

# Magini

Това е списък с всички магически заклинания, познати в Магландиум към настоящия момент. Тъй като все повече стават организациите с магьосници, които са се посветили в издирване на забравените знания, не е изключено приключенците да попаднат на забравени свитъци или магьосници, които са

открили нови знания в областта на магическото изкуство. Надяваме се ако вашата група попадне на такъв магьосник веднага да ни уведомите. На нашият [сайт](#) и [форум](#), очакваме вашите предложения за нови заклинания, магии и способности!



# СЪДЪРЖАНИЕ

<b>Магическа система .....</b>	<b>5</b>	Въздушен Щит .....	17
<b>Запаметяване на заклинания</b>	<b>5</b>	Светкавична реакция .....	17
<b>Изисквания за владение и</b>		Торнадо .....	18
<b>произнасяне на заклинание .....</b>	<b>6</b>	<b>Трето ниво .....</b>	<b>18</b>
Време .....	6	Магическо зрение .....	18
Магическо Умение .....	6	Намаляване на МЗ .....	18
Мана .....	6	Светкавица .....	19
Ресурс за произнасяне на заклинание .....	6	<b>Четвърто ниво .....</b>	<b>19</b>
Успех на заклинание .....	7	Магична ловкост .....	19
Физически ограничения .....	7	Телекинеза .....	19
Специализация в школа .....	7	Търсеца светкавица .....	20
<b>Характеристики на заклинание</b>		<b>Пето ниво .....</b>	<b>20</b>
<b>.....</b>	<b>8</b>	Ветровете на Етера .....	20
Название .....	8	Въздушен Дух .....	21
Минимални изисквания .....	8	<b>Шесто ниво .....</b>	<b>21</b>
Магическа школа .....	8	Левитация .....	21
Ниво .....	8	Ответен Удар .....	22
Валидни цели .....	8	<b>Седмо ниво .....</b>	<b>22</b>
Цена .....	9	Невидимост .....	22
Необходима мана .....	9	Обща мана .....	22
Обсег .....	10	<b>Земни магии .....</b>	<b>23</b>
Време на действие .....	10	<b>Първо ниво .....</b>	<b>23</b>
Ефект и описание .....	10	Защита .....	23
<b>Вълшебни кристали и</b>		Защита от Въздух .....	24
<b>вграждане на магия .....</b>	<b>11</b>	<b>Второ ниво .....</b>	<b>24</b>
Цени на вълшебни кристали .....	12	Абсорбция .....	24
<b>Общодостъпни заклинания</b>	<b>13</b>	Забавяне .....	24
Магическа Стрела .....	13	<b>Трето ниво .....</b>	<b>25</b>
Светлина .....	13	Блато .....	25
Лекуване на Леки рани .....	14	Каменно Кълбо .....	25
Смяна на поддръжката .....	14	<b>Четвърто ниво .....</b>	<b>26</b>
Маноизточник .....	14	Дъжд от камъни .....	26
Разваляне на магия .....	14	Каменна Стена .....	26
Искра .....	15	<b>Пето ниво .....</b>	<b>26</b>
Фокуси .....	15	Забавени реакции .....	26
<b>Въздушни магии .....</b>	<b>16</b>	Потоците на Земята .....	27
<b>Първо ниво .....</b>	<b>16</b>	<b>Шесто ниво .....</b>	<b>27</b>
Бутане .....	16	Земен Голем .....	27
Забързване .....	16	Магическа врата .....	27
Защита от Земя .....	16	<b>Седмо ниво .....</b>	<b>28</b>
Всъдеходки .....	17	Заповедта на Боговете .....	28
<b>Второ ниво .....</b>	<b>17</b>	Чукът на Бога .....	28

**Водни магии ..... 29**

**Първо ниво ..... 29**

Защита от Огън ..... 29

Размазан Образ ..... 29

**Второ ниво ..... 30**

Заледяване ..... 30

Леден Заряд ..... 30

**Трето ниво ..... 31**

Аквариус ..... 31

Светена вода ..... 31

Слабост ..... 31

**Четвърто ниво ..... 32**

Корозия ..... 32

Лекуване на тежки рани ..... 32

**Пето ниво ..... 32**

Воден демон ..... 32

Контрол над водата ..... 33

**Шесто ниво ..... 33**

Извора на Живота ..... 33

Парализа ..... 33

**Седмо ниво ..... 34**

Героизъм ..... 34

Замразяване ..... 34

**Огнени магии ..... 34**

**Първо ниво ..... 35**

Защита от Вода ..... 35

Кръвожадност ..... 35

**Второ ниво ..... 35**

Горящи юмруци ..... 35

Огнена Топка ..... 36

Течен Пламък ..... 36

**Трето ниво ..... 36**

Огнен Дъх ..... 36

Огнена Стена ..... 36

Топлинно зрение ..... 37

**Четвърто ниво ..... 37**

Огнена Вълна ..... 37

Острието на Ада ..... 37

**Пето ниво ..... 38**

Огнен демон ..... 38

Огнена Аура ..... 38

**Шесто ниво ..... 38**

Изгаряне ..... 38

Капани ..... 39

**Седмо ниво ..... 39**

Армагедон ..... 39

Куб от лава ..... 39

**Магии на хаоса ..... 40**

**Първо ниво ..... 40**

Защита от Ред ..... 40

Регенериране ..... 41

**Второ ниво ..... 41**

Боен риск ..... 41

Лудата жаба ..... 41

Хаос Защита ..... 42

**Трето ниво ..... 42**

Объркване ..... 42

Размяна на местата ..... 43

Семето на разложението ..... 43

**Четвърто ниво ..... 43**

Тройно или нищо ..... 43

Нараняваща мана ..... 44

**Пето ниво ..... 44**

Изсмукване на мана ..... 44

Мъдростта на магьосника ..... 44

**Шесто ниво ..... 45**

Мана атака ..... 45

Призоваване ..... 45

**Седмо ниво ..... 46**

Магически двойник ..... 46

Магически похлупак ..... 46

**Магии на реда ..... 47**

**Първо ниво ..... 47**

Защита от Хаос ..... 47

Пречистване ..... 47

**Второ ниво ..... 48**

Знание ..... 48

Магическа Сила ..... 48

Познания в механика ..... 49

**Трето ниво ..... 49**

Барьера ..... 49

Бойни умения ..... 49

Магическа защита ..... 50

**Четвърто ниво ..... 50**

Ефективност ..... 50

Мана щит ..... 50

**Пето ниво ..... 51**

Духовно зрение ..... 51

Телепортация ..... 51

Тишина ..... 51

**Шесто ниво ..... 51**

Защитна Сфера ..... 51

Контрол на съзнанието .....	52	<b>Четвърто ниво .....</b>	<b>61</b>
<b>Седмо ниво .....</b>	<b>52</b>	Ужас .....	61
Двоен удар .....	52	Мрак .....	61
Общо здраве .....	52	Отровна Мана .....	62
<b>Магии на светлината .....</b>	<b>53</b>	<b>Пето ниво .....</b>	<b>62</b>
<b>Първо ниво .....</b>	<b>53</b>	Кръвопиец .....	62
Защита от Мрак .....	53	Размяна на сили .....	62
Светлинно копие .....	54	<b>Шесто ниво .....</b>	<b>63</b>
Светъл поглед .....	54	Докосването на Смъртта .....	63
<b>Второ ниво .....</b>	<b>54</b>	Духовете на Битката .....	63
Дъга .....	54	<b>Седмо ниво .....</b>	<b>63</b>
Заслепяване .....	54	Вампиризм .....	63
Обвързване .....	55	Ордите на Мрака .....	64
<b>Трето ниво .....</b>	<b>55</b>	<b>Друидски магии .....</b>	<b>64</b>
Аркада .....	55	<b>Първо ниво .....</b>	<b>65</b>
Веригите на милосърдието .....	56	Защита от Елемент .....	65
<b>Четвърто ниво .....</b>	<b>56</b>	Оплитане .....	65
Масово лечение .....	56	Прегъване на дърво .....	65
Отмора .....	56	Самолечение .....	66
<b>Пето ниво .....</b>	<b>57</b>	<b>Второ ниво .....</b>	<b>66</b>
Небесна Светлина .....	57	Бързина на Вълк .....	66
Противомагия .....	57	Каменна кожа .....	66
<b>Шесто ниво .....</b>	<b>57</b>	Пречистване на вода/храна .....	66
Сън .....	57	<b>Трето ниво .....</b>	<b>67</b>
Убежище .....	58	Премахване на отрова .....	67
<b>Седмо ниво .....</b>	<b>58</b>	Призоваване на гарван .....	67
Възкресяване .....	58	Приспиване на животно .....	67
Неуязвимост .....	58	Разговор с животно .....	68
<b>Магии на мрака .....</b>	<b>59</b>	Сила на Мечка .....	68
<b>Първо ниво .....</b>	<b>59</b>	<b>Четвърто ниво .....</b>	<b>68</b>
Защита от Светлина .....	59	Призоваване на Вълк .....	68
Проклятие .....	59	Призоваване на Вятър .....	69
<b>Второ ниво .....</b>	<b>60</b>	Призоваване на Дъжд .....	69
Изсмукване .....	60	Призоваване на Мъгла .....	69
Тъмнина .....	60	Призоваване на Сняг .....	69
<b>Трето ниво .....</b>	<b>60</b>	<b>Пето ниво .....</b>	<b>70</b>
Банши .....	60	Пренасяне в животно .....	70
Отравяне .....	61	Призоваване на Мечка .....	70
		Призоваване на Пантера .....	70

# Магическа система

Всеки герой може да заучава и ползва различни заклинания в зависимост от своите показатели или умения. Най-често използваните заклинания са разпределени в осем магьоснически школи. Четири от тях са подчинени на природните стихии - огън, вода, земя и въздух, а останалите четири на космическите сили на хаоса, реда, светлината и мрака.

Магията е била особено силна в цяла Титания, преди Войната на боговете да доведе до огромните катаклизми и разделянето на континентите. Оттогава, тя е загубил много от древната си мощ, но днес, благодарение на посветили се общества от магьосници, знанията се завръщат и все повече заклинания от древността, започват отново да се използват. Не е никак чудно, че първо се е завърнало знанието за военно приложните магии, тъй като все повече влиятелни личности са готови да плащат, за да имат магическата мощ на своя страна, когато се наложи. Разбира се, не са забравени напълно и магическите заклинания, които могат да се ползват в бита и да улесняват ежедневието, но за жалост, удоволствието да ползваш услугите на магьосник, все още е твърде скъпо.

Магическите заклинания се делят на две основни групи: Общи и Специализирани.

Първата група включва прости заклинания, които теоретично са познати на всеки един в Магландиум и няма нужда да се научават специално, за да се използват (все пак се изисква МУ на героя да е поне 6). Тези заклинания са от най-ниското възможно ниво на сложност – нулево ниво – и не прибавят никакво усложнение в УФУД. Произнасянето им отнема 4 ТД. Всеки селски магьосник ги знае и използва.

В другата група влизат останалите заклинания, независимо от своето ниво на сложност и принадлежност към школа. Те изискват значително по-високо ниво на Магическо Умение, както и двойно повече време за произнасяне: 8 ТД. Специализираните заклинания, не са познати на всички в Магландиум и за да се използват, трябва или да се четат от магически свитък, или да бъдат запаметени от героя. Второто става, като се закупуват с ТР. Цената на всяко отделно заклинание е записана в описанието му и зависи от нивото му на сложност.

## Запаметяване на заклинания

За да се запамети дадено заклинание, героят трябва да разполага със свитък, от който да го прочете или учител, който да му го

покаже. И в двата случая, той трябва да отговаря на минималните изисквания на заклинанието, както и да заплати нужните ТР.

# Изисквания за владене и произнасяне на заклинание

## Време

Времето за произнасяне на заклинание от **нулево ниво** е **4 ТД**.

Времето за произнасяне на заклинание от **всяко по-високо ниво** е **8 ТД**.

## Магическо Умение

Всяко заклинание има минимално изискване към МУ на героя, за да може да бъде произнесено, независимо от свитък или по памет. МУ зависи от нивото на заклинанието,

като за 0-во ниво е 6, за 1-во ниво е 12, а за всяко следващо се повишава с +3: за 2-ро ниво е 15, за 3-то ниво е 18 и т.н.

## Мана

Заклинанието винаги отнема посочените в описанието му Точки Мана, независимо дали е произнесено от свитък или от паметта на героя.

**Внимание! След произнасяне на магическо заклинание от свитък, свитъкът изгаря (самоунищожава се), тъй като вече е отдал своето магическо познание.**

## Ресурс за произнасяне на заклинание

Както стана ясно, всяко заклинание, при своето произнасяне, отнема определено количество ТМ, а освен това изисква минимално време за произнасяне (4 или 8 ТД). Едва **след това** се проверява дали то е успешно. Така, дори при неуспех, вие вече сте изгубили времето и магическата енергия. Заделяйки повече време за концентриране,

може да повишавате шансовете на заклинанието си, но пък това крие други рискове.

При поддръжка на продължително заклинание, също се отнема Мана от героя. В битка тази Мана се отнема в началото на бойния рунд, а не в началото на хода на героя.

## Успех на заклинание

Успехът на заклинанието зависи от показателя МА, който пък зависи от МУ на героя.

Колкото по-високо е нивото на заклинанието, толкова по-трудно за използване е то. НМ, се явява усложнение в УФУД, като влиза в двоен размер (при НМ 3

Усложнението е 6). МЗ на създанията също би могла да е усложнение при произнасяне на заклинанието, ако то е насочено директно срещу тях.

В крайна сметка, формулата за успех на заклинанието изглежда така:

$$З \text{ зара} + МА_1 > 16 + (2 * НМ) + МЗ_2$$

Където МА<sub>1</sub> е Магическата Атака на магьосника, НМ – Нивото на Магията, а МЗ<sub>2</sub> – Магическата Защита на целта.

МЗ се прибавя, **само** ако заклинанието е насочено **директно** към съответното създание.

Ако магията обхваща област, а не конкретни създания, МЗ няма значение, освен ако това **изрично** не е упоменато в описанието на магията.

## Физически ограничения

За произнасяне на заклинание са нужни **звук и жест**. Това налага магьосникът да може да каже вълшебните думи и да направи придружаващите ги жестове. За жеста е достатъчна една свободна ръка. Не може да се направи жест за заклинание с крак, тъй като включва сложни действия с китките и пръстите (дори три пръста стигат, ако са достатъчно гъвкави – преценката е на Разказвача, според показателя за Прецизност). Така че, по тази логика:

- Магьосник със завързани ръце, няма как да направи заклинание;
- Магьосник със запушена уста, няма как да направи заклинание;
- Магьосник с меч и щит няма как да произнесе заклинание, докато не освободи поне едната си ръка;
- При използване на двуръчно оръжие, това не е проблем, тъй като се приема, че в момента на произнасяне, героят го задържа с една ръка, докато с другата прави жестове.

## Специализация в школа

Магьосниците-специалисти в избрана школа, са повишили своето МУ в нея, за сметка на понижено МУ в противоположната школа (виж СУ „Специалист в магическа школа” в приложение „Специални Умения”). Ако вашият

герой е специализирал, не е зле да си запишете различните МУ и МА в зависимост от школата, така че да не ви се налага да ги изчислявате всеки път при ползване на заклинание.

# Характеристики на заклинание

## Название

Име, което лесно разграничава едно заклинание от останалите. Под това име го знаят всички магьосници в Магландиум.

## Минимални изисквания

Минимално необходимото МУ, за да може героят да ползва заклинанието, независимо дали от свитък или по памет. Ако МУ на героя ви е по-ниско от изискваното от заклинанието,

то той не може да го използва – не му достига познание в древните изкуства, за да го разчете правилно.

## Магическа школа

Определя школата към която принадлежи заклинанието. Школите са 8: Вода, Огън, Земя, Въздух, Ред, Хаос, Светлина и Мрак.

Две по две магическите школи се противопоставят една на друга. Така Земя е противоположна на Въздух, Огън на Вода, Ред на Хаос, Светлина на Мрак. Магическата школа има значение при някои защитни заклинания, както и при магьосниците-специалисти, които са избрали да повишат уменията си в някои

магически школи за сметка на намаляване в противоположните им.

Всъщност, има още една голяма група заклинания – природните магии на друидите, но те са достъпни **единствено** за специалисти в СУ „Друид“ и не се подчиняват на същите правила като останалите магии (вижте СУ „Друид“ в приложение „ Специални Умения“ и списъка с друидските магии в края на настоящото приложение).

## Ниво

Определя сложността на магията. Като общо правило, магиите от по-високи нива са по-сложни за произнасяне, изискват по-високо МУ, за да могат да бъдат използвани,

изразходват повече Мана, но са със значително по-силен ефект от магиите от по-ниски нива. НМ се прибавя в УФУД като двойно Усложнение (2\*НМ).

## Валидни цели

Тук се упоменава дали заклинанието е насочено към създаване, поле (област върху бойното поле) или е предназначено само за магьосника. Ако заклинанието може да се

направи едновременно на повече от едно създаване или поле, тук ще бъде упоменато. При заклинания насочени към конкретно



създание, неговата МЗ се прибавя като усложнение в УФУД.

Някои заклинания могат да бъдат едновременно насочени към повече от едно създание или цели (полета), като това не касае времето им за произнасяне, но обикновено се отразява със заплащане на допълнителни Точки Мана. Условиата за това ще са описани в Ефекта на заклинанието.

При описание на валидните цели са ползвани следните термини:

**Магьосникът:** има се предвид, че заклинанието може да бъде направено единствено върху магьосника, който го произнася.

**Магическо заклинание:** Това са заклинания, които имат за цел да неутрализират или да променят ефекта на

друго заклинание.

**Поле:** Всяка точка от околността, която е в обсега на заклинанието, като под поле се разбира стандартно поле от 2х2 метра. Ако се играе без бойно поле, се взема окръжност с радиус 1 метър.

**Посока:** Определя се начална точка и посока в която действа заклинанието. Началната точка може да е без значение или да е предварително зададена – магьосника, например.

**Предмет:** Всеки предмет, независимо екипиран или не. В случай, че е екипиран и се ползва от дадено създание той приема неговата МЗ.

**Създание:** всяко създание, включително и самия магьосник.

## Цена

Това са две числа – паричната цена на свитъка и цената за запаметяване.

Паричната цена определя, колко струва един магически свитък със заклинанието, закупен от магазин. Тя е в сребърници и е само ориентировъчна. Не е изключено да намерите магазин, където продавачът да продава по-скъпо или да е склонен на отстъпка. Това

зависи изцяло от Разказвача.

Цената за запаметяване се определя с ТР. За да научи заклинанието, героят трябва да го намери като свитък. След това той заплаща нужните ТР, а свитъка се унищожава, но героят вече може да ползва заклинанието по памет.

*Принципно, свитъкът се използва по два начина – за произнасяне или за запаметяване на заклинанието от него. И в двата случая, след използване, свитъкът изгаря в магически пламък, който не наранява околните предмети и създания и не може да предизвика запалване.*

## Необходима мана

При всяко произнасяне на заклинание, независимо дали от свитък или по памет, магьосникът хаби ТМ. Ако магьосника няма изискваната от заклинанието мана, той не може да го ползва. ТМ се заплащат в момента, в който започне произнасянето, и се губят, независимо от успеха или неуспеха на заклинанието.

ТМ, нужни за произнасяне на заклинанието и тези за неговата поддръжка са две различни заплащания. Тези за произнасяне се заплащат в момента, в който магьосникът започва своето заклинание, а поддръжката се заплаща в началото на всеки следващ рунд, за който магьосникът желае да запази заклинанието активно.

## Обсег

Определя разстоянието, на което може да бъде магьосника от целта на заклинанието си. Често това разстояние зависи от МУ, но може да е подвластно и на други фактори – фиксирана стойност, РЕС, пряко докосване и др. Обсегът е даден винаги в **метри**.

При някои магии разстоянието няма значение. Например, ако целта е самият магьосник, разстояние просто липсва, затова се записва „магьосника“.

При записване на разстоянието най-често

се ползва МУ (МУ, МУ/2, МУ/4 и т.н.). Определя на колко метра от магьосника трябва да е целта на заклинанието, за да бъде успешно произнесено или поддържано.

Ако в началото на рунда, целта на активно заклинание е извън обсега (спрямо магьосника, или източника за поддръжка на заклинанието), няма да бъде заплатена цената за поддръжка и заклинанието престава да действа.

## Време на действие

Според времетраенето си заклинанията биват следните видове:

### **Мигновени**

Такива, които оказват ефекта си веднага след произнасяне и после престават да действат. Заклинанието веднага освобождава своя заряд и оказва ефекта си в мига, в който се завърши от магьосника.

### **Фиксирани**

Траят точно определено време. Ако случаят е такъв, това ще е записано като брой рундове или секунди/минути (всеки рунд е равен на 10 секунди).

### **По желание на магьосника**

Могат да бъдат поддържани от магьосника за неопределен срок, стига той да заплаща за това с необходимата Мана. След произнасянето си, тези заклинания важат един

боен рунд (10 секунди) или друг определен срок. За всеки следващ времеви период, те изискват допълнителна цена в ТМ, за да продължат въздействието си. Тези ТМ се заплащат в началото на бойния рунд (ако заклинанието се ползва в битка) или в началото на зададения времеви период. Магьосникът решава в началото на всеки рунд/период дали заплати нужната за поддържането Мана. Ако не го направи, заклинанието прекъсва.

**Комбинирани:** Заклинания, които оказват ефекта си мигновено, а след това продължават да действат за неопределен период от време. Обикновено, за да престанат да действат, трябва да се случат конкретни събития.

## Ефект и описание

Подробно описание на ефекта на заклинанието. Как точно действа и какви са последиците му, какво се вижда/чува по време на действие на заклинанието.

В описанията на заклинанията, техният ефект (щета) често зависи от МУ на магьосника. Влиянието най-често се записва по следните три начина:

### (МУ/Х) брой зарове

Това означава, че трябва първо да разделите МУ на Х, а след това да хвърлите толкова зара, колкото е полученото число (взема се предвид само цялото число).

### (МУ/Х) \* 1 зар

Това означава да разделите МУ на Х след което да умножите полученото число по стойността на 1 зар (от 1 до 6). На пръв поглед

е почти същото, както в горния случай, но не съвсем. И в двата варианта диапазона на максималните и минимални стойности е еднакъв, но шанса за междинните стойности е различен.

### Х зара

Това означава, че заклинанието не се влияе от МУ на магьосникът и оказва твърд ефект от точен брой зарове.

## Вълшебни кристали и враждане на магия

Отделна магия може да бъде вградена в кристал, като той на свой ред да оказва ефекта си върху друг предмет, в който е вграден. Големината на кристала определя каква магия може да бъде вградена в него. Има кристали, които могат да приемат всякаква, но има и такива, които приемат заклинания само от определена школа. Вторите могат да увеличат ефекта на заклинанията от приеманите от тях школи.

Заклинания от нулево ниво могат да се вградят в много малък кристал, но всички останали имат определени изисквания към теглото му. За да се вгради заклинание от **първо** ниво, е нужен кристал с тегло **100** грама. За **второ** ниво са нужни допълнително още 200 грама (общо **300**), за **трето** още 300 (общо **600**) и т.н. всяко **следващо** ниво на заклинанията добавя изискване от **+ [ниво\*100]** грама. Така, за **седмо** ниво заклинания ще се нуждаете от кристал с тегло

**2800** грама, а това е изключителна рядкост. Обикновено кристалите не надвишават 500 грама, затова големите и тежки кристали са много ценни за магьосниците.

Самото враждане става чрез произнасяне на заклинанието върху кристала, като при неуспех има шанс 50% той да бъде разрушен от магическата енергия.

$$МА + 3 \text{ зара} > 16 + (2 * НМ)$$

За да може да се задейства магията, тя ще се нуждае от Мана, която трябва **предварително** да е прехвърлена в кристала. Маната, която може да се прелее, е 1 ТМ на всеки 5 грама. При кристал от 100 гр. могат да се прехвърлят 20 ТМ. Тази Мана не може да се отнеме обратно от кристала, както и магията не може да се премахне от там.

При освобождаване на заклинанието, в УФУД се ползва МА на неговият създател, а се отнема от ТМ от самия кристал. Когато маната се изчерпи, магията спира да функционира, но остава вградена и при повторно зареждане на кристала, тя отново ще се задейства.

Задействането може да става при различни условия, но обикновено изисква допир на кристала или предмета, в който е вграден, с целта на магията – създание, поле, друг предмет и т.н.

---

### Пример:

В меч е вградена магията „Забавяне“ (2-ро ниво) със МА 5. Използваният за целта кристал е с тегло 300 гр. и има в себе си 60 мана. При всеки успешен удар с оръжието, жертвата ще бъде атакувана от магия „Забавяне“ с МА 5, като се прави проверка по УФУД със стандартното Усложнение =  $[НМ * 2 + МЗ \text{ на атакувания}]$ . Маната се отнема от кристала независимо от успеха на магическата атака.

---

## Цени на вълшебни кристали

Цените варират най-вече според вида и размера на кристала. Видовете са три:

**Общ** – универсален кристал, в който може да се вгради магия от всякаква школа. Това са най-разпространените и най-евтините.

**Школен** – кристал, който може да приемат магия само от определена школа. Има способността да усилват нейния ефект **или** шанс за успех (само **едното** от двете). Той или добавя +50% към МУ на магьосника, който е вградил магията, увеличавайки крайния ефект, или увеличава МА с +[НМ] при проверка за успех по УФУД.

**Специален** – това са уникални, труднооткриваеми кристали. Те обединяват качествата на предишните два вида – могат да приемат магии от всички школи, и

същевременно увеличават ефекта или успеха на вградената магия, без значение от нейния вид. Цените им са баснословни и малцина имат възможността да си купят такъв кристал... ако изобщо могат да намерят.

Следващата таблица показва усреднените цени на трите вида кристали в чист вид, **без** вградена магия в тях (вграждането е допълнителна услуга). „НМ” е Нивото на Магията, а „грамаж” – тежестта в грамове. Вижда се и зависимостта между тях – колко трябва да тежи кристала, за да поеме магия от съответното ниво. Цената е дадена в сребърници и е разделена в 3 колони, за трите вида кристали – общ, школен и специален. Цените могат да варират спрямо показаните до  $\pm 10\%$ .

НМ	грамаж	Цена в сребърници			НМ	грамаж	Цена в сребърници		
		Общ	Школен	Спец.			Общ	Школен	Спец.
1	100	1	1,5	2,25	5	1600	21	31,5	47,25
	200	2	3	4,50		1700	22	33	49,50
2	300	3	4,5	6,75		1800	23	34,5	51,75
	400	4	6	9,00		1900	24	36	54
	500	5	7,5	11,25		2000	25	37,5	56,25
3	600	7,5	11,25	16,88	6	2100	42	63	94,5
	700	8,5	12,75	19,13		2200	44	66	99
	800	9,5	14,25	21,38		2300	46	69	103,5
	900	10,5	15,75	23,63		2400	48	72	108
4	1000	11,5	17,25	25,88		2500	50	75	112,5
	1100	14	21	31,5		2600	52	78	117
	1200	15	22,5	33,75		2700	81	121,5	182,25
	1300	16	24	36	7	2800	84	126	189
	1400	17	25,5	38,25		2900	87	130,5	195,75
5	1500	18	27	40,5		3000	90	135	202,5



Следващата таблица показва колко ТМ могат да се влеят в един кристал, според тежестта му.

<b>Грамаж</b>	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
<b>Точки Мана</b>	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200
<b>Грамаж</b>	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	1900	2000
<b>Точки Мана</b>	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400
<b>Грамаж</b>	2100	2200	2300	2400	2500	2600	2700	2800	2900	3000
<b>Точки Мана</b>	420	440	460	480	500	520	540	560	580	600

## ОБЩОДОСТЪПНИ ЗАКЛИНАНИЯ

**Нивото** на тези заклинания е **0**. Те се знаят от всеки, но за да се ползват се изисква **МУ поне 6**. Произнасянето им отнема **4 ТД**. Те са лесни за запомняне и поради това **не** се продават на свитъци и **не** се нуждаят от ТР за

запаметяване. Всеки може да ги научи и ползва. Нямаат школова принадлежност. Тези магии могат да бъдат в кристал, дори по-лек от 100 грама.

### Магическа Стрела

**Валидни цели:** Предмет или Създание  
**ТМ:** 4  
**Време:** Веднага  
**Разстояние:** до [МУ] метра  
**Описание:** Базова магия за нападение, която, въпреки малката щета, често се

използва от начинаещите магьосници. Магьосникът изстрелва от ръката си ярка насочена енергия, която наранява целта му. Нанася Щ = [1 зар + (МУ/5)]. Тя е без школова принадлежност и не може да бъде повлияна от защита срещу конкретна магическа школа.

### Светлина

**Валидни цели:** Предмет или Създание  
**ТМ:** 4; +1 за всеки 10 мин поддръжка  
**Време:** По желание  
**Разстояние:** до [МУ/2] метра  
**Описание:** Създава сфера от мека светлина с диаметър 10 см над избран от магьосника обект или създание (може и самия магьосник), която го следва (предмета или създанието) и осветява наоколо. Радиуса на осветеното пространство е не по-голям от [МУ/2] метра, като по желание на магьосника

може да бъде по-малко от това. Светлината не е толкова силна, че да заслепи, но е достатъчна, за да се вижда ясно наоколо. Магьосникът може да поддържа заклинанието само в радиус [МУ/2] метра около себе си, но ако се отдалечи, тя няма да загасне поне за 10 минути от последното поддържане с ТМ. По желание, светлината може да се загаси от магьосника по всяко време стига да е в обсега ([МУ/2] метра).

## Лекуване на Леки рани

**Валидни цели:** Създание

**ТМ:** 4

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Докосване

**Описание:** Базова лечебна магия, подходяща за лечение на безобидни

драскотини, но почти неефективна срещу по-сериозни наранявания. Магьосникът лекува като поставя ръцете си около нараненото тяло. Възстановява ЖТ =  $[1 \text{ зар} + (МУ/5)]$  Лечението може да намали Силата на всякаква отрова в организма на създанието с  $[МУ/5]$ .

## Смяна на поддръжката

**Валидни цели:** Вече омагьосано

Създание

**ТМ:** 4

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Докосване

**Описание:** Прехвърля задължението за поддръжка на продължително заклинание на

самото омагьосано създание, като така вместо Маната да се отнема от тази на магьосника се отнема от наличната на самото създание. Заклинанието може да се направи **само** ако омагьосаното създание е **съгласно**. Малко вероятно е враждебно настроено създание да се съгласи.

## Маноизточник

**Валидни цели:** Свободно поле

**ТМ:** 8 ТМ

**Допълнително:** +1 Умора

**Време:** 6 рунда (1 минута)

**Разстояние:** Поле **до** магьосника

**Описание:** На избрано поле до магьосника, той създава вълшебен кладенец, който зарежда всички в радиус 10 метра наоколо с определено количество ТМ на рунд в продължение на минута (6 рунда). Кладенеца започва да действа в началото на следващия боен рунд, а ефекта му обхваща всички създания на 10 метра, **независимо** приятели или врагове.

Кладенецът дава  $ТМ = [МУ/2]$ . Ефектът се

задейства в началото на всеки боен рунд. Така получената мана е **временна** и може да надвиши допустимия максимум за създанията. След изчезване на кладенеца, получената от него мана остава в продължение на още 1 минута (6 рунда) след което цялото количество мана ( $[6 * МУ/2]$ ) се отнема от всички създания, които са получили от магическата енергия. Ако в следствие на това, Маната им стане **отрицателно** число, създанията го компенсират с **толкова Умора**, а Маната им става 0. Действието е автоматично и **не** се влияе от желанието на създанието.

Всяко произнасяне на заклинанието натрупва 1 Умора у Магьосника.

## Разваляне на магия

**Валидни цели:** Активно заклинание

**ТМ:** 5 + ТМ на атакуваното заклинание

**Време:** Веднага

**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра

**Описание:** Премахва въздействието на действащо в момента заклинание, а успехът се изчислява по формулата:

$$МА_1 + 3 \text{ зара} > 16 + (МА_2 + НМ)/2.$$

Където  $MA_1$  е на този, който прави Развалянето,  $MA_2$  – на магьосника, направил атакуваното заклинание, а НМ е нивото на атакуваното заклинание.

**Пример:** Магьосник с МА 6 желае да развали заклинанието „Забавяне“, произнесено от заклинател с МА 8. Тогава ще трябва:

$$6 + 3 \text{ зара} > 16 + (8 + 2)/2$$

или

$$6 + 3 \text{ зара} > 21$$

Магьосникът ще се нуждае от сбор от зарове поне 16, за да успее. Развалянето на заклинанието ще коства  $5 + 8 = 13$  ТМ.

## Искра

**Валидни цели:** Горим предмет

**ТМ:** 4

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Докосване

**Описание:** От пръста на магьосникът прескача искра, която може да запали сухи

листа, слама, мъх, пергамент или други лесно горими материали. Изисква докосване от страна на магьосника на съответния материал.

**Не** може да се запали дърво или други, по-трудно запалими материали.

## Фокуси

**Валидни цели:** Магьосника

**ТМ:** 4

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Магьосника да извършва

различни фокуси и дребни трикове. Има за цел впечатли или измами околните. Заклинанието **не** може да се подсилва чрез концентрация. Ефектът зависи от Успеха на действието.



# ВЪЗДУШНИ МАГИИ

Магиите на въздуха черпят сили от стихията на вятъра и на свободното пространство. Лекотата и пъргавината на

Въздушната школа се противопоставя на стабилността и тежестта на Земните магии.

## Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

### Бутане

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 12

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Запраща силна въздушна

струя по посока на избрано създание с цел да го избута и събори. Въздушния удар не нанася щети, но генерира Бутаща Сила =  $[МУ/4]$  зара.

### Забързване

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра

**Описание:** Увеличава СК на избрано създание с  $+ [1 + (МУ/5)]$ . Може да се казва

повече пъти на едно и също създание, като ефекта се натрупва, но се считат за различни магии (не може да се премахне само с едно заклинание за разваляне на магия). Всяко отделно заклинание изисква своя собствена поддръжка с ТМ. Така се повишава ефекта на забързването, но също и цената на поддръжката.

### Защита от Земя

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу противоположната магическа школа. Намалява ефекта на Земните магии наполовина. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.



## Всъдеходки

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Позволява на създанието да се движи по труднопроходими терени или лед, без наказание в ТД. Когато ходи по лед, не трябва да прави проверка дали ще се задържи.

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

## Въздушен Щит

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**Точки мана:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Около създанието се образува бързо движещ се въздушен поток с радиус [МУ/10] метра, който увеличава неговата БЗ срещу вражески стрели и метнати предмети с [МУ/3]. Също с толкова намалява

показателя му за Стрелба с такъв род оръжия.

Вятърът **не** влияе на огнестрелни оръжия, освен ако ползват фитил и се намират в неговия обсег – тогава не могат да възпроизведат изстрел. Въздушния щит е под формата на вятър, който влияе адекватно на околността – може да разсейва мъгла в радиус [МУ/5] метра. Също може да разгаря огньове, увеличавайки силата им с +50% в околните полета и да ги загася в централното поле – това на омагьосаното създание.

## Светкавична реакция

**Валидни цели:** Създание(я)

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Увеличава Реакцията на целта с [МУ/5] и му дава допълнителни +[МУ/5] ТД на ход, които могат да бъдат

ползвани **единствено** за блокиране и парирание. Те се ползват като отделен ресурс, но остават само до края на хода. Щом магьосникът спре поддръжката, тези ТД се губят. Заклинанието може да се каже едновременно на повече от една цел, като това не изисква допълнително време, но ТМ за произнасяне и поддръжка се заплащат отделно за всяко омагьосано създание.

## Торнадо

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Върху избрано от магьосника поле се създава въздушен вихър с диаметър 6 метра (3х3 полета от по 2х2 метра). През или от торнадото **не** може да се стреля с лъкове, арбалети или други ползващи стрели оръжия, както и метателни такива. От торнадото **не**

може да се стреля с оръжия ползващи фитил.

При преминаване през торнадото създанията губят [МУ/5] ТД в централното поле и [МУ/10] ТД в периферните полета. Тези ТД се губят при самото влизане в полето и в началото на хода, ако той завари създанията там. Торнадото е вятър, и влияе на околната среда като такъв – може да разсейва мъгла или да разгаря/загася огньове, увеличавайки силата им с +50% за периферните полета на влияние и загасяйки го в централното поле.

## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18.

### Магическо зрение

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** В радиус [МУ] метра магьосникът може да вижда, без да използва

очите си (може и да е сляп). Това зрение позволява на магьосникът да вижда дори невидими създания и такива от други измерения – духове, сенки и т.н.

Ако магьосникът е природно (или от дълго време) сляп, той има +6 към своята МА, когато ползва това заклинание, а цената на поддръжката му спада на 1 ТМ за рунд.

### Намаляване на МЗ

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Заклинание, което пряко атакува МЗ на създанието, като я намалява с 1. Може да се каже няколко пъти върху едно и също създание, като ефектът се наслажда, но също така и неговата поддръжка.

## Светкавица

**Валидни цели:** Предмет/Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 22

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Сериозна нападателна магия,

предпочитана от много магьосници в

Магландиум. Атакува избрано създание и му

нанася  $Щ = [15 + ((МУ/4) \text{ зара})]$ . Допълнително

нанася и  $[Щ/10]$  Шокова щета. Шоковата щета

се удвоява, ако създанието е екипирано с

метална броня ( $ШЩ = [Щ/5]$ ).

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

## Магична ловкост

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за  
поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Повишава Ловкостта на  
избрано създание с  $[МУ/10]$  с всички  
произтичащи от това последствия.

## Телекинеза

**Валидни цели:** Предмет/Създание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за  
поддръжка +X за допълнително действие

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Заклинание, с което  
магьосникът може да премести даден  
предмет/създание от разстояние. Това изисква  
огромна концентрация и разход на много  
магическа енергия. За да вдигне предмета на  
височина от 1 метър, магьосникът изразходва  
освен началната мана (която е необходима

само, за да придобие контрол над предмета) и  
още X магическа енергия. За всяко  
придвижване на предмета на разстояние от 1  
метър (независимо нагоре, надолу или в  
страни), магьосникът изразходва X ТМ и 1 ТД.

$X = [1 + (\text{Тежест на предмета}/5)]$ , където  
тежестта е в килограми. За да извърши  
телекинеза магьосникът трябва да има  
визуален контакт с предмета/създанието.  
Началните 15 мана се изразходват в началото  
на всеки ход на магьосника, ако той реши да  
запази контрола над предмета/създанието и да  
го задържи във въздуха.

## Търсеща светкавица

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 30

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Усъвършенстван вариант на обикновената Светкавица. Върху избрано от магьосника създание се стоварва светкавица, която нанася  $\text{Щ} = [15 + ((\text{МУ}/4) \text{ зара})]$ . После тази щета губи 6 от силата си и носена от остатъчния заряд на светкавицата, се отправя към най-близко намиращите се създания, но само ако са на **по-малко** от 6 метра.

Ако повече от едно създание се намират на еднакво разстояние, светкавицата се разделя към всяко от тях като ефектът е идентичен. После отново намалява с 6 (общо 12 спрямо началната) и се прехвърля, на следващите. Светкавицата продължава към

най-близките създания, **без** да се връща към вече поразени такива, като намалява щетата си с 6 при всяко следващо прескачане. Краят идва при едно от тези две условия:

- Когато щетата се изчерпи (достигне 0);
- Когато няма към кого повече да отскочи

(минала е през всички или най-близката цел е на повече от 6 метра от последната).

Магията е изключително разрушителна, но магьосниците я използват много внимателно, защото съществува риск да се върне при тях самите, ако не внимават. За допълнително Усложнение към заклинанието се счита само МЗ на **първото** атакувано създание. Магията нанася допълнително  $[\text{Щ}/10]$  Шокова щета, където Щ е понесената щета за всяко отделно създание. Ефекта на шоквата щета се удвоява ако създанието ползва метална броня ( $\text{ЩЩ} = [\text{Щ}/5]$ ).

## Пето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

## Ветровете на Етера

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** При всяко използване на Мана (независимо за какво) от страна на което и да било създание в радиус МУ метра, включително и самият него, магьосникът възстановява ТМ =  $[\text{Използваните ТМ}/5]$ . Количеството получени ТМ **не** може да е по-малко от 1 ТМ.

Ако, обаче, няколко магьосника са направили „Ветровете на етера“ и техните радиуси в МУ метра се **застъпват**, то спечелените ТМ ще се поделят поравно помежду им, като всеки от тях ще получи поне 1 ТМ (дори ако спечелените ТМ са по-малко от броя на благодетелстваните).

Тези ТМ са реално, а не временно възстановени, следователно магьосниците, повлияни от „вятъра“ **не** могат да надвишат максимумите на своята Мана.

Ако Маната на магьосника е обединена с тази на неговите другари (със заклинанието

„Обща мана“), той **не** може да получава ТМ от техните действия и магии.

**Пример:** Два мага прилагат „Ветровете на етера“ и радиусите им се застъпват. Общо в

двете полета за рунда са похарчени 200 ТМ. Така „ветровете“ ще върнат общо  $200/5 = 40$  ТМ, а всеки от магьосниците ще получи по  $40/2 = 20$  ТМ.

### **Внимание!**

Ефектът на „Ветровете на етера“ **не може** да бъде повлиян от никакви други, странични фактори – помощни заклинания и прочие. Винаги дава  $1/5$  от изразходваните за даденото заклинание/действие ТМ.

## Въздушен Дух

**Валидни Цели:** Поле

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Призовава въздушен дух от

Ниво [МУ/10]. Създанието остава призовано докато не бъде убито или магьосникът не прекрати поддръжката. За подробности около показателите на въздушния дух, вижте приложение „Врагове“.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

## Левитация

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка +1 за всеки изминат метър

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Заклинание, чрез което магьосникът се издига на **до**  $[2 + (МУ/10)]$  метра (излиза извън обсега на повечето оръжия за близък бой). Докато е във въздуха, магьосникът може да прави заклинания, но с допълнително Усложнение +2, тъй като нарушава своята концентрация, за да поддържа заклинанието за левитиране.

Придвижването по време на левитация

отнема 1 ТД за метър, но изисква допълнително мана. За всеки изминат метър магьосника хаби допълнително +1 ТМ. Може да повиши скоростта си на придвижване по време на левитация като заплати +2 ТМ за метър, като така си осигури двойно по-висока скорост: 1 ТД = 2 метра. **Не** може да я повишава с повече (3, 4 и т.н.).

Магьосникът може да пренесе със себе си всеки предмет или създание, стига да е по силите му да го носи. Ако пренася допълнителен товар, това би могло да затрудни произнасянето на други заклинания, тъй като ръцете му трябва да са свободни.

## Ответен Удар

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 52

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магическа енергия се влива в жилите на избраното създание, като то получава допълнително ТД = [МУ] на магьосника, които може да ползва

**единствено** и само за контраатаки, и за **никакви** други действия. Неизползваните ТД за контраатака в хода, остават до изчерпването си или до премахване на ефекта на магията с „Разваляне на заклинание“. Заклинанието може да се каже няколко пъти върху едни и също създание, като количеството ТД за Ответен удар се натрупва.

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

## Невидимост

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +7 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** За околните изглежда сякаш магьосникът минава през врата в самия въздух, след което повече никой не може да го види. Така той може да остане невидим докато не спре поддръжката или не атакува (с оръжие или магия). Такова действие временно ще разкрие местоположението му, но в началото на следващия рунд той отново ще стане невидим, ако продължи да поддържа

заклинанието. Ако магьосникът бъде наранен по какъвто и да било начин (попадне под действието на масова магия например), той става видим до края на същия рунд, след което отново става невидим.

Докато героят е невидим, играчът не е длъжен да казва на останалите къде се намира героят му (може да махне фигурката от БП), но съобразно ТД за ход, трябва да описва своите действия (може скрито на отделен лист), за да знае всеки ход къде точно се намира героят му и при нужда да го покаже на Разказвача. Играчът е длъжен да уведоми Разказвача, ако той се явява най-близка цел за заклинания, които прескачат от едно създание на друго.

## Обща мана

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** [33+X] за произнасяне +X на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Древно заклинание, с помощта на което магьосника може да обедини Маната на X броя приятелски настроени създания в едно цяло (не може да бъде

включено същество, което не желае това). Ако някое от тях ползва Мана (независимо дали за заклинание или специално действие), ТМ се отнемат от общата Мана.

След края на „Обща мана“, всеки от групата получава по равна част от маната. Ако

някой получи повече от своя максимум за Мана, тогава разликата се връща в общата мана и се разпределя отново поравно между тези, които все още не са достигнали максимума си. Това продължава докато бъде разпределена докрай.

**Внимание! Докато е в сила заклинанието, МЗ на всички участващи създания се счита за 0.**

## ЗЕМНИ МАГИИ

Школата на заемните магьосници разчита на мощта и непоклатимостта на земята. Тежки и трайни, заклинанията на земята се противопоставят на бързите и леки въздушни магии.

### Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

#### Защита

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магьосникът създава, в избрано от него поле, магическо растение със защитни пипала, което добавя +[МУ/3] защита срещу оръжия за близък бой на всяко създание в полето, като пипалата са действаща броня, която поема ударите преди да достигнат до създанието (добавят се преди БЗ на

създанието).

Пипалата могат да бъдат атакувани самостоятелно, като в УФУД тяхната БЗ = [МУ/3], а ЖТ = [МУ] на магьосника. Пипалата понасят само половината щети от тъпи оръжия ( $[Щ/2]$ ), но са податливи към всички огнени щети – щетата се увеличава двойно ( $[Щ*2]$ ). В останалите случаи поемат цялата нанесена им щета.

Ако магията се повтори отново върху същото поле, ЖТ на пипалата се увеличават с +[МУ] на магьосника, но добавя само +1 към своята и допълнително даваната БЗ.

## Защита от Въздух

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу противоположната магическа школа. Намалява ефекта на Въздушните магии наполовина. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

### Абсорбция

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитна магия, която създава щит от самата магическа енергия около избраното създание. Този щит **не** увеличава защитата, но абсорбира половината от **щетата** на **всяка** атака (магическа или физическа), достигнала успешно до

създанието. Понесената щета, (предварително намалена от бронята, ако е попаднала в нея) се разделя на две, като половината се поема от ТМ на омагьосаното създание (вместо ЖТ), а другата половина от ЖТ. Ако, обаче, създанието няма достатъчно ТМ, то ще неутрализира с нея само толкова Щ, колкото ТМ има, а останалото се отнема от ЖТ.

Магията престава да действа в момента, в който създанието изчерпи своята мана и/или магьосника спре да поддържа заклинанието.

### Забавяне

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Намалява Скоростта на едно създание с  $[1 + (МУ/5)]$ . Може да се каже повече от веднъж върху едно и също създание, като ефекта се натрупва, но също така и нужната за поддръжка мана.



## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18.

### Блато

**Валидни цели:** Поле(та)

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът създава блато върху площ 4x4 метра (квадрат от 4 стандартни полета), което изпуска запалим газ (метан) и изисква двойно повече ТД за преминаване. Ако се запали (при контакт с

огън) избухва в пламъци и нанася огнена Щ =  $[10 + ((МУ/5) \text{ зара})]$  на всеки, който премине през него или се намира там в началото на своя ход.

Заклинанието може да се каже **наведнъж** за повече от един квадрат от 4x4, но цената в ТМ за произнасяне и поддръжка е за всяко отделно поле от 4x4 метра. Силата на огнената щета се определя еднократно и е еднаква за всички полета. Ако полетата са свързани (съседни), те се палят едновременно.

### Каменно Кълбо

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 22 за произнасяне

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът запраща каменна топка с диаметър 2 метра към избрана от него поле. Целта на магьосника се определя като крайно поле, а каменната топка се търкаля по права линия от него до там. Тя нанася Трошача Щ =  $[8 + ((МУ/5) \text{ зара})]$  на всички, които са на пътя (по права линия) между магьосника и целта му. Тя също избутва създанията встрани, като БС =  $[3 * Щ]$  и е насочена встрани. БС се изчислява само веднъж и стойността остава еднаква за всички създания, които са на пътя на Каменната топка. При успех, тя избутва създанието в

съседно поле (два метра встрани). Успехът на Избутването не добавя разстояние (за разлика от действието „Бутане“), но определя дали създанието остава на крака:

БС + 3 зара > 16 + Ста + МТ

Ако Успех > Ста, създанието, освен че е избутано, пада на земята.

Ако някое създание не бъде избутано, Каменната топка **спира** своя ход. Ако създанието няма къде да бъде избутано, но резултата от УФУД е успешен, то бива съборено в собственото си поле и топката преминава отгоре му, без да нанася допълнителни щети. Щетата е Трошача, но същевременно с това е от магически елемент Земя и би могла да бъде намалена от съответното заклинание. За разлика от нея, БС на топката не се влияе от контра-заклинание.

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

### Дъжд от камъни

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** В избрана от магьосника зона

с размер 9x9 метраq той запраща дъжд от множество малки камъни, които всеки рунд нанасят  $Щ = [8 + ((МУ/5) зара)]$  на всяко създание/предмет в тези полета. Щетата е Трошаща, но същевременно с това и магическа от елемент Земя.

### Каменна Стена

**Валидни цели:** Свободно поле(та)

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Създава каменна стена с

ширина 4 метра, дебелина  $[4 * МУ]$  см и височина  $[МУ/10]$  метра. Стената е с ЕЦ = [МУ] и Устойчивост =  $[МУ/4]$ . Всяка щета, равна на Устойчивостта на стената, ѝ отнема 1 ЕЦ.

С едно заклинание могат да се направят няколко такива стени, като цената се заплаща отделно за всяка от тях.

## Пето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

### Забавени реакции

**Валидни цели:** Създание(я)

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 10 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Намалява РЕ на целта с

$[МУ/4]$ , а също така повишава двойно ТД, необходими за активно блокиране или парирание (с щит или оръжие). Заклинанието може да се каже едновременно на повече от едно създание, като цената и поддръжката са за всяко поотделно.

## Потоците на Земята

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът получава (възстановява) ЖТ при всяко ползване на ТМ

от което и да било създание в радиус МУ метра (включително и себе си). Възстановява ЖТ = [ТМ/5], но не по-малко от 1. Така, дори и само чрез поддържане на заклинанието, магьосникът ще възстановява 1 ЖТ в началото на всеки рунд. ЖТ **не** могат да надхвърлят Жизнеността му.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

## Земен Голем

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Призовава Земен голем от НИ = [МУ/10]. Създанието остава призовано докато не бъде убито или магьосникът не прекрати поддръжката. За подробности около показателите на Земния голем, вижте приложение „Врагове“.

## Магическа врата

**Валидни цели:** Стена

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** 2 метра

**Описание:** Магьосникът отваря

магическа врата в стената. За да успее, стената трябва да **не** е по-дебела от [10\*МУ] см. За стена може да се приеме всяка плътна материя от материал, **различен** от метал, като се изисква и да **няма** вграден метал или залежи на метални руди в нея.

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

### Заповедта на Боговете

**Валидни цели:** Създание(я)

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +7 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Омагьосаното създание губи [МУ/5] от СК и БЗ. Заклинанието може да се каже едновременно на повече от едно създания, но цената в ТМ се заплаща за всяко поотделно.

### Чукът на Бога

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 66

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Една от най-мощните магии в

Магландиум. Силата на самия планински бог се стоварва върху избрано създание и му нанася опустошителна щета, която често е достатъчна да убие пустинен лъв. Атакуваното създание понася Щ =  $[50 + ((МУ/2) \text{ зара})]$ .



# Водни магии

Тази школа се основава на живителната сила на водата. Нейните магии не причинява резки ефекти, а бавно и целеустремено следват своя път, като река. Противоположността на тази школа са огнените магии.

## Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

### Защита от Огън

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу противоположната магическа школа. Намалява ефекта на Огнените магии, като при изчисляването им, МУ на произнасящия ги се намалява с МА на магьосника. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.

### Размазан Образ

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Водни изпарения се издигат в избрано от магьосника поле (2x2 метра) и така

превръщат създанието в него в много трудна мишена за всички стрелци. Увеличава защитата му срещу всякакъв вид атака от разстояние с  $+ [1 + (МУ/5)]$ . Ако създанието излезе от полето, изпаренията **не** се премества с него, а си стоят там. Не влияе на атаките в близък бой.

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

### Заледряване

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магьосникът създава заледен участък с размери 4x4 метра (2x2 полета), движението по които отнема двойно повече ТД и при всяко стъпване върху тях създаването трябва да провери дали не е паднало по формулата:

$L + 3 \text{ зара} > 16 + (МУ/10)$ .

Ако създаването падне, то **не** получава наранявания, но се нуждае от 3 ТД за изправяне.

Заклинанието може да се направи едновременно на повече от един участък, но цената в ТМ за произнасяне и поддръжка е за

всеки отделен участък.

Заклинанието може да се каже и върху вода или дори въздух, като това просто повишава цената в ТМ за произнасяне и поддръжка: за вода **двойно**, за въздух **тройно**.

Здравината на леда му позволява да понесе до  $[4 * МУ]$  кг. Ако по-тежко създание стъпи върху него, той ще се счупи и създаването ще пропадне. Това има значение в случай, че повърхността отдолу не е твърда земя.

Леда е **естествен** и е подвластен на всякакви външни въздействия – огън, трошене с твърди предмети и др. Подобно на предметите, той има Устойчивост = [МУ], като всички **огнени** щети му нанасят **двойни** поражения. Всеки 10 Повреда чупят 1 поле от 2x2 метра.

### Леден Заряд

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 16

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Ледени висулки се отделят от ръцете на магьосника и се насочва към избрано от него създание. Заклинанието нанася Щ =  $[10 + ((МУ/5) \text{ зара})]$  и има възможност да замрази целта. Всеки зар за Щета със стойност **5 или 6** замразява

създаването. Това се отразява като временно намалява СК с -1 за всеки зар Щета от 5 или 6. Временно намалената СК се възстановява с +1 в началото на всеки рунд.

Ефектът от замразяванията се натрупват с всяко следващо успешно замразяване. Така, ако създаването е поразено за -3 СК първия ход и още -2 втория, то в този ход СК му ще е намалена с -4 (-3 от предишния ход, +1 от възстановяването в този и -2 от новото замразяване).

## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18

### Аквариус

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** С помощта на това заклинание, омагьосаното създание може да стои под вода, без да изпита недостиг на въздух. Също така, получава бонус +[МУ/5] към умението си „Плуване“. Докато заклинанието е в сила, създанието не може да се удави и умре, освен ако дъното не е

прекалено дълбоко и не бъде смазано от водното налягане. Иначе, то може просто да ходи по дъното и така да преодолее водното препятствие. При ходене по дъно, показателя Плуване се пренебрегва, а за да измине 1 метър под вода, създанието се нуждае от [1 + Дълбочина] ТД. Дълбочината е тази на водното препятствие в метри. Очевидно, ако е прекалено дълбоко, налягането би попречило на създанието да направи дори една крачка по този начин. Поддръжката на заклинанието се заплаща в началото на всеки 10 секунди.

### Светена вода

**Валидни цели:** Оръжие/Предмет

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Благословената вода увеличава щетата на оръжието/щита/крайника на омагьосаното създание срещу всички

немъртви твари (зомбита, скелети, мумии, вампири и др.) с +1 на зар за всеки 10 МУ (+[(МУ/10) на зар]). Но магията може да помогне и срещу останалите противници, тъй като при всеки **успешно** парирани/блокирани удар, с омагьосаното оръжие/щит притежателят му възстановява ЖТ = [МУ/5]. Така възстановените ЖТ **не** могат да прехвърлят Жизнеността на създанието.

### Слабост

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът пренасочва

своята СИ в противовес на тази на атакуваното създание, като временно намалява неговата СИ с 1/3 от своята текуща СИ. Понижаването на вражеската СИ влияе на показатели като АТ, БЗ, чисто ползване на СИ като показател, Допустимо Тегло и т.н.

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

### Корозия

**Валидни цели:** Предмет/Създание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Насочена от волята на

магьосника влага се обвива около избран противник, като намалява Устойчивостта на всички екипирани метални предмети с [МУ/5] зара. Заклинанието може да се насочи срещу конкретна екипировка, като цяло срещу създанието, а също така и срещу други предмети (метална верига, врата и т.н.).

### Лекуване на тежки рани

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 30

**Време:** Веднага

**Разстояние:** докосване **или** до [МУ/2] метра

**Описание:** Това е наистина лековита магия, която може да спаси нечий живот и дори да излекува наранен крайник. Магията може да се прилага чрез допир или от разстояние, като ефектът ѝ е различен по

сила. Ако се приложи с докосване, тя лекува ЖТ =  $[25 + ((МУ/4) \text{ зара})]$ , включително тежки наранявания (счупен крайник). От далечно разстояние действа с по-слаб резултат: ЖТ =  $[(25 - X) + ((МУ/5) \text{ зара})]$ , където X е разстоянието в метри между магьосника и създанието. Стойността на  $[(25 - X)]$  може да бъде и отрицателна, което ще намали и останалия ефект от  $[(МУ/5) \text{ зара}]$ . От разстояние заклинанието **не** лекува тежки наранявания а само възстановява ЖТ.

## Петто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

### Воден демон

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 5 ср / 3ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Призовава Воден демон от НИ = [МУ/10]. Създанието остава призовано докато не бъде убито или магьосникът не прекрати поддръжката. За подробности около показателите на Водния демон, вижте приложение „Врагове“.



## Контрол над водата

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 5 ср / 3ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът може да наложи волята си над водата, като я принуди да заеме желана от него форма или да промени

посоката си. Количеството вода, което може да се контролира така е до [МУ] кубически метра (за улеснение винаги си представяйте количеството измествана вода под формата на куб или паралелепипед).

Може да се вземат предвид наличието на течение или налягане на водата, като това се отразява в допълнително Усложнение.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

## Извора на Живота

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Заклинанието позволява на

омагьосаното създание да възстановява всеки ход ЖТ = [МУ/5] на магьосника, както и същото количество Почивка, като така възстановява своята ИЗ.

## Парализа

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магьосникът залежда кръвта

на избрано създание, което значително намалява способностите му за придвижване. Създанието губи [2 зара] ТД в началото на всеки рунд докато магията е в сила.

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

### Героизъм

**Валидни цели:** Създание(я)

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +7 на рунд за  
поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Заклинание, чрез което

магьосникът повишава с  $+ [2 + (МУ/10)]$

показателите БА (всички видове), БЗ, Стрелба  
и СК на избрано от него създание.

Заклинанието може да се каже едновременно  
на няколко създания, като това не изисква  
допълнително време, но ТМ се заплащат за  
всяко отделно създание.

### Замразяване

**Валидни цели:** Създание(я)

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +X на рунд за  
поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Силата на водата замразява  
избрани от магьосника създания. Заклинанието  
може да се направи едновременно на **до 6**

създания, като това **не** повишава нужните ТМ.  
Поразените от „Замразяване“ забавят  
движенията си, като всяко тяхно действие им  
отнема двойно повече ТД, а БЗ им намалява с  
[МУ/3] на магьосника.

Маната за поддръжка на заклинанието  
X = сумираната СИ на всички засегнати  
създания.

*Ако създанието не е едно, Разказвачът съобщава на играча само **цялата** нужна за поддръжка мана. Не е длъжен да дава подробна информация за силата на всяко едно от омагьосаните създания.*

## ОГНЕНИ МАГИИ

Огнят е бурна и непредсказуема стихия.  
Той може да дава топлина и да изгаря.  
Огнените заклинания са резки, бързи и  
експлозивни. Ефектът им често засяга

приятели и врагове едновременно, така както  
горския пожар не се спира пред зелените  
храсти. Яростта на огъня е пряка  
противоположност на спокойствието на водата.

## Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

### Защита от Вода

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу противоположната магическа школа. Намалява ефекта на Водните магии наполовина. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.

### Кръвожадност

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Създанието попаднало под влияние на това заклинание увеличава Атаката

си с [МУ/5] на магьосника, но тъй като кръвожадността заслепява неговите инстинкти за самосъхранение то забравя, че може да се предпазва от атаките на своите противници, ползвайки своя щит и оръжие – губи правото на активна защита с **щита** или с **оръжието** си. Това не влияе на възможностите му да се отклонява от насочените към него атаки.

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

### Горящи юмруци

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Ръцете на магьосника се обвиват в огнени кълба. В следствие на това Атака му при удар с юмрук се повишава с +[МУ/5], а също така, при успех добавя и магическа (огнена) Щ = [1 зар].

## Огнена Топка

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 16

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът запраща върху

избрано поле огнено кълбо с диаметър 6 метра (или 3x3 стандартни полета) което нанася Щ =  $[12 + ((МУ/5) \text{ зара})]$  върху средното поле (или област с диаметър 2 метра) и половината от това в околните засегнати полета.

## Течен Пламък

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Магьосникът създава огнена защитна сфера около себе си, която има шанс да изгори всяка **дървена** стрела, насочена срещу него. Шансът е 50% - определя се с

монета или зар (четно/нечетно). Също така, сферата нанася Щ =  $[МУ/10]$  зара на ход на всеки, който се намира в непосредствена близост (до 2 метра) около магьосника, независимо приятел или враг. Това се отнася за всички, които са влезли в неговото поле или го атакуват от съседно. Щетата се нанася когато дойде ходът на съответното създание или в момента, в който то стъпи в засегнатите полета (но само по веднъж на рунд).

## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18.

## Огнен Дъх

**Валидни цели:** Посока

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 22

**Време:** Веднага

**Разстояние:** радиус до  $[МУ/4]$  метра

**Описание:** Магьосникът бълва в избрана от него посока огнено дихание с ширина 1 метър, което изгаря всички създания по пътя си до разстояние  $[МУ/4]$  метра, нанасяйки им огнена Щ =  $[8 + ((МУ/5) \text{ зара})]$ .

## Огнена Стена

**Валидни цели:** Поле(та)

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Създава огнена стена върху поле с размери 2x2 метра. Огнят нанася огнена Щ =  $[8 + ((МУ/5) \text{ зара})]$ , при всяко преминаване през полето, а също така и в

началото на всеки ход на създанията, които се намират в горящо поле. Огнената стена нанася същата щета на всички **дървени** и **кожени** предмети от екипировката на създанията, което е предпоставка за тяхната повреда или

разрушаване. Заклинанието може да се каже едновременно на няколко полета, като цената в ТМ за произнасяне и поддръжка се заплаща за всяко от тях.

## Топлинно зрение

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** радиус до [МУ] метра

**Описание:** В радиус МУ метра магьосникът може да вижда топлинното излъчване (ако

имат такова) на всички създания – видими или невидими. Това зрение не се влияе от мрак, светлина или от заслепяване на магьосника. Всяко създание с телесна температура над 25°C може да бъде забелязано от него. Ако магьосникът е природно (или от дълго време) сляп, той има +6 към своята МА, когато ползва това заклинание, а поддръжката му спада на 1 ТМ за рунд.

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

### Огнена Вълна

**Валидни цели:** Поле + Посока

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +5 за всеки допълнителен метър ширина

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Създава огнена вълна с ширина от 2 метра, която помита всичко по пътя си и нанася  $Щ = [10 + ((МУ/5) \text{ зара})]$ . Магьосникът определя началната точка от

която ще тръгне вълната, както и нейната посока. Вълната изчезва от само себе си в момента в който достигне предела на разрешеното разстояние – МУ метра отдалечаване от магьосника. По желание, магьосникът може да разшири вълната, като това ще увеличи, нужната мана с +5 за всеки метър. Вълната не може да се уголеми на височина, а само на ширина.

### Острието на Ада

**Валидни цели:** Предмет

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**Точки мана:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът може да омагьоса желано от него оръжие. Ако това става без съгласието на притежателя му и той го държи в момента, неговата МЗ се добавя като допълнително Усложнение.

Омагьосаното оръжие нанася допълнителна огнена  $Щ = +[(МУ/10) \text{ зара}]$ , но

наранява създанието, което го ползва за [МУ/5] ЖТ, които то губи в началото на всеки свой ход. Притежателят на оръжието получава правото да удрия първи срещу противник с по-ниска или равна на неговата РЕ, **независимо**

чий ред е в момента. Омагьосаното оръжие понася допълнителната огнена щета и върху самото себе си, като, ако тя надвишава неговата Устойчивост, оръжието бива наранено в съответстващ размер.

## Пето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

### Огнен демон

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Призовава Огнен демон от НИ = [МУ/10]. Създанието остава призовано докато не бъде убито или магьосникът не прекрати поддръжката. За подробности около показателите на Огнения демон, вижте приложение „Врагове“.

### Огнена Аура

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Докосване

**Описание:** Омагьосаното създание нанася огнена щета на всички, покрай които

премине или се намират около него в началото на неговия ход, на разстояние до 2 метра (съседно поле). Огнената Щ = [МУ/5] зара и се определя **наново** в началото на **всеки** рунд, като остава такава до неговия край за всички потърпевши. В началото на следващия рунд щетата се изчислява наново.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

### Изгаряне

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** радиус [МУ/4] метра

**Описание:** Магьосникът създава поле с радиус [МУ/4] метра, от изсмукваща силите топлина. Полето се придвижва с него, и стои активно, докато той поддържа магията. В

началото на всеки рунд (веднъж на всеки 10 секунди), всяко създание с изключение на магьосника, което се намира в полето,

независимо приятел или враг, натрупва по 2 точки Умора.

## Капани

**Валидни цели:** Полета

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът разполага [МУ/4] броя капани с Умение [МУ/4] – вижте правилата за залагане на капани в края на „Книга Първа“. При задействане, всеки капан

нанася еднократна огнена Щ = [(МУ/3) зара] и заслепява жертвата за 1 ход (10 секунди). За да остане незабелязан, капанът трябва да се постави поне на два метра (едно поле) от най-близкото създание. Капанът се задейства при стъпване на създание в неговото поле.

Проверка за забелязване (разкриване) на капана се прави в момента, в който създанието влезе в полето – ако тя е успешна, то вижда капана и не го задейства, иначе попада в него.

*Препоръчваме Играчът да направи схема на капаните, която да покаже на Разказвача чак **след** като всичките бъдат задействани. Иначе Разказвачът трудно би се абстрахирал от знанието за местоположението им. Дотогава играчът го уведомява всеки път, щом създание влезе в поле с капан.*

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

### Армагедон

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 66

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** В избрана от магьосника точка (поле), се изсипва небесен огън –

Армагедон. Заклинанието нанася

Щ =  $[35 + ((МУ/3) \text{ зара})]$  на всички създания в радиус 9 метра от избраното за атака поле (квадрат 9х9 полета от 2х2 метра, чийто център е избраното поле).

### Куб от лава

**Валидни цели:** Поле(та)

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**Точки мана:** 33 за произнасяне (+Х по желание) +7 на рунд за поддръжка (+Х по желание)

**Време:** По желание

**Разстояние:** МУ метра

**Описание:** Магьосника създава прозрачен куб от жива лава с размери 2х2х2 метра, като така може да затвори в него

избрано създание или група създания. Стените на този куб могат да бъдат атакувани отвътре и отвън като всеки физически предмет и ако бъдат разбити, той престава да съществува. Живата лава реагира адекватно на всяка вражеска атака, като връща половината от понесената щета към своя нападател, нанасяйки му такова количество Огнени щети. Кубът има начални ЖТ =  $[2 * МУ]$ , устойчивостта му е 0, така че той не абсорбира нищо от понесените щети. В момента, в който ЖТ на куба достигнат 0, или магьосника спре да го поддържа, той престава да съществува и освобождава „пленниците“ си.

Няколко такива куба могат да се обединят в един по-голям, като се кажат като **самостоятелно** заклинание, с подobaващо

количество ТМ за произнасяне и поддръжка. Това **не** води до промяна в ЖТ и качествата на куба, а само в обема му.

За разлика от това, допълнителната Мана (Х) може да повиши ЖТ на куба и се заплаща при самото произнасяне или в последствие, заедно с поддръжката в началото на рунда. Размерът на тези допълнителни ТМ се определя от магьосника, но не повече от  $[МУ]$ . Те се натрупват върху настоящите ЖТ на куба. Така, всеки ход магьосника може да увеличава все повече и повече ЖТ на куба, стига да има достатъчно ТМ. Допълнителното влагане на ТМ в куба **не** зависи от неговите размери и винаги води до покачване на ЖТ =  $+ [Х]$ . Няма ограничение за максималното количество ЖТ на куба.

## Магии на хаоса

Хаосът е школа на демоничните стихии, сходна с тази на мрака, но далеч по-непредсказуема. Магиите на хаоса са едни от най-потентните, но често въздействието им крие непредвидими странични ефекти, затова

магьосниците използват заклинанията с особено внимание. Пълната противоположност на неконтролируемата промяна на хаоса е подредената и стриктна школа на реда.

### Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

### Защита от Ред

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу противоположната магическа школа. Намалява ефекта на заклинанията на Реда наполовина. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.



## Регенериране

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 12

**Време:** 6 хода

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магия за подобряване на възстановителните сили на организма с

неопределена сила. Омагьосано създание възстановява ЖТ =  $+ [2 \text{ зара} - 5]$  в началото на всеки боен рунд, в продължение на 6 рунда (1 минута). Ако сбора на двата зара е под 5, създанието ще се нарани за съответната разлика в ЖТ.

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

### Боен риск

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Заклинанието увеличава всички видове щети от атаки и заклинания в **близък бой**, които създанието нанася с  $\text{Щ} = + [(МУ/10) \text{ зара}]$ , но също с толкова се увеличават и пораженията, които самия магьосник понася от вражески атаки към себе

си. Нанесената по този начин щета е магическа от школа Хаос и може да бъде намалена от съответното защитно заклинание.

„Боен риск“ **не** увеличава Щ на омагьосаното създание при атаки от разстояние, независимо дали от стрелба/мятане или магически. Въпреки това, ефекта върху магьосника важи, дори когато той е уцелен от разстояние. Заклинанието може да се каже няколко пъти върху едно и също създание, като ефекта се натрупва, както за него, така и за магьосника.

### Лудата жаба

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 16

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Атакуваща магия с неизвестен резултат. Наранява, забавя или лекува. Ефектът се определя с хвърляне на 1 зар:

1 - лекува за [2 зара];

2 - намалява СК с -1. Ефекта се запазва и

остава дори след края на битката, докато не бъде премахнат с контра-заклинание или докато създанието не преспи за няколко часа;

3 - заклинанието се прекъсва и нищо повече не се случва;

4, 5 и 6 – създанието понася  $\text{Щ} = [(МУ/5) \text{ зара}]$ .

След като извърши един от своите ефекти върху атакуваното създание, магията, подобно на „Търсеща светкавица“, прескача към най-близко намиращото се до него (ако са

повече от едно се определя с помощта на зар към кое точно се насочва), като отново оказва ефекта си (отново се определя със зар), след това се отправя към следващото по близост създание и т.н.

„Жабата“ спира, когато „скочи“ общо [МУ/5] пъти. Заклинанието **не** може да прескочи повече от **4 метра**. Ако следващото по близост създание е на повече, а магията все още не е „ударилa“ нужния брой създания, тя ще се върне към предишната си жертва и ще

тръгне в обратна посока, или ще „заподскача“ върху настоящото създание.

Заклинанието **не** може да се раздвоява (да се насочи едновременно към няколко създания) а прескача от едно на друго, докато „скочи“ достатъчно пъти или не се прекъсне (Зар 3). Всички „прескачания“ стават в един миг и създанията нямат право на каквито и да било действия (не могат да се предпазят), докато не свърши заклинанието.

## Хаос Защита

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** „Хаос Защита“ се задейства, когато създание, за което магьосникът знае, че е враждебно настроено, се доближи на по-малко от 2 метра от него. Заклинанието веднага телепортира магьосника в произволна посока, на разстояние [(МУ/5) зара] метра. Посоката се определя със зар, според посоката в която е обърнат магьосника (играчът предварително заявява това):

1-напред;

2-назад;

3-надясно;

4-наляво;

5-телепортира се на същото място;

6-телепортира се на [(МУ/10) зара] метра

**над** противника си. Магьосникът остава във въздуха до началото на следващия рунд. Ако дотогава не предприеме никакви мерки, той пада оттам, понасяйки всички последствия от падане от високо (виж „Книга първа“).

Заклинанието се задейства **само** когато вражеско създание доближи магьосника, а **не** когато самия магьосник се доближава до враг.

## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18.

## Объркване

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 + [ИН] на мишената

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Обърква избрано създание – то не играе следващия си ход ако няма до себе

си противник. Иначе атакува намиращите се до него противникови създания. Омагьосаният може да отвърща на удари в близка дистанция, както и да използва всички видове активна защита. Нужните ТМ за произнасяне се повишават допълнително с [ИН] на омагьосаното създание.

## Размяна на местата

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 22

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът разменя

позицията си, с избрано от него създание.

Заклинанието се счита за насочено срещу другото създание и неговата МЗ се добавя като Усложнение. За цел на заклинанието може да служи създанието **не** по-тежко от пет пъти теглото на магьосника.

## Семето на разложението

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 22

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** От разстояние, магьосникът „посява“ в тялото на жертвата „Семето на разложението“, което започва да я разяжда отвътре, нанасяйки в началото на всеки неин ход реална магическа Щ =  $[6 + (1 \text{ зар})]$ , както и ШЩ = 3. Омагьосаното създание може да се отърве от семето, като нанесе сполучлив удар с ръкопашно оръжие или невъоръжена атака (т.е. само в близък бой) към друго създание.

Така го прави новият приносител на „Семето“. „Семето на разложението“ изчезва в няколко случая:

1) В момента, в който се падне резултат на зара за щета 3;

2) Ако приносителя му умре или изпадне в безсъзнание (семето престава да действа върху припаднало създание);

3) Ако бъде унищожено чрез разваляне на магия.

Докато поне едно от изброените горе условия не се изпълни, семето продължава да действа дори **след** края на битката, реализирайки ефекта си на всеки 10 секунди.

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

## Тройно или нищо

**Валидни цели:** Предишно заклинание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 30

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** След успешно казано заклинание, магьосникът може да се опита да утрои ефекта му, добавяйки към него „Тройно или нищо“. Това може да се приложи върху всяко произнесено от него заклинание, ако то

е с ясно определен ефект (при положение, че ефектът е абстрактен или неизразим в цифри, то „Тройно или нищо“ няма как да се приложи). След като, желаното за подсилване заклинание, е успешно (проверено е по УФУД и е постигнат успех), магьосникът забавя реализирането му и произнася „Тройно или нищо“, като може да го направи дори като мигновено действие. Подсилваното заклинание се освобождава едва когато завърши „Тройно

или нищо". Това допълнително забавя заклинанието, а при неуспех на „Тройно или нищо“, и **двете** заклинания се считат за неуспешни.

Не е необходимо да се назовава целта на подсилваното заклинание, достатъчно е да се знае че то е успешно и какъв ще е ефекта му.

**Внимание! Ако подсиленото заклинание изисква поддръжка, то поддръжката също се утроява.**

## Нараняваща мана

**Валидни цели:** Всички създания

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** По желание

**Време:** Веднага

**Разстояние:** радиус [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът определя желаното количество ТМ, но не повече от  $[2 * МУ]$ . При успех на заклинанието, всички създания в радиус [МУ] метра, както и самият магьосник губят същото количество ТМ (или с колкото разполагат, ако е по-малко). Успехът на заклинанието се определя **индивидуално** за всяко засегнато създание, като се вземе

предвид неговата МЗ.

Всяко засегнато създание понася и реална  $Щ = [1/2 \text{ от загубената от него Мана}]$ .

**Пример:** Ако магьосникът похарчи 24 мана, то всички, в радиус неговото МУ метра, ще загубят 24 Мана, а самият той ще изгуби общо 48, ако разполага с толкова (веднъж заради произнасянето и веднъж заради ефекта). Всички ще бъдат наранени за  $24/2 = 12$  щета, освен ако някой не е бил с по-малко от 24 ТМ в момента на заклинанието – тогава ще понесе половината от индивидуално изгубените ТМ.

## Пето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

## Изсмукване на мана

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 40

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Ефекта се определя със зар:  
1 – мишената на заклинанието прибавя

20 ТМ към собствените си (може да надмине своя максимум);

2 – всички в радиус  $[МУ/2]$  метра, включително и магьосника, губят 20 ТМ (независимо приятели или врагове);

3 – магията не прави нищо;

4, 5 и 6 – жертвата губи 100 ТМ.

## Мъдростта на магьосника

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 40

**Време:** 6 рунда (1 минута)

**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра

**Описание:** Магьосникът променя магическите параметри на избрано създание, като ефекта се определя с хвърляне на зар:  
1 – МА и МЗ на създанието намаляват с 1.  
Ефектът трае 6 рунда (1 минута);

2 – МЗ на създанието се увеличава с +1 за същото време;  
3 – не се случва нищо;  
4, 5 и 6 – повишава МА на създанието с +2 за 6 рунда.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

### Мана атака

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** По желание от 6 до [3\*МУ]

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът запраща своята магическа енергия в избрана от него точка на бойното поле, но не по-далеч от [МУ] метра, където тя експлодира. Магьосникът сам определя количеството мана което да похарчи – всеки 6 ТМ дават на взрива Щ = [1 зар].

Силата на взрива намалява с  $[(3 + (1 \text{ зар}))/2]$  за всеки метър разстояние след основния епицентър (поле 2x2 метра). По-

подробни обяснения за ефекта на взривове ще намерите в „Книга първа“ – „Щети от взривове“.

Похарчената мана **не** може да надвишава (МУ\*3).

Всеки зар за щета със стойност 6, връща 6 мана на магьосника.

**Пример:** Ако магьосникът използва 30 мана, ще предизвика взрив за 5 зара щета в избраното поле, а силата на щетата ще намалява с  $[(3 + (1 \text{ зар}))/2]$  за всеки метър отдалечаване. Изчислява се поотделно за всяко създание, на разстояние под  $[Щ/2]$  метра.

### Призоваване

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Призовава създание от НИ = [МУ/10]. Създанието остава призовано докато не бъде убито или магьосникът не прекрати поддръжката. Вида на призованото

създание се определя чрез хвърляне на зар:

1. Гарван;
2. Прилеп;
3. Мечка;
4. Воден демон;
5. Огнен демон;
6. Земен Голем.

За подробности около съответните създания, вижте приложение „Врагове“.

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

### Магически двойник

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +7 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магьосникът създава магически двойник на избрано от него създание, като в УФУД се добавя

Усложнение = [МЗ на създанието], независимо приятел или враг. Двойникът става съюзник на магьосника и изпълнява неговите заповеди (минава под контрол на играча). Оръжията, бронята, както и всякакви други предмети на оригиналното създание **не** се копират. Двойникът разполага с ТМ = [2\*МУ на магьосника]. Останалите му показатели са каквито са максималните на първоизточника.

#### **Забележка!**

Двойникът **не** е реална личност, а магическо копие. Той копира показателите но **не** и уменията на първоизточника си, нито съзнанието му. Той е марионетка в ръцете на своя създател, която няма собствено съзнание, емоции и размисли. Поради това някои действия могат да бъдат сметнени от Разказвача за недопустими, ако той прецени, че изискват съзнателно обмисляне от страна на двойника.

### Магически похлупак

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +7 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** радиус [МУ/4] метра

**Описание:** Всички създания (врагове

или приятели) и полета в радиус [МУ/4] метра около Магьосника получават допълнителна МЗ = +[МУ/10]. Ако някой се опита да направи зонална магия върху защитените полета, то така придобитата МЗ ще бъде Усложнение в УФУД. Магическия похлупак се движи заедно с магьосника.

# Магии на реда

Редът е космическа сила, която създава и изгражда нещата от хаоса. Магьосниците от школата на реда са отдадени на целите си, вярвайки че са способни да се самоусъвършенстват с помощта на магията. Именно затова много от заклинанията на реда

са насочени към самия магьосник. Някога школата на реда е била сред най-уважаваните, но днес много от могъщите ѝ заклинания са забравени. Тя е в естествен противовес на магиите на хаоса.

## Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

### Защита от Хаос

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу

противоположната магическа школа. Намалява ефекта на Хаос магии наполовина. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.

### Пречистване

**Валидни цели:** Предмет/Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 12

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Намалява/премахва силата на всякакъв вид отрова в тялото на избрано създание с [МУ/2]. Заклинанието може да

пречисти/намали силата на отровата по този начин и във всякакви хранителни продукти или други предмети, но за целта трябва да бъде предварително усетена (магьосника да е разбрал, че я има). Също така, може да намали силата на алкохола в организма на избрано създание с [МУ/4].

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

### Знание

**Валидни цели:** Магьосника (МЗ не се взема като усложнение)

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +X на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

Описание: Заклинанието разкрива N на брой, избрани от Магьосника, показателя на всички създания наоколо му, в радиус [МУ] метра. Освен това Магьосникът може да разбере какви заклинания подготвят създанията.

$N = [1 + (МУ/10)]$ . Например, при 30 МУ, N=4, за 45 МУ, N=5 и т.н.

Магията следи избрани показатели и разкрива всички промени на стойностите им, докато магьосникът я поддържа. Началните ТМ не се влияят от броя на създанията, но поддръжката X = [броя на наблюдаваните създания]. В момента на произнасянето, за

такива се считат всички **видими** създания в радиус [МУ] метра от магьосника. От следващия ход, той има право да избере колко и кои създания продължава да наблюдава (не е длъжен да наблюдава всички).

За валидни цели на познанието се считат показатели от групите Основни и Бойни, както и всякакви Специални Умения, Способности и Познания. При първоначалното произнасяне, играчът има право да попита за точния брой на СУ, Способности и Познания на всяко избрано създание, но **без** да получава подробна информация точно кои са уменията и на каква степен са развити. От следващия си ход нататък, след като избере кои същества ще следи, играчът има право да поиска допълнителна информация за техните умения и реалните им стойности. В този момент трябва да научи названията и степента на N брой СУ или Способности и Познания.

### Магическа Сила

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне + [МУ/5] на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Магьосникът увеличава своята СИ с + [МУ/5] с всички произтичащи от

това последствия за показателите му за БЩ, Атака (с определени оръжия), ДТ, както и за всяко чисто използване на СИ като показател. Така придобитата СИ е временна и не оказва влияние на Жизнеността на магьосника, нито в момента на повишаване, нито при покачване на ниво. ТМ за поддръжка на заклинанието са [МУ/5].



## Познания в механика

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Магьосникът

повишава/придобива степен в познанието „Механика“ с +[МУ/5]. Това включва и знания за обезвреждане на капани, отключване на ключалки, поправяне на машини и др., независимо дали той притежава тези умения или не. Ако не ги притежава, значи временно ги придобива на степен [МУ/5].

## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18.

### Бариера

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Магьосникът се обгражда с въздушна бариера, която не допуска той да бъде ударен с оръжие (независимо за близък бой или стрелба) докато тя не бъде унищожена. Бариерата е с ЖТ =  $[2 * МУ]$ . Тя не може да спре магиите и те безпрепятствено преминават през нея към и от магьосника. Магията може да се казва многократно като всеки път новите ЖТ се прибавят към

настоящите на бариерата, без това да увеличава маната за поддръжка. За да се удари бариерата е достатъчно да се преодолее БЗ на магьосника, но независимо от Успеха, магьосникът **не** може да бъде наранен **преди** бариерата да се разруши. ШЩ са напълно пренебрегнати от бариерата, но всички ВЩ и Реални щети ѝ нанасят поражения (бариерата няма устойчивост).

Ако щетата, която разруши бариерата е по-голяма от оставащите ѝ ЖТ, то разликата се прехвърля към магьосника, но за да го нарани, атаката трябва да е преодоляла всичките му защитни средства.

### Бойни умения

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Магьосникът прави заклинанието върху себе си, за да постигне

**едно** от следните три временни повишения:

- Атака с +[МУ/4];

- БЗ с +[МУ/4];

- ЖТ с +[МУ], като така получените ЖТ могат да са над Жизнеността му, но спре ли да поддържа заклинанието, се отнемат от настоящите му ЖТ (ако не внимава, магьосникът може да загине).

Заклинанието може да се каже още 1 или 2 пъти но за **различен** ефект. **Не** може да се натрупва едно и също повишение, например,

два пъти БЗ, а веднъж БЗ, втори път Атака и трети път ЖТ.

## Магическа защита

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +X на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Заклинанието увеличава МЗ на избрано създание с +1. Маната за поддържане на заклинанието X = общата текуща МЗ на омагьосаното създание ([естествената + дадената от магьосника]).

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

## Ефективност

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Повишава МУ на избрано създание, но **без** това да се отразява на неговата МА. Повишава се само **ефекта** на магиите, които ще направи то. Всяка следваща успешна магия на създанието ще пресмята ефекта си, като неговото МУ е повишено с +[МУ/2] на магьосника. Омагьосаното създание

може да бъде и самия магьосник.

Така повишеното МУ също би разрешило на създанието да ползва свитъци със заклинания от по-високо ниво.

**Пример:** Магьосник омагьосва сам себе си. Неговото МУ = 21, следователно МА = 7 и може да ползва само магии до 4-то ниво (като настоящата). След като „Ефективност“ се задейства, МА си остава 7, но ефекта на всички следващи магии ще се пресмята с МУ = 21+10 = 31. В допълнение, магьосникът ще може да ползва магии от 7-мо ниво, ако има свитъци с такива.

## Мана щит

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Магьосникът преобразява маната си в допълнителни ЖТ. Всяка щета,

която би следвало да понесе и да му отнеме ЖТ (**само** Реална щета, а **не** Шокова и Временна), вместо това му отнема ТМ.

Заклинанието продължава докато има ТМ или да бъде прекратено от магьосника. Ако някой удар нанесе повече щети, отколкото са наличните ТМ, то разликата се понася от ЖТ.

## Пето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

### Духовно зрение

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** радиус [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът затваря очи и се

доверява изцяло на своите мистични

способности, за да възприеме околния свят.

Така той може да види дори невидими

създания или такива от други измерения

(духове, призраци и т.н.). Духовното зрение му

позволява да вижда на не повече от МУ метра.

### Телепортация

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 40

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът се телепортира на желано от него поле на разстояние до [МУ] метра.

### Тишина

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Над избрана от магьосника

зона с размери 6х6 метра (3х3 стандартни

полета), се спуска мъртвешка тишина, която не

позволява да се чуват никакви звуци. Не могат

да се произнасят заклинания (но не пречи да

се поддържат), не могат да се пеят песни и да

се извършват всякакви други действия, които

изискват звук или слух.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

### Защитна Сфера

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за

поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** Магьосника

**Описание:** Създава магическа сфера около магьосника, която не допуска той да бъде наранен от физически и магически щети. Сферата **не** спира заклинания, чиято цел е различна от нанасяне на щети (понижаване/повишаване на показатели и др.

подобни). Сферата може да бъде разрушена като физически предмет и има ЕЦ =  $[4 * МУ]$  и Устойчивост 6. Тя се придвижва заедно с магьосника и не му пречи да извършва каквито и да било действия – заклинания, атаки и др.

## Контрол на съзнанието

**Валидни цели:** Създание  
**Цена:** 6 ср / 3 ТР  
**ТМ:** 26 за произнасяне +X на рунд за поддръжка  
**Време:** По желание  
**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра  
**Описание:** Магьосникът може да овладее чуждо съзнание, като така поеме контрол над съответната личност. В началото на всеки свой ход създанието може да направи опит да се освободи от контрола на магьосника по формулата:  
 $3 \text{ зара} + ПсУ > 16 + (МУ/4)$ .

Където ПсУ е на омагьосаното създание, а МУ е на Магьосника. Опитът за освобождаване от контрола се извършва за **ОТД**, но може да се прави единствено е началото на хода на създанието – **веднъж** на рунд.

Маната за поддръжка на заклинанието  $X = [ИН \text{ на жертвата}]$ . Магьосникът **не** може да накара създанието да извърши действие, което директно ще доведе до неговото нараняване (например да се удари само или да скочи в огън), но всякакви други действия са позволени.

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

## Двоен удар

**Валидни цели:** Създание  
**Цена:** 7 ср / 4 ТР  
**ТМ:** 33 за произнасяне +7 на рунд за поддръжка  
**Време:** По желание  
**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра

**Описание:** Магьосникът призовава своята магическа сила и я прикача към избрано създание. Докато е в сила тази магия, създанието изпитва двоен ефект от **всички** заклинания, които се активират върху него или му оказват някакъв ефект – щети, лечения, бонуси, наказания – всичко се удвоява.

## Общо здраве

**Валидни цели:** Създания  
**Цена:** 7 ср / 4 ТР  
**ТМ:**  $[33+X]$  за произнасяне + $[7+X]$  на рунд за поддръжка

**Време:** По желание  
**Разстояние:**  $[МУ/2]$  метра  
**Описание:** Древно заклинание, с помощта на което магьосника може да обедини

здравето на няколко приятелски настроени създания (не може да включва врагове) в едно цяло и при понасяне на щета от който и да било от участниците в групата, ЖТ се отнема от общото здраве. Допълнителната Мана, нужна за произнасяне и поддръжката на заклинанието  $X = \text{броя на участващите създания (включително и магьосника)}$ .

Всички ефекти, които се влияят от моментното състояние на ЖТ на създанията (като СУ „Берсерк“, например) се пресмятат отново, като за Жизненост на създанието се приема стойността на общите ЖТ в момента на задействане на магията. Например, при начално общо здраве 90 ЖТ се смята, че всяко

участващо създание има Жизненост 90, докато трае магията.

Никой не може да изпадне в безсъзнание или да умре, докато общото здраве не падне на толкова ЖТ, колкото са участниците в групата. Тогава магията се разваля и всеки от тях остава на 1 ЖТ.

След изтичане на заклинанието, всеки от групата получава по равна част от общите ЖТ. Ако някое създание получи повече от своя максимум за ЖТ, разликата се връща в общото здраве и се разпределя отново поравно между тези, които все още не са достигнали своя максимум. Това продължава, докато бъдат разпределени докрай.

## Магии на светлината

Магьосниците от школата на светлината получават сили от живителните лъчи на Светилото, обграждащи ги денем и от блясъка на звездите нощем. Със своята възвишеност и

спокойствие, тази школа е директна противоположност на потискащата сила на магиите на мрака.

### Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

### Защита от Мрак

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу противоположната магическа школа. Намалява ефекта на заклинанията на Мрака наполовина. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.

## Светлинно копие

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 12

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Запраща по мишената копие

от ярка светлина, което нанася магическа Щ =  $[8 + ((МУ/10) \text{ зара})]$ . При слънчево време на открит терен, щетата се удвоява. Също така се удвоява при атакуване на немъртви създания – зомбита, скелети и т.н.

## Светъл поглед

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** радиус [МУ] метра

**Описание:** Вълшебно зрение, което

помага на магьосника да вижда в радиус [МУ] метра, без да ползва очите си. С това зрение **не** може да се видят невидими създания и предмети, а само такива, които героят би могъл да види с очите си. Полезно е най-вече в среднощни битки.

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

## Дъга

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитно заклинание, което абсорбира [МУ/3] от всяка елементна щета (Вода, Земя, Огън, Въздух), която омагьосаното създание понесе. Не влияе на други ефекти на заклинанията, а **само** на щетите.

## Заслепяване

**Валидни цели:** Създание(я)

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Ярка светлина заслепява

избрано от магьосникът създание. Заклинанието може да се каже едновременно на няколко създания, като цената се заплаща поотделно за всяко от тях. Заслепените създания се придвижват с понижена скорост, тъй като не виждат добре: придвижването им

отнема двойно повече ТД. Показателите им за БЗ и Стрелба намаляват с -4.

Заклинанието **няма** ефект върху **слепи** създания. При създания живеещи в постоянен (су)мрак, които все пак използват очите си, то води и до [1 зар] ШЩ в началото на всеки техен ход.

Ефектът може да се неутрализира от

създания с добро обоняние, като се намали с Успеха от:

Обоняние + 3 зара > 16

Проверката за неутрализиране чрез обоняние се прави веднъж на боен рунд в началото на хода. Създанието губи 4 ТД, за да подуши кой къде е.

## Обвързване

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магията усилва връзката между душата и тялото. Това означава, че омагьосаното създание може да понесе много повече поражения, преди да умре.

Заклинанието понижава границата на смъртта (стандартно -16 ЖТ) с [МУ/2]. Иначе, както

обикновено, създанието изпада в безсъзнание, в момента в който ЖТ спаднат до 0.

Заклинанието може да се каже и върху вече припаднало създание, дори ако ЖТ са паднали под -16, стига това да стане в рамките на 1 минута (шест бойни рунда), иначе създанието ще умре.

Ако поддръжката на заклинанието се прекъсне в момент, в който създанието е под -16 ЖТ, то отново има 1 минута (6 бойни хода), след която ще умре, ако не се предприеме друго спасително действие.

## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18.

## Аркада

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Чрез силата на светлината, магьосникът може да подсили избрано

създание, давайки му следните бонуси:

- Увеличава Стабилността с +[МУ/2];

- Намалява наполовина всяка понесена

Шокова Щета;

- Намалява наполовина всички **външни** ефекти, генериращи Умора (т.е. **не** засяга доброволното ползване на умората за допълнителни ТД).

## Веригите на милосърдието

**Валидни цели:** Създание  
**Цена:** 3 ср / 2 ТР  
**ТМ:** 11 за произнасяне +3 на рунд за поддръжка  
**Време:** По желание  
**Разстояние:** [МУ] метра  
**Описание:** Магьосникът обвързва своите ЖТ с избрано от него създание. Когато

магьосникът бъде ударен, той ще понесе само 1/5 от Щетата, която би трябвало да получи. За сметка на това, другото създание ще понесе **пълната** Щета, която е нанесена на магьосника. Обаче, ако **самото** омагьосано създание атакува магьосника, щетата, която то му нанася, ще се **удвои**, като всичките 200% Щета се поемат **изцяло** и само от магьосника.

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

## Масово лечение

**Валидни цели:** Магьосника  
**Цена:** 4 ср / 2 ТР  
**ТМ:** 30  
**Време:** Веднага  
**Разстояние:** радиус [МУ/2] метра

**Описание:** Възстановява ЖТ =  $[10 + ((МУ/6) \text{ зара})]$  на всяко приятелско създание в радиуса на въздействие (целите се определят от самия магьосник). **Не** лекува тежки наранявания.

## Отмора

**Валидни цели:** Създание(я)  
**Цена:** 4 ср / 2 ТР  
**ТМ:** 30  
**Време:** Веднага  
**Разстояние:** [МУ/2] метра  
**Описание:** Дава на избрано създание

точки Почивка = [МУ/2]. С тях създанието може да премахне натрупаната умора и да възстанови изразходваната ИЗ. Заклинанието може да се каже едновременно на няколко създания, като цената в Мана се заплаща за всяко едно от тях.



## Пето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

### Небесна Светлина

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** В избран от магьосникът участък с радиус 2 метра (4x4 метра, или 2x2 стандартни полета) се излива небесна

светлина, която помага на създанията в него, като в началото на всеки рунд им възстановява по 4 ЖТ, а също така им дава БЗ +4 срещу всички виждащи създания (ползващи очите си за ориентиране).

Магията нанася Щ = 25 на попадналите в лъча ѝ немъртви създания, всеки ход, в който те са облени от светлината. Щетата се понася в началото на хода на всяко отделно създание.

### Противомагия

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 за всеки рунд поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Премахва въздействието на

всички магически заклинания от избраното създание и го прави неподатливо на понататъшно омагьосване. Магията **не** може да бъде премахната по какъвто и да било магически начин. Остава в сила, докато магьосника я поддържа.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

### Сън

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +X на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Приспива избрано създание.

То ще се събуди, ако понесе каквато и да е щета. След като бъде освободено от въздействие на заклинанието, ако е в битка, създанието се освестява веднага (в мига, когато дойде неговия следващ ход), но извън битка ще дреме още [МУ] минути. Маната за поддръжка X = [ИН на създанието].

## Убежище

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +X на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магьосникът създава магически щит около избрано от него поле 2x2 метра, така че ако създание влезе в него, то става недосегаемо за всякаква чужда магии и

оръжия. Всички магически въздействия, които са направени върху него от други магьосници престават да действат, но неговите собствени заклинания (на този в Убежището) остават в сила. Ако създанието излезе от полето, Убежището **не** се придвижва с него. Докато е в Убежището създанието не може да въздейства на околните по какъвто и да е начин, но може да поддържа предварително направени заклинания и да прави нови върху себе си.

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

## Възкресяване

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 10\*НИ на възкресявания

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Докосване

**Описание:** Съживява убито (с ЖТ под минимума от -16) създание и го възстановява до 1 ЖТ. Съществото **не** трябва да е мъртво **от повече** от [МУ] часа, иначе не може да бъде възкресено.

## Неуязвимост

**Валидни цели:** Създание(я)

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +X на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Временно прави омагьосаното създание неуязвимо за всякакъв вид щети (физически, магически или каквито и да било други), с изключение на Шоковите и

Временните. Също така, не може да предотврати действието на заклинания, които не нанасят щети на създанията (такива за промяна на показателите, например).

Заклинанието може да се каже едновременно на повече от едно създание като маната се заплаща за всяко по отделно. Маната за поддръжка X е различна за всяко създание и е =  $[2 * \text{Нивото на създанието}]$ .

# Магии на мрака

Обвита в тайнственост и страхове, школата на мрака по-често предизвиква неприязън, отколкото желание за опознаване. Въпреки това, малцина биха оспорили факта,

че нейните магии могат да бъдат много полезни за онези, които са дръзнали да ги опознаят. Естественият враг на тайнството на сенките са магиите от школата на светлината.

## Първо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 12.

### Защита от Светлина

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Защитно заклинание срещу противоположната магическа школа. Намалява ефекта на заклинанията на Светлината наполовина. Това не влияе на успеха на заклинанията, а само на ефекта им.

### Проклятие

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 1 ср / 1 ТР

**ТМ:** 6 за произнасяне +1 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Намалява нанасяните от създанието щети (независимо магически или

физически) с  $-[3 + ((МУ/10) \text{ зара})]$ , но не влияе на щети нанасяни от механични оръжия (арбалет, например).

**Пример:** Магьосник с МУ 16 ще намали щетите, които „мишената“ нанася с  $[3 + (1 \text{ зар})]$ . При МУ=20, щетите ще се намалят с  $[3 + (2 \text{ зара})]$  и т.н.

## Второ ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 15.

### Изсмукване

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 16

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Студен мрак обгръща омагьосаното създание и изсмуква бодростта му, изтощавайки резервите на организма.

Създанието натрупва

Умора =  $[2 + ((МУ/10) \text{ зара})]$ . Така отнетото количество намалява разрешената за доброволно ползване Умора, като може и дори надминава допустимия максимум за ход.

**Пример:** Магьосник с МУ 20 ще изтощи „мишената“ с  $[2 + (2 \text{ зара})]$  Умора. При МУ 31, Умора =  $[2 + (3 \text{ зара})]$  и т.н.

### Тъмнина

**Валидни цели:** Поле

**Цена:** 2 ср / 1 ТР

**ТМ:** 8 за произнасяне +2 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:**  $[2 * МУ]$  метра

**Описание:** Върху избрано от магьосника поле се спуска мрак, който обхваща зона в радиус  $[2 * МУ]$  метра наоколо, ограничавайки

видимостта до едно поле (създанията могат да виждат само съседните им полета). Мракът **не** се придвижва заедно с магьосника, а остава върху избраното поле докато магьосникът го поддържа. Мракът може да бъде пробит единствено от магическа светлина, която да освети определени полета, но не може да бъде видяна извън тях, освен от съседните на границата ѝ полета.

## Трето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 18.

### Банши

**Валидни цели:** Магьосника

**Цена:** 3 ср / 2 ТР

**ТМ:** 11 за произнасяне + 3 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** радиус [МУ] метра

**Описание:** Магьосникът извиква силите на мрака, за да призове банши. Духът се явява над главата му и всява страх в сърцата на враговете му в радиус МУ метра. Страхът, който всява създанието е  $[МУ/2]$ . Успехът на страха се изчислява така:

Страх + 3 зара >  $16 + (ПсУ/2)$

Трите зара се хвърлят еднократно, а резултатът се сравнява за всеки враг поотделно, според индивидуалната му ПсУ.

При успех нанася ШЩ = [Успех] в момента на произнасянето си и после в началото на всеки боен рунд, докато се поддържа.

## Отравяне

**Валидни цели:** Създание  
**Цена:** 3 ср / 2 ТР  
**ТМ:** 22  
**Време:** Веднага  
**Разстояние:** [МУ] метра  
**Описание:** От разстояние, магьосникът трови избрано създание, вкарвайки в жилите му **парализираща** отрова (виж видовете

отрови в приложение „Отвари и еликсири“).  
Силата на отровата е [МУ/3].  
Отрова + 3 зара > 16 + УО  
СК на създанието се намалява с [Успеха] на отровата, с всички произтичащи от това последствия.  
Магията е в сила до края на рунда.

## Четвърто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 21.

### Ужас

**Валидни цели:** Създание  
**Цена:** 4 ср / 2 ТР  
**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка  
**Време:** По желание  
**Разстояние:** [МУ] метра  
**Описание:** Насочвайки силите на мрака

към избрано от него създание, магьосникът го кара да се чувства несигурно в своите способности, преследвано от вродените си страхове. Вследствие на това Атаката, Стрелбата и МУ на създанието намаляват с -[МУ/5].

### Мрак

**Валидни цели:** Създание  
**Цена:** 4 ср / 2 ТР  
**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка  
**Време:** По желание  
**Разстояние:** [МУ] метра  
**Описание:** Заклинанието обгръща в

мрак избрано създание. В следствие на това, то не може да атакува от разстояние, а Атаката му с оръжия за близък бой намалява с -[МУ/6]. Освен това, мракът бавно изсмуква жизнената му енергия – в началото на всеки свой ход, то понася Щ = [МУ/3].

## Отровна Мана

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 4 ср / 2 ТР

**ТМ:** 15 за произнасяне +4 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Заклинанието „трови“ маната на избрано съзнание. Жертвата губи в началото на всеки свой ход  
 $ТМ = [МУ \text{ на магьосника}]$ . Освен това, получава отровна атака със сила половината от изгубената в началото на хода си мана (ако

тя свърши, не може да се нарани повече).

Успехът от силата на тази отрова се изчислява с УФУД:

Отрова + 3 зара > 16 + УО

Отровата е **смъртоносна** (виж видовете отрови в „Книга първа“). Отнема ЖТ = [Успеха] от проверката по УФУД.

Заклинанието престава да действа в момента, в който магьосникът спре поддръжката си, маната на създанието свърши или заклинанието бъде премахнато чрез разваляне на магия.

## Пето ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 24.

## Кръвопиец

**Валидни цели:** Оръжие

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +5 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Омагьосаното оръжие

получава свойството „кръвопиец“. Така, при всяка нанесена щета с това оръжие, използващият го ще си възстанови ЖТ = [Щ/2]. Така възстановените ЖТ **не** могат да надвишат Жизнеността му.

## Размяна на сили

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 5 ср / 3 ТР

**ТМ:** 20 за произнасяне +X на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Магьосникът насочва енергията си към избрано от него създание и така успява временно да придобие от неговата сила. Магьосникът избира един основен

показател (СИ, Л, ИН, ПР) и разменя стойността му с тази на жертвата си. Нужната за поддръжка мана X = разликата в показателите (независимо в чия полза е тя).

**Пример:** Ако „жертвата“ има ПР=15, а магьосника ПР=6, чрез „Размяна на сили“ той ще направи така, че „жертвата“ временно да е с ПР=6, а той с ПР=15. Поддръжката на заклинанието ще бъде  $X = 15 - 6 = 9$  ТМ на рунд.

Не бива да се забравя, че в повечето случаи числовите стойности на показателите на враговете не са известни на играчите, затова заклинанието може да се насочи към приятел. Ала дори и да действа „на сяло“, срещу непознат противник, в момента на размяната играчът ще получи информация за новата стойност на показателя на героя си.

## Шесто ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 27.

### Докосването на Смъртта

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 52

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Докосване

**Описание:** Нужна е успешна атака с гола ръка, която трябва да достигне създанието и да го докосне. Достатъчно е да преодолее БЗ, а може и по време на борба,

според ситуацията. Ако атаката бъде блокирана с щит или оръжие тя се счита за неуспешна. При успешно докосване, магьосникът временно намалява всички основни показатели на създанието, **без ИЗ**, с  $-\left[\frac{\text{МУ}}{10}\right]$  зара. Така намалените показатели се възстановяват с +1 в началото на всеки следващ рунд до достигане на своята стандартна стойност.

### Духовете на Битката

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 6 ср / 3 ТР

**ТМ:** 26 за произнасяне +6 на рунд за поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Омагьосаният получава ЖТ =  $\left[\frac{1}{3}\right]$  от всяка щета] която бъде нанесена с **остро** оръжие в радиус [МУ] метра. Всички магически поражения или тези, които са нанесени с тъпи оръжия **не** се улавят от Заклинанието. Така придобитите ЖТ **не** могат да надвишат Жизнеността.

## Седмо ниво

Заклинанията от това ниво изискват МУ в съответната школа поне 30.

### Вампиризм

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 7 ср

**За запаметяване:** 4 ТР

**ТМ:** 66

**Време:** Веднага

**Разстояние:** [МУ] метра

**Описание:** Магическа атака, при която самата енергия на мрака се изстрелва към

избрано създание и му нанася  
Щ = [(МУ/3) зара], като **цялата** нанесена щета  
се връща като вълшебна енергия,

възстановявайки същото количество ЖТ на  
магьосника. Така придобитите ЖТ **не** могат да  
надвишат Жизнеността.

## Ордите на Мрака

**Валидни цели:** Създание

**Цена:** 7 ср / 4 ТР

**ТМ:** 33 за произнасяне +7 на рунд за  
поддръжка

**Време:** По желание

**Разстояние:** [МУ/2] метра

**Описание:** Призовава [МУ/5] прилепа от  
Ниво = [МУ/10]. Прилепите са под пълен  
контрола на Магьосника.

Когато някой прилеп бъде убит,

Жизнеността му се прибавя към временните  
ЖТ на магьосника, като **могат** да превишат  
неговата Жизненост (на магьосника). Всички  
ЖТ над Жизнеността изчезват 10 минути след  
смъртта на последния прилеп. ТМ за  
поддръжка **не** се променят, ако някой от  
прилепите загине.

За подробности около показателите на  
прилепите вижте приложение „Врагове”.

# Друидски магии

**Внимание!** Тези магии могат да бъдат научени **единствено** от герой със СУ „Друид”.

Друидът получава знание за специални  
природни магии, които му разрешават да  
контролира животни, растения и природни  
стихии. Знанието за тези магии се получава  
автоматично с достигане на необходимата  
степен в СУ „Друид”: **[СУ/2] = Ниво на  
магия**, без да му се налага да чете магически  
свитъци и независимо от неговия ИН или МУ  
(иначе казано – той предварително си ги знае).

Успешното използване на друидско  
заклинание се определя от степента на  
владееене на СУ „Друид”:

**СУ + 3 зара > 16 + Усложнение**

Където Усложнение е нивото на  
заклинанието. Друидските магии са уникални  
по своята същност и **Магическата Защита не  
може да им се противопостави**.

Произнасянето им отнема **8 ТД** и може да бъде  
повлияно от всякакви умения, които намаляват  
времето за произнасяне на заклинанията (но

минимум **1 ТД** за заклинание). Има някои  
изключения от това правило, които са изрично  
упоменати.

Характерно за друидските заклинания е,  
че поддръжката им за рунд (ако има такава) е  
равна на ТМ за произнасянето им, затова, ако  
магията е продължителна тази цена се записва  
като Х за рунд (10 секунди). Това означава, че  
се заплаща Х ТМ, при произнасяне на  
заклинанието и още Х за неговата поддръжка в  
началото на всеки рунд (или 10 секунди).  
Поддържането на заклинанието се обявява в  
началото на бойния рунд и се заплаща тогава.

Както останалите магии, при тези също  
може да се повиши шанса за успех за сметка  
на концентрация и допълнителни ТД (виж  
раздел „Битки” в „Книга първа”).

Друидските заклинания имат само 5 нива,  
а не 7, както останалите.



## Първо ниво

### Защита от Елемент

**Валидни цели:** Друида

**ТМ:** 3 на ход

**Време:** По желание

**Разстояние:** Друида

**Описание:** Заклинание, чрез което героят се предпазва от въздействието на заклинания от една от четирите елементни школи – Въздух, Земя, Вода и Огън. Заклинанието се произнася само за **един** елемент. Това не му пречи да каже

заклинанието още 3 пъти, като всяко от тях ще предпазва друида от различна школа. Достатъчно е да ги произнесе и да заплаща нужната за поддръжката им мана.

Намалява наполовина ефекта на заклинанията насочени срещу друида ако са от съответната школа, **независимо** дали са зонални заклинания, променящи показателите или директно нанасящи щети.

### Оплитане

**Валидни цели:** Създание

**ТМ:** 6 веднъж

**Време:** 10 минути

**Разстояние:** до 20 метра

**Описание:** Магията може да се извърши **само** сред природата (не може в затворено изкуствено помещение). От самата земя излизат корените на растенията и по заповед на друида оплита с клони краката на избрано създание. Оплитането е на сравнително ниска височина (40-50 см), като така пречи на създанието да се придвижва, но не му пречи

да извършва други действия. Създанието може да се опита да разкъса корените чрез натрупване на сила (виж „Други действия“ в раздел „Битки“ на „Книга първа“).

Заклинанието има задържаща Сила =  $[СУ * (1 \text{ зар})]$ . При повторно произнасяне на заклинанието върху вече оплетено създание, силата му се изчислява наново, като се заменя с новата стойност, **независимо** дали е по-висока или по-ниска, а натрупаната от създанието Сила за освобождаване се нулира.

### Прегъване на дърво

**Валидни цели:** Дърво

**ТМ:** 3 на ход

**Време:** По желание

**Разстояние:** 20 метра

**Описание:** Друидът може да наложи волята си върху избрано дърво и да го накара временно да промени „позата“ си, без да

премества корените си. Така може да го прегъне в избрана от него форма. Обиколката на дървото (на частта, която се прегъва – клон или ствол) трябва да е по-малка от  $[СУ/5]$  метра. След прекратяване на контрола или отдалечаване извън обсега на заклинанието, дървото възстановява старата си форма.

## Самолечение

**Валидни цели:** Друида

**ТМ:** 5 веднъж

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Друида

**Описание:** Друидът се лекува с помощта на животелната енергия на природата. За

целта той остава **неподвижен** на мястото си за 12 ТД и силите на земята се вливат в него, възстановявайки 2 зара ЖТ. Заклинанието действа **само** сред природата и изисква пряк контакт със земята!

**Внимание!** Времето, което изисква това заклинание е твърдо **12 ТД** и **не** се влияе от скоростта с която героят може да произнесе заклинание. **Не** е 8 ТД и **не** може да се намали с помощта на други СУ.

## Второ ниво

### Бързина на Вълк

**Валидни цели:** Друида

**ТМ:** [СК/4] на ход

**Време:** По желание

**Разстояние:** Друида

**Описание:** Друидът променя Скоростта си, като я повишава по негово желание с до [(СУ+НИ)/3]. Може да бъде по-малко, но не

може да надхвърли това число. НИ е нивото на героя. ТМ за произнасяне и поддръжка на заклинанието е равна на [СК/4], където СК е **настоящия** показател за Скорост на друида, **заедно** с новопридобитото увеличение, включително влияния от допълнителни заклинания и отвари.

### Каменна кожа

**Валидни цели:** Друида

**ТМ:** 3 на ход

**Време:** По желание

**Разстояние:** Друида

**Описание:** Кожата на друида се втвърдява и това му помага да намалява всички понесени физически щети с –[СУ/2] твърда щета.

## Пречистване на вода/храна

**Валидни цели:** Питие/Храна

**ТМ:** 10 веднъж

**Време:** Веднага

**Разстояние:** 10 метра

**Описание:** Друидът пречиства храна или течност от отровни вещества, като намали

Силата на отровата с [Успехът] при произнасяне. Всеки успешен опит оставя убеждение, че храната е напълно пречистена и само Разказвачът знае доколко отровата е неутрализирана. Удачно е хвърлянето на зарове да се извърши скрито от Разказвача.

## Трето ниво

### Премахване на отрова

**Валидни цели:** Създание

**ТМ:** 10 веднъж

**Време:** Веднага

**Разстояние:** Докосване

**Описание:** Друидът намалява силата на отровата в тялото на избрано създание с  $-[CY]$ .

### Призоваване на гарван

**Валидни цели:** Друидът

**ТМ:** 5 веднъж. Максимално допустимата

Мана се намалява с толкова за времето през което животното е призовано.

**Време:** Различно

**Разстояние:** Друидът

**Описание:** Призовава гарван от  $НИ=[CY/2]$ . Заклинанието трябва да се произнесе **сред природата**, за да може да бъде чуто от гарвана. Самото животно пристига до [3 зара] минути. Времето може да

бъде удължено по преценка на Разказвача, но след [3 зара] минути, героят трябва да разбере кога ще пристигне повиканото животно. Докато не умре или не бъде отпратено, животното е пълноправен член на групата, покачва опит и може да повиши НИ, но играчът няма пряка власт над развитието му. Друидът няма право да контролира повече от едно призовано животно.

За показателите на гарвана, вижте приложение „Врагове“.

### Приспиване на животно

**Валидни цели:** Животно

**ТМ:** 4 на ход

**Време:** По желание

**Разстояние:** 20 метра при произнасяне и до 100 метра за поддръжка

**Описание:** Животното се успокоява и изпада в дрямка докато Друидът го държи под въздействие на магията си. Усложнение може да се повиши от размера или буйният нрав на животното или други специфични фактори – Разказвачът прецени и обявява това преди самото произнасяне на заклинанието. За успешно започване на заклинанието, друида

трябва да е на не повече от 20 метра, но веднъж успял, може да поддържа заклинанието от значително по-голямо разстояние – до 100 метра. Под ефекта на заклинанието могат да попаднат само естествени животни – не могат да с контролират демони и други магически твари. Ако друидът направи магията срещу непознато живото и в следствие се окаже, че това не води до очаквания ефект, то вероятно животното е нещо магическо, а не естествено. Единствено Разказвачът знае предварително кое животно какво е.

## Разговор с животно

**Валидни цели:** Животно

**ТМ:** 5 веднъж

**Време:** 1 минута (6 рунда)

**Разстояние:** 6 метра

**Описание:** Друидът трябва да е сигурен, че животното не е враждебно настроено към него преди да се опита да го „заговори“. В противен случай е по-добре да ползва „Приспиване“ преди „Разговор“. При успех, животното отговаря доколкото може на неговите въпроси. Успехът се изчислява по УФУД:

3 зара +  $СУ > 16$  + Усложнение

За Усложнение, освен нивото на самата

магия, се счита и неразположението на животното към друида. Ако то е наранено от него или негови другари, една трета от понесената щета ( $[Ш/3]$ ) ще се счита за Усложнение. Усложнението може да бъде определено и от Разказвача, като може да бъде намалявано с добронамерени действия към животното – даване на храна, лекуване, омайване и т.н. При успех, друидът може да разговаря с животното, но не бива да се забравя (от Разказвача), че то си остава животно и вижда света по свой собствен начин. Информацията, давана от него може да е неразбираема за повечето разумни твари.

## Сила на Мечка

**Валидни цели:** Друида

**ТМ:**  $(СИ/3)$  на ход

**Време:** По желание

**Разстояние:** Друида

**Описание:** Друидът повишава своята СИ с  $+[(СУ+НИ)/4]$ . НИ е Нивото му на опит. ТМ за произнасяне и поддръжка на заклинанието е

$[СИ/3]$ , където СИ е **настоящия** показател за СИ на друида, **заедно** с новопридобитото повишение, включително допълнително влияние от други заклинания или отвари. Придобитата СИ е временна и **не** влияе на покачване на ЖТ и повишаването на Жизнеността.

## Четвърто ниво

### Призоваване на Вълк

**Валидни цели:** Друидът

**ТМ:** 20 веднъж. Максимално допустимата Мана се намалява с толкова за времето, през което животното е призовано.

**Време:** Различно

**Разстояние:** Друидът

**Описание:** Друидът призовава вълк от  $НИ = [СУ/3]$ . Заклинанието трябва да се произнесе **сред природата**, за да може да бъде пренесено от зверове и растения и да

достигне до вълка. Самото призовано животно пристига в рамките на  $[3 \text{ зара}]$  минути. Времето може да бъде удължено по преценка на Разказвача, но след  $[3 \text{ зара}]$  минути, героят ще разбере кога ще пристигне повиканото животно. Докато не умре или не бъде отпратено от друида, животното е пълноправен член на групата – покачва опит както останалите герои и може да повиши Нивото си, но играчът няма пряка власт над

развитието му. Друидът няма право да притежава повече от едно призовано животно.

За показателите на вълка, вижте приложение „Врагове“.

## Призоваване на Вятър

**Валидни цели:** Околността

**ТМ:** 20 веднъж

**Време:** 10 минути (60 рунда)

**Разстояние:** Радиус от 500 метра

**Описание:** Заклинанието действа само на открито. Изведнъж излиза бурен вятър със

Сила =  $[6 + \text{Успех}]$  (Успеха от произнасянето на заклинанието). Играчът предварително определя посоката на вятъра. За ефекта на вятъра, вижте раздела „Допълнителни правила“ в „Книга първа“.

## Призоваване на Дъжд

**Валидни цели:** Околността

**ТМ:** 20 веднъж

**Време:** 10 минути (60 рунда)

**Разстояние:** Радиус от 500 метра

**Описание:** Действа само на открито. Над

цялата околност завалива проливен 10 минутен дъжд. Силата на дъжда е  $[6 + \text{Успех}]$  (Успеха от произнасянето на заклинанието). За ефекта на дъжда, вижте раздела „Допълнителни правила“ в „Книга първа“.

## Призоваване на Мъгла

**Валидни цели:** Околността

**ТМ:** 20 веднъж

**Време:** 10 минути (60 рунда)

**Разстояние:** Радиус от 500 метра

**Описание:** Действа само на открито. Над цялата околност за 10 минути се спуска гъста мъгла, ограничаваща видимостта до  $[16 - \text{Успех}]$  метра.

## Призоваване на Сняг

**Валидни цели:** Околността

**ТМ:** 20 веднъж

**Време:** 10 минути (60 рунда)

**Разстояние:** Радиус от 500 метра

**Описание:** Действа само на открито. Над цялата околност завалива сняг, независимо от сезона. Силата на снега е  $[6 + \text{Успех}]$  (Успеха от

произнасянето на заклинанието). Това води до промяна в температурата в размер на  $-[\text{Сила}]$ , ако тя е била положителна или  $+[\text{Сила}]$ , ако е била под  $-20^{\circ}\text{C}$ . За ефекта на снеговалежа, вижте раздела „Допълнителни правила“ в „Книга първа“.

## Пето ниво

### Пренасяне в животното

**Валидни цели:** Диво животно

**ТМ:** 10 на час

**Време:** По желание

**Разстояние:** до 30 метра

**Описание:** Духът на Друида се пренася в тялото на избрано животно. Докато това трае, неговото истинско тяло е неподвижно и

напълно беззащитно. За завръщане в тялото си, Друидът се нуждае от 20 секунди (два рунда), независимо от ТД, с които разполага.

Докато е в животното, друидът има пълен контрол над него и неговите способности, но не може да се възползва от своите, освен от паметта си.

### Призоваване на Мечка

**Валидни цели:** Друидът

**ТМ:** 30 веднъж. Максимално допустимата Мана се намалява с толкова за времето, през което животното е призовано.

**Време:** Различно

**Разстояние:** Друидът

**Описание:** Друидът призовава Мечка от НИ = [СУ/3]. Заклинанието трябва да се произнесе **сред природата**, за да може да бъде пренесено от зверове и растения и да достигне до мечката. Самото призовано животно пристига в рамките на [3 зара]

минути. Времето може да бъде удължено по преценка на Разказвача, но след [3 зара] минути героят разбира кога ще пристигне повиканото животно. Докато не умре или не бъде отпратено от друида, животното е пълноправен член на групата – покачва опит както останалите герои и може да повиши Нивото си, но играчът няма пряка власт над развитието му. Друидът няма право да притежава повече от едно призовано животно.

За показателите на мечката, вижте приложение „Врагове“.

### Призоваване на Пантера

**Валидни цели:** Друидът

**ТМ:** 40 веднъж. Максимално допустимата Мана се намалява с толкова за времето, през което животното е призовано.

**Време:** Различно

**Разстояние:** Друидът

**Описание:** Друидът призовава Пантера от НИ = [СУ/3]. Заклинанието трябва да се произнесе **сред природата**, за да може да бъде пренесено от зверове и растения и да достигне до пантерата. Самото призовано животно пристига в рамките на [3 зара]

минути. Времето може да бъде удължено по преценка на разказвача, но след [3 зара] минути героят разбира кога ще пристигне повиканото животно. Докато не умре или не бъде отпратено от друида, животното е пълноправен член на групата – покачва опит както останалите герои и може да повиши Нивото си, но играчът няма пряка власт над развитието му. Друидът няма право да притежава повече от едно призовано животно.

За показателите на пантерата, вижте приложение „Врагове“.