

# Магия ведьм и колдунов

## Основные тезисы

1. Магия ведьм и колдунов – это магия заклинаний. То есть, любое магическое действие или способность получается в результате наложения заклинания.
2. Колдуны и ведьмы различаются по своим способностям и знаниям.
3. Заклинания различаются по силе. Сила заклинания важна, только если сталкиваются два магических воздействия, например, атака и защита. Это касается также церковной магии и магии Иных.
4. Все доступные ведьме/колдуну заклинания должны быть записаны в её/его Книгу заклинаний.
5. Чтобы заклинание подействовало на цель, маг должен её коснуться рукой или попасть в неё теннисным мячиком – это основной способ, но не единственный.
6. Если цель заклинания – персонаж, то всё, его одежда, оружие и т.д. считаются частью цели.
7. Заклинания состояются из Волшебных слов. Всего есть 25 Волшебных слов.
8. Заклинания состояются самими магами и чипуются мастером по магии.
9. В магии нет ничего невозможного – магия может всё. Но не всё, что возможно в принципе, окажется доступным конкретному колдуну или ведьме на практике.

А теперь о том же, но более подробно.

### 1. Заклинания. Способы колдовства

Любое магическое действие: банальный фаербол, снимающий 1 хит, магическое лечение смертельных ран, разрушение крепостных ворот или превращение бального платья в непробиваемую броню – производится заклинанием. Заклинание представляет собой составленную по определённым правилам фразу на непонятном языке (об этом ниже, в разделах 7 и 8).

Есть два способа наколдовать заклинание. Первый – произнести заклинание. От уровня мага (см. раздел 2) зависит, во-первых, насколько длинное заклинание он может произнести, во-вторых, должен он будет проговаривать полную формулу заклинания или сокращённую.

Второй способ – провести ритуал. Ритуал нужен, если заклинание слишком длинное, и магу не хватает его уровня, чтобы просто произнести заклинание. С помощью ритуала можно наколдовать заклинание любой длины.

Ритуал разрабатывается самим магом с опорой на формулу заклинания и свою фантазию. Для разных заклинаний требуются разные ритуалы – чем сильнее отличаются заклинания, тем больше должны отличаться ритуалы. И разумеется, чем длиннее заклинание, тем сложнее и продолжительней ритуал. У одного заклинания может быть несколько ритуалов (например, разработанных разными магами). Ритуалы чипуются мастером по магии и вносятся в Книгу заклинаний мага.

Прерывание ритуала имеет неприятные последствия разной степени неприятности. Их прописывает мастер при чиповке ритуала.

На месте проведения ритуала колдун должен оставить листок с формулой заклинания и с рисунком, символически отражающим схему ритуала. Детали и подробности – в Приложении 4. «Лечебный ритуал».

## 2. Способности ведьм и колдунов

Ведьм и колдунов можно разделить на пять ступеней.

Ориентир: 1-я ступень – деревенская ведьма, 3-я ступень – Гертруда, Вальтер, 5-я ступень – София.

От ступени зависит (см. Раздел. 7 «Волшебные слова»)

- а) количество Волшебных слов, известных магу на начало игры,
- б) какие неизвестные Слова маг может выучить, а какие – нет, пока остаётся на прежней ступени,
- в) максимальная длина заклинания, которое маг колдует, просто произнеся его, то есть без ритуала
- г) длина сокращённой формы заклинаний (см. Приложение 1 «Сокращённая форма»).

Список доступных магу заклинаний зависит в основном от его фантазии и усердия. В гораздо меньшей степени на это влияют ограничения, приведённые в данных правилах, и произвол мастера по магии, опирающегося на собственные представления об устройстве мира и о балансе игры. Маги могут создавать новые заклинания во время игры, новые заклинания чипуются мастером по магии. Маги могут обмениваться заклинаниями и известными им Волшебными словами, такой обмен можно (и нужно) заверить у любого мастера.

Маг может на игре развивать свои способности и переходить на более высокие ступени. Также можно полностью или частично, временно или навсегда потерять магические способности в результате каких-то неприятностей или по собственной неосторожности.

Маг развивает свои способности путём обучения – либо самостоятельного, либо под руководством другого, более сильного мага. Отыгрыш обучения – на усмотрение игроков. В конце обучения проводится экзамен с обязательным присутствием мастера по магии (дождаться мастера – это, пожалуй, тут самое сложное). На экзамен выносится заклинание, составленное магом в ходе обучения. Это заклинание должно соответствовать по длине той ступени, на которую маг претендует. Заклинание должно быть либо актуальным для мага, то есть его эффект маг не может получить не поднявшись на новую ступень, и этот эффект действительно необходим магу. Либо это заклинание-головоломка – его эффект не может быть исполнен в рамках игровых моделей (пример: наколдовать фонтан с золотыми рыбками). Задание на экзаменационное заклинание желательно, но не обязательно согласовывать с мастером по магии.

На экзамене маг объясняет мастеру по магии и своему учителю (если он есть) формулу заклинания – где и почему стоят те или иные Волшебные слова, какое значение дано каждому Слову, какие смысловые связи между словами и их группами. После этого маг колдует заклинание. Если по смыслу заклинания оно действует на конкретную цель (например, лечащие, убивающие заклинания), то подходящая цель должна быть на экзамене. (Нельзя испытать лечебное заклинание, если нет пациента.)

По итогам экзамена маг либо получает, либо не получает желаемую ступень. И либо получает, либо не получает неприятные последствия от допущенных ошибок (головная боль и кратковременная потеря колдовской силы бывают почти у всех). Маг-учитель может взять на себя часть этих последствий.

**Примечание.** Прыгать через ступени нельзя, но можно попытаться пройти два экзамена подряд.

## 3. Сила заклинаний

Если в описании заклинания не сказано иного, то Сила = 1. Сила важна только если два заклинания или другие сверхъестественные воздействия вступают в противоборство. Общее правило таково:

- а) если Силы воздействий равны, они нейтрализуют друг друга и действие обоих заканчивается;
- б) если Сила одного больше чем у второго, то второе заканчивается, а первое действует без ослабления своего эффекта.

Взаимодействие магических атак и защит чуть более подробно описано в Приложении 2 «Эффекты заклинаний». Для прочих частных случаев их особенности будут указаны в описании заклинаний.

## 4. Книга заклинаний

В книгу заклинаний заносятся все доступные колдуну заклинания, ритуалы и Волшебные слова. Заклинания в книге рекомендуется оформлять так, как это сделано в Приложении 3 «Примеры заклинаний». Внешний вид книги – на усмотрение владельца.

Книга не является игровым предметом, по существу, она – лишь сборник сертификатов, подтверждающих способности колдуна. Книга не может быть украдена, продана или иным образом отчуждена от колдуна. Книга не может быть уликой для инквизиции. Содержание книги не может быть скопировано другими персонажами без содействия владельца.

## 5 и 6. Заклинания и их цели. Условности и порядок действий.

Стандартная процедура наложения заклинаний: 1) произнести заклинание / провести ритуал / активировать артефакт; 2) если необходимо, бросить в цель мячик / коснуться цели; 3) если необходимо, объявить эффект.

Заклинания, которые не требуют ни касания цели ни броска мячика (например, маг колдует защиту на себя), считаются действующими с того момента, как колдун закончил произносить формулу заклинания или завершил ритуал. Заклинания, требующие касания – с момента касания. Заклинания с броском мячика – с того момента, как мячик был выпущен из колдуном из руки. Колдун может, а во многих случаях и обязан, объявить эффект заклинания, даже если после начала действия заклинания сам он был убит, оглушён и т.п.

Если цель заклинания – персонаж, то всё что он несёт на себе или держит в руках, его одежда, оружие и т.д. считаются частью цели. «Зона поражения» - полная, включая голову, пах и прочие места. Однако, колдунам настоятельно не рекомендуется этим злоупотреблять, то есть не стоит преднамеренно швырять мячик в лицо противника или превращать касание лица в оплеуху.

## 7. Волшебные слова

В магическом языке есть 25 Волшебных слов. Эти слова разделены на 4 группы по степени известности и доступности. Первая – самая доступная, четвёртая – наименее доступная. В таблице дан перевод этих слов на русский язык и их произношение на «магическом».

| I             | II                | III         | IV               |
|---------------|-------------------|-------------|------------------|
| огонь азар    | плоть джасм       | свет нур    | любовь мэхр      |
| вода аб       | кровь хун         | тьма дахш   | ненависть нэфрат |
| воздух джав   | кристалл болур    | эфир этер   | жизнь хайат      |
| земля замин   | материя маддэ     | магия джаду | смерть вафат     |
| камень санг   | энергия таван     | разум шоуур |                  |
| железо хадид  | распад табахи     |             |                  |
| дерево дэрахт | разложение тафкик |             |                  |
| сила ниру     |                   |             |                  |
| разрыв гат    |                   |             |                  |

На начало игры каждому магу доступна какая-то часть Волшебных слов, то есть, маг знает их произношение на магическом языке, может использовать их в своих заклинаниях и ритуалах. Список доступных слов согласуется с мастером в индивидуальном порядке. (Совет: *попробуйте составить несколько разных заклинаний – список получится сам собой.*) Во время игры маг может выучить новые слова, узнав их у другого мага или из книг и свитков.

| Степень мага | Количество известных слов из группы <sup>1)</sup> |    |                   |                   | Длина заклинания <sup>2)</sup> |
|--------------|---------------------------------------------------|----|-------------------|-------------------|--------------------------------|
|              | I                                                 | II | III               | IV                |                                |
| 1-я          | 7                                                 | 3  | нет <sup>3)</sup> | нет <sup>3)</sup> | 9                              |
| 2-я          | 9                                                 | 4  | 0 <sup>4)</sup>   | нет <sup>3)</sup> | 13                             |
| 3-я          | 9                                                 | 5  | 1                 | 0 <sup>4)</sup>   | 17                             |
| 4-я          | 9                                                 | 6  | 2                 | 1                 | 21                             |
| 5-я          | 9                                                 | 7  | 3                 | 2                 | 25                             |

#### Примечания

1) Указано базовое количество и только на начало игры. Его можно изменить, если есть желание.

Правило такое: два слова из простой группы = одно слово из следующей.

2) Максимальная длина заклинания, которое маг данной ступени может наколдовать, просто произнеся его, то есть без ритуала. Это на начало игры, если на игре вы будете развивать ваши способности, это число будет увеличиваться.

3) На данной ступени эти слова не доступны, их невозможно использовать даже в ритуалах. Выучить впрок тоже нельзя.

4) Эти слова можно получить до игры (см пункт 1) или выучить на игре.

#### Значения Волшебных слов

Каждое Волшебное слово имеет не только прямое значение, но и несколько других смыслов. Однако только одно из них остаётся у Слова, стоящего в определённом заклинании на определённом месте. Маг выбирает нужное ему значение, когда составляет заклинание. Если в одном заклинании Слово встречается несколько раз, то в разных местах оно может иметь как разные значения, так и одно. Ниже перечислены некоторые возможные значения, список не полный. Если вы хотите дать к какому-то слову ещё одно значение – обсудите это с мастером по магии. Возможно, предложенное вами значение не будет включено в общедоступный список и останется вашей тайной.

**Огонь:** тепло, жар, свет, горение, мужское начало, боль (жгучая), хаос, уничтожение, иссушение

**Вода:** холод, отсутствие формы, подвижность, женское начало, поглощение, туман, мираж, иллюзия

**Воздух:** сухость, подвижность, хаос, полёт, дыхание, холод, прозрачность

**Земля:** рост, пыль, прах, место, опора, мягкость, тепло, дом (милый дом), перерождение

**Камень:** неподвижность, неизменность, постоянство, твёрдость, тяжесть, боль (давящая), дом (здание, сооружение), защищённость

**Железо:** оружие, броня, боль (резкая, скоропроходящая), оковы, связующее звено

**Дерево:** рост, оружие (стрелы, копьё-алебарды), опутывание, ткань (одежда), щит

**Сила:** направленное движение, причина его начала или, наоборот остановки

**Разрыв:** взрыв, разрезание, разделение на куски, рана

**Плоть**

**Кровь**

**Кристалл:** порядок, структура, прозрачность, чистота

**Материя:** какое угодно вещество (обычное, осязаемое) без указания его свойств и особенностей

**Энергия:** способность к совершению действий, которую предстоит направить в нужное русло

**Распад:** разделение на составляющие части

**Разложение:** разделение до первооснов

**Свет:** добро, способность видеть

**Тьма:** зло, небытие, ослепление

**Эфир:** субстанция магии. Колдовство есть манипуляция с эфиром.

**Магия:** явление, а не способность

**Разум**

#### Необходимые комментарии

Различие между Знаками «разрыв», «распад» и «разложение» можно проиллюстрировать с помощью пирога. Если подействовать на пирог «разрывом», можно получить пирог, порезанный на куски. Если «распадом» – бисквит, крем и начинку, если «разложением» – белки, жиры и углеводы.

«Магия» это не способность к метанию молний, превращению царевны в лягушку, и оживлению покойников, а сами молнии, превращения и оживления. В узком смысле – чьё-то (возможно, ваше) заклинание.

«Энергия», сама по себе, нечто неопределённое и бесформенное, а значит, бесполезное. Чтоб это изменить, «энергию» надо как-то получить и куда-то направить. Нагреваете воду – получаете энергию пара, направляете её в цилиндр – вот вам паровая машина.

## 8. Составление заклинаний

Волшебные слова в заклинании объединяются в смысловые связки. Каждая такая связка состоит из трёх элементов. Первый обозначает объект, к которому применяется заклинание, или основную стихию заклинания. Второй – способ воздействия или преобразования. Третий – эффект, результат. Проще говоря, берём первое, действуем на него вторым, получаем третье. Кроме того, есть «скобки», «цепочки» и «параллели».

«Скобки». Любой элемент смысловой связки может состоять из одного Слова, а может из нескольких, соединённых по тем же общим правилам.

«Цепочки». Третий элемент одной связки может быть первым элементов следующей связки.

«Параллели». Позволяют одновременно преобразовать несколько элементов. Эти элементы (первые и/или последние), взятые в совокупности, должны описывать некую сущность (явление, предмет, человека и т.п.). Например, в заклинаниях трансформации совокупность первых элементов обозначает предмет или существо до превращения, совокупность последних – нечто, получившееся в результате. А в заклинании создания голема совокупность первых не являются единой сущностью (это просто перечень ингредиентов) зато совокупность последних описывают собственно голема. При этом, каждый элемент такого описания преобразуется как бы отдельно от других.

Примеры заклинаний (см. также Приложение 3)

1.

(плоть-жизнь-вода)-((вода-воздух-кристалл)-сила-(плоть-кристалл-энергия))-(плоть-кристалл-камень)

(плоть-жизнь-вода) – наша жертва – плоть, которая живёт и движется

((вода-воздух-кристалл)-сила-(плоть-кристалл-энергия)) – как воздействуем – берём воду сильно её охлаждаем, получаем ледяной кристалл. Сила отправляет кристалл к цели. Этот кристалл заберёт у плоти её энергию.

(плоть-кристалл-камень) –результат – плоть отдавшая энергию кристаллу стала неподвижной как камень.

Эффект. Цель на некоторое время парализована.

2.

|            |       |        |
|------------|-------|--------|
| кровь      | плоть | жизнь  |
| разложение | огонь | разрыв |
| вода       | земля | вода   |

Живое существо – совокупность – кровь, плоть, жизнь.

Кровь разлагается и превращается в воду.

Плоть обжигает огнём, получается прах (земля).

Жизнь через раны (разрыв) «вытекает» (вода).

Эффект. Заклинание снимает хиты с живого персонажа.

Приложение 1. Сокращённая форма

Если колдун хочет использовать заклинание, длина которого заметно меньше той, что ему максимально доступна, то он может произносить не полную, а сокращённую форму заклинания. Сокращённая форма должна частично отражать смысл и структуру полной. У одного колдуна сокращённые формы разных заклинаний должны быть разными.

Длина сокращённой формы определяется по формуле  $L_{\text{сокр}} = 2L_{\text{полн}} - L_{\text{макс}}$ , но не может быть меньше трёх Слов (то же в таблице ниже). Возможно, ради сохранения смысла и структуры заклинания сокращённую форму надо будет сделать на одно-два Слова больше указанного.

|                                        |    | Полная длина заклинания |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|----------------------------------------|----|-------------------------|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|--|
|                                        |    | 3                       | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |  |  |
| Максимально доступная длина заклинания | 3  | 3                       |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 4  | 3                       | 4 |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 5  | 3                       | 3 | 5 |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 6  | 3                       | 3 | 4 | 6 |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 7  | 3                       | 3 | 3 | 5 | 7 |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 8  | 3                       | 3 | 3 | 4 | 6 | 8 |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 9  | 3                       | 3 | 3 | 3 | 5 | 7 | 9 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 10 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 4 | 6 | 8 | 10 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 11 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 7 | 9  | 11 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 12 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 6 | 8  | 10 | 12 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 13 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 7  | 9  | 11 | 13 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 14 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 15 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5  | 7  | 9  | 11 | 13 | 15 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 16 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 | 16 |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 17 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 5  | 7  | 9  | 11 | 13 | 15 | 17 |    |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 18 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 |    |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 19 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 5  | 7  | 9  | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 |    |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 20 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 |    |    |    |    |  |  |
|                                        | 21 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 5  | 7  | 9  | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 | 21 |    |    |    |  |  |
|                                        | 22 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 |    |    |  |  |
|                                        | 23 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 3  | 5  | 7  | 9  | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 | 21 | 23 |    |  |  |
|                                        | 24 | 3                       | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 |  |  |

## Приложение 2. Эффекты 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 подействовало 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                                                                        |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ранение</b>                       | 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                                                     |
| <b>Смерть</b>                        | Убивает персонажа-человека, вне зависимости от количества хитов.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 11         | Есть, зависят от расы цели. Некоторые иные существа обладают повышенной живучестью. |
| <b>Лечение ранений</b>               | <b>1. Стабилизация.</b> 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.                                                |
|                                      | <b>2. Лечение лёгкого ранения.</b> 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                                          |
|                                      | <b>3. Лечение тяжёлого ранения.</b> 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                                          |
|                                      | <b>Рекомендуется</b> 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). |            |                                                                                     |
| <b>Лечение болезней и отравлений</b> | <b>1. Удержание.</b> 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.                                                |
|                                      | <b>2. Исцеление.</b> 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.                                                                      |            |                                                                                     |

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |           |                                                                                                                                |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Вред</b>            | <b>1.</b> 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.                                                  | <b>3</b>  |                                                                                                                                |
|                        | <b>2.</b> Заклинание сильно ограничивает возможности персонажа, но не полностью лишает его способности защищать свою жизнь. Примеры: приковать к месту, слепота, паралич рук. Длительность – 5 минут.                                                                                                                                                    | <b>9</b>  | <b>+4</b> за каждые дополнительные 5 минут.<br><b>x3</b> для неограниченной длительности                                       |
|                        | <b>3.</b> Заклинание полностью лишает персонажа способности к сопротивлению. Примеры: парализация, оглушение, усыпление. Длительность – 5 минут.                                                                                                                                                                                                         | <b>13</b> | <b>+4</b> за каждые дополнительные 5 минут.<br><b>x3</b> для неограниченной длительности                                       |
| <b>Защита от магии</b> | <b>1. Простая защита.</b> Колдун защищает себя и только себя от одной магической атаки. Сила защиты = 1. Если атаки не было, действие заклинания заканчивается примерно через полминуты.                                                                                                                                                                 | <b>5</b>  | <b>+100%</b> за каждую дополнительную единицу Силы.                                                                            |
|                        | <b>2. Долгая защита.</b> Колдун защищает себя и только себя от магических атак. Сила защиты = 1. Длительность – 5 минут.                                                                                                                                                                                                                                 | <b>11</b> | <b>+6</b> за каждые дополнительные 5 минут.<br><br><b>+100%</b> за каждую дополнительную единицу Силы (применяется последним). |
|                        | <b>3. Защита ближнего.</b> 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.                                                                                                          | <b>15</b> |                                                                                                                                |
|                        | <b>4. Защита дальнего.</b> 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. | <b>19</b> |                                                                                                                                |

### 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. Если маг, колдующий такое заклинание сам находится на этой площади, он также подвергается воздействию этого заклинания.

На открытой местности бьющее по площади заклинание с эффектом «Смерть» (и только с ним) может быть применено против армии. Границы этой площади должны быть заранее обозначены – установлены какие-либо однотипные вешки. Размер площади – примерно 5 на 5 шагов. Заклинание бьёт в первую очередь по лентам и только если у армии не осталось, по живым бойцам.

**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).

### Приложение 3. Примеры заклинаний

#### 1. Примеры заклинаний, снимающих хиты

|                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Кислотный ожог</p> <p>СФ джасм-аб-тафкик</p> <p>джасм-(аб-санг-азар)-тафкик</p> <p>плоть-(вода-камень-огонь)-разложение</p> <p>Цель получает ожёг кислотой.</p> <p>Эфффект: -1 хит</p> | <p>Сила = 1</p> <p>Базовая длина (Ранение) = 5</p> <p>Модификаторы: нет</p> <p>Итоговая длина = 5</p> <p>Сокращённая форма = 3</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Вода с добавлением некоторых веществ (камень) становится кислотой. Огонь здесь стоит, потому что кислота обжигает. Кислота разлагает плоть.

|                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>2. Кислотная язва 1</p> <p>СФ джасм-аб-гат</p> <p>джасм-(аб-санг-азар)-(джасм-тафкик-гат)</p> <p>плоть-(вода-камень-огонь)-(плоть-разложение-разрыв)</p> <p>Цель получает ожог кислотой и глубокую язву.</p> <p>Эфффект: -2 хита</p> | <p>Сила = 1</p> <p>Базовая длина (Ранение) = 5</p> <p>Модификаторы:</p> <p>1 доп. хит – +2</p> <p>Итоговая длина = 7</p> <p>Сокращённая форма = 3</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Кислота сильно разъедает (разложение) плоть, образуется язва (разрыв).

|                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. Кислотная язва 2<br>СФ джасм-аб-хун<br>джасм-(аб-санг-азар)-(джасм-тафкик-табахи-гат-хун)<br>плоть-(вода-камень-огонь)-(плоть-разложение-распад-разрыв-кровь)<br>Цель получает ожёг кислотой и глубокую, кровоточащую язву.<br>Эффект: -3 хита | Сила = 1<br>Базовая длина (Ранение) = 5<br>Модификаторы:<br>2 доп. хит – +4<br>Итоговая длина = 9<br>Сокращённая форма = 3 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Плоть разлагается, нарушается структура тканей организма (распад), образуется кровоточащая язва.

## 2. Примеры лечебных заклинаний

|                                                                                                                                                                 |                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Стабилизация<br>СФ хун-джав-санг<br>хун-джав-санг<br>кровь-воздух-камень<br>Кровотечение из раны останавливается.<br>Эффект: стабилизация ранения на 5 минут | Сила = 1<br>Баз. длина (Стабилизация) = 3<br>Модификаторы: нет<br>Итоговая длина = 3<br>Сокращённая форма = 3 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Текущая из раны кровь сворачивается на воздухе. Камень – корка запёкшейся крови.

|                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. Лечение лёгкого ранения (регенерация мышц)<br>СФ джасм-аб-болур<br>(джасм-гат-хун)-аб-(джасм-дэрахт-болур)<br>(плоть-разрыв-кровь)-вода-(плоть-дерево-кристалл)<br>Повреждённые мышцы регенерируются.<br>Эффект: +1 хит за 15 минут | Сила = 1<br>Базовая длина<br>(Лечение лёгкого ранения) = 7<br>Модификаторы: нет<br>Итоговая длина = 7<br>Сокращённая форма = 3 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Есть рана – плоть разорвана (разрублена, разрезана), из неё течёт кровь. Очищаем рану водой. Мышцы регенерируются («дерево» в значении «рост») и восстанавливают свою структуру (кристалл).

|                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. Лечение лёгкого ранения (регенерация кожи)<br>СФ джасм-аб-дэрахт<br>{(джасм-джав-замин)-хадид-гат}-аб-дэрахт<br>{(плоть-воздух-земля)-железо-разрыв}-вода-дерево<br>Повреждённая кожа регенерируется.<br>Эффект: +1 хит за 15 минут | Сила = 1<br>Базовая длина<br>(Лечение лёгкого ранения) = 7<br>Модификаторы: нет<br>Итоговая длина = 7<br>Сокращённая форма = 3 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Кожа – плоть непосредственно контактирующая с воздухом – мягкая, тёплая (земля). Кожа железом разорвана – ранение. Очищаем рану водой и она заживает (дерево=рост).

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>4. Лечение тяжёлого ранения (регенерация мышц)</p> <p>СФ джасм-аб-болур-хун-ниру</p> <p>{(джасм-аб-ниру)-хадид-гат}-аб-<br/>-(джасм-дэрахт-болур-хун-ниру)</p> <p>{(плоть-вода-сила)-железо-разрыв}-вода-<br/>-(плоть-дерево-кристалл-кровь-сила)</p> <p>Повреждённые мышцы регенерируются.</p> <p>Эффект: +1 хит за 30 минут</p> | <p>Сила = 1</p> <p>Базовая длина<br/>(Лечение тяжёлого ранения) = 11</p> <p>Модификаторы: нет</p> <p>Итоговая длина = 11</p> <p>Сокращённая форма = 5</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Мышцы – плоть подвижная (вода) и дающая телу силу. Мышцы железом разорваны – ранение. Очищаем рану водой. Мышцы регенерируются («дерево» в значении «рост») и восстанавливают свою структуру (кристалл). Кровь, текущая по восстановленным сосудам, возвращает мышцам их силу.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>5. Лечение тяжёлого ранения (регенерация кожи)</p> <p>СФ джасм-аб-болур-хун-замин</p> <p>{(джасм-джав-замин)-хадид-гат}-аб-<br/>-(джасм-дэрахт-болур-хун-замин)</p> <p>{(плоть-воздух-земля)-железо-разрыв}-вода-<br/>-(плоть-дерево-кристалл-кровь-земля)</p> <p>Повреждённая кожа регенерируется.</p> <p>Эффект: +1 хит за 15 минут</p> | <p>Сила = 1</p> <p>Базовая длина<br/>(Лечение тяжёлого ранения) = 11</p> <p>Модификаторы: нет</p> <p>Итоговая длина = 11</p> <p>Сокращённая форма = 5</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Кожа железом разорвана. Очищаем рану водой. Кожа регенерируется и восстанавливают свою структуру, а кровь, текущая по восстановленным сосудам, делает кожу мягкой и тёплой (земля).

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>6. Лечение тяжёлого ранения (регенерация костей)</p> <p>СФ джасм-ниру-болур-хун-дэрахт</p> <p>{(джасм-санг-дэрахт)-хадид-гат}-(санг-ниру-болур)-<br/>-(санг-хун-дэрахт)</p> <p>{(плоть-камень-дерево)-железо-разрыв}-(камень-сила-кристалл)-<br/>-(камень-кровь-дерево)</p> <p>Повреждённые мышцы регенерируются.</p> <p>Эффект: +1 хит за 30 минут</p> | <p>Сила = 1</p> <p>Базовая длина<br/>(Лечение тяжёлого ранения) = 11</p> <p>Модификаторы: нет</p> <p>Итоговая длина = 11</p> <p>Сокращённая форма = 5</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Кости – твёрдые как камень и похожи на ветви дерева. Кости железом разрублены. Обломки костей (камень) двигаем (сила) и ставим в правильное положение (кристалл). Кровь, текущая по восстановленным сосудам, позволяет обломкам срастись.

|                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>7. Быстрое лечение тяжёлого ранения</p> <p>СФ нет, требуется ритуал</p> <p>формула – см. ниже</p> <p>Повреждённые мышцы регенерируются.</p> <p>Эффект: +1 хит за 5 минут</p> | <p>Сила = 1</p> <p>Базовая длина<br/>(Лечение тяжёлого ранения) = 11</p> <p>Модификаторы:<br/>сокращение времени лечения на<br/>25 минут – +20</p> <p>Итоговая длина = 31 (33)</p> <p>Сокращённая форма: нет.</p> <p><b>Требуется ритуал</b></p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                        |                                                                                     |                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| (джасм-санг-дэрахт)-хадид-гат<br>санг-ниру-болур<br>санг-хун-дэрахт                    | (джасм-аб-ниру)-хадид-гат}<br>аб<br>джасм-дэрахт-болур-хун-ниру                     | (джасм-джав-замин)-хадид-гат<br>аб<br>джасм-дэрахт-болур-хун-замин                      |
| (плоть-камень-дерево)-железо-<br>разрыв<br>камень-сила-кристалл<br>камень-кровь-дерево | (плоть-вода-сила)-железо-<br>разрыв<br>вода<br>плоть-дерево-кристалл-кровь-<br>сила | (плоть-воздух-земля)-железо-<br>разрыв<br>вода<br>плоть-дерево-кристалл-кровь-<br>земля |

Это заклинание попросту собрано из трёх предыдущих по параллельной схеме. Его длина получилась в 33 Слова, то есть на 2 больше, чем требуется для заявленного эффекта (+1 хит из тяжрана за 5 минут) – ну и пусть. Больше – можно.

## Приложение 4. Лечебный ритуал

Возьмём последнее заклинание из лечебных.

У нас есть формула заклинания и его эффект – и то и другое надо как-то обыграть в ритуале. Также стоит помнить что в этом ритуале два действующих лица – колдун и пациент.

### Ритуал

Инвентарь: сосуд с водой, зелёная ветка, краска или мел или что-то вместо них, свиток с заклинанием.

### Сценарий

1. Уложить/усадить пациента и надёжно его зафиксировать, так чтобы был свободный доступ к ране.
2. Очертить круг вокруг пациента (краской, мелом, цветной лентой). В круг должно быть достаточно места и для колдуна (3-4 метра в диаметре).
3. Внутри круга начертать слова: джасм-санг-дэрахт джасм-аб-ниру джасм-джав-замин – произнося их. Пациенту говорим: «Ты человек. У тебя есть кости, есть мышцы, есть кожа.»
4. Войти в круг, держа в одной руке сосуд с водой, в другой – зелёную ветвь. Остальное – в карманах.

5. Вокруг раны начертать те же слова прибавляя каждый раз: хадид-гат – и то же произносим с пояснениями для пациента. (То есть пишем и проговариваем первые строчки из всех трёх столбцов).

|                             |   |                                |
|-----------------------------|---|--------------------------------|
| джасм-санг-дэрахт-хадид-гат | – | пациенту: «Твои кости сломаны» |
| джасм-аб-ниру-хадид-гат     | – | «Твои мышцы разрублены»        |
| джасм-джав-замин)-хадид-гат | – | «Твоя кожа разорвана»          |

5.1 Продолжаем говорить пациенту: «Твоя кровь вытекает из раны. Скоро она кончится и ты умрёшь, если не получишь помощи.» Дать пациенту время об этом подумать. Далее: «Силой, что дана мне Я (можно назвать себя) \*исцелю тебя!» или «\*могу исцелить тебя, если ты того желаешь.»

В первом варианте согласие пациента не требуется.

Во втором, если пациент не желает лечиться – не лечить – прекратить ритуал, выйти из круга, сказать что-нибудь пафосное на прощанье, убрать круг и надписи в нём.

5.2 До этого места ритуал можно прервать без негативных последствий для колдуна. Если после – будет сильная головная боль, временная потеря колдовских сил, ярость, слепота, паралич или что-то ещё продолжительностью от 15 минут до 3 часов.

6. Омыть свои руки, а затем рану пациента водой. Возложить руки на рану и «поставить обломки костей на место», произнося: санг-ниру-болур аб аб. Пациенту: «Я очистил твою рану. Я поставил кости на место. Кости срастутся, рана закроется»

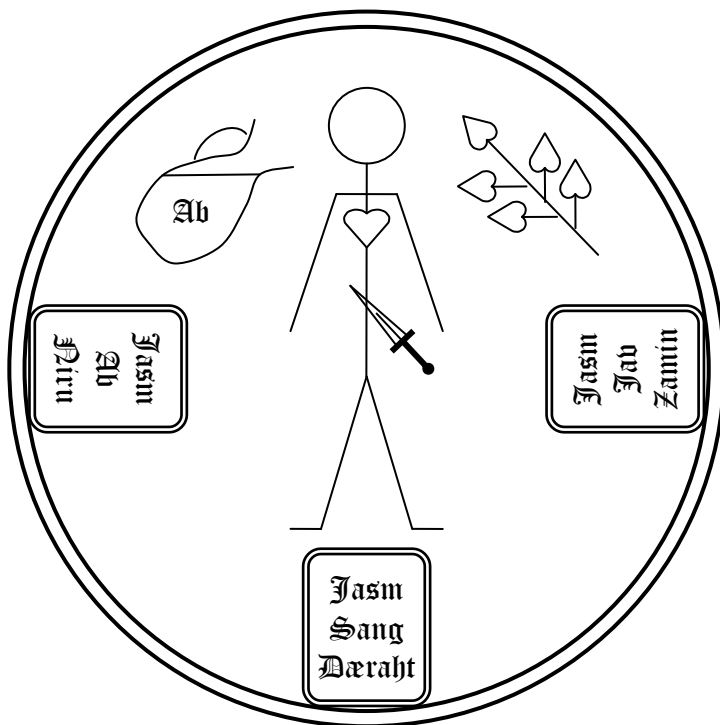
7. Обойти вокруг пациента по кругу, обмакивая ветку в воду и касаясь ею рук, ног и головы пациента (в том порядке, в каком будешь обходить). Идя, произнести полую формулу заклинания.

8. Вернувшись на исходную позицию коснуться веткой раны и произнести:  
санг-хун-дэрахт джасм-дэрахт-болур-хун-ниру джасм-дэрахт-болур-хун-замин

Пациенту: «Кости срослись. Рана закрылась, будто и не было её вовсе. Я доволен тем, что сделал. Встань и иди!»

**Примечание 1.** Общение с пациентом в данном случае – опция, а не обязательная часть ритуала. Так же и градус пафоса может быть любым по выбору колдуна.

**Примечание 2.** На месте проведения ритуала должен остаться лист бумаги примерно с таким рисунком, как показано ниже. На рисунке должно быть что-то похожее на схему ритуала и обязательно – **формула заклинания**. Художественность и аккуратность изображений – по возможности. Формулу заклинания можно писать как угодно – любым шрифтом, любым алфавитом, хоть египетскими иероглифами или самочинно выдуманными знаками – лишь бы это можно было разобрать. Если будете использовать другие алфавиты кроме кириллицы и латиницы, витиеватые шрифты или особые знаки – вы должны предоставить мастеру по магии образец ваших знаков/алфавитов в ДВУХ экземплярах.



(Jasm - Sang - Deraht) - Hadid - Gat  
Sang - Niru - Bolur  
Sang - Hun - Deraht

(Jasm - Ab - Niru) - Hadid - Gat  
Ab  
Jasm - Deraht - Bolur - Hun - Niru

(Jasm - Jab - Zamin) - Hadid - Gat  
Ab  
Jasm - Deraht - Bolur - Hun - Zamin