

ВЕДЬМАК – 2

Общие правила по магии (версия 1.1)

ПРЕДИСЛОВИЕ

Способность к магии – врожденная, обучиться владению магией нельзя. Развить свои способности можно, но это длительный процесс, он не поместится в рамки данной игры.

Магия основана на силе стихий: Воздуха, Огня, Земли и Воды. Существует также универсальная смесь этих стихий – Пятый элемент (Дух), из него можно черпать энергию любой из них.

Источники Силы

Энергия стихий разлита в пространстве и с трудом поддается извлечению, но в концентрированном виде она присутствует в Источниках Силы – природных источниках магии.

На начало игры известен один Источник Силы в Аэд Гинвале.

ЗАКЛИНАНИЯ

Применение магом заклинания обозначается хлопком (результатом срабатывания пиротехнической хлопушки в виде нитки) и голосом мага, громко выкрикнувшим название заклинания. Если того требуют обстоятельства, то после этого маг обязан уточнить действие заклинания. В некоторых случаях отыгрыш заклинания может подкрепляться дополнительными действиями или эффектами (см. в конце список заклинаний).

Заклинания могут быть направлены на предмет, на существо, на группу существ. Количество заклинаний у мага ограничено.

Заклинания, требующие касания, могут быть исполнены как рукой, так и посохом.

Во время ведения боевых действий на участников этих действий могут быть применены заклинания только в двух случаях:

- А) массового характера, то есть на всех, попадающих в поле видимости мага, без разбору;
- Б) в случае, если бой явно ведется двумя противниками – к одному из них.

ПОСТОЯННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

У каждого мага всегда наготове есть два постоянных заклинания – он может применить их в любой момент бесчисленное число раз, если соблюдены все необходимые условия.

ЗАКЛИНАНИЕ "ТЕЛЕПОРТАЦИЯ"

Это постоянное заклинание позволяет магу мгновенно переместиться в другое место по его выбору.

Инициация: Маг громко хлопает в ладоши перед собой, затем позади себя, надевает белую повязку.

Отыгрыш: Игрок (не вступая ни с кем в контакт) идёт в любом направлении, отсчитывая не более 300 шагов. В любой момент он может остановиться и, сняв повязку, снова войти в игру. Шаги следует делать как можно быстрее.

Помеха: Не имея возможности хлопнуть в ладоши, маг не может применить это заклинание.

ЗАКЛИНАНИЕ "КОНТРОЛЬ СУЩЕСТВА"

Это постоянное заклинание позволяет магу взять под свой контроль одно любое существо (человека или монстра) на время, пока маг касается его своим посохом. Контролируемое существо обязано следовать за посохом мага, все остальные действия не ограничиваются.

Инициация: Маг касается существа своим посохом и выкрикивает магическую фразу "Ва Энлеас". Действие заклинания заканчивается после того, как маг произнесет магическую фразу "Ва Дарганфод" и убирает посох.

Отыгрыш: Игрок, коснувшись другого игрока посохом, должен постоянно держать с ним контакт. При этом контролируемое существо обязано двигаться в ту сторону, куда повелевает маг. Вырваться самостоятельно невозможно. Причинить вред магу невозможно. Если по какой-то причине контакт существа с посохом нарушается, существо обязано попытаться восстановить контакт (как будто бы его тянет за посохом).

Помеха: Заклинание подчиняется общим правилам касательно применения в бою. Если маг выпускает посох из рук, то заклинание тут же прекращает своё действие.

СПИСОК ВСЕХ ЗАКЛИНАНИЙ

Уровень	Название	Инициация	Эффект
1	Огненный перст	касание мага	-1 хит у цели
2	Огненный шар	бросок мяча	-2 хита у цели
3	Огненный смерч	бросок мяча	-все хиты у цели
1	Взлом замка	касание мага	
2	Взлом ворот	касание мага	
3	Поломка любого механизма	касание мага	(или гномского замка)
1	Дрёма	касание мага	погружение человека в непробудный сон на 5 минут
2	Сон	касание мага	погружение человека в непробудный сон на 15 минут
3	Забвение	слово + мал дым	погружение в непробудный сон всех по площади на 15 минут
1	Целебное касание	касание мага	восстановление 1 хита / остановка кровотечения
2	Исцеление	касание мага	восстановление всех хитов / лечение перелома / регенерация
3	Панацея	касание мага	полное здоровье / экзорцизм
1	Боязнь	слово	внушение человеку страха к какому-то предмету или существу на 1 минуту
2	Страх	слово	погружение человека в неконтролируемый ужас на 1 минуту
3	Ужас	слово + петарда	погружение всех в неконтролируемый ужас по площади на 1 минуту
1	Взгляд совы	касание мага	получение честного ответа на 1 вопрос
2	Взгляд змеи	касание мага	отдача 1 приказа человеку, кроме боевого
3	Взгляд василиска	касание мага	отдача 1 любого приказа любому существу

1 Язык мертвеца	касание мага	1 вопрос мертвому (да/нет)
2 Глаза мертвеца	касание мага	3 вопроса мертвому (ответ - фраза)
3 Мертвец	касание мага	1 приказ мертвому
1 Искра	касание мага	уничтожение 1 горючего предмета
2 Пламя	касание мага	уничтожение 1 негорючего предмета
3 Огонь Мелгара	большой дым	-3 хита по площади
1 Барьер	слово	защитный барьер вокруг ладони мага, пока маг держит ладонь
2 Кокон (непроницаем для воздействий с двух сторон)	слово	защитный барьер вокруг мага + 1 человек/существо/предмет, пока маг держит руку с посохом над головой
3 Купол (проницаем изнутри наружу для выстрелов и магии, маг неподвижен)	слово + бенг свеча	защитный барьер вокруг мага + длина посоха, пока горит свеча
1 Снятие сглаза	слово	
2 Снятие порчи	слово	
3 Снятие проклятия	слово	