

## Ритуалы

Ритуалы попадают магам в процессе приключений в книжках других магов, в древних библиотеках. Обычно одна книга может содержать d3 ритуалов. Чтобы научиться использовать новый ритуал из книги, маг должен иметь минимальные навыки в магии, указанной в колонке сфера, потратить 1 очко опыта и сделать бросок по воле (после затрат очка опыта).

Ритуалы, приведенные здесь являются базовыми. Мастер должен создавать свои ритуалы и позволять игрокам находить их.

### Компоненты

Каждый ритуал во время проведения использует указанное в колонке цена количество компонентов. Компонентами являются довольно редкие натуральные вещества или растения, которые можно найти в специальных секретных местах. Подробности о секретных местах и количестве компонентов, которые они приносят можно найти в «Руководстве мастера».

## Вызов

Ритуалы вызова существ используются для подчинения существ из руководства монстров воле мага. Подчиненное существо приходит на зов мага и выполняет его команды до тех пор пока не будет убито или маг не умрет. Ритуал вызова занимает неделю времени. Все это время маг должен находится в области обитания существа и расходовать указанные компоненты.

Если после указания какой-либо числовой характеристики стоит «+», надо к этой характеристике добавить разницу между сферой магии мага и сферой из требований. Например, маг со сферой земли 6, вызывая элементалю земли (требования сфера земли 4), вызывает элементалю с 0 здоровьем 6, вместо 4.

Если после названия существа стоит звездочка, значит ритуал вызова этого существа упрощенный. Таких существ призывают на время максимум 10 минут и за очень короткое время равное одному раунду. Существа, призванные упрощенным ритуалом не учитываются в общем количестве призванных существ.

Если после указания области стоит звездочка это означает что она является секретным местом. Чтобы вызвать существо маг должен сначала найти это место.

Если в колонке сфера стоит прочерк, значит существо не относится ни к одной сфере магии и его нельзя вызывать.

### Активные вызовы

Максимальное число активных вызовов, которое маг может иметь одновременно равно суммам всех магических навыков мага, кроме смерти. Для существ, у которых в требованиях стоит сфера смерти, число активных вызовов равно навыку смерти умноженному на два. Если количество активных вызовов превышает максимальное значение, существа выходят из под контроля и вероятнее всего будут пытаться убить своего хозяина.

### Воля существа

От воли зависит насколько существо «умное». Если воля существа больше воли мага, оно периодически будет пытаться выйти из-под его контроля (мастер в тайне делает бросок воли существа со штрафом воли мага).

☑ Если в колонке удачи стоит «-» существо обладает лишь инстинктами. Такое существо способно только лишь драться на стороне мага.

☑ Воля существа равна 1 существо способно быть телохранителем, способно охранять место или область.

☑ Воля существа больше или равна 2 существо способно выполнять сложные задачи, такие как отправится на поиски чего-то или что-то построить. Для успешного выполнения задачи требуется бросок по воле с модификаторами сложности от 0 до -4. Простые задачи не требуют броска по воле. Также существо, которое имеет волю 2 и выше способно управлять другими существами своего типа. Маг может подчинить такому существу количество своих активных вызовов, той же сферы, что и существо, равных воле существа. При этом эти активные вызовы не идут в счет магу. Маг дает команды существу, а оно командует своими подчиненными так как позволяют его воля.

## Зачарование

Используется для перманентного наполнение магическими свойствами предметов, локаций или существ. Если не написано другого для проведения таких ритуалов нужна неделя времени и лаборатория.

### Благословенная земля

Сфера: природа 4, земля 1, Цена: 5

Заклинание создается в конце февраля месяца. Действует на одно поле размером 1+ квадратов со стороной в 1 километр, на котором пытаются вырастить пшеницу или другую культуру. Растения на этом поле наполняются животельной энергией и еще 3 года будут давать тройной урожай за год — один весной, один летом и один осенью (вместо одного урожая за лето). Кроме этого каждой весной на поле прорастает редкая трава (d3 компонента природы).

### Зачарование свитка

Сфера: Разная. Цена: см. ниже

Позволяет магу создать свиток с любым другим ритуалом, который он может создавать. При этом расходуется количество компонентов необходимого для этого ритуала. Любой другой маг, если соответствует требованиям, может создать ритуал со свитка. При этом время затраченное на ритуал сокращается в два раза, компоненты не тратятся (они уже затрачены при создании) и не нужна лаборатория, если в оригинальном ритуале она требовалась. После прочтения свиток уничтожается и ритуал создается. Чтобы определить какой ритуал находится на свитке маг может сделать бросок по воле. Ритуал со свитка нельзя изучить.

Также можно сделать свиток простого заклинания, которое маг может создавать. Прочтение этого свитка занимает раунд и для его создания не требуется лаборатория. В этом случае заклинание со свитка не использует слоты заклинаний мага.

### Зачарование зельев

Сфера: Разная. Цена: сфера.

За 4 часа любое одно волшебное зелье из списка снаряжения, если маг удовлетворяет требованиям и затратит число компонентов равное сферам магии (например для создания зелья героизма необходимо потратить 3 астральных компонента).

### Зачарование посоха

Сфера: Астрал 1, разная. Цена: 5 x Уровень

За неделю времени маг может добавить в свой посох одно заклинание, которому он обучен. После этого раз в день лично он может вызывать это заклинание без затрат собственных слотов. За каждое улучшение уровень посоха повышается на единицу (вначале 0) и тратится количество

компонентов равное текущему уровню умноженному на 5. Уровень заклинания, которое можно добавить не должен превышать новый уровень посоха. Кроме того с повышением уровня посох приобретает некоторые дополнительные свойства, связанные со школой астрала. Ниже приведен уровень и новая сила посоха:

- Прочность:* посох нельзя сломать обычным физическим путем.
- Свет:* по команде посох излучает свет как от факела, который расходуется в течении 30 минут, потом столько же заряжается.
- Оружие:* посох поражает существ с иммунитетом к обычному оружию.
- Детектор:* по команде определяет наличие магии в предметах, которые он касается.
- Удлинитель:* может удлиниться до 10м.

### Зачарование предметов

Сфера: Разная. Цена: 5 x сфера.

За месяц времени позволяет создать один волшебный предмет (кроме зельев) из списка снаряжения, если маг удовлетворяет требованиям и затратит число компонентов равное сферам магии x 5. (например для создания ядовитого кинжала необходимо потратить 5 компонентов природы).

### Зачарованная стрела

Сфера: воздух 3, Цена: 1.

После завершения ритуала маг подбрасывает стрелу в воздух и она летит к цели - существу, которое находится на расстоянии не более 100 км от мага. Цель делает бросок по броне или получает травму. Щит в этом броске не учитывается. Для удачного заклинания необходимо чтобы маг до этого разговаривал с целью и знал как она выглядит.

### Метка ужаса

Сфера: астрал 3. Цена: 3.

После создания заклинания владелец предмета либо первый кто войдет в область становится помеченным меткой ужаса, если не сделает бросок по воле. Метка выглядит как зловещая татуировка (маг может распознать в ней метку ужаса, если сделает бросок по воле) и не приносит никакого вреда, за исключением того, что на героя может напасть ужас из другого измерения. Время и место нападения выбирает мастер — в сражении, за обедом, ночью, во время путешествия и т.д.

### Ужас

Сражение 3, здоровье 4, ловкость 5, воля 4, броня 3, астрал 3, иммунитет к обычному оружию, эфирное тело

Ужас выглядит в виде размазанного пятна размером 4 на 4 метра и напоминает черную материю в густке паутины.

### Проклятие

Сфера: астрал 4, смерть 1. Цена: 4.

После проведение ритуала над предметом или областью нависает проклятье, которое переходит владельцу предмета или первому вошедшему в область герою, если он не сделает бросок по воле. Если при любом броске кубика героем с проклятием появляется «1» один успех из броска необходимо отнять. Например, проклятый герой бросает три кубика и его результат 5,6,1. Вместо 2 успехов он имеет только 1. Если в сумме, количество единиц превышает количества успехов, за каждую неудачу с героем случается что-то скверное. В бою, например, он может: сломать свое оружие, подскользнуться и упасть с моста. Кроме простых проклятий — есть специальные проклятия (вампира, мумии или оборотня).

## Снятие метки ужаса или проклятия

Сфера: астрал 4, Цена: 5.

Избавляет существо от метки ужаса или проклятия. При этом маг делает бросок по воле+1 и если бросок не пройден — метка или проклятие появляется у него.

## Разбудить лорда деревьев

Сфера: природа 7, Цена: 50, Имена друида, глубокий лес

Позволяет переселить душу умершего друида (мага природы) в большой дуб. После этого дуб становится другом мага и может создавать ритуалы и заклинания того же уровня магии природы что и умерший друид. Каждую весну и осень вокруг дуба прорастает d3 компонента природы (их дуб может использовать для проведения ритуалов). Дуб может общаться с другими друидами на их секретном языке, основанном на чувствах, если друиды находятся в 50 метрах от него. Продолжительность жизни дуба 1-2 тысячи лет — потом он засыхает.

## Некромантия

Самая черная магия, запрещенная в цивилизованных королевствах. Ритуалы могут быть созданы в лаборатории за неделю времени.

## Жертвенное убийство

Сфера: смерть 1, Цена: 0.

Ритуальное жертвоприношение живого человека или животного дает 1 компонент смерти (сердце). За время ритуала некромант находит жертву, особым образом ее приготавливает, а затем убивает ее в страшных мучениях. Все это время некромант должен быть скрыт от населения, которое не поддерживает некромантию, а после такого ритуала вполне возможно вспыхнет охота за ведьмами.

## Поднятие мертвых

Сфера: смерть 2, Цена: 0

Находясь на месте которое коснулась смерть некромант может создавать отряд скелетов или зомби количеством d6+ существ. Скелеты поднимаются, если маг находится на старом кладбище, где смерть была давно и много трупов лежат уже много лет. Зомби поднимаются в случае если некромант посетил место битвы, прошедшей не более месяца назад. В некоторых секретных местах можно подымать более сильных мертвецов (см. руководство монстров, где в области обитания стоит звездочка). Поднятые таким образом мертвецы не учитываются в активных вызовах. В случае использования скипетра мертвого короля, некромант подымает дополнительно +3 существа.

## Превращение в лича

Сфера: смерть 7, Цена: 150

После прохождения ритуала маг смерти превращается в лича — бессмертного властителя тьмы. При превращении маг получает: сражение +1, смерть+2, защита от обычного оружия, бессмертие (после убийства рассыпается в пепел, а через час восстает на каком-нибудь кладбище в пределах 100 км).

## Черная смерть

Сфера: смерть 5, Цена: 20

Для проведения ритуала маг должен иметь лабораторию в городе с населением не менее 10000 особей и должен скрытно неделю проводить ритуал. После этого в городе вспыхивает эпидемия чумы (крысы, клопы кусают людей и они заражают всех). За первую неделю эпидемии гибнет d6 человек. За вторую неделю гибнет d6 человек в день. За третью неделю гибнет d6\*10 человек в день и проявления чумы уже очевидны.

После этого обычно чуму изолируют, вводят карантин, сжигают больных и спустя d6 недель чума идет на убыль (в той же прогрессии). Город после чумы содержит много трупов и некромант может проводить здесь ритуал поднятия мертвых. Кроме того на третьей неделе чумы в городе появляется d3 компонента смерти.

Герои имеют шанс заболеть чумой (но некромант который инициировал чуму иммунный к ней), если не сделают бросок по здоровью после контакта с больными. После этого спустя 3 дня герой получает травму и делает еще один бросок по здоровью. Если он пройден ситуация не ухудшается, если нет — получает еще одну травму. Дальнейшие тесты идут каждый день, пока герой не умрет или чуму не вылечить магией.

## Пир воронов

Сфера: воздух 2, Цена: 2

Спустя час гортанного пения некромант призывает большую стаю воронов, чтобы они летели в место недавней битвы (100+ трупов, не более двух месяцев спустя) клевать мертвецов. После этого спустя три дня, когда вороны наедятся падали они возвращаются к некроманту и приносят ему d3+ компонента смерти. Чтобы ритуал удался маг должен точно знать о месте недавней битвы.

## Колдовство

Обычно создание ритуала колдовства занимает 1 минуту времени и не требует лаборатории. Все это время маг гортанным голосом читает заклинание, а руками разбрасывает компоненты.

## Буря

Сфера: воздух 5, Цена: 1. Открытая местность

В области 4 км на 4 км сходятся тучи и начинается сильный дождь с порывистым ветром. Летать становится невозможно. Стрелять и метать также. Огонь тухнет. На море начинаются гиганские волны, которые могут утопить корабль. Буря проходит спустя 20 минут. В холодном климате буря превращается в метель, в которой ограничена видимость. Бурю нельзя создавать в пустыне.

## Воскрешение

Сфера: природа 6, Цена: 10

Ритуал проводится в лаборатории и занимает неделю времени. Позволяет вернуть к жизни убитого героя, который погиб не более чем неделю+ назад от начала ритуала. Необходимо иметь тело героя со всеми необходимыми частями (если голова была отрублена — она должна быть в наличии). По какой-то причине не действует на эльфов и других сказочных существ.

## Гадание

Сфера: астрал 4, Цена: 1

После проведения ритуала маг получает ответ на один любой конкретный вопрос. Ответ будет либо «да», либо «нет». Пример: «В башне дракона находится посох Штормов?» В случае если будущее очень зависит от действий игрока, например «Я доживу до 100 лет?», ответ будет «незнаю».

## Защита от элементов

Сфера: разная 3, Цена: 2

Маг произносит заклинание и в это время касается 5+ персон (может коснуться себя). После этого персоны получают иммунитет от одного элемента, такую же как маг указанной сферы элемента 6 уровня. Заклинание действует 1+ часов. Ритуалы бывают нескольких видов: защита от огня, защита от холода, защита от окаменения, защита от электричества, защита от яда. Требования и затраты компонентов должны быть из нужной сферы.

## Ледяная буря

Сфера: вода 5, Цена: 2. Открытая местность, холод.

В область 40 на 40 метров сверху начинает падать жутко холодный снег с огромными сосульками. Все в области, кто под открытым небом, в течении d6+ раундов делаю бросок по броне или получают ранение. Создать заклинание можно только в холодном климате.

## Ледяной мост

Сфера: вода 4, Цена: 2, холод.

Ритуал проводится только в холодном климате. После гортанного пения над пропостью из рук мага вырывается струя жгучего холода которая создает подобие моста. Длина моста равна 10 метров/уровень, ширина 4 метра, а максимальный вес 1 тонна (может выдержать четыре груженные телеги или 12 человек). После недели времени (или раньше, если захочет маг) мост рассыпается на множество мелких кусочков.

## Огненный дождь

Сфера: огонь 6, Цена: 5. Открытая местность.

Заклинание работает на открытой местности. В области 100 на 100 метров не более чем на 500 метров от мага небо краснеет и с него начинают падать шары раскаленного огня размером с тыкву. В течении 2d6+2 раундов, каждый раунд все в области, кто находится под открытым небом, делают бросок по броне-1 или получают ранение. От шаров можно спрятаться если найти укрытие. Здания разрушаются как при землетрясении, но кроме этого деревянные строения охватывает пожар. Не действует в холодном климате.

## Ослепительный свет

Сфера: астрал 2, Цена: 1

В области 10 на 10 метров становится светло как днем на d6+ раундов. Все существа в области делают бросок по воле каждый раунд или имеют -1 к сражению на этот раунд. Мертвецы или демоны в области, в дополнение к этому при проваленном броске по воле получают 1 ранение.