БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СИСТЕМА МАГИИ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

БАШНЯ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СИСТЕМА МАГИИ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

1. Введение 4
2. Правила 5
3. Список заклинаний 12
4. Развитие профессий 68
5. Друидические знания 70
6. Предметы 75
7. Способности 77
8. Зачарования 80
9. Особые ключи 89

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

1. Введение

Хотя в Основной книге правил нет системы магии, при желании Вы можете отдельно включить в нее этот модуль, как, впрочем, и во все другие модули. Данная книга описывает правила по которым работает магия, некоторые магические предметы, ремесла, способности, друидические знания и дает список заклинаний.

Для этого модуля требуется дополнительно лист заклинаний и приспешников, которые Вы можете найти в конце документа, а также, конечно, Основная Книга Правил.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

2. Правила

В определенной ситуации решить всё физически невозможно, тогда в силу вступает магия.

Все способны творить магию, но некоторые существа более предрасположены к волшебству. Можно выбрать одну из 5 профессий из списка ниже. Разные магические профессии показывают себя лучше в разных отраслях волшебства.

Если заклинатель не обладает магической профессий, то он должен каждый раз проходить проверку концентрации, пытаясь сотворить заклинание.

Теперь рассмотрим как работают заклинания. Сотворение заклинания состоит из 3 этапов:
Первый этап – подбор ключа. Ключ определяет силу, дающую заряд заклинанию, его стихию. Существует 15 типов ключей: Огонь, Лёд, Вода, Камень, Эфир, Кровь, Щит, Жизнь, Истощение, Иллюзия, Яд, Воздух, Энергия, Молния, Звук.
Второй этап – подбор замка. Замок придает форму заклинанию. Существует 9 типов замков: Сгусток, Снаряд, Аура, Луч, Ритуал, Касание, Ветер, Пыльца, Мысль. Замки являются универсальными и подходят к каждому ключу.
Третий этап – наложение печати. Печать усиливает заклинания. Существует 6 типов печатей: Простирающаяся, Безграничная, Остатка, Точного действия, Силы, Повтора.

При сотворении заклинания первый и второй этап обязательны, третий наступает только если у волшебника есть

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

печати. После использования печать ломается. При сотворении также должны быть свободны руки или рот.

Для каждого этапа нужны свои ключи и замки. Если волшебник хочет сотворить заклинание огня, ему нужен ключ огня. Применив его, до сотворения заклинания волшебник не сможет использовать его снова. После сотворения ключ можно снова свободно использовать.

Определившись с ключом, волшебник выбирает замок. Важно правильно выбирать замок, ведь после активации понадобится перезарядка замка для повторного его применения. Каждый замок приводит к сотворению особого заклинания.

Сотворенное заклинание не может существовать более 6 секунд неприменным, поэтому после 1 раунда заклинание нужно читать снова, при этом заряд замка и печати тратятся.

Волшебник может перезарядить замок X+2 раза в день, где X уровень Героя. Перезарядка тратит 8 ЗС и вызывает атаку по возможности. Долгий отдых позволяет снова заряжать замки, словно прошел день.

По умолчанию главной характеристикой для волшебников является Интеллект, он используется при некоторых проверках сотворения заклинаний.

Теперь рассмотрим профессии, связанные с волшебством. Как и профессии в основной книге правил, их можно выбрать на 1 уровне, а затем они получают развитие на 7 уровне Героя (кроме друида, подробнее об этом можно почитать в 5 главе).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Профессия	Особенности
Маг	Волшебник, использующий навык профессии Мага, чтобы творить заклинания. Для сотворения заклинаний он использует запас сил. Маг получает на выбор 3 ключа из списка: огонь, лед, вода, камень, эфир, иллюзия, яд, воздух, молния, звук. Маг получает на выбор 2 любых замка.
Кровомант	Волшебник, использующий навык профессии Кровоманта, чтобы творить заклинания. Для сотворения заклинаний он использует собственные ПЗ. Кровомант получает на выбор 1 ключ из списка: огонь, лед, вода, истощение, яд, а также ключ крови. Кровомант получает на выбор 2 любых замка.
Мансер	Волшебник, использующий навык профессии Мансера, чтобы творить заклинания. Для сотворения заклинаний он использует запас сил. Вместо характеристики Интеллекта Мансер использует Харизму. Мансер получает на выбор 1 ключ из списка: вода, камень, щит, жизнь, иллюзия, воздух, энергия, молния, звук.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

	Мансер получает на выбор 4 любых замка.
Жрец	Волшебник, использующий навык профессии Жреца, чтобы творить заклинания. Для сотворения заклинаний он использует запас сил. Вместо характеристики Интеллекта Жрец использует Мудрость. Жрец получает на выбор 1 ключ из списка: лед, вода, щит, истощение, иллюзия, воздух, энергия, а также ключ жизни. Жрец получает на выбор 2 любых замка.
Друид	Волшебник, использующий навык профессии Друида, чтобы творить заклинания. Для сотворения заклинаний он использует запас сил. Вместо характеристики Интеллекта Друид использует Мудрость. Друид получает на выбор 2 ключа из списка: огонь, вода, щит, жизнь, истощение. А также доступ к друидическим знаниям. Друид не может использовать заклинания других ключей, кроме выбранных. Друид получает на выбор 2 любых замка.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ключи и Замки от профессии определяют только стартовые Ключи и Замки, в последствии можно приобретать новые.

Когда волшебник хочет сотворить заклинание, может быть необходимо совершить проверку сотворения заклинания, Герои-волшебники могут использовать навык своей профессии для прохождения проверки. Прочие Герои используют значение интеллекта.

Каждое заклинание требует свой ключ и замок, зарядка их тратит определенное количество запаса сил. Необходимый запас сил указан в самом заклинании.

Бывают случаи, когда для сотворения заклинания не хватает запаса сил. В таком случае волшебник тратит весь свой запас сил за первый ход, а затем еще недостающий запас сил во второй, третий и т.д. Только после этого активируется эффект заклинания. Т.е сотворение заклинания может растянуться на несколько раундов.

Можно прервать сотворение многораундового заклинания, но тогда заряд замка пропадет.

При сотворении заклинания нужна концентрация. Если волшебник получит урон или подвергнется каким-то негативным эффектам, он может потерять концентрацию. Сложность проверки сохранения концентрации определяется по таблице ниже:

Помеха концентрации	Сложность проверки
Получение любого урона	10 + полученный урон + необходимое количество раундов для сотворения заклинания
Физическое воздействие без урона	10 + (Проверка Боевого маневра противника – ЗБМ)

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Воздействие заклинания без урона	СЛ испытания Волшебника-противника
Помеха окружающей среды	10 + необходимое количество раундов на сотворение заклинания
Защитное сотворение заклинания	13 + количество раундов на сотворение заклинания, помноженное на 2
Чтение без магической профессии	8 + необходимое количество раундов на сотворение заклинания

Защитное сотворение заклинаний – способность, которую может применить Волшебник при сотворении заклинаний. По умолчанию все заклинания вызывают атаку по возможности. Если Волшебник не хочет спровоцировать атаку по возможности, он использует заклинание защитно. При успешной проверке, наступает действие заклинания, при провале заклинание тратится впустую.

Проверка проходится с помощью навыка профессии или с помощью проверки интеллекта + уровень героя, на выбор. Если концентрацию удалось сохранить, заклинание срабатывает как должно, если нет, то заряд замка и печати пропадают.

Новые заклинания персонажи получают с помощью новых ключей и замков. Обычно их покупают в специальных магазинах, либо находят в подземельях. Особо талантливые волшебники способны создавать собственные ключи и замки, но подобные эксперименты довольно опасны. Свои заклинания волшебники должны хранить в специальном **мешке рун** и записывать заклинания в **книгу волшебника.**

Некоторые заклинания используют особые замки или ключи. Обычно знания о них хранят в строжайшем секрете, поэтому заполучить подобные заклинания считается большой удачей.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Важно помнить, что чтение заклинаний в доспехе также мешает их сотворению. При сотворении заклинаний в легкой броне Герой получает **двойную малую помеху** на сотворение, в средней броне **двойную помеху** и **двойную большую помеху** в тяжелой броне (под сотворением подразумевается и концентрация, и проверка попадания, словом, все проверки, кроме урона).

Действий некоторых заклинаний можно избежать. Для этого подвергаемый заклинанию должен пройти проверку одного из испытаний. Сложность испытания каждого Волшебника определяется по формуле 15 + значение главной характеристики Волшебника. Это является СЛ Испытания Волшебника.

Чтение любых заклинаний кроме ключей энергии и звука в зоне контроля противника вызывает атаку по возможности, если не указано обратное.

Заклинания могут оставлять травмы. Как и с обычным оружием, нужно нанести критический урон. Критическим уроном считается только 20 при проверке попадания. Тип урона определяется из описания заклинания, по умолчанию ожог.

Также существуют свитки – это записанные на специальном пергаменте заклинания, наделенные магическим зарядом. В принципе прочитать свиток может кто угодно, но у персонажей с немагической профессией это вызывает **большую помеху** на проверки. В остальном заклинания на свитках работают точно так же. После применения свитки рассыпаются.

Персонажи могут записывать свитки сами, для этого им нужен специальный пергамент, замок заклинания и ключ. Пока свиток не будет прочитан, замок нельзя перезарядить.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

3. Список заклинаний

Существуют разные виды магии. Некоторые волшебники выбирают универсальный путь, используя все виды магии, а некоторые профилируются в одном. Выбор пути остается за Героем.

Ниже приведен список заклинаний, разделенный по ключам и замкам.

Огонь			
Замок	Запас сил (ПЗ)	Название	Эффект
Сгусток	6 (2)	Искры	Волшебник выпускает обжигающие искры. Пройдя проверку попадания касанием, наносит Д6+1 урона противнику и еще 1 урона на Д4 раундов. Дальность заклинания 60 футов.
Снаряд	25 (12)	Огненный шар	Волшебник создает огромную сферу из огня. Огненный шар наносит 3Д6+2 урона по 10 футовой области, а затем еще Д4 урона горением на Д4 раундов. Все попавшие в зону действия заклинания, могут пройти проверку Реакции со СЛ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

			испытания Волшебника, чтобы снизить получаемый урон вдвое и отменить урон от горения. Дальность заклинания 120 футов.
Аура	12 (6)	Аура огня	Волшебник создает вокруг себя невыносимую жару. Противники могут пройти испытание Воли, чтобы избежать эффекта ауры. Противники в зоне действия ауры получают состояние Жарко. Каждый раунд они могут пройти проверку Воли, чтобы выйти из под влияния ауры. Аура с зоной действия 15 футов. Длительность 1 раунд +1 за каждый уровень Героя.
Луч	14 (5)	Стена пламени	Волшебник создает стену пламени 20 футов в длину и высотой 15 футов. Находящиеся в огне получают Д8 урона каждый раунд. Стена остается на 1 минуту за каждый уровень

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

			Героя. Можно попытаться преодолеть стену, пройдя проверку акробатики со сложностью 13 + уровень волшебника. В случае провала пытающийся получит урон и остановится перед стеной.
Ритуал	12 (6)	Сопротивление огню	Волшебник получает +5 к проверкам сопротивления против эффектов и урона от огня на 5 минут за каждый уровень Героя. Дальность заклинания касанием.
Касание	7 (3)	Горячие ладони	Руки волшебника покрываются огнем. Пройдя проверку попадания касанием, наносит 2Д4+1 урона. Дальность заклинания касанием. Не вызывает атаку по возможности.
Ветер	16 (7)	Огненное дыхание	Волшебник выпускает изо рта 15 футовый конус пламени. Огонь наносит 2Д6+2 пунктов урона каждому существу в этой области. Все попавшие в зону действия заклинания,

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

			могут пройти проверку Реакции, чтобы снизить получаемый урон вдвое.
Пыльца	14 (6)	Дымовая завеса	Волшебник создает 10 футовую область из дыма. Когда существо дышит в густом дыму, оно должно каждый раунд проходить испытание Стойкости со сложностью 10+ 1 за каждую следующую проверку и, в случае провала, тратит весь свой ход впустую из-за кашля и удушья. Тот, кто прокашлял два раунда подряд, получает 1Д6 несмертельного урона. Видимость в в дыму считается полумраком. Дальность заклинания 30 футов. Длительность 1 минута +1 за каждый уровень Героя.
Мысль	2 (1)	Поджечь	Заклинание позволяет поджечь небольшой предмет на расстоянии до 30 футов.

Лёд

Замок	Запас сил (ПЗ)	Название	Эффект

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Сгусток	7 (3)	Град	Волшебник выпускает небольшие ледяные снаряды. Пройдя проверку попадания касанием, наносит Д6+1 урона льдом противнику. Урон от льда не вылечить пока Герой не отогреется. Дальность заклинания 60 футов.
Снаряд	22 (12)	Острый лёд	Волшебник создает 3 острых куска льда и запускает их в противника. Можно выбрать до 3 врагов. За каждого проводится проверка попадания. При попадании наносит Д8 урона льдом за каждый кусок. Урон от льда не вылечить пока Герой не отогреется. Дальность заклинания 120 футов.
Аура	12 (6)	Ледяной доспех	Волшебник создает доспех из льда. Доспех работает как Кольчужная Рубаха, но пропадает через час, растаяв. Дальность заклинания касанием.
Луч	8 (4)	Ледяной луч	Волшебник выпускает

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ