

Эффекты и параметры заклинаний

Для каждого эффекта есть минимальная длина заклинания (минимальное количество Волшебных слов в полной формуле заклинания). Увеличивая длину заклинания сверх минимальной, вы можете усилить, улучшить ваше заклинание.

У каждого заклинания есть Сила воздействия, который важен для атакующих и защитных заклинаний. По умолчанию Сила = 1, и этого достаточно, чтобы любое заклинание действовало на цель, не имеющую магической защиты. Силу заклинания можно увеличить, но заклинания при этом станут заметно длиннее.

Ниже приведены описания общеизвестных эффектов. Создание заклинаний с другими эффектами возможно и весьма полезно.

Эффект	Описание	Мин. длина	Модификаторы
Ранение	Снимает 1 или несколько хитов с персонажа-цели. не убивает с одного попадания, даже если снимает больше хитов, чем есть у персонажа. Может быть использовано для добивания (см. Правила по боёвке).	5	+2 за каждый дополнительный хит
Смерть	Убивает персонажа-человека, вне зависимости от количества хитов.	11	Есть, зависят от расы цели. Некоторые иные существа обладают повышенной живучестью.
Лечение ранений	1. Стабилизация. На 5 минут или более стабилизирует раненного персонажа. Не имеет значение лёгкое это ранение или тяжёлое. Может быть наложено многократно на одного раненого, в таком случае отсчёт времени каждый раз начинается заново.	3	+4 за каждые дополнительные 5 минут.
	2. Лечение лёгкого ранения. Восстанавливает 1 хит за 15 минут. Во время лечения исцеляющие заклинания необходимо накладывать на раненого каждые 5 минут. Также, пока хиты не будут восстановлены полностью, необходимо применять к раненому заклинания стабилизации.	7	+4 за сокращение времени на каждые 5 минут
	3. Лечение тяжёлого ранения. Восстанавливает первый хит за 30 минут, после чего пациент считается легко раненым. Во время лечения исцеляющие заклинания необходимо накладывать на раненого каждые 5 минут, также необходимо применять к раненому заклинания стабилизации.	11	+4 за сокращение времени на каждые 5 минут
	Рекомендуется применять к раненому несколько заклинаний разной направленности. Например, сначала накладываете заклинание для восстановления сломанных костей, через 5 минут – для регенерации мышц, ещё через 5 минут – штопаете кожу – и далее по кругу до полного исцеления. Несоблюдение этой рекомендации может привести к травме (см. Правила по медицине).		
Лечение болезней и отравлений	1. Удержание. Развитие отравления или болезни приостанавливается на 5 минут или более. То есть уже появившиеся симптомы остаются, но новых не появляется. Одно заклинание может применено к пациенту не более трёх раз.	5	+4 за каждые дополнительные 5 минут.
	2. Исцеление. Для каждой болезни или яда требуется особое заклинание. Колдун должен правильно опознать болезнь. При использовании неподходящего заклинания пациент теряет 1 хит вплоть до летального исхода. Универсальное заклинание, исцеляющее всё и всегда, возможно лишь теоретически.		

Вред	1. Заклинание причиняет мелкие неприятности, например, сбивает с ног, выбивает из руки то, что в ней держат (оружие, щит, посох) и т.д. и т.п. Действие заклинания заканчивается после того, как был отыгран эффект, то есть сбитый с ног должен лечь на землю, после чего может сразу вставать.	3	
	2. Заклинание сильно ограничивает возможности персонажа, но не полностью лишает его способности защищать свою жизнь. Примеры: приковать к месту, слепота, паралич рук. Длительность – 5 минут.	9	+4 за каждые дополнительные 5 минут. x3 для неограниченной длительности
	3. Заклинание полностью лишает персонажа способности к сопротивлению. Примеры: парализация, оглушение, усыпление. Длительность – 5 минут.	13	+4 за каждые дополнительные 5 минут. x3 для неограниченной длительности
Защита от магии	1. Простая защита. Колдун защищает себя и только себя от одной магической атаки. Сила защиты = 1. Если атаки не было, действие заклинания заканчивается примерно через полминуты.	5	+100% за каждую дополнительную единицу Силы.
	2. Долгая защита. Колдун защищает себя и только себя от магических атак. Сила защиты = 1. Длительность – 5 минут.	11	+6 за каждые дополнительные 5 минут. +100% за каждую дополнительную единицу Силы (применяется последним).
	3. Защита ближнего. Колдун защищает другого персонажа от магических атак. Колдун должен почти всё время касаться этого персонажа. Касание не должно прерываться надолго (полминуты, не больше). Сила защиты = 1. Длительность – 5 минут.	15	
	4. Защита дальнего. Колдун защищает другого персонажа от магических атак. Колдун должен касаться этого персонажа при наложении заклинания. Колдун должен почти всё время видеть этого персонажа. Если персонаж пропал из поля зрения колдуна больше, чем на полминуты, действие заклинания прекращается. Сила защиты = 1. Длительность – 5 минут.	19	

Модификаторы общие для всех эффектов

1. Для всех заклинаний, кроме «Защиты от магии», увеличение Силы на 1 увеличивает длину заклинания на половину по сравнению с исходной, то есть с той, которая получилась после учёта модификаторов, указанных в таблице выше. Если длина получилась дробным числом – округлять вверх. Например, заклинание «Ранение», снимающее 3 хита имеет исходную длину в 9 Слов (мин. длина 5 + 4 за 2 дополнительных хита), при этом его Сила = 1. То же заклинание, но с Силой 2 должно быть длиной не менее 14 слов ($9 + 9/2 = 13,5$, округляем до 14), а с Силой 3 – 18 Слов.

2. Если заклинание накладывается на некую площадь, его длина должна быть увеличена в 3 раза. Этот модификатор применяется последним. Такой площадью может быть комната в доме, небольшой огороженный двор и т.п. На открытой местности границы этой площади должны быть заранее обозначены – установлены какие-либо однотипные вешки. Размер площади – примерно 5 на 5 шагов. Если маг, колдующий такое заклинание сам находится на этой площади, он также подвергается воздействию этого заклинания.

1. Право на защиту. Колдун, подвергшийся дистанционной магической атаке (теннисный мячик) имеет право на **ответное заклинание**. Это ответное заклинание должно быть произнесено в 3 Слова (сокращённая форма). Маг должен произнести его без промедления сразу же после полученной атаки (секунды 3, не более). В этом случае считается, что ответное заклинание сработало за мгновение до того, как атакующее попало в мага. Ответное заклинание будет, скорее всего, защитным, но не обязательно.

2. Атаки и защиты: общее правило. Если Сила атаки больше Силы защиты, то атакующее заклинание пробивает и уничтожает защитное и действует на цель так, как если бы защиты не было. Если Сила защиты больше, она поглощает атакующее заклинание и продолжает действовать так, как если бы атаки не было (кроме «Простой защиты» – её хватает только на одну атаку). Если Силы заклинаний равны, то они нейтрализуют друг друга – атака отбита, но и защита снята.

Силы защит НЕ суммируются. Если на цель наложено несколько защит, и атака пробивает самую сильную из них, то она пробивает и уничтожает все. Если атака не пробивает самую сильную защиту, то более слабые защиты этой атаки не замечают. Такой самой сильной защитой может оказаться ответное заклинание (см. Право на защиту).