 + уровень накладываемого вами заклинания) или вы потеряете заклинание. Если движение крайне неистово, типа землетрясения, то СЛ равна 20 + уровень накладываемого вами заклинания.

Плохая Погода: вы должны сделать проверку на концентрацию, если пытаетесь сотворить заклинание в плохую погоду. Если сильный ветер несет ослепительный дождь или снег, то СЛ будет 5 + уровень накладываемого вами заклинания. Если вы находитесь под ветром, несущим град, пыль или мусор, то СЛ будет 10 + уровень накладываемого вами заклинания. В любом случае вы теряете заклинание, если проваливаете проверку на концентрацию. Если погода была вызвана заклинанием, то используйте правила, данные в описании заклинания.

Оборонительное Сотворение: если вы хотите сотворить заклинание и не спровоцировать атаку по возможности, то вы должны сделать проверку на концентрацию (СЛ 15 + удвоенный уровень накладываемого вами заклинания), чтобы оно было успешным. При провале вы теряете заклинание.

Опутанный: если вы хотите сотворить заклинание, пока запутаны в сети или липким мешком, или пока на вас воздействует заклинание со схожим эффектом, то вы должны сделать проверку на концентрацию (СЛ 15 + удвоенный уровень накладываемого вами заклинания). При провале вы теряете заклинание.

Таблица 9–1: СЛ Проверок на Концентрацию

Ситуация	СЛ Проверки на Концентрацию
Оборонительное сотворение	15 + удвоенный уровень заклинания
Ранение во время наложения заклинания	10 + нанесенный урон + уровень заклинания
Длительное повреждение во время наложения заклинания	10 + ½ нанесенного урона + уровень заклинания
Подвергся не наносящему урон заклинанию во время наложения заклинания	СЛ заклинания, которому подвергся + уровень твоего заклинания
Захват или прижатие во время наложения заклинания	10 + ББМ захватывающего + уровень заклинания
Энергичное движение во время наложения заклинания	10 + уровень заклинания
Неистовое движение во время наложения заклинания	15 + уровень заклинания
Крайне неистовое движение во время наложения заклинания	20 + уровень заклинания
Ветер с дождем или снегом во время наложения заклинания	5 + уровень заклинания
Ветер с градом, пылью или мусором во время наложения заклинания	10 + уровень заклинания
Погода вызвана заклинанием	Смотри заклинание
Опутан во время наложения заклинания	15 + уровень заклинания

Контрзаклинания (Counterspells)

Можно сотворить любое заклинание в качестве контрзаклинания. При этом вы используете энергию заклинания, чтобы сорвать наложение того же заклинания другим персонажем. Контрзаклинания работают даже в том случае, если одно заклинание божественное, а другое волшебное.

Как Работают Контрзаклинания: чтобы использовать контрзаклинание, вы должны выбрать противника целью контрзаклинания. Это делается выбором действия подготовки (смотрите страницу 203 Сражений). Этим вы решаете отложить завершение своего действия, пока ваш противник не начнет накладывать заклинание. Вы все еще можете передвигаться со своей обычной скоростью, поскольку подготовка является стандартным действием.

Если цель вашего заклинания пытается наложить заклинание, то сделайте проверку на Магическое Ремесло (СЛ 15 + уровень заклинания). Эта проверка является свободным действием. Если проверка будет успешной, то вы правильно определите заклинание противника и можете попытаться отразить его. Если проверка проваливается, то вы не сможете ничего этого сделать.

Чтобы завершить действие, вы должны сотворить соответствующее заклинание. Как правило, заклинание может отразить только такое же заклинание. Если вы способны сотворить то же заклинание, и оно подготовлено (или занимает слот на соответствующем доступном уровне), то вы творите его, создавая встречный эффект. Если цель находится в пределах дальности, то оба заклинания автоматически отменяют друг друга без дальнейших последствий.

Отражение Метамагических Заклинаний: метамагические навыки не принимаются во расчет при определении того, как можно отразить заклинание.

Особые Исключения: некоторые заклинания могут отразить другие особые заклинания, зачастую те, у которых диаметрально противоположный эффект.

Развеивание Магии как Контрзаклинание: обычно вы можете использовать *развеивание магии* для отражения другого заклинания, без необходимости определять накладываемое заклинание. *Развеивание магии* не всегда работает как контрзаклинание (смотрите описание заклинания).

Уровень Заклинателя (Caster Level)

Сила заклинания часто зависит от уровня заклинателя, который у большинства заклинательных персонажей равен уровню его класса, который он использует для наложения заклинаний.

Вы можете творить заклинания с более низким уровнем заклинателя, чем обычно, но выбранный вами уровень заклинателя должен быть достаточно высоким, чтобы вы могли сотворить желаемое заклинание, и все зависящие от уровня особенности должны основываться на том же уровне заклинателя.

В случае, когда классовая особенность или другая особая способность предоставляет регулировку вашего уровня заклинателя, то эта регулировка применяется не только к эффектам, основывающимся на уровне заклинателя (типа дальности, продолжительности и наносимого повреждения), но и к вашей проверке на уровень заклинания ради преодоления сопротивляемости заклинаниям вашей цели и к уровню заклинателя, используемому в проверках развеивания (и к проверке на развеивание и к СЛ проверке).

Провал Заклинания

Если вы пробуете сотворить заклинание в условиях, к которым характеристики заклинания не могут приспособиться, то сотворение проваливается, а заклинание тратится впустую.

Закливание так же проваливается, если ваша концентрация нарушена, и может провалиться, если вы носите броню во время сотворения заклинания с соматическими компонентами.

Результат Закливания

Когда вы знаете, какие существа (предметы или области) находятся под воздействием, и позволено ли этим существам сделать спасбросок, вы можете применить любые результаты, налагаемые заклинанием.

Особые Эффекты Заклинаний

Многие особые эффекты заклинаний работают согласно школе данного заклинания. Некоторые другие особые свойства заклинаний описываются в школах заклинаний.

Атаки: некоторые описания заклинаний ссылаются на атаку. Все наступательные боевые действия, и даже те, которые не вредят противникам, считаются атаками. Попытки провести энергию будут считаться атаками, если они наносят вред любым существам в области. Все заклинания, против которых игрокам позволен спасбросок и которые наносят вред или еще как-то препятствуют объекту, являются атаками. Заклинания, которые призывают монстров или других союзников, не являются атаками, поскольку сами заклинания никому не вредят.

Типы Бонусов: обычно бонус имеет тип, который указывает, как заклинание его дает. Важный аспект типов бонусов заключается в том, что одинаковые типы бонусов обычно не складываются. За исключением бонусов уклонения, большинства бонусов ситуации и расовых бонусов, применяется только самый высокий бонус одного типа (смотрите Объединение Магических Эффектов). Тот же принцип применяется и к штрафам – персонаж, получающий два и больше штрафа одного типа, применяет только самый худший, хотя большинство штрафов не имеют типа и поэтому всегда складываются. Бонусы без типа всегда складываются, только если они не исходят из одного источника.

Возвращение из Мертвых: некоторые заклинания имеют силу возвращать убитых персонажей к жизни.

Когда живое существо умирает, его душа покидает тело, оставляет Материальный План, путешествует через Астральный План на тот план, где обитает его божество. Если существо не поклонялось никакому божеству, то его душа отправляется на план, соответствующий его мировоззрению. Возвращение кого-нибудь из мертвых включает в себя магическое нахождение его души и ее возвращение в его тело. Ради большей информации о планах смотрите Главу 13.

Отрицательные Уровни: любое существо, возвращенное к жизни, обычно получает один или больше постоянный отрицательный уровень (смотрите Приложение 1). Эти уровни налагают штрафы на большинство бросков, пока их не удалят с помощью таких заклинаний, как *восстановление*. Если персонаж был 1-ого уровня на момент смерти, то вместо получения отрицательного уровня он потеряет 2 очка Выносливости.

Предотвращение Возвращения к Жизни: враги могут попытаться осложнить возможное возвращение персонажа из мертвых. Сокрытие тела не дает другим использовать *оживление* или *воскрешение* для возвращения убитого персонажа к жизни. Сотворение *душеловки* не допускает любого возвращения к жизни, пока душа не будет освобождена.

Возвращение к Жизни Против Воли: душу нельзя вернуть к жизни, если она того не желает. Душа узнает имя, мировоззрение и божество-покровителя (если есть) персонажа, пытающегося воскресить ее, и поэтому может оказаться вернуться.

Объединение Магических Эффектов

Заклинания или магические эффекты обычно работают так, как описано, вне зависимости от того, сколько других заклинаний или магических эффектов действуют в этой же области или на ту же цель. Кроме особых случаев заклинание не воздействует на работу другого заклинания. Если заклинание оказывает какой-то эффект на другие заклинания, то его описание скажет об этом. Действуют несколько других общих правил, когда заклинания или магические эффекты действуют в одном месте:

Сложение Эффектов: заклинания, предоставляющие бонусы или штрафы к броскам атаки, броскам повреждения, спасброскам и другим атрибутам, обычно не складываются друг с другом. Наиболее часто два бонуса одного типа не складываются, даже если они происходят из разных источников (или от других эффектов, не заклинаний; смотрите Типы Бонусов выше).

Разные Типы Бонусов: бонусы или штрафы от двух разных заклинаний складываются, если модификаторы имеют разные типы. Бонусы, не имеющие своего типа, складываются друг с другом.

Тот же Эффект, но с Разной Силой: в случае, когда два или больше одинаковых заклинания действуют в одной области или на одну цель, но их сила разная, то применяется только самое сильное.

Одинаковый Эффект, но с Разными Результатами: одно заклинание иногда может производить разные эффекты, если применяется на ту же цель больше одного раза. Обычно последнее заклинание в серии покрывает остальные. В действительности все предыдущие заклинания не удаляются или развеиваются, но их эффекты становятся несущественными, пока действует последнее заклинание из серии.

Один Эффект Делает Остальные Несущественными: иногда одно заклинание может сделать другое несущественным. Оба заклинания все еще активны, но одно делает другое каким-либо образом недействительным.

Множественные Эффекты Контроля над Разумом: иногда магические эффекты, которые дают контроль над разумом, накладываются друг на друга, типа заклинаний, лишаящих цель способности двигаться. Контроли над разумом, который не лишают цель способности двигаться, обычно не мешают друг другу. Если существо находится под ментальным контролем двух и более существ, то оно будет стараться подчиняться каждому из них, пока каждый эффект позволяет. Если контролируемое существо получает противоречащие приказы одновременно, то конкурирующие контролеры должны сделать встречные проверки на Харизму, чтобы определить, кому подчинится существо.

Заклинания с Противоположными Эффектами: заклинания с противоположными эффектами применяются как обычно, со всеми бонусами, штрафами или изменениями, происходящими в порядке применения. Некоторые заклинания отменяют или противостоят друг другу. Это особый эффект, упоминаемый в описании заклинания.

Мгновенные Эффекты: два и более заклинания с мгновенной длительностью работают совокупно, когда они воздействуют на одну цель.

Описания Заклинаний

Описание каждого заклинания представлено в эталонном формате. Каждая информационная категория объяснена и определена ниже.

Название

Первой строкой каждого описания заклинания является название, под которым обычно известно заклинание.

Школа (Подшкола) (School (Subschool))

Под названием заклинания находится строка, приводящая школу магии (и подшколу, если такая есть), к которой принадлежит заклинание.

Почти каждое заклинание принадлежит к одной из восьми школ магии. Магической школой является группа связанных заклинаний, работающих схожим путем. Небольшое количество заклинаний (*волшебная метка, ограниченное желание, постоянство, фокусы и желание*) являются универсальными, не имеющими школы.

Ограждения (Abjuration)

Ограждения составляют защитные заклинания. Они создают магические или физические барьеры, отменяют магические или физические способности, вредят захватчикам или даже изгоняют цель заклинания на другой план бытия.

Если одно заклинание ограждения активно в пределах 10 футов от другого 24 часа и больше, то магические поля начинают мешать друг другу и создают едва заметные энергетические колебания. СЛ обнаружения таких заклинаний с проверкой на Восприятие уменьшается на 4.

Если ограждение создает барьер, сдерживающий определенные типы существ, то этот барьер нельзя использовать для отталкивания этих существ. Если вы прижимаете барьер к такому существу, то вы ощущаете заметное давление барьера. Если вы продолжите давление, то вы прервете заклинание.

Вызов (Conjuration)

Каждое заклинание вызова принадлежит к одной из пяти подшкол. Вызовы переносят существ из других планов бытия на ваш план (обращение); создают предметы или эффекты на месте (созидание); лечат (лечение); переносят проявления предметов, существ или форм энергии к вам (призыв); или переносят существ или предметы на большие расстояния (телепортация). Вызываемые существа обычно – но не всегда – подчиняются вашим приказам.

Существо или предмет, возникший или перемещенный на вашу позицию заклинанием вызова, не может появиться внутри другого существа или предмета, и не может появиться парящим в пустом пространстве. Оно должно прибыть на открытое место на поверхность, способную удержать его.

Существо или предмет должно появиться в пределах дальности заклинания, но оно не обязано там оставаться.

Обращение (Calling): заклинания обращения переносят существо с другого плана на план, где находитесь вы. Заклинание предоставляет существу единственную способность вернуться на свой родной план, хотя заклинание может ограничивать обстоятельства, при которых это может произойти. Существа, к которым обращаются, умирают по настоящему, когда их убивают; они не исчезают и не преобразуются, как те, которые были доставлены заклинанием призыва (смотрите ниже). Продолжительность у заклинания обращения мгновенная, что означает, что призванное существо нельзя развезать.

Созидание (Creation): заклинание созидания манипулирует материей для создания предмета или существа на месте, указанном заклинателем. Если заклинание имеет любую продолжительность, кроме мгновенной, то магия удерживает творение в целости, а когда заклинание заканчивается, вызванное существо или предмет исчезает без следа. Если у заклинания мгновенная продолжительность, то созданный предмет или существо просто собираются с помощью магии. Оно существует неопределенное количество времени и его существование не зависит от магии.

Лечение (Healing): определенные божественные вызовы лечат существ или даже возвращают их к жизни.



Призыв (Summoning): заклинание призыва мгновенно доставляет существо или предмет в указанное вами место. Когда заклинание заканчивается или развеивается, призванное существо мгновенно отправляется назад, откуда оно прибыло, но призванный предмет не отсылается назад, если только в описании заклинания не указано иначе. Призванное существо так же уходит, если его убивают или если его очки хитов опускаются до 0 и ниже, но оно на самом деле не мертво. Существу необходимо на преобразование 24 часа, и в этот период его нельзя призвать снова.

Когда заклинание, призвавшее существо, заканчивается, а существо исчезает, то все наложенные им заклинания теряют силу. Призванное существо не может использовать любые свои врожденные призывные способности.

Телепортация (Teleportation): заклинание телепортации переносит одно или больше существ или предметов на большие расстояния. Самые сильные из этих заклинаний могут преодолевать планарные границы. В отличие от заклинаний призыва, телепортация является односторонней (если не указано иначе) и ее нельзя развеять.

Телепортация является мгновенным путешествием через Астральный План. Все, что блокирует астральное путешествие, так же блокирует и телепортацию.

Предсказания (Divination)

Заклинания предсказания позволяют вам узнавать давно забытые секреты, предсказывать будущее, находить спрятанное и преодолевать обманчивые заклинания.

Многие заклинания предсказания имеют конусообразную зону поражения. Она перемещается вместе с вами и протягивается в выбранном вами направлении. Конус определяет область, которую вы можете охватывать каждый раунд. Если вы изучаете одну область несколько раундов, то зачастую вы можете получить дополнительную информацию, как указано в описательном тексте заклинания.

Наблюдение (Scrying): заклинание наблюдения создает невидимый магический сенсор, который посылает вам информацию. Если не указано иначе, то сенсор имеет ту же остроту чувств, что и вы. Этот уровень остроты включает любые заклинания или эффекты, нацеленные в вас, но не заклинания и эффекты, которые исходят от вас. Сенсор, однако, считается вашим отдельным, независимым органом чувств, и поэтому действует как обычно, если вы были ослеплены или оглохли, или еще как-нибудь повредили органы чувств.

Существо может заметить сенсор, сделав успешную проверку на Восприятие со СЛ 20 + уровень заклинания. Сенсор можно развеять, словно он является активным заклинанием.

Свинцовая обшивка или магическая защита не пропускают заклинания наблюдения, и вы чувствуете, когда заклинание блокируется.

Чары (Enchantment)

Заклинания чар воздействуют на разум других, влияя или контролируя их поведение.

Все чары являются воздействующими на разум заклинаниями. Две подшколы заклинаний чар предоставляют вам возможность повлиять на предоставленное существо.

Очарование (Charm): заклинание очарования меняет отношение объекта к вам, обычно вынуждая его считать вас своим другом.

Принуждение (Compulsion): заклинание принуждения заставляет объект действовать каким-либо образом или меняет ход его мыслей. Некоторые заклинания принуждения определяют действия объекта или эффекты, действующие на него, другие позволяют вам определить действия объекта после наложения вами заклинания, а третьи дают вам постоянный контроль над объектом.

Воплощения (Evocation)

Заклинания воплощения манипулируют магической энергией или выявляют невидимый источник силы, чтобы создать желаемый результат. В действительности воплощение обращается к магии, чтобы создать что-то из ничего. Многие из этих заклинаний производят захватывающие эффекты, и заклинания воплощения могут наносить большое повреждение.

Иллюзии (Illusion)

Заклинания иллюзии обманывают чувства или умы других. Они заставляют людей видеть несуществующие вещи, не видеть существующие, слышать призрачные звуки или вспоминать события, которых никогда и не было.

Мираж (Figment): заклинания миража создают фальшивые ощущения. Те, кто воспринимает мираж, воспринимают его одинаково, а не каждый по отдельности свою слегка иную версию миража. Это не персонализированное мысленное впечатление. Миражи не могут заставлять одно казаться чем-то другим. Мираж, включающий в себя звуковые эффекты, не может копировать внятную речь, только если заклинание не говорит об обратном. Если внятная речь возможна, то это должен быть известный вам язык. Если вы попытаетесь дублировать язык, которым вы не владеете, то мираж произведет тарабарщину. Подобным образом, вы не можете сделать визуальную копию чего-то, чего вы не видели (или копию другого ощущения, если вы не испытали его).

Поскольку миражи и мороки ненастоящие, они не могут производить настоящие эффекты так, как это делают другие типы иллюзий. Миражи и мороки не могут наносить повреждений существам или предметам, поддерживать вес, давать пищу или защиту от погоды. Следовательно, эти заклинания полезны для сбивания противников с толку, но бесполезны для прямых атак.

ЗА миража равна 10 + его размерный модификатор.

Морок (Glamer): заклинание морока изменяет чувствительные качества объекта, меняя его вид, ощущение, вкус, запах или звук на что-то иное, или даже полностью убирая его.

Узор (Pattern): как и мираж, заклинание узора создает образ, который другие могут увидеть, но узор также воздействует на рассудок тех, кто его видит, или кто попал в него. Все узоры являются воздействующими на разум заклинаниями.

Фантом (Phantasm): заклинание фантома создает умственный образ, который обычно могут воспринимать только заклинатель и объект (или объекты) заклинания. Это

впечатление находится полностью в головах объектов. Это персонализированное мысленное впечатление, находящееся полностью в голове, а не фальшивый образ или что-то, что они действительно видят. Третья сторона, наблюдающая или изучающая сцену, не замечает фантома. Все фантомы являются воздействующими на разум заклинаниями.

Тень (Shadow): заклинание тени создает что-то, что частично реально благодаря межпространственной энергии. Такие иллюзии могут производить реальный эффект. Повреждение, наносимое теневой иллюзией, реально.

Спасброски и Иллюзии (Неверие): существа, столкнувшиеся с иллюзией, обычно не получают спасброска, чтобы распознать ее как иллюзию, пока они не изучат ее тщательно или как-нибудь не повзаимодействуют с ней.

Успешный спасбросок против иллюзии откроет, что это фальшивка, но мираж или фантом останутся как полупрозрачный контур.

Проваленный спасбросок указывает, что персонаж не смог найти чего-то неверного. Персонаж, столкнувшийся с доказательством, что иллюзия нереальна, не нуждается в спасброске. Если любой наблюдатель успешно не верит в иллюзию и сообщает об этом факте другим, то каждый такой наблюдатель получает к спасброску бонус +4.

Некромантия (Necromancy)

Заклинания некромантии управляют силами смерти, нежизни и жизненной силы. Заклинания, связанные с неупокоенными существами, составляют большую часть этой школы.

Преобразования (Transmutation)

Заклинания преобразования меняют свойства некоторых существ, вещей или состояний.

Полиморф (Polymorph): заклинание полиморфа преобразует ваше физическое тело в форму другого существа. Хотя эти заклинания и заставляют вас выглядеть тем существом, предоставляя вам бонус $+10^{1.4}$ к проверкам умения Маскировки, они не дают вам всех способностей и сил этого существа. Каждое заклинание полиморфа позволяет вам принять форму существа определенного типа, предоставляя вам ряд бонусов к показателям характеристик и бонус к естественной броне. Кроме того, каждое заклинание полиморфа может предоставить вам несколько других выгод, включающих типы перемещения, сопротивляемости и чувства. Если выбранная вами форма предоставляет эти выгоды, или улучшает уже имеющуюся способность, то вы их получаете. Если форма ухудшает уже имеющуюся способность, то ваша способность тоже ухудшается. Ваша базовая скорость изменяется в соответствии с принятой формой. Если форма предоставляет скорость плавания или рытья, то вы сохраняете способность дышать, пока плывете или роете. СЛ любой из этих способностей равна вашей СЛ для заклинания полиморфа, использовавшегося для превращения в эту форму.

В дополнение к этим выгодам вы получаете любые естественные атаки базового существа, включая и умение владеть этими атаками. Эти атаки основываются на вашем базовом бонусе к атакам, модифицированным вашими Силой и Ловкостью соответственно, и используйте свой модификатор Силы для определения бонуса к повреждению.

Если заклинание полиморфа вынуждает вас менять размер, то примените соответствующие размерные модификаторы, изменив свой класс защиты, бонус к атаке, Бонус к Боевому Маневру и модификаторы умения Незаметности. Ваши показатели характеристик при этом не изменяются, только если заклинание не указывает обратное.

Если не сказано иначе, то заклинания полиморфа не могут использоваться для превращения в определенную личность. Хотя многие мелкие детали можно контролировать, ваша внешность всегда будет как у типичного представителя существа

того типа. Заклинания полиморфа нельзя использовать для принятия формы существа с шаблоном или продвинутой версии существа.

Когда вы творите заклинание полиморфа, которое превращает вас в существо типа животного, дракона, элементала, волшебного зверя, растения или беспозвоночного, то все ваши принадлежности сливаются с вашим новым телом. Изделия, которые предоставляют постоянные бонусы и которые не нужно активировать, продолжают работать, когда сливаются таким способом (кроме бонусов щита и брони, которые прекращают работать). Изделия, которые требуют активации, нельзя использовать, пока вы остаетесь в этой форме. Находясь в этой форме, вы не можете накладывать любых заклинаний, требующих материальных компонентов (но только если у вас нет навыков Отвержения Материалов или Природное Заклинание), и можете творить только заклинания с соматическими или вербальными компонентами, если выбранная вами форма способна делать такие жесты или говорить, типа дракона. Другие заклинания полиморфа тоже могут подвергаться таким ограничениям, если они превращают вас в форму, не похожую на первоначальную вашу форму (на усмотрение Мастера). Если ваша новая форма не заставляет ваше снаряжение сливаться с собой, то оно меняет свой размер, чтобы соответствовать вашему новому размеру.

Находясь под эффектом заклинания полиморфа, вы теряете все необыкновенные и сверхъестественные способности, основывающиеся на вашей первоначальной форме (типа острых чувств, нюха и темновидения), а также любые естественные атаки и типы перемещения, имевшиеся у первоначальной формы. Вы также теряете все классовые особенности, зависящие от формы, но те, которые позволяют вам добавлять особенности (типа колдунов, умеющих отращивать когти) все еще действуют. Хоть большинство из этого должно быть очевидно, Мастер имеет последнее слово в вопросе того, какие способности зависят от формы и теряются при приеме другой формы. Ваша новая форма может восстановить несколько этих способностей, если они имеются у новой формы.

Вы можете находиться под воздействием только одного заклинания полиморфа за раз. Если на вас накладывается новое заклинание полиморфа (или вы активируете эффект полиморфа, типа оборотничества), то вы можете решить, повлияет он на вас, или нет, заменив старое заклинание. Кроме того, другие заклинания, изменяющие ваш размер, не оказывают на вас воздействия, пока вы находитесь под эффектом заклинания полиморфа.

Если заклинание полиморфа накладывается на существо меньше Маленького или больше Среднего, то сперва нужно отрегулировать его показатели характеристик, используя следующую таблицу, прежде чем применять бонусы, предоставляемые заклинанием полиморфа.

Первоначальный Размер Существа	Сил	Лов	Вын	Регулирующий Размер
Мизерный	+6	-6	–	Маленький
Крошечный	+6	-4	–	Маленький
Миниатюрный	+4	-2	–	Маленький
Большой	-4	+2	-2	Средний
Огромный	-8	+4	-4	Средний
Гигантский	-12	+4	-6	Средний
Колоссальный	-16	+4	-8	Средний

[Дескриптор]

Находящийся в одной строке со школой и подшколой, когда необходимо, дескриптор еще больше характеризует заклинание. Некоторые заклинания имеют более чем один дескриптор.

Дескрипторами являются кислота, воздух, хаос, холод, тьма, смерть, земля, электричество, зло, страх, огонь, сила, добро, зависимость от языка, порядок, свет, воздействие на разум, звук и вода.

Большинство этих дескрипторов сами по себе не имеют игровых эффектов, но они говорят, как заклинание взаимодействует с другими заклинаниями, особыми способностями, необычными существами, мировоззрением и так далее.

Зависящее от языка заклинание использует понятный язык в качестве средства связи. Если цель не может понять или не слышит того, что заклинатель зависящего от языка заклинания говорит, то заклинание проваливается.

Воздействующее на разум заклинание работает только на существ с показателем Интеллекта 1 и больше.

Уровень (Level)

Следующая строка описания заклинания приводит уровень заклинания, число между 0 и 9, определяющее сравнительную мощь заклинания. Это число предшествует списку классов, чьи представители могут накладывать заклинание. Уровень заклинания влияет на СЛ любых спасов, позволенных против его эффектов.

Компоненты (Components)

Компоненты заклинаний объясняют, что вы должны сделать или иметь, чтобы наложить заклинание. Строка компонентов в описании заклинания включает в себя сокращения, которые говорят, какие типы компонентов необходимы. Особенности материальных и средоточных компонентов даются в конце описательного текста. Обычно вам не нужно беспокоиться о компонентах, но когда вы не можете по какой-то причине использовать компонент, или когда материальный или средоточный компонент дорогой, то тогда компоненты приобретают свою важность.

Вербальные (V, Verbal): вербальный компонент является устной магической формулой. Чтобы предоставить вербальный компонент, вы должны быть способны говорить уверенным голосом. Заклинание *тишины* или кляп портят магическую формулу (и, следовательно, заклинание). Оглуший заклинатель имеет 20% шанс испортить любое заклинание с вербальным компонентом, которое он пытается сотворить.

Соматические (C, Somatic): соматический компонент является обдуманной и точными движениями рук. Вы должны иметь свободной хотя бы одну руку, чтобы предоставить соматический компонент.

Материальные (M, Material): материальный компонент состоит из одной или больше физических субстанций или предметов, которые уничтожаются энергией заклинания во время процесса наложения. Если цена материального компонента не приводится, то она незначительна. Не трудитесь следить за материальными компонентами с незначительной ценой. Предположите, что у вас есть все необходимое, пока у вас имеются мешочки для компонентов заклинаний.

Средоточия (Sp, Focus): компонент средоточия является своеобразной поддержкой. В отличие от материального компонента, средоточие не расходуется во время наложения заклинания и его можно использовать снова. Как и в случае с материальными компонентами, цена средоточия незначительна, только если она не приведена. Предположите, что компоненты средоточия незначительной цены уже находятся в ваших мешочках для компонентов заклинаний.

Божественные Средоточия (BCp, Divine Focus): компонент божественного средоточия является изделием духовной важности. Божественным средоточием для священника или паладина является святой символ, соответствующий вере персонажа. Божественным средоточием для друида или следопыта является ветка падуба, или какого-нибудь другого святого растения.

Если строка Компонентов включает в себя Sp/BCp или M/BCp, то волшебная версия заклинания имеет средоточный или материальный компонент (сокращение до косой черты), а божественная версия имеет компонент божественного средоточия (сокращение после косой черты).

Время на Сотворение (Casting Time)

Большинство заклинаний имеют время на сотворение 1 стандартное действие. Другие занимают 1 раунд или больше, а некоторые вообще требуют 1 быстрого действия.

Заклинание, которое требует на сотворение 1 раунд, является полноценным действием. Оно начинает действовать прямо перед началом вашего хода на следующий раунд после того, как вы начали творить заклинание. После завершения заклинания вы действуете как обычно.

Заклинание, которое требует на сотворение 1 минуту, начинает действовать прямо перед началом вашего хода спустя 1 минуту (и в течение этих 10 раундов вы накладываете заклинание в качестве полноценного действия, как указано выше для 1-раундового сотворения). Эти действия должны быть последовательны и непрерывны, иначе заклинание автоматически провалится.

Когда вы начинаете заклинание, требующее для наложения 1 раунда и больше, вы должны продолжать концентрироваться, начиная с текущего раунда и до начала вашего хода в следующем раунде (по меньшей мере). Если вы теряете концентрацию до завершения наложения, то вы теряете заклинание.

Заклинание, требующее на сотворение 1 быстрого действия, не затрагивается обычным ограничением 1 заклинания за раунд. Однако вы можете сотворить такое заклинание только один раз за раунд. Сотворение такого заклинания не провоцирует атаки по возможности.

Вы принимаете все соответствующие решения о заклинании (дальность, цель, зона поражения, эффект, версия и так далее), когда оно начинает действовать.

Дальность (Range)

Дальность заклинания говорит, насколько далеко от вас оно может простираться, что описано в строке дальность описания заклинания. Дальность заклинания является максимальным расстоянием от вас, на котором действует эффект заклинания, а также максимальным расстоянием до точки, где оно может начать действовать. Если любая часть области заклинания расширяется за эту дальность, то эта область не используется. Стандартные дальности включают в себя следующие.

Персональная (Personal): заклинание действует только на вас.

Касание (Touch): вы должны прикоснуться к существу или предмету, чтобы повлиять на него. Касательное заклинание, наносящее повреждение, может нанести критический удар, как и оружие. Касательное заклинание грозит критическим ударом при естественном выпаде 20 и наносит двойное повреждение при успешном критическом ударе. Некоторые касательные заклинания позволяют вам прикоснуться к нескольким целям. Вы можете прикоснуться к до 6 согласным целям в качестве части наложения, но все цели заклинания должны быть затронуты в тот же раунд, когда вы заканчиваете накладывать заклинание. Если заклинание позволяет вам прикасаться к целям в течение нескольких раундов, то прикосновение к 6 существам будет считаться полноценным действием.

Близкая (Close): заклинание может протянуться на 25 футов от вас. Максимальная дальность увеличивается на 5 футов за каждые два полных уровня заклинателя.

Средняя (Medium): заклинание может протянуться на 100 футов + 10 футов на уровень заклинателя.

Дальняя (Long): заклинание может протянуться на 400 футов + 40 футов на уровень заклинателя.

Неограниченная (Unlimited): заклинание может достичь любого места на этом плане бытия.

Дальность в Футах: некоторые заклинания не имеют стандартной категории дальности, просто дальность, выраженную в футах.

Наводка Заклинания (Aiming Spell)

Вы должны сделать выбор, на кого подействует заклинание, или где оно окажет свое воздействие, в зависимости от типа заклинания. Следующая строка в описании заклинания определяет цель (или цели) заклинания, его эффект или его зону поражения, как указано ниже.

Цель или Цели (Target/Targets): некоторые заклинания имеют цель или цели. Вы накладываете эти заклинания на существ или предметы, как определено самим заклинанием. Вы должны быть способны видеть или дотронуться до цели, и вы должны точно выбрать эту цель. Вам не нужно выбирать цель, пока вы не закончите накладывать заклинание.

Если целью заклинания являетесь вы сами (в строке цель написано «Вы»), то вы не получаете спасброска, и сопротивляемость к заклинаниям не применяется. Строки спасброска и сопротивляемости заклинаний для таких заклинаний опускаются.

Некоторые заклинания ограничивают вас только согласными целями. Объявление себя согласной целью является тем, что можно сделать в любое время (даже если вы застигнуты врасплох или сейчас не ваш ход). Существа, находящиеся без сознания, автоматически считаются согласными, но персонаж, который находится в сознании, но обездвижен или беспомощен (связанный, съездившийся, захваченный, парализованный, прижатый или оглушенный) не является автоматически согласным.

Некоторые заклинания позволяют вам переназначить эффект на новые цели или зоны поражения после наложения заклинания. Переназначение заклинания является действием движения, не провоцирующим атаку по возможности.

Эффект (Effect): некоторые заклинания скорее создают или призывают вещи, нежели воздействуют на уже имеющиеся.

Вы должны определить место, где эти вещи появятся, либо видя его, либо описывая его. Дальность определяет, как далеко может появиться эффект, но если эффект подвижен, то после появления он может перемещаться вне зависимости от дальности заклинания.

Луч (Ray): некоторые эффекты являются лучами. Вы нацеливаете луч, словно пользуетесь дистанционным оружием, хотя обычно вам нужно провести дистанционную касательную атаку, а не обычную дистанционную атаку. Как и с дистанционным оружием, вы можете стрелять во тьму или в невидимое существо в надежде куда-нибудь попасть. Вам не нужно видеть существо, в которое вы пытаетесь попасть, как в случае с прицеливанием. Мешающие существа и препятствия, однако, могут блокировать ваш обзор или предоставлять укрытие существу, в которое вы целитесь.

Если лучевое заклинание имеет продолжительность, то она будет относиться к эффекту, оказываемому лучом, а не к продолжительности существования самого луча.

Если лучевое заклинание наносит повреждение, то вы можете нанести критический удар, словно это оружие. Лучевое заклинание угрожает критическим ударом при чистом выпадении 20 и наносит удвоенное повреждение при успешном критическом ударе.

Расползание (Spread): некоторые эффекты, особенно облака и дым, расползаются из места возникновения, которое должно быть пересечением сетки. Эффект может заходить за углы и попадать в области, которые вы не видите. Рассчитайте расстояние, приняв во внимание ходы, которые длится эффект заклинания. Во время определения расстояния расползающихся эффектов, считайте вокруг стен, а не через них. Как и с перемещением, не считайте диагонали через углы. Вы должны указать место возникновения для такого эффекта, но вам не нужно иметь поле воздействия (смотрите ниже) для всех частей эффекта.

Зона Поражения (Area): некоторые заклинания воздействуют на области. Иногда описание заклинания указывает определенную область, но обычно зона поражения подпадает под одну из категорий, описанных ниже.

Вне зависимости от формы области, вы выбираете место, где возникает заклинание, но в остальном вы не контролируете, на каких существ или объекты подействует заклинание. Точкой возникновения заклинания всегда является пересечение сетки. Во время определения, находится ли данное существо в зоне поражения заклинания, рассчитайте расстояние от точки возникновения в квадратах, как вы это делаете при перемещении персонажа или во время определения дальности дистанционной атаки. Единственным отличием является то, что вместо отсчета от центра одного квадрата до центра другого вы считаете от пересечения до пересечения.

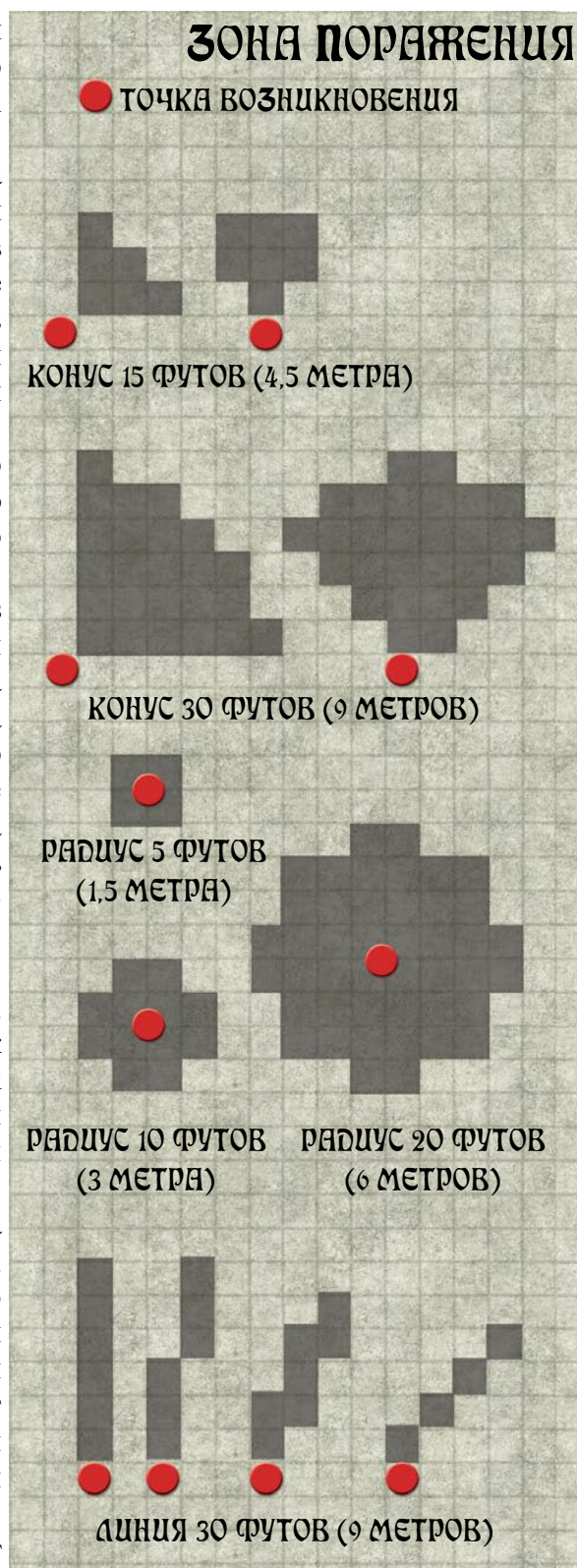
Вы можете считать диагонально через квадрат, но не забывайте, что каждый второй диагональный квадрат считается за 2 квадрата расстояния. Если дальний край квадрата оказывается в зоне поражения заклинания, то все в пределах этого квадрата находится в зоне поражения заклинания. Однако, если зона поражения заклинания затрагивает лишь ближний край квадрата, то все в пределах этого квадрата не затрагивается заклинанием.

Взрыв, Излучение или Расползание (Burst, Emanation, Spread): большинство заклинаний, воздействующих на область, работают как взрыв, излучение или расползание. Во всех случаях вы выбираете точку возникновения заклинания и измеряете его эффект из этой точки.

Взрывное заклинание воздействует на всех, кого оно поймает в своей зоне поражения, включая существ, которых вы не видите. Оно не может воздействовать на существ с полным укрытием от его точки возникновения (другими словами, его эффект не огибает углы). Обычной формой взрыва является сфера, но некоторые взрывные заклинания специально описаны как конусообразные. Область взрыва определяет, как далеко от точки возникновения простирается эффект заклинания.

Излучающее заклинание действует как взрывное заклинание, но эффект продолжает исходить из точки возникновения на время продолжительности заклинания. Большинство излучений имеют форму конуса.

Расползающееся заклинание распространяется как взрыв, но может огибать углы. Вы выбираете точку возникновения, и заклинание расползается на приведенное расстояние во все стороны. При расчете области, заполняемой заклинанием, примите во внимание любые повороты, преодолеваемые эффектом заклинания.



Конус, Линия, Сфера (Cone, Cylinder, Sphere): множество заклинаний, воздействующих на область, имеют определенную форму.

Конусообразное заклинание начинается от вас в форме четверти круга в заданном вами направлении. Оно начинается из любого угла вашего квадрата и в дальнейшем расширяется. Большинство конусов являются либо взрывами, либо излучениями (смотрите выше), и поэтому не огибают углы.

Во время сотворения цилиндрического заклинания вы выбираете точку возникновения заклинания. Эта точка является центром горизонтального круга, и заклинание исходит из этого круга, заполняя цилиндр. Цилиндрическое заклинание игнорирует любые преграды в пределах своей зоны поражения.

Линейные заклинания выстреливают от вас по линии в указанном вами направлении. Оно начинается из любого угла вашего квадрата и протягивается до предела своей дальности, или пока не попадает в препятствие, стоящее на пути. Линейное заклинание воздействует на всех существ, находящихся в квадратах, через которые проходит линия.

Сферическое заклинание распространяется из своей точки возникновения и заполняет сферическую область. Сферами могут быть взрывы, излучения и расползания.

Существа (Creatures): заклинание с такой зоной поражения воздействует на существ непосредственно (как прицельное заклинание), но оно воздействует на всех существ какого-то рода в области, а не на выбранных вами. Зона поражения может быть сферическим взрывом, коническим взрывом или иметь какую-нибудь другую форму.

Многие заклинания воздействуют на «живых существ», что означает всех существ, кроме конструкций и нежити. Существа в зоне поражения заклинания, чей тип ему не соответствует, не считаются затрагиваемыми.

Объекты (Objects): заклинание с такой зоной поражения воздействует на выбранные вами объекты в области (как в случае с Существом, но только объекты).

Другое: заклинание может иметь уникальную зону поражения, как указано в его описании.

(Ф) Формируемое (S, Shapeable): если зона поражения или эффект заканчивается на «(Ф)», то это значит, что вы можете формировать заклинание сами. Формируемый эффект или зона поражения не может иметь размеров меньше 10 футов. Многие эффекты или зоны поражения даются как кубы, чтобы можно было легко смоделировать нестандартные формы. Зачастую необходимы трехмерные емкости, чтобы определить воздушные или подводные эффекты и зоны поражения.

Поле Воздействия (Line of Effect): полем воздействия является прямая беспрепятственная траектория, указывающая, на что заклинание может повлиять. Поле воздействия прерывается твердым препятствием. Это похоже на предел видимости для дистанционного оружия, но его не блокирует туман, тьма и другие факторы, ограничивающие обычную видимость.

Вы должны иметь свободное поле воздействия к любой цели, на которую вы накладываете заклинание, или любому пространству, в котором вы хотите создать эффект. Вы должны иметь свободное поле воздействия к точке возникновения любого накладываемого вами заклинания.

Взрывные, конические, цилиндрические или излучающиеся заклинания воздействуют только на зону поражения, существо или объект, к которым они имеют поле воздействия от точки своего возникновения (у сферического взрыва точка в центре, у конического взрыва точка в вершине, у цилиндра это весь круг, а у излучения это точка возникновения).

Однако если в твердой преграде есть дыра диаметром, по меньшей мере, 1 фут, то она не блокирует поле воздействия заклинания. Такое отверстие означает, что 5-футовый отрезок стены, содержащий дыру, больше не считается препятствием для поля воздействия заклинания.

Продолжительность (Duration)

Строка продолжительность заклинания говорит, как долго держится магическая энергия заклинания.

Ограниченная Продолжительность (Timed Duration): многие продолжительности измеряются в раундах, минутах, часах или других временных отрезках. Когда время истекает, магия выветривается и заклинание завершается. Если продолжительность заклинания изменчива, то она бросается тайно, чтобы заклинатель не знал, сколько длится заклинание.

Мгновенная (Instantaneous): энергия заклинания приходит и уходит в момент наложения заклинания, хотя последствия могут быть продолжительными.

Постоянная (Permanent): энергия остается так долго, сколько длится эффект. Это означает, что заклинание уязвимо к *размещению магии*.

Концентрация (Concentration): заклинание длится столько, сколько вы концентрируетесь на нем. Концентрация для поддержания заклинания является стандартным действием, не провоцирующим атаку по возможности. Все, что может нарушить вашу концентрацию во время наложения заклинания, также может нарушить вашу концентрацию, пока вы его поддерживаете, прерывая этим заклинание. Смотрите о концентрации на странице 206.

Вы не можете накладывать заклинание, пока еще концентрируетесь на другом. Некоторые заклинания еще немного еще держатся после того, как вы прекратили концентрацию.

Объекты, Эффекты и Пространство (Subjects, Effects, Areas): если заклинание воздействует на существ напрямую, то результат перемещается с объектами всю продолжительность заклинания. Если заклинание создает эффект, то этот эффект длится всю продолжительность. Эффект может перемещаться или оставаться на месте. Такой эффект можно уничтожить еще до окончания продолжительности. Если заклинание воздействует на область, то заклинание остается в этой области всю свою продолжительность.

Существа становятся объектами заклинания, когда они входят в область, и перестают ими быть, когда выходят из нее.

Касательные Заклинания и Удержание Заряда (Touch Spells, Holding the Charge): в большинстве случаев если вы не разряжаете касательное заклинание в тот же раунд, когда накладываете его, то вы можете удерживать заряд (откладывать разрядку заклинания) неограниченное время. Вы можете проводить касательные атаки раунд за раундом, пока заклинание не будет разряжено. Если вы накладываете другое заклинание, то касательное заклинание рассеивается.

Некоторые касательные заклинания позволяют вам дотрагиваться до нескольких целей в качестве части заклинания. Вы не можете удерживать заряд такого заклинания; вы должны прикоснуться ко всем целям заклинания в тот же раунд, в который вы заканчиваете накладывать заклинание.

Срабатывание (Discharge): иногда заклинания делятся заданную продолжительность или пока их не спустят или не разрядят.

(O) Отменяемое (D, Dismissible): если строка продолжительности заканчивается на «(O)», то вы можете по желанию отменить заклинание. Вы должны находиться в пределах дальности эффекта заклинания и должны произнести отменяющие слова, которые обычно являются упрощенной формой вербального компонента заклинания. Если заклинание не имеет вербального компонента, то вы можете отменить эффект жестом. Отмена заклинания является стандартным действием, не провоцирующим атаку по возможности.

Заклинание, которое зависит от концентрации, отменяемо по самой своей природе, и его отмена не требует никаких действий, поскольку все, что нужно сделать, это прекратить концентрацию в свой ход.

Спасбросок (Saving Throw)

Обычно вредоносные заклинания позволяют цели сделать спасбросок, чтобы избежать некоторых или всех эффектов. Строка спасбросок в описании заклинания говорит, какой вид спасброска оно позволяет и описывает, как он работает против заклинания.

Отмена (Negates): заклинание не оказывает воздействия на объект, сделавший успешный спасбросок.

Частично (Partial): заклинание оказывает эффект на свой объект. Успешный спасбросок означает, что производится меньший эффект.

Половина (Half): заклинание наносит повреждение, а успешный спасбросок уменьшает принимаемое повреждение вдвое (округление вниз).

Нет (None): спасбросок не позволен.

Неверие (Disbelief): успешный спас позволяет объекту проигнорировать эффект заклинания.

(предмет) (object): заклинание можно накладывать на предметы, которые получают спасбросок только если они магические или если они используются (держатся в руках, надеты и тому подобное) существом, противящимся заклинанию, в этом случае предмет использует бонусы к спасброску существа, если его собственные бонусы меньше. Это не означает, что заклинание может быть наложено только на предметы. Некоторые заклинания этого сорта могут быть наложены на существ или предметы. Каждый бонус к спасброску равен $2 + \frac{1}{2}$ уровня заклинателя изделия.

(безвредно) (harmless): заклинание обычно благотворно, безвредно, но выбранное существо может попытаться сделать спасбросок, если захочет.

Класс Сложности Спасброска (Saving Throw Difficulty Class): спасбросок против вашего заклинания имеет СЛ $10 + \text{уровень заклинания} + \text{ваш бонус к соответствующей характеристике}$ (Интеллект для волшебника, Харизма для барда, паладина и колдуна или Мудрость для священника, друида или следопыта). Уровень заклинания может зависеть от вашего класса. Всегда используйте уровень заклинания, соответствующий вашему классу.

Успешный Спасбросок: существо, которое успешно спасается от заклинания, не оказывающего явных физических эффектов, ощущает враждебную силу или покалывание, но не может понять точной природы атаки. Подобным образом, если существо делает успешный спасбросок против прицельного заклинания, то вы чувствуете, что заклинание провалилось. Вы не чувствуете, когда существа делают успешные спасы от заклинаний с эффектом и зоной поражения.

Автоматический Провал и Успех: чистая 1 (к20 выдает 1) при спасброске всегда является провалом, а заклинание может нанести повреждение подвергшимся изделиям (смотрите Выживание Изделий После Спасбросков ниже). Чистая 20 (к20 выдает 20) при спасброске всегда является успехом.

Добровольный Слив Спасброска: существо может добровольно отказаться от спасброска и принять результат заклинания. Даже персонаж с особой сопротивляемостью к магии может подавить это качество.

Выживание Изделий После Спасбросков: если описательный текст заклинания не указывает иначе, то все изделия несомые или носимые существом, считаются пережившими магическую атаку. Однако если существо выкидывает чистую 1 при своем спасброске против эффекта, то подвергшееся изделие получает вред (если атака может вредить предметам). Обратитесь к Таблице 9-2: Изделия и Магические Атаки. Определите, какие четыре несомых или носимых существом изделия наиболее вероятно подвергнутся атаке, и сделайте случайный бросок между ними. Случайным образом определенное изделие должно сделать спасбросок против формы атаки и получить соответствующее повреждение.

Если выбранное изделие не несется или носится и не является магическим, то оно не получает спасброска. Оно просто получает соответствующее повреждение.

Таблица 9–2: Изделия, Подверженные Магическим Атакам

Порядок*	Изделие
1й	Щит
2й	Броня
3й	Волшебный шлем, шляпа или повязка
4й	Изделие в руке (включая оружие, волшебную палочку и тому подобное)
5й	Волшебный плащ
6й	Убранное оружие или оружие в ножнах
7й	Волшебные наручи
8й	Волшебная одежда
9й	Волшебные драгоценности (включая кольца)
10й	Все остальное

* В порядке от наиболее вероятного, до наименее вероятного подверженного атаке.

Сопrotивляемость Заклинаниям (Spell Resistance)

Сопrotивляемость заклинаниям является особой защитной способностью. Если существо с сопротивляемостью заклинаниям противостоит вашему заклинанию, то вы должны сделать проверку на уровень заклинателя (1к20 + уровень заклинателя). Если ее результат, по меньшей мере, равен сопротивляемости заклинаниям существа, то заклинание на него подействует. Сопrotивляемость заклинаниям обороняющегося похожа на Класс Защиты против магических атак. Учтите все регулировки своего уровня заклинателя при этой проверке.

Строка Сопrotивляемость Заклинаниям и описательный текст заклинания говорят вам, как сопротивляемость защищает существ от заклинания. Во многих случаях сопротивляемость используется только тогда, когда обороняющееся существо было целью заклинания, а не когда обороняющееся существо сталкивается с заклинанием, которое уже на месте.

Определения «предмет» и «безвредно» означают одно и то же для сопротивляемости заклинаний, что и для спасбросков. Существо с сопротивляемостью заклинаниям должно добровольно понизить свою сопротивляемость (стандартное действие), чтобы подвергнуться таким заклинаниям без необходимости заклинателю делать проверку на уровень заклинателя.

Описательный Текст

Эта часть описания заклинания подробно описывает, что делает и как работает заклинание. Если одна из предыдущих строк в описании имеет «см. текст», то объяснение находится именно здесь.

Волшебные Заклинания (Arcane Spells)

Волшебники, колдуны и барды накладывают волшебные заклинания. По сравнению с божественными заклинаниями, волшебные наиболее часто приводят к трагическим результатам.

Слоты Заклинаний: различные таблицы классов персонажа показывают, сколько заклинаний каждого уровня персонаж может сотворить за день. Эти вакансии для ежедневных заклинаний называются слотами заклинаний. Заклинатель всегда имеет вариант заполнить слот заклинания более высокого уровня низкоуровневым заклинанием. Заклинатель, чей показатель характеристики недостаточно высок, чтобы накладывать

высокие заклинания, все равно получает слоты, но он вынужден заполнять их заклинаниями более низких уровней.

Подготовка Волшебных Заклинаний

Уровень волшебника ограничивает количество заклинаний, которые он может подготовить и сотворить. Его высокий показатель Интеллекта может позволить ему подготовить несколько дополнительных заклинаний. Он может подготовить одно и то же заклинание несколько раз, но каждый раз это будет вычитаться из его ежедневного предела. Чтобы подготовить заклинание, волшебник должен иметь показатель Интеллекта, по меньшей мере, 10 + уровень заклинания.

Отдых: чтобы подготовить ежедневные заклинания, волшебник должен сперва поспать 8 часов. Волшебник не должен отдыхать эти часы непрерывно, но он должен воздержаться от передвижения, битв, заклинательства, использования умений, разговоров или любых других довольно требовательных умственных или физических нагрузок в период отдыха. Если его отдых будет нарушен, то каждое нарушение добавит 1 час к общему количеству времени отдыха, чтобы очистить мысли, и он должен иметь, хотя бы, 1 час непрерывного отдыха непосредственно перед подготовкой своих заклинаний. Если по какой-то причине заклинателю не нужно спать, то ему все равно необходимы 8 часов успокоительного умиротворения, прежде чем подготовить любые заклинания.

Ограничение Недавнего Наложения/Нарушения Отдыха: если волшебник недавно накладывал заклинания, то истощение его возможностей ухудшит его способность подготовки новых заклинаний. Когда он подготавливает заклинания на следующий день, все заклинания, которые он наложил в пределах последних 8 часов, вычитаются из его ежедневного предела.

Условия Подготовки: чтобы подготовить любое заклинание, волшебник должен иметь достаточно спокойствия, тишины и удобств, необходимых для соответствующей концентрации. Окружающая волшебника среда не обязательно должна быть роскошной, но она не должна отвлекать. Плохая погода мешает необходимой концентрации, как и раны или проваленный спасбросок, которые персонаж может испытать во время занятий. Волшебник также должен иметь доступ к своим книгам заклинаний, чтобы изучить их, и достаточному свету, чтобы читать их. Есть одно главное исключение: волшебник может подготовить заклинание *чтение магии* даже без книги заклинаний.

Время на Подготовку Заклинаний: после отдыха волшебник должен изучить свою книгу заклинаний для подготовки любых заклинаний на этот день. Если он хочет подготовить все свои заклинания, то процесс займет 1 час. Подготовка небольшой части заклинаний ежедневного объема занимает пропорционально меньшее количество времени, но всегда не меньше 15 минут, это минимальное время, необходимое для достижения соответствующего умственного состояния.

Выбор и Подготовка Заклинаний: пока он подготавливает заклинания из своей книги заклинаний, единственными заклинаниями, доступными волшебнику для наложения, являются те, которые он уже подготовил в предыдущий день и еще не использовал. Во время периода изучения он выбирает, какие заклинания подготовить. Если у волшебника остались подготовленные заклинания (с предыдущего дня), которые он еще не сотворил, то он может отказаться от некоторых или всех из них, чтобы освободить место для новых заклинаний.

Во время подготовки заклинаний на день, волшебник может оставить несколько слотов заклинаний свободными. Позже в течение дня он может повторять процесс подготовки так часто, сколько пожелает, и как позволят время и обстоятельства. Во время этих дополнительных подготовительных сессий волшебник может заполнить эти пустые слоты заклинаний. Однако он не может отказаться от уже подготовленных заклинаний, чтобы заменить их другими, или заполнить слот, который опустел благодаря тому, что он наложил заклинание в течение дня. Этот вид подготовки требует разума, освеженного

отдыхом. Подобно первой дневной сессии, эта подготовка занимает, по меньшей мере, 15 минут, и она занимает больше времени, если волшебник подготавливает больше четверти своих заклинаний.

Сохранение Подготовленного Заклинания: когда волшебник подготавливает заклинание, оно остается в его памяти готовым к наложению до тех пор, пока он не использует необходимые компоненты и не запустит его, или пока он не откажется от него. Некоторые другие события, типа эффектов магических изделий или особых атак монстров, могут стереть подготовленное заклинание из памяти персонажа.

Смерть и Сохранение Подготовленного Заклинания: если заклинатель умирает, то все подготовленные заклинания, хранящиеся в его памяти, стираются. Сильная магия (типа *оживления*, *воскрешения* или *истинного воскрешения*) может вернуть потерянную энергию во время восстановления персонажа.

Волшебные Магические Записи

Чтобы сохранить заклинание в письменной форме, персонаж использует сложные условные знаки, описывающие магические силы, участвующие в процессе заклинания. Писец использует одну систему, вне зависимости от родного языка или культуры. Однако каждый персонаж использует систему по-своему. Магические записи остаются непонятными даже самому сильному волшебнику, пока он не потратит время на их изучение и расшифровку.

Чтобы расшифровать волшебные магические записи (типа заклинания из чужой книги заклинаний или свитка), персонаж должен сделать проверку на Магическое Ремесло (СЛ 20 + уровень заклинания). Если проверка умения проваливается, то персонаж не может снова попытаться разобрать это определенное заклинание до следующего дня. Если человек, сделавший магическую запись, помогает читателю, то успех является автоматическим.

Когда персонаж расшифровывает конкретную часть магической записи, ему уже не нужно будет расшифровывать ее снова. Расшифрованные магические записи позволяют чтецу идентифицировать заклинание, и дают некоторое представление о его эффектах (как написано в описании заклинания). Если магической записью является свиток, а чтец умеет накладывать волшебные заклинания, то он может попытаться использовать свиток.

Волшебные Заклинания и Заимствованные Книги Заклинаний

Волшебник может воспользоваться заимствованной книгой заклинаний для подготовки заклинаний, уже известных ему и записанных в его собственную книгу заклинаний, но успешная подготовка не гарантирована. Во-первых, волшебник должен расшифровать записи в книге (смотрите Волшебные Магические Записи выше). После того, как заклинание из чужой книги заклинаний будет расшифровано, чтец должен сделать проверку на Магическое Ремесло (СЛ 15 + уровень заклинания), чтобы подготовить заклинание. Если проверка будет успешной, то волшебник подготавливает заклинание. Он должен будет повторить проверку для новой подготовки заклинания, и не важно, сколько раз он подготавливал его до этого. Если проверка провалена, то он не может попытаться подготовить заклинание из этого же источника снова до следующего дня. Однако, как объяснено выше, ему не нужно повторять проверку для расшифровки записей.

Добавление Заклинаний в Книгу Заклинаний

Волшебники могут добавлять новые заклинания в свои книги заклинаний с помощью нескольких методов. Волшебник может выучить только те новые заклинания, которые входят в списки заклинаний волшебника.

Заклинания, Получаемые на Новом Уровне: волшебники проводят некоторые исследования заклинаний между приключениями. Каждый раз, когда персонаж получает

новый уровень волшебника, он получает два заклинания на выбор в свою книгу заклинаний. Эти два бесплатных заклинания должны иметь уровень, доступный волшебнику для сотворения. Если он решил специализироваться на магической школе, то одно из двух бесплатных заклинаний должно принадлежать к этой школе.

Заклинания, Копируемые из Чужой Книги Заклинаний или Свитка: волшебник может так же добавлять заклинание в свою книгу всякий раз, когда находит магический свиток или чужую книгу заклинаний. Не важно, каков источник заклинания, волшебник должен сперва расшифровать магическую запись (смотрите Волшебные Магические Записи). Затем он должен потратить 1 час на изучение заклинания. В конце часа он должен сделать проверку на Магическое Ремесло (СЛ 15 + уровень заклинания). Волшебник, который специализируется на школе заклинаний, получает бонус +2 к проверкам на Магическое Ремесло, если новое заклинание принадлежит этой школе. Если проверка успешна, то волшебник понимает заклинание и может копировать его в свою книгу заклинаний (смотрите Запись Нового Заклинания в Книгу Заклинаний). Процесс копирования не вредит копируемой книге, но успешно скопированное заклинание из магического свитка исчезает с пергамента.

Если проверка проваливается, то волшебник не может понять или копировать заклинание. Он не может попытаться понять или копировать это заклинание снова, **пока не пройдет одна неделя**^{1,4}. Если заклинание находилось в свитке, то проваленная проверка на Магическое Ремесло не заставляет заклинание исчезнуть.

В большинстве случаев волшебники назначают плату за привилегию копировать заклинания из своих книг заклинаний. Эта плата обычно равна половине стоимости за запись заклинания в книгу заклинаний (смотрите Запись Нового Заклинания в Книгу Заклинаний). Редкие и уникальные заклинания могут стоить гораздо дороже.

Независимые Исследования: волшебник также может исследовать заклинание независимо, копируя уже существующее или создавая полностью новое. Цена исследования нового заклинания, и необходимое время, остается на усмотрение Мастера, но оно должно занять не меньше 1 недели и стоить не меньше 1,000 зм за уровень исследуемого заклинания. Оно также должно потребовать нескольких проверок на Магическое Ремесло и Знание (волшебство).

Запись Нового Заклинания в Книгу Заклинаний

Когда волшебник понимает новое заклинание, он может записать его в свою книгу заклинаний.

Время: процесс занимает 1 час за уровень заклинания. Трюки (заклинания 0 уровня) требуют 30 минут на запись.

Место в Книге Заклинаний: заклинание занимает 1 страницу за уровень заклинания. Даже заклинание 0 уровня (трюк) занимает одну страницу. Книга заклинаний имеет 100 страниц.

Материалы и Стоимость: стоимость записи нового заклинания в книгу заклинаний зависит от уровня заклинания, как отмечено в следующей таблице. Заметьте, что волшебник не должен выплачивать эту стоимость временем или золотом для заклинаний, которые он получает бесплатно на каждом новом уровне.

Уровень Заклинания	Стоимость Записи	Уровень Заклинания	Стоимость Записи
0	5 зм	5	250 зм
1	10 зм	6	360 зм
2	40 зм	7	490 зм
3	90 зм	8	640 зм
4	160 зм	9	810 зм

Замена и Копирование Книг Заклинаний

Волшебник может использовать процедуру исследования заклинания для восстановления потерянной книги заклинаний. Если он уже имеет определенные подготовленные заклинания, то он может напрямую записать их в новую книгу по соответствующей цене, необходимой для записи заклинания в книгу заклинаний. Этот процесс стирает подготовленное заклинание из его памяти, как в случае с сотворением. Если он не подготовил заклинаний, то он может подготовить их из позаимствованной книги заклинаний, после чего записать в новую книгу.

Копирование существующей книги заклинаний использует ту же процедуру, что и замена, но задача намного проще. Требуемое время и цена за страницу уменьшаются вдвое.

Продажа Книги Заклинаний

Захваченные книги заклинаний можно продать по цене, равной половине стоимости приобретения и записи заклинаний внутри нее.

Колдуны и Барды

Колдуны и барды накладывают волшебные заклинания, но они не используют книги заклинаний и не подготавливают заклинания. Их уровень класса ограничивает количество заклинаний, доступных им для наложения (смотрите описания классов). Высокий показатель Харизмы может позволить ему творить несколько дополнительных заклинаний. Представитель любого из этих классов должен иметь показатель Харизмы, по меньшей мере, 10 + уровень заклинания, чтобы наложить заклинание.

Ежедневная Подготовка Заклинаний: каждый день колдуны и барды должны сосредотачивать свой ум на задаче наложения своих заклинаний. Колдуну или барду необходимо 8 часов отдыха (как и волшебнику), после которых он проводит 15 минут за концентрацией (бард должен петь, декламировать или играть на каком-нибудь инструменте во время концентрации). За этот период колдун или бард подготавливает свой ум к сотворению своей ежедневной доли заклинаний. Без такого периода восстановления персонаж не восстанавливает слоты заклинаний, использованные прошлым днем.

Последний Предел Наложения: любые заклинания, сотворенные за последние 8 часов, вычитаются из дневного предела колдуна или барда.

Добавление Заклинаний в Репертуар Колдуна или Барда: колдун или бард получает заклинания каждый раз, когда зарабатывает новый уровень в своем классе, и никогда не получает заклинаний другим способом. Когда ваш колдун или бард получает новый уровень, проконсультируйтесь с Таблицей 3-4 или Таблицей 3-15, чтобы узнать, сколько заклинаний из соответствующего списка заклинаний он теперь знает. С разрешения Мастера, колдуны и барды также могут выбрать получаемые заклинания из других источников, обнаруживаемых во время приключений.

Божественные Заклинания (Divine Spells)

Священники, друиды, опытные паладины и следопыты могут накладывать божественные заклинания. В отличие от волшебных заклинаний, божественные заклинания черпают свою силу из божественного источника. Священники получают заклинательную силу от божеств или божественных сил. Божественная сила природы питает заклинания друидов и следопытов, а божественные силы закона и добра питают заклинания паладина. Божественные заклинания имеют склонность концентрироваться на лечении и защите, и они менее крикливы, разрушительны и опустошительны, чем волшебные заклинания.

Подготовка Божественных Заклинаний

Божественные заклинатели готовят свои заклинания практически таким же образом, как и волшебники, но с несколькими отличиями. Важной характеристикой для большинства божественных заклинаний является Мудрость (Харизма для паладинов). Для подготовки божественного заклинания персонаж должен иметь показатель Мудрости (или показатель Харизмы для паладинов) 10 + уровень заклинания. Подобным же образом, бонусные заклинания основываются на Мудрости.

Время Суток: божественный заклинатель выбирает и подготавливает заклинания заблаговременно, но, в отличие от волшебника, ему на подготовку заклинаний не нужен период отдыха. Вместо этого персонаж выбирает определенное время суток и получает заклинания. Время обычно связано с каким-то ежедневным событием. Если что-то не позволяет персонажу помолиться в нужное время, то он должен будет сделать это как можно быстрее. Если персонаж не задержится и не помолится о новых заклинаниях при первой же возможности, то ему придется ждать до следующего дня, чтобы подготовить заклинания.

Выбор и Подготовка Заклинаний: божественный заклинатель выбирает и подготавливает заклинания загодя с помощью молитв и медитации в определенное время суток. Время, необходимое на подготовку заклинаний, такое же, как и у волшебника (1 час), как и необходимость в спокойной обстановке. Во время подготовки заклинаний на день, священник может оставить некоторые свои слоты заклинаний свободными. Позже в течение дня он может повторять процесс подготовки столько, сколько захочет. Во время этих дополнительных подготовительных сеансов он может заполнить эти неиспользованные слоты заклинаний. Он, однако, не может отказаться от уже подготовленных заклинаний, чтобы заменить их другими, или заполнить слот, который уже успел освободиться из-за того, что он успел наложить заклинание. Подобно первому сеансу в день, эта подготовка занимает, по меньшей мере, 15 минут, и может продлиться дольше, если он подготавливает больше одной четверти заклинаний.

Божественные заклинатели не нуждаются в книгах заклинаний. Однако подборка заклинаний божественного заклинателя ограничена заклинаниями, приведенными в списке его заклинаний. Священники, друиды, паладины и следопыты имеют разные списки заклинаний. Священник также имеет доступ к двум доменам, определенным во время создания персонажа. Каждый домен дает ему доступ к нескольким особым способностям и бонусным заклинаниям.

Слоты Заклинаний: таблицы классов персонажей показывают, сколько заклинаний каждого уровня каждый из них может наложить за день. Эти вакансии для ежедневных заклинаний называются слотами заклинаний. Заклинатель всегда имеет вариант заполнить слот заклинания более высокого уровня низкоуровневым заклинанием. Заклинатель, чей показатель характеристики недостаточно высок, чтобы накладывать высокие заклинания, все равно получает слоты, но он вынужден заполнять их заклинаниями более низких уровней.

Ограничение Недавнего Сотворения: как и с волшебными заклинаниями, в момент подготовки любые заклинания, которые он наложил в пределах последних 8 часов, вычитаются из количества заклинаний, которые могут быть подготовлены.

Самопроизвольное Сотворение Заклинаний Лечения и Нанесения Ран: добрый священник (или священник доброго божества) может самопроизвольно сотворить заклинание лечения вместо подготовленного заклинания того же уровня и выше, но не вместо бонусного доменного заклинания. Злой священник (или священник злого божества) может самопроизвольно сотворить заклинание нанесения ран вместо подготовленного заклинания (но не доменного заклинания) того же уровня и выше. Каждый нейтральный священник нейтрального божества самопроизвольно творит как заклинания лечения, подобно доброму священнику, так и заклинания нанесения ран, подобно злому священнику, в зависимости от варианта, выбранного при создании

персонажа. Божественная энергия заклинания, которое заменяется лечением или нанесением ран, заменяется этими заклинаниями, словно они уже были подготовлены.

Самопроизвольное Сотворение Заклинаний Призыва Природных Союзников: друид может самопроизвольно сотворить *призыв природных союзников* вместо подготовленного заклинания того же уровня или выше. Божественная энергия призывающего заклинания заменяет подготовленное ранее заклинание так, словно оно уже было подготовлено ранее.

Божественные Магические Записи

Божественные заклинания можно записывать и расшифровывать, как и волшебные (смотрите Волшебные Магические Записи). Проверка на Магическое Ремесло может расшифровать магическую запись и идентифицировать ее. Лишь заклинатели, имеющие это заклинание (в его божественной форме) в своем списке классовых заклинаний, могут сотворить божественное заклинание из свитка.

Новые Божественные Заклинания

Божественные заклинатели получают новые заклинания следующим образом.

Заклинания, Получаемые на Новом Уровне: персонажи, которые могут накладывать божественные заклинания, занимаются некоторыми исследованиями между приключениями. Каждый раз, когда такой персонаж получает новый уровень божественных заклинаний, он познает все заклинания этого уровня автоматически.

Независимые Исследования: божественный заклинатель также может исследовать заклинание независимо, как волшебный заклинатель. Лишь создатель такого заклинания может подготавливать и творить его, если только он не захочет поделиться им с другими.

Особые Способности

Многие классы и существа получают в свое пользование особые способности, многие из которых действуют как заклинания.

Заклинательные Способности: обычно заклинательная способность работает так же, как и одноименное заклинание. Заклинательная способность не имеет вербального, соматического или материального компонента, и не требует средоточия. Пользователь активирует ее умственно. Броня никогда не влияет на использование заклинательной способности, даже если способность напоминает волшебное заклинание с соматическим компонентом.

Заклинательная способность имеет время на сотворение 1 стандартное действие, если не указано иначе в описании способности или заклинания. В остальных отношениях заклинательная способность действует как заклинание.

Заклинательные способности подвержены сопротивляемости заклинаниям и *развеиванию магии*. Они не действуют в областях, где магия подавляется или отменяется. Заклинательные способности нельзя использовать для контрзаклинательства, и их нельзя отразить.

Некоторые существа в действительности творят заклинания как колдуны, используя при необходимости компоненты. Некоторые существа имеют одновременно и заклинательные способности, и возможность творить заклинания.

Если класс персонажа предоставляет заклинательную способность, не основывающуюся на существующем заклинании, то фактический уровень заклинания способности будет равен самому высокому классовому заклинанию, которое способен наложить персонаж, и накладывается с уровнем класса, на котором была получена способность^{1,4}.

Сверхъестественные Способности: их нельзя нарушить во время битвы и они обычно не провоцируют атак по возможности. Они не подвержены сопротивляемости



заклинаниям, контрзаклинаниям или *развеянию магии*, и не действуют в антимагических областях.

Необыкновенные Способности: эти способности нельзя сорвать во время битвы, как в случае с заклинаниями, и они обычно не провоцируют атак по возможности. Эффекты или области, которые отменяют или срывают магию, не воздействуют на необыкновенные способности. Они не подвержены развеянию, и они действуют как обычно в *антимагическом поле*. В действительности необыкновенные способности не считаются магическими, хотя они могут нарушать законы физики.

Естественные Способности: эта категория включает в себя способности, имеющиеся у существа благодаря его физической природе. Естественными способностями являются те способности, которые не относятся к необыкновенным, сверхъестественным или заклинательным.