



самого начала, был спрос на поле битвы на технологии. В заполненном магией мире D&D и тайная, и божественная магия могут усиливать эти военные машины.

## ЗАКЛИНАНИЯ НА ПОЛЕ БИТВЫ

Магия - заметная деталь фэнтезийного поля битвы. Волшебник с *жезлом огненных шаров* может быть эффективнее в качестве артиллерии, чем более традиционные катапульты, в то время как жрецы двигаются по линии рукопашной схватки, распределяя среди павших заклинания *лечения*. В дополнение к этим более-менее основным функциям заклинания, доступные заклинателям, позволяют им играть широкий спектр ролей в планировании и ведении битвы.

### СВЯЗЬ

Заклинание *послание* идеально для поддержания связи между командующим и его офицерами перед битвой, но как только битва началась, цели заклинания *послание* должны преуспеть в проверке Прислушивания с КС 15, чтобы услышать шепот сообщения в шуме битвы.

*Звучный голос* (новое заклинание, описанное на странице 125) может позволить лидеру ясно слышать даже посреди рукопашного сражения.

Рассылающее заклинание идеально для сообще-

ния о результатах разведки, и *животное-посыльный* может быть столь же эффективным в доставке сообщения, хотя и немного медленнее. Лучшие животные для использования в качестве *животных-посыльных* - птицы типа воронов или ястребов; они могут покрыть 3,2 или 4,8 км в час соответственно.

### Артиллерия

Списки заклинаний жреца и чародея/волшебника изобилуют заклинаниями, эффективными в качестве оружия дальнего действия, хотя большинство тех, которые затрагивают более одной цели - 3-го уровня или выше. *Шар огня* - самое обычное из артиллерийских заклинаний, используемых на поле битвы, учитывая его чрезвычайную Диапазон и большую область. Метамагическое умение Увеличение Заклинания также обычно используется с *шаром огня*, приближая Диапазон заклинания к 400 метрам или даже больше.

### УСИЛЕНИЕ ВОЙСК

Заклинания типа *благословения* и *молитвы* идеальны в ситуациях на поле битвы, потому что они затрагивают всех соответствующих существ в пределах довольно большого расстояния от заклинателя, а не просто одно существо на уровень заклинателя.

Некоторые заклинания могут обеспечивать преимущество, даже не затрагивая



самых существ. Иллюзии - главный пример. Заклинание *безмолвный образ* может создавать иллюзию до четырех Средних существ в каждом из 2,7 м (10-футовых) кубов эффекта заклинания. Эта иллюзия может заставить войсковое подразделение казаться более многочисленным, чем оно является фактически, что в свою очередь может оказать воздействие на проверки морали.

*Великий образ* достаточно обеспечивает иллюзорной сенсорной информации, чтобы существо превратилось в отряд. Существо выглядит как четыре Средних существа, плюс четыре дополнительных существа за уровень заклинателя. Хотя иллюзия не может эффективно биться, вид рвущегося в атаку противника может обмануть врага и заставить его совершить грубую тактическую ошибку.

## ИЗМЕНЕНИЕ ЛАНДШАФТА

Многие заклинания позволяют заклинателю формировать само поле битвы, изменяя ландшафт, создавая особенности ландшафта или создавая иллюзию таких изменений. Различные заклинания *стены* - совершенные примеры, но многие из других заклинаний могут использоваться таким образом.

Заклинание *передвижение земли* может использоваться для создания или уничтожения большинства особенностей земли, типа уступов, валов или склонов (см. Ландшафт, начиная со страницы 28), а также для выкапывания вереницы окопов или траншей до 3 метров глубиной всего при одной активации.

Множество заклинаний может использоваться для того, чтобы сделать ландшафт более трудным для пересечения. Простое заклинание *жир* на разводном мосту может заметно затруднить штурм твердыни. *Запутывание* значительно осложняет движе-

ние в большой области. В скалистом ландшафте *преобразовать камень в грязь* может создать большую заполненную грязью траншею. *Паутина* может эффективно блокировать узкие долины или туннели. Эффект *шипастых камней* еще лучше, чем легкий подлесок, так как он не только замедляет движение, но и может также повредить или даже уничтожить приближающиеся отряды.

*Рост шипов* может использоваться для создания шипов посреди ограды (см. страницу 34) в дополнение к нормальным эффектам заклинания. *Анимировать растения* или *анимировать объект* также могут применяться к ограде.

В дополнение к своему применению для чрезмерно быстрого роста, *рост растений* может использоваться для создания легкого или густого подлеска (такая же область, как чрезмерно заросшая; см. страницу 271 *Руководства Игрока*), при условии, что в ландшафте распространены травы и кустарники. Ландшафт, который был сожжен дотла или на котором нет существенной растительной жизни, типа песчаной пустыни, не затрагивается *ростом растений*.

Таким же образом *уменьшение растений* может устранить легкий или густой подлесок или уменьшить густой подлесок до легкого. Оно может также пробивать живые изгороди или другие барьеры, сделанные преимущественно из живущих растений.

*Галлюцинационный местность* может использоваться для того, чтобы скрыть расщелины и другие естественные опасности. Существа, терпящие неудачу в проверке на иллюзию, не получают проверки спасброска рефлексов для избежания падения в расщелину. Если существа в передних рядах продвигающейся армии повреждены или внезапно исчезают, падая в скрытые пропасти, любые отряды позади



Халфлинг маг с помощью своей магии делает более подходящее поле сражений



них получают +4 бонус на свои спасброски Воли, чтобы не поверить в *галлюцинационную местность*. *Волишебный образ* еще мощнее и может использоваться для того, чтобы скрыть весь спектр особенностей поля битвы, типа опасных развалин или оживленной ограды. Существа могут легко скрываться в траншеях или в других укреплениях, которые были укрыты иллюзией, и оставаться невидимыми для ничего не подозревающих врагов. Существа, атакованные противниками, скрывающимися в скрытых особенностях поля битвы, теряют свой бонус Ловкости к Классу Доспеха, и броски атаки, сделанные теми, кто находится в пределах скрытой особенности, получают дополнительный +2 бонус (как будто нападавший невидим).

## ДРУГИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

*Общение с природой* позволяет заклинателю определить размер и местоположение вражеской силы и может указать идеальную засаду или место для битвы.

Ландшафт поля битвы может быть существенно изменен *контролем погоды*. Заклинатель может уменьшить видимость или передвижение туманом или снегом; аналогично, заклинатель может причинить огромный урон градом или торнадо, в зависимости от времени года.

Некоторые силы могут пытаться использовать магию телепортации, типа *двери измерений* или *телепорта*, для попыток похищения ключевых командиров или спасения пленников. Чтобы противостоять этому, заклинатель может использовать *препятствование* для предотвращения такого движения между измерениями, или *якорь измерений*, чтобы предотвратить такие похищения.

*Стена ветра* может защитить от подлетающих стрел или даже быть наложенным поодаль, чтобы вывести из строя вражеского стрелка, по крайней мере до тех пор, пока войска смогут перегруппироваться.

## НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Мастера тайнства военных колледжей и жрецы божеств войны разработали следующие заклинания в ответ на потребности поля битвы. Хотя они разрабатывались в секрете, теперь они распространились по миру кампаний, так что все армии имеют к ним доступ.

Некоторые из статей заклинаний, ниже, упоминают классы, не описанные в основных правилах. Целитель описан в "Руководстве по Миниатюрам", в то время как ведьмак - в "Книге Воина".

### ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

#### Заклинание барда 2-го уровня

**Звучный голос:** Ваш голос разносится на 30 м (100 фт)/уровень.

#### Заклинание барда 3-го уровня

**Кризис доверия:** Цель теряет командирский рейтинг, ауру; не может добавлять Обаяние к проверкам сплочения.

#### Заклинание барда 4-го уровня

**Барабаны войны:** Враги переносят -2 штраф к атакам и спасброскам.

### Заклинание барда 5-го уровня

**Квартиры Леомунда:** Создает крепкие казармы.

### ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

#### Заклинание жреца 2-го уровня

**Звучный голос:** Ваш голос разносится на 30 м (100 фт)/уровень.

#### Заклинания жреца 3-го уровня

**Восприятие боевой магии:** Чувство и противостояние колдовству в пределах 30 метров.

**Духовный бегун:** Всадник из силовой энергии атакует врага.

#### Заклинания жреца 4-го уровня

**Анимировать легион<sup>М</sup>:** Создает скелетов или зомби.

**Освещение поля битвы:** Улучшает свет в цилиндре 24 м (80-фт) радиуса.

**Ранние сумерки:** Уменьшает свет в цилиндре 80-фт радиуса.

#### Заклинания жреца 5-го уровня

**Духовная конница:** Всадники из силовой энергии атакуют врагов.

**Статус, неограниченный:** Просматривает состояние и положение многих союзников.

#### Заклинания жреца 6-го уровня

**Освящение поля битвы<sup>М</sup>:** Заполняет большую область позитивной энергией, ослабляя нежить.

**Осквернение поля битвы<sup>М</sup>:** Заполняет большую область негативной энергией, усиливая нежить.

#### Заклинание жреца 7-го уровня

**Анимирование осадного орудия:** Осадное орудие само атакует ваших противников.

### ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

#### Заклинания друида 2-го уровня

**Полыхание света:** 18 м (60-фт) конус света затуманивает взор существ.

**Подсекающая лоза:** Растения опрокидывают существ, входящих в область.

#### Заклинания друида 4-го уровня

**Освещение поля битвы:** Улучшает свет в цилиндре 80-фт радиуса.

**Стремительный камень:** Камень наносит 6d6 урона, сбивает цели с ног.

### ЗАКЛИНАНИЕ ЦЕЛИТЕЛЯ

#### Заклинание целителя 6-го уровня

**Статус, неограниченный:** Просматривает состояние и положение многих союзников.

### ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМАКА

#### Заклинание ведьмака 2-го уровня

**Кризис доверия:** Цель теряет командирский рейтинг, ауру; не может добавлять Обн к проверкам сплочения.

#### Заклинание ведьмака 4-го уровня

**Ранние сумерки:** Уменьшает свет в цилиндре 80-фт радиуса.

## ЗАКЛИНАНИЯ ПАЛАДИНА

### Заклинание паладина 1-го уровня

**Полыхание света:** 60-фт конус света затуманивает взор существ.

### Заклинание паладина 4-го уровня

**Освещение поля битвы:** Улучшает свет в цилиндре 80-фт радиуса.

## ЗАКЛИНАНИЯ РЕЙНДЖЕРА

### Заклинания рейнджера 2-го уровня

**Воздушная тревога:** Защищает область на 2 часа/уровень

**Подсекающая лоза:** Растения опрокидывают существ, входящих в область.

## ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ/ВОЛШЕБНИКА

### Заклинания чародея/волшебника 2-го уровня

Защ **Воздушная тревога:** Защищает область на 2 часа/уровень

Заклят **Расплавленный удар:** Взрыв с 1,5 м (5-фт) радиусом наносит 2d6 урона огнем, поджигает близлежащие цели.

### Заклинание чародея/волшебника 3-го уровня

Ворожб. **Восприятие боевой магии:** Чувство и противостояние колдовству в пределах 30 м (100 фт).

### Заклинания чародея/волшебника 4-го уровня

Колдов **Кипящее масло:** 10-фт цилиндр наносит 4d6 урона, +2d6 урона в раунд на 1 раунд/3 уровня.

Заклят **Ранние сумерки:** Уменьшает свет в цилиндре 80-фт радиуса.

Превр **Укрепление поля битвы:** Создает траншею или уступ.

### Заклинания чародея/волшебника 5-го уровня

Призыв **Кислотный дождь<sup>М</sup>:** Цилиндр с 6 м (20-фт) радиусом наносит 7d6 повреждений кислотой  
**Квартиры Леомунда:** Создает крепкие казармы.

Заклят **Визжащий взрыв:** Взрыв с 12 м (40-фт) радиусом оглушает и наносит 8d6 повреждений звуком.

Некр **Анимированный легион<sup>М</sup>:** Создает скелетов или зомби.

## ОПИСАНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

### АНИМИРОВАННЫЙ ЛЕГИОН (ANIMATE LEGION)

Некромантия [Зло]

**Уровень:** Жр 4, Маг/чар 5

**Компоненты:** В, С, М

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

**Цели:** Один или более трупов, никакие два из которых не могут быть далее чем в 9 м друг от друга

**Длительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Устойчивость к магии:** Нет

Вы используете негативную энергию для времен-

ного оживления одного или нескольких трупов. Вы можете создавать этим заклинанием нежить - скелетов или зомби, но Вы не можете создавать больше Кубиков Хит-поинтов нежити, чем ваш удвоенный уровень заклинателя. В *Справочнике Монстров* есть игровая статистика для скелетов (страница 226) и зомби (страница 266).

Созданная нежить неразумна и изначально не находится под вашим командованием. Если на нее как-либо не повлиять (например, посредством попытки подчинения или заклинанием *контроль нежити* из *Руководства Игрока*), созданная нежить будет атаковать ближайших из живых существ.

См. *анимировать мертвого*, страница 196 *Руководства Игрока*, для информации о том, что требуется для создания из трупа скелета или зомби.

**Материальный компонент:** Черный оникс, стоящий по крайней мере 100 зм.

### АНИМИРОВАНИЕ ОСАДНОГО ОРУДИЯ (ANIMATE SIEGE WEAPON)

Превращение

**Уровень:** Жр 7

**Компоненты:** В, С

**Активация:** 1 раунд

**Диапазон:** Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

**Цель:** Одно осадное орудие до Громадного размера

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Устойчивость к магии:** Нет

Вы наполняете осадное орудие, типа баллисты или тарана, мобильностью и подобием жизни. (См. колонку Размер в Таблице 4-1 на странице 6\_ для определения того, на какие из осадных орудий можно воздействовать этим заклинанием). Осадное орудие атакует то, что Вы первоначально определяете, продолжая делать это, пока длится заклинание. Вы можете давать ему новую команду свободным действием, пока находитесь в пределах диапазона, и Вы можете даже приказывать ему использоваться как обычно (когда оно не получает никакой из выгод от этого заклинания).

Осадное орудие может использоваться, как будто оно укомплектовано нормальной командой обслуги. Оно автоматически преуспевает по любым проверкам, требуемым для его использования. Оно использует ваш уровень заклинателя в качестве своего бонуса атаки, при действии в качестве осадного орудия.

### БАРАБАНЫ ВОЙНЫ (DRUMS OF WAR)

Очарование (Принуждение) [Воздействует на разум]

**Уровень:** Брд 4

**Компоненты:** В, С, Ф/БФ

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Средний (30 м + 3 м/уровень)

**Продолжительность:** Концентрация плюс 1 раунд/уровень (П)

**Спасбросок:** Нет

**Устойчивость к магии:** Да

Когда бард активировал *барабаны войны* и играет на своем инструменте, заклинание преобразовывает эту музыку в зловещую интонацию барабанного боя,



заполняя врагов сомнением. Все враги в пределах диапазона заклинания переносят -2 штраф на свои броски атаки и спасброски, пока длятся *барабаны войны* и еще 1 раунд за уровень, после этого. Глухие враги и враги под эффектом заклинания *тишина* не затрагиваются этим заклинанием.

**Фокусировка:** Музыкальный инструмент превосходной работы, на котором следует играть.

## ВИЗЖАЩИЙ ВЗРЫВ (SHRIEKING BLAST)

Заклятие [Звук]

**Уровень:** Маг/чар5

**Компоненты:** В, С, М

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Средний (30 м + 3 м/уровень)

**Область:** Взрыв с 12 м радиуса

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Стойкость - частично; см. текст

**Устойчивость к магии:** Да

*Визжащий взрыв* - оглушительный звуковой взрыв. Любое существо в области насовсем оглушается и получает 8d6 пунктов звукового повреждения. Успешный спасбросок уменьшает глухоту до 1 раунда и уменьшает вповреждения наполовину.

**Материальный компонент:** Маленький стальной шарик.

## ВОЗДУШНАЯ ТРЕВОГА (AERIAL ALARM)

Защита

**Уровень:** Рдждр 2, маг/чар 2

**Компоненты:** В, С, Ф/БФ

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Средний (30 м + 3 м/уровень)

**Зона:** Цилиндр радиусом 3 м, высотой 150 м

**Длительность:** 2 часа/уровень (П)

**Спасбросок:** Нет

**Устойчивость к магии:** Нет

Как *тревога* (см. страницу 290 *Руководства Игрока*), кроме того, что область - цилиндр, возвышающийся на 150 м в воздух, и тревога звучит, только когда летучее существо Среднего или большего размера входит или касается опекаемой области.

**Тайная фокусировка:** Серебряный колокольчик и орлиное перо.

## ВОСПРИЯТИЕ БОЕВОЙ МАГИИ (BATTLEMAGIC PERCEPTION)

Ворожба

**Уровень:** Жр 3, Маг/чар3

**Компоненты:** В, С

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Лично

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 10 мин/уровень (П)

Вы получаете восприятие сил магии и можете ощущать, когда магия управляется заклинателем. Вы получаете +5 бонус компетентности к проверкам Искусства магии, сделанным для распознавания заклинания при его наложении.

Если Вы обладаете, по крайней мере, 5 рангами в Искусстве магии, Вы также способны ощутить использование любого заклинания или подобной за-

клинианию способности в пределах 30 м (100 фт.), пока у Вас есть линия эффекта на заклинателя. С проверкой Искусства магии (КС 15 + уровень заклинания) Вы можете даже выяснить активируемое заклинание.

Это определение происходит настолько быстро, что Вы можете пытаться противостоять заклинанию свободным действием. В остальном, попытки контрзаклинания срабатывают как обычно, и Вы можете противостоять заклинанию, даже если не имеете линии видимости на заклинателя. Если Вы противостояте заклинанию таким способом, заклинание *восприятие боевой магии* немедленно заканчивается.

## ДУХОВНЫЙ БЕГУН (SPIRITUAL CHARGER)

Заклятие [Сила]

**Уровень:** Жр 3

**Компоненты:** В, С, БФ

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Средний (30 м + 3 м/уровень)

**Эффект:** Магический всадник силы

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Устойчивость к магии:** Да

На существо насакивает всадник с рыцарским копьем из чистой силы, несущий символ вашего божества, и немедленно проводит одну атаку против цели, которую Вы определяете в пределах диапазона. Бонус атаки наездника равен вашему базовому бонусу атаки плюс ваш модификатор Мудрости. Если наездник появляется, по крайней мере, в 3 м (10 футах) от своей цели, *духовный бегун* получает дополнительный +2 бонус к броску атаки, поскольку он способен разогнаться перед атакой.

*Духовный бегун* наносит 2d8 пунктов силового повреждения, +1 пункт на три уровня заклинателя (до максимума 2d8+5 на 15-м уровне). *Духовный бегун* угрожает на критическое попадание при естественном 20 и наносит тройной урон при успешном критическом попадании.

## ДУХОВНАЯ КОННИЦА (SPIRITUAL CAVALRY)

Заклятие [Сила]

**Уровень:** Жр 5

**Компоненты:** В, С, БФ

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Средняя (30 м + 3 м/уровень)

**Эффект:** Два или более магических всадников из силы

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет, и Стойкость - отменяет; см. текст

**Устойчивость к магии:** Да

Как *духовный бегун* (см. выше), за исключением того, что Вы создаете одного всадника на каждые четыре уровня заклинателя, до максимума в пять всадников на 20-м уровне. Не более одного всадника может атаковать любую отдельную цель.

Помимо переноса повреждений, любое Большое или меньшее существо, пораженное одной вашей *духовной конницы*, должно преуспеть в спасброске Стойкости или упасть навзничь и быть растоптан-





Духовная конница

ным наездником, получая дополнительные 1d8 пунктов силового повреждения.

### ЗВУЧНЫЙ ГОЛОС (RESOUNDING VOICE)

Заклятие [Звук]

Уровень: Брд 2, Жр 2

Компоненты: С

Активация: 1 стандартное действие

Диапазон: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень (П)

Спасбросок: Воля - нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да

Субъект становится сверхъестественно громким, и его голос разносится на большое расстояние. Разговор или пение существа при помощи *звучного голоса* можно ясно услышать на расстоянии до 30 метров за уровень заклинателя. Существа в пределах области магической *тишины* не могут слышать субъекта, а субъекта в пределах эффекта *тишины* нельзя слышать вообще.

*Звучный голос* противостоит и рассеивает *тишину*, а *тишина* в свою очередь противостоит ему и рассеивает его.

### КВАРТИРЫ ЛЕОМУНДА (LEOMUND'S BILLET)

Колдовство (Создание)

Уровень: Брд 5, Маг/чар5

Компоненты: В, С, М

Активация: 1 стандартное действие

Диапазон: Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

Эффект: Постройка 6×24 метра

Продолжительность: 2 часа/уровень

Спасбросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

Это заклинание создает простую постройку, подобную *тайному убежищу Леомунда* (см. страницу 286 *Руководства Игрока*), которая может использоваться для размещения до сорока пехотинцев. *Квартиры* имеют запирающуюся дверь в каждом конце и два окна со ставнями на каждой из длинных сторон. Эти двери и окна могут быть заблокированы с внутренней стороны, но *квартиры* не обеспечивает никакой магической защиты.

В *квартирах* есть сорок коек (двумя ярусами), два длинных стола с десятью табуретами у каждого, и два камина с пылающим огнем, и достаточно древесины для поддержания его в течение одной ночи. Двадцать буханок хлеба сложено на каждом столе, и горшок горячей каши висит на крюке над каждым огнем.

**Материальные компоненты:** Прямоугольный кусочек камня, растертая известь, железные опилки, несколько щепок древесины, щепотка муки, капли воды и кусочки сушеной говядины.

### КИПЯЩЕЕ МАСЛО (BOILING OIL)

Колдовство (Создание) [Огонь]

Уровень: Маг/чар4

Компоненты: В, С

Активация: 1 стандартное действие

Диапазон: Средний (30 м + 3 м/уровень)

Область: Цилиндр радиусом 3 метра, высотой 12 метров

Продолжительность: 1 раунд и 1 раунд/три уровня; см. текст

Спасбросок: Рефлексы - вполтину

Устойчивость к магии: Нет

На область, которую Вы определяете, проливается поток кипящего масла. Существа в области пораже-



ния получают от масла 4d6 пунктов ошпаривающего (огненного) повреждения. Существа, проваливающие свой первый спасбросок, получают дополнительные 2d6 пунктов урона в каждом последующем раунде продолжительности заклинания (до максимума в 6 раундов на 18-м уровне).

Само по себе, масло, созданное этим заклинанием, неогнеопасно.

## КИСЛОТНЫЙ ДОЖДЬ (ACID RAIN)

Колдовство (Создание) [Кислота]

**Уровень:** Маг/Чар 5

**Компоненты:** В, С, М

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Далеко (120 м + 12 м/уровень)

**Зона:** Цилиндр радиусом 6 метров, высотой 12 метров

**Длительность:** 1 полный раунд и 1 раунд/уровень; см. текст

**Спасбросок:** Нет

**Устойчивость к магии:** Нет

Вы создаете ливень из кислоты, поливающий область 1 полный раунд, нанося 7d6 пунктов вреда кислотой каждому из существ в области.

Земля в пределах области становится от ливня раскисшей и скользкой и остается в этом состоянии в течение количества раундов, равного уровню класса заклинателя. Передвижение в этой области снижается в два раза, хотя существо может перемещаться с нормальной скоростью, делая проверку Баланса с КС 10. Провал проверки означает, что оно не может двигаться в этом раунде, а при провале на 5 или больше существо падает навзничь.

**Материальный компонент:** Фляга кислоты (стоимостью 10 зм).

## КРИЗИС ДОВЕРИЯ (CRISIS OF CONFIDENCE)

Очарование (Принуждение) [Воздействует на разум]

**Уровень:** Брд 3, Вдм 2

**Компоненты:** В

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Воля - нейтрализует

**Устойчивость к магии:** Да

Вы снимаете лидерские качества цели, оставляя существо фактически неспособным командовать войсками. Цель не может добавлять свой бонус Обаяния (если он есть) к проверкам сплочения. Командирский рейтинг цели (если он есть) уменьшается до 0, и он теряет любую командирскую ауру (ауры), которой обладает. Цель может добавлять свой командирский рейтинг (если он есть) в качестве бонуса на свой спасбросок Воли.

См. Главу 4 для большего количества деталей о проверках сплочения, командирском рейтинге и командирских аурах.

## ОПРОКИДЫВАЮЩАЯ ЛОЗА (TRIP VINE)

Превращение

**Уровень:** Дрд 2, рджр 2

**Компоненты:** В, С, БФ

**Активация:** 1 стандартное действие

**Диапазон:** Средний (30 м + 3 м/уровень)

**Область:** Один 3 м (10-фт) квадрат/уровень (И)

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Рефлексы - нейтрализуют; см. текст

**Устойчивость к магии:** Нет

*Опрокидывающая лоза* заставляет растения в пределах области срастаться вместе, формируя заросли. Любое существо, входящее в квадрат под воздействием, должно успешно пройти в спасброске Рефлексов или упасть склоненным. Любое существо, проводящее стремительную атаку в квадрате под воздействием заклинания, переносит -2 штраф на свой спасбросок.

Если это заклинание наложено на область с растительностью (см. страницу 8 *Руководства Мастера Подземелий*), на спасброски против заклинания накладывается -2 штраф.

## ОСВЕЩЕНИЕ ПОЛЯ БИТВЫ (BATTLE-FIELD ILLUMINATION)

Воплощение [Свет]

**Уровень:** Жр 4, дрд 4, пал 4

**Компоненты:** В, С

**Активация:** 1 раунд

**Диапазон:** Дальний (120 м + 12 м/уровень)

**Область:** Цилиндр радиусом 24 м, высотой 24 м

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (П)

**Спасбросок:** Нет

**Устойчивость к магии:** Нет

Когда Вы активируете *освещение поля битвы*, область освещает мягкий свет. Этот эффект улучшает освещение в области на одну категорию (от темноты до затененного или от затененного до яркого света). Оно не складывается с другими магическими световыми эффектами.

В отличие от других заклинаний с дескриптором свет, *освещение поля битвы* противостоит и рассеивает *ранние сумерки* (см. страницу 128), но не затрагивает другие заклинания темноты.

## ОСВЯТИТЬ ПОЛЕ БИТВЫ (CONSECRATE BATTLEFIELD)

Заключение [Добро]

**Уровень:** Жр 6

**Компоненты:** В, С, М, БФ

**Активация:** 10 минут

**Диапазон:** Средний (30 м + 3 м/уровень)

**Область:** Излучение с 30-м радиусом

**Продолжительность:** 1 день/уровень

Это заклинание благословляет позитивной энергией большую область. Этот эффект функционирует как заклинание *освятить* (см. страницу 244 *Руководства Игрока*), кроме отмеченного здесь.

Любое существо, убитое в пределах области этого заклинания, не может превращено в существо-нежить на время действия заклинания, даже если оно унесено из области.

*Освятить поле битвы* противостоит и рассеивает *осквернить* и *осквернить поле битвы*.

**Материальные компоненты:** Фляга со святой во-

дой и 0,45 кг. платиновой пыли (500 зм).

## ОСКВЕРНИТЬ ПОЛЕ БИТВЫ (DESECRATE BATTLEFIELD)

Заклятие [Зло]

Уровень: Жр 6

Компоненты: В, С, М, БФ

Активация: 10 минут

Диапазон: Средний (30 м + 3 м/уровень)

Область: Испускание 100-фт радиуса

Продолжительность: 1 день/уровень

Это заклинание наполняет большую область негативной энергией. Оно функционирует как заклинание *осквернить* (см. страницу 244 *Руководства Игрока*), кроме отмеченного здесь.

*Осквернить поле битвы* противостоит и рассеивает *освятить* и *освятить поле битвы*.

*Материальные компоненты*: Фляга с проклятой водой и 0,45 кг платиновой пыли (500 зм).

## ПОЛЫХАНИЕ СВЕТА (BLAZE OF LIGHT)

Заклятие [Свет]

Уровень: Дрд 2, пал 1

Компоненты: В, С

Активация: 1 стандартное действие

Диапазон: 18 м (60 фт)

Область: Конус

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Устойчивость к магии: Да

Конус яркого света сияет прямо над головой заклинателя. Все существа в пределах конуса, провалившие спасбросок Стойкости, в изумлении в течение 1 минуты. На слепых существ *полыхание света* не воздействует.

Световое заклинание (такое с дескриптором свет) противостоит и рассеивает заклинания темноты (таковые с дескриптором темнота) равного или более низкого уровня.

## ПЛАВЯЩИЙ УДАР (MOLTEN STRIKE)

Заклятие [Огонь]

Уровень: Маг/чар2

Компоненты: В, С, М

Активация: 1 стандартное действие

Диапазон: Дальний (120 м + 12 м/уровень)

Область: Взрыв с 1,5 м радиусом

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - нейтрализуют

Устойчивость к магии: Да

Вы запускаете шар из расплавленного камня, который взрывается, обливая близлежащих существ раскаленными камнями и пламенем. Взрыв наносит 2d6 пунктов повреждений огнем всем существам в пределах области. Кроме того, любое существо, проваливающее спасбросок Рефлексов, воспламеняется (см. страницу 304 *Руководства мастера подземелий*) и получает дополнительные 1d6 пунктов урона огнем каждый раунд, пока не сожжет огонь, преуспев в спасброске Рефлексов с КС 15.

*Материальный компонент*: Кусочек мрамора.

## РАННИЕ СУМЕРКИ (EARLY TWILIGHT)

Заклятие [Темнота]

Уровень: Жр 4, Вдм 4, Маг/чар4

Компоненты: В, М/БФ

Активация: 1 раунд

Диапазон: Дальний (120 м + 12 м/уровень)

Область: Цилиндр радиусом 24 метра, высотой 24 метра

Продолжительность: 10 минут/уровень (П)

Спасбросок: Нет

Устойчивость к магии: Нет

*Ранние сумерки* подавляют свет в своей области, даже отбрасывая тень на дневной свет. Этот эффект уменьшает освещение в области на одну категорию (от яркого света до затененного или от затененного до темноты). Он не складывается с другими эффектами магической темноты.

В отличие от других заклинаний с дескриптором темноты, *ранние сумерки* противостоят и рассеивают *освещение поля битвы* (см. страницу 127), но не другие световые заклинания.

*Тайный материальный компонент*: Черная вуаль.

## СТАТУС, НЕОГРАНИЧЕННЫЙ (STATUS, GREATER)

Ворожба

Уровень: Жр 5, Цлт 6

Компоненты: В, С

Активация: 1 минута

Диапазон: Средний (30 м + 3 м/уровень)

Цели: Десять живых существ на уровень заклинателя

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля - нейтрализует (безвредно)

Устойчивость к магии: Да (безвредно)

Это заклинание идентично *статусу* (см. страницу 283 *Руководства Игрока*), кроме отмеченного выше.

## СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ КАМЕНЬ (HURLING STONE)

Колдовство [Создание]

Уровень: Дрд 4

Компоненты: В, С

Активация: 1 стандартное действие

Диапазон: 18 м (60 фт.)

Область: 18-м линия

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - нейтрализуют

Устойчивость к магии: Нет

Это заклинание создает 22,5 кг камень, который летит от заклинателя по прямой линии, нанося 6d6 пунктов урона любому существу на своем пути. Кроме того, любые Средние или меньшие существа на его пути падают навзничь.

## УКРЕПЛЕНИЕ ПОЛЯ БИТВЫ (BATTLEFIELD FORTIFICATION)

Превращение [Земля]

Уровень: Маг/чар4



**Компоненты:** В, С  
**Активация:** 1 раунд  
**Диапазон:** Ближний (7,5 м + 1,5 м/2 уровня)  
**Область:** См. текст  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Нет  
**Устойчивость к магии:** Нет

Вы изменяете землю, создавая мелкую траншею или уступ, как описано на странице 3\_. Созданная траншея или уступ - прямая линия, длиной 1,5 м (5 футов) за два уровня заклинателя. Уступ, созданный этим заклинанием - шириной 2 клетки.

Это заклинание не оказывает никакого эффекта, когда наложено в области камня, типа необработанного пола пещеры, пола из каменных плит или булыжной улицы.

## ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Большинство волшебных предметов слишком дорогостоящие, чтобы их мог иметь каждый рядовой солдат. Однако, у офицеров и элитных отрядов есть волшебное оружие, доспехи и другое оснащение, столь же эффективное, как и то, которое несут D&D-авантюристы.

Таблица 6-1: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Специальные способности доспехов	Рыночная цена
Легкое путешествие	+1,500 зм
Возмездие	+3 бонус
Определенные доспехи и щиты	Рыночная цена
Надголовный щит	24,170 зм
Доспех транспортировки	25,300 зм
Геральдические символы	Рыночная цена
Храбрость	4,000 зм
Понимание	5,000 зм
Свирепость	6,000 зм
Отважная защита	6,000 зм
Слава	11,000 зм
Честь	12,000 зм
Специальные способности оружия	Рыночная цена
Сбивания стремительности	+1 бонус
Ярость	+1 бонус
Звучный	+1 бонус
Ошеломление	+1 бонус
Взрывающийся	+2 бонус
Порабощение	+2 бонус
Жезлы	Рыночная цена
Вооружения	15,000 зм
Лидерства	25,000 зм
Необычные предметы	Рыночная цена
Благословленная перевязка	10 зм
Постоянные рационы	350 зм
Маяк наблюдения	750 зм
Диск взрыва	900 зм
Барабаны марша	1,000 зм
Камуфляжная краска	1,500 зм
Лечащий бальзам	2,250 зм
Шерсть философа	3,000 зм
Рог, сплавляющий	3,600 зм
Портативная лисья нора	5,000 зм
Мгновенная палатка Даэрна	9,000 зм
Рог изобилия	12,960 зм
Шар ливней	15,000 зм

Рог наездника, меньший	18,000 зм
Рог наездника, великий	60,000 зм

Штандарты	Рыночная цена
Штандарт дома-горна	4,000 зм
Знамя губителя гоблинов	8,000 зм
Знамя закона	8,000 зм
Штандарт галопирующего скакуна	8,000 зм
Штандарт послесмертия	12,000 зм
Штандарт лекаря	14,000 зм
Знак одобренного	16,200 зм

## ОПИСАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ВОЛШЕБНЫХ ДОСПЕХОВ

Эти специальные способности могут быть добавлены к любому комплекту доспехов, уже имеющему по крайней мере +1 бонус улучшенности.

**Легкое путешествие:** Комплект доспехов легко-го путешествия упрощает носящему их, сухопутное передвижение. Владелец может нести свою среднюю нагрузку так, как будто это легкая нагрузка (игнорируя максимальный бонус Ловкости, штраф проверок и снижение скорости, обычно влекомую от среднего груза). Это применяется только к нагрузке, которую несет персонаж, а не к любому уменьшению скорости, вызванному самим доспехом.

Кроме того, владелец способен идти до 10 часов в день, перед необходимостью делать проверки Телосложения для избежания переноса временного повреждения (см. страницу 1\_\_ *Руководства Игрока*).

**Слабое превращение;** УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *выносливость медведя*; Цена +1,500 зм.

**Возмездие:** Комплект доспехов с этой специальной способностью наносит ответный удар противнику, ударяющему его владельца в рукопашном бою. Каждый раз, когда владелец получает 10 или более пунктов повреждения от отдельной рукопашной атаки, доспех наносит нападавшему 1d6 пунктов урона. Если владелец понижен рукопашной атакой ниже 0 очков жизни, доспех ударяет нападавшего на 3d6 пунктов урона. Повреждение от доспеха возмездия считается магическим с целью преодоления снижения повреждений.

**Сильное заклятие;** УЗ 9-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *символ боли*; Цена +3 бонус.

## СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Следующие специфические доспехи и щиты обычно изготавливаются в точности с качествами, описанными здесь.

**Доспех транспортировки:** Эта *мифриловая кираса* +2 ценится в сражениях отрядами быстрого реагирования. Раз в день, по команде, владелец может использовать *дверь измерений*, как заклинание.

**Среднее колдовство;** УЗ 7-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *дверь измерений*; Цена 25,300 зм; Стоимость создания 12,900 зм + 976 ХР.

**Надголовный щит:** Этот *большой стальной щит* +2 может обеспечивать практически полную защиту против атак, происходящих сверху. Раз в день, владелец *надголовного щита* может поднимать его вверх и командой активизировать горизонтальную



стену силы. Стена силы имеет 6 м (20-фт.) радиус и парит в 1,5 м (5 футов) над владельцем, оставаясь над ним при его перемещении. Она блокирует все атаки сверху, включая атаки катапульт и ненаправленный огонь залпов. Стена силы держится, пока владелец концентрируется, до максимума в 10 раундов. Пока активна стена, владелец должен также держать свою руку со щитом поднятой, так что он не получает выгоды к КД от своего щита, пока активна стена силы.

Среднее заклятие; УЗ 10-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, стена силы; Цена 24,170 зм; Стоимость создания 12,170 зм + 480 ХР.

## ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЕ СИМВОЛЫ

Геральдический символ - особое магическое свойство, которое можно поместить на любой легкий, тяжелый или башенный щит с +1 или выше бонусом улучшения. Каждый геральдический символ предоставляет владельцу щита незначительную выгоду, пока владелец выполняет один из следующих критериев.

- Обладает чертой Лидерство; или
- Обладает одной из или несколько командирских аур (см. страницу 75); или
- Ему специально было предоставлено право использовать геральдический символ лордом, высшим священником или подобным правителем. За МП остается последнее слово в отношении того, выполняет ли какой-либо персонаж эту предпосылку.

Каждый щит, несущий на себе геральдический символ, имеет более мощную способность, которая может использоваться раз в день. Любой персонаж, выполняющий, по крайней мере, одну из предпосылок, может активизировать магическую силу геральдического символа щита свободным действием. Если не отмечено иное, сила воздействует только на владельца щита.

Никакой щит не может нести более одного геральдического символа. Если на щит с геральдическим символом наносится второй герб, первый герб исчезает.

## Изготовление геральдического символа

Помимо нормальных предпосылок для создания магического изделия, создатель геральдического символа должен выполнить по крайней мере одну из предпосылок, указанных выше, для формирования специальной силы герба.

**Храбрость:** Этот символ изображает атакующего льва. Владелец получает +1 бонус морали к проверкам инициативы. Раз в день, по команде, щит активизирует на владельца *помощь*.

Слабое очарование; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *помощь*; Цена 4,000 зм.

**Свирепость:** Этот геральдический знак изображает стремительно несущегося кабана. Если владелец имеет особенность класса - ярость, ее продолжительность продлена на 1 раунд. Раз в день, по команде, щит накладывает на владельца *ярость* (как заклинание, продолжительность 5 раундов).

Слабое очарование; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *ярость*; Цена 6,000 зм.

**Слава:** Этот герб украшен красным солнцем,

восходящим над золотым полем. Владелец получает +1 бонус морали к броскам повреждений у рукопашного оружия. Раз в день, по команде, щит накладывает на владельца *героизм* (как заклинание, продолжительность 5 минут).

Слабое очарование; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *героизм*; Цена 11,000 зм.

**Честь:** Эта эмблема изображает благородного оленя. Владелец получает +1 бонус морали к спасброскам против заклинаний с дескриптором хаос. Раз в день, по команде, щит накладывает *гнев порядка*, сосредоточенный на владельце.

Среднее заклятие; УЗ 8-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *гнев порядка*; Цена 12,000 зм.

**Понимание:** На этом гербе изображена парящая сова. Владелец получает +2 бонус улучшения к проверкам Отслеживания. Раз в день, по команде, щит накладывает на владельца *видеть невидимое*.

Слабая ворожба; УЗ 3-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *видеть невидимое*; Цена 5,000 зм.

**Отважная защита:** На этом гербе изображена каменная башня. Владелец всегда получает +1 бонус отклонения к КД. Раз в день, по команде, щит накладывает *очищать другого* на обозначенное существо в пределах 9 метров от владельца (считайте, что владелец накладывает это заклинание). Пока действует этот эффект, владелец теряет бонус отклонения, предоставленный щитом.

Слабая защита; УЗ 3-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *очищать другого*; Цена 6,000 зм.

## ОПИСАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ВОЛШЕБНОГО ОРУЖИЯ

Эти специальные способности могут быть добавлены к любому оружию, уже имеющему по крайней мере +1 бонус улучшения.

**Сбивания стремительности:** Только оружие, которое можно установить против стремительной атаки, может иметь специальную способность сбивание стремительности. Любое стремительно несущееся существо, пораженное оружием со сбиванием стремительности, должно пройти спасбросок Стойкости против КС 14 или упасть навзничь.

Слабое заклятие; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *изумить монстра*; Цена +1 бонус.

**Взрывающееся:** Это свойство может быть добавлено только к боеприпасам. Боеприпасы взрываются после удара по своей цели, нанося ей 1d6 пунктов повреждений огнем. Каждое существо в пределах 3 м (10 фт) от взрывчатого снаряда, когда он взрывается, также получает 1d6 пунктов вреда огнем (КС Рефлексов 14 - нейтрализует).

Слабое заклятие; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *огненный шар*; Цена +2 бонус.

**Ярость:** Оружие с этим свойством наносит дополнительные 1d6 повреждений, когда владелец в ярости.

Слабое очарование; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *ярость*; Цена +1 бонус.

**Звучное:** Только рукопашное оружие может иметь специальную способность звучного. Звучное оружие испускает глубокий перезвон каждый раз, когда успешно поражает цель. Звук перекрывает



шум битвы, ободряя союзников владельца. Когда владелец звучного оружия поражает свои оружием противника, союзники в пределах 9 метров (30 футов) получают +1 бонус морали к броскам атаки и на спасброски против эффектов страха на 1 раунд.

Сильное очарование; УЗ 11-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *благословление*; Цена +1 бонус.

**Порабощение:** Оружие порабощения повреждает мораль противника в дополнение к физическому повреждению. Любое существо, пораженное оружием порабощения, должно преуспеть в спасброске Воли с КС 20 или впасть в шок на 5 раундов. Если существо уже в шоке, вместо этого оно становится испуганным. Многократные удары оружием порабощения не складываются. Это свойство - воздействующий на разум эффект устрашения.

Средняя некромантия; УЗ 7-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *страх*; Цена +2 бонус.

**Ошеломление:** Это свойство может быть добавлено только к боеприпасам, которые наносят дробящий вред, типа камней для катапульты. Любая цель, пораженная ошеломляющими боеприпасами, ошеломлена на 1 раунд (Кс Стойкости 13 - нейтрализует).

Слабое заклятие; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *звуковой взрыв*; Цена +1 бонус.

## ЖЕЗЛЫ

**Вооружения:** Этот адамантовый жезл позволяет владельцу хранить полный набор боевых регалий и моментально вызывать их. Будучи полностью вооруженным и бронированным, владелец этого жезла может немедленно удалить свои доспехи и оружие, магически убирая их внутрь жезла. В любой момент после этого владелец может использовать силу палочки, чтобы мгновенно надеть свои доспехи и получить в руки оружие. Если владелец носит доспех или оружие, когда вызывает доспехи из жезла, эти доспехи или оружие меняются местами с теми, что внутри жезла. Использование жезла для убирания или восстановления доспехов и оружия - стандартное действие.

Среднее превращение; УЗ 10-й; Создать жезл, *уменьшить предмет*; Цена 15,000 зм.

**Лидерство:** Этот мифриловый жезл окован золотом. Пока обладатель держит или несет этот предмет, он получает +2 бонус улучшенности к своему показателю Лидерства. Раз в день он может получить +5 бонус на попытку сплотить войска (см. страницу 100).

Раз в неделю жезл может использоваться для создания командирской палатки. Палатка имеет 9 метров в поперечнике, и ее внутренняя часть защищена от резких погодных условий типа чрезвычайной жары, холода, ветра или дождя. Палатка соответственно снабжена как военный командный пост и содержит стол для карты, на котором есть детальная карта, показывающая ландшафт в пределах 16 км радиуса от палатки. Палатка держится до 24 часов,

по окончании которых она исчезает вместе со всем (но не с кем-либо), что было внутри нее.

Сильное колдовство, превращение и ворожба; УЗ 12-й; Создать жезл, *великолепие орла*, *великое создание*, *магическое слежение*; Цена 25,000 зм.

## НЕОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

**Взрывающийся диск:** Этот предмет похож на иссиня-черную тарелку 20 см (8 дюймов) в диаметре, которую можно установить на взрывание при приближении к ней или по времени. В любом случае, при активизировании диск взрывается, нанося 5d6 повреждений огнем всем существам и объектам в пределах 3 метров от диска (КС Рефлексов 14 - вполнину).

Устанавливаемый на взрыв при приближении, *взрывающийся диск* нужно расположить в клетке на поле битвы. Следующее существо Маленького или большего размера, входящее на этот квадрат (или приземляющееся или пролетающее в пределах 1,5 м (5 футов) заставляет *врывающийся диск* сработать. Это существо получает -2 штраф на спасбросок против взрыва.

*Взрывающийся диск* можно также установить на автоматический взрыв через 10 или менее раундов после его размещения.

Слабое заклятие; УЗ 5-й; Создать необычный предмет, *шар огня*; Цена 900 зм.

**Благословленная перевязка:** Эта часть оснащения первой помощи может применяться к умирающему существу. Применение *благословленной перевязки* - стандартное действие, которое немедленно стабилизирует цель (но не излечивает никакого урона).

Слабое колдовство; УЗ 3-й; Создать необычный предмет, *лечение мелких ранений*; Цена 10 зм.

**Камуфляжная краска:** Это желеобразное вещество хранится во фляге 7,5 см в диаметре и 2,5 см глубиной. Каждая фляга имеет достаточно вещества для пяти применений.

Для применения пользователь растирает капли вещества по своему лицу, стандартным действием. После этого *камуфляжная краска* изменяет цвет кожи, одежды и оснащения пользователя на таковую его окружающей среды. Этот эффект обеспечивает +5 бонус обстоятельств к проверкам Скрытности, но только когда пользователь стоит на месте. Эффекты *камуфляжной краски* длятся в течение 2 часов.

Слабое превращение; УЗ 3-й; Создать необычный предмет, *собственная маскировка*; Цена 1,500 зм; Вес 0,225 кг (1/2 фнт).

**Мгновенная палатка Даэрна:** Этот предмет выглядит как полоса холста, свернутая в маленький треугольник. Активизированный командным словом, он вырастает в палатку с 6 метровой (20-фт) площадью. Внутренняя часть палатки остается с умеренной температурой, как заклинание *крошечная хижина Леомунда*. Внутри есть постели для восьми Средних существ и зажженный очаг с ды-



*взрывающийся диск*



моотводом. Сама палатка имеет устойчивость 10 к электричеству, огню и кислоте, а также иммунитет к холоду.

Среднее колдовство; УЗ 7-й; Создать необычный предмет, *крошечная хижина Леомунда*; Цена 9,000 зм.

**Барабаны марша:** У этой пары барабанов есть перевязь, позволяющая укрепить их спереди у гуманоидного существа. Персонаж, играющий на этих барабанах во время сухопутного движения и преуспевший в проверке Актерства (ударные инструменты) против КС 15 предоставляет всем в пределах 36 метров (120 футов) +4 бонус к проверке Телосложения для избежания временного повреждения от принудительного марша (см. страницу \_\_\_\_ *Руководства Игрока*). Использование барабанов не влияет на скорость исполнителя.

Слабое превращение; УЗ 1-й; Создать необычный предмет, *скороход*; Цена 1,000 зм.

**Постоянные рационы:** Этот маленький кожаный мешочек содержит достаточно путевых рационов, чтобы прокормить Среднее существо в течение одного дня. Каждое утро, на восходе солнца, мешочек магически создает рацион на следующий день.

Слабое колдовство; УЗ 9-й; Создать необычный предмет, *секретный сундук Леомунда*; Цена 350 зм.

**Лечащий бальзам:** Это жирное, желтое желеобразное вещество хранится во фляге 7,5 см в диаметре и 5 см глубиной. Отдельное применение его поверх раны излечит 1d8+1 пунктов повреждений (как *лечение легких ранений*). Двойной объем вылечит 2d8+3 пунктов урона (как *лечение средних ранений*). Тройной объем вылечит 3d8+5 пунктов урона (как *лечение серьезных ранений*). Независимо от того, сколько бальзама используется, каждое применение занимает стандартное действие. Отдельная фляга содержит достаточно геля для десяти отдельных применений.

Слабое колдовство; УЗ 5-й; Создать необычный предмет, *лечение серьезных ранений*; Цена 2,250 зм; Вес 0,45 кг (1 фунт).

**Рог изобилия:** В этот рог можно протрубить раз в неделю для создания *пира героев*, как заклинание, для двенадцати участников.

Сильное колдовство; УЗ 12-й; Создать необычный предмет, *пир героев*; Цена 12,960 зм.

**Рог, сплавляющий:** Дважды в день на этом роге можно протрубить для попытки сплотить войска (см. страницу 73). Любой, кто владеет одним из этих рогов, получает +10 бонус по любой попытке проверки сплочения, которую он делает.

Среднее очарование; УЗ 10-й; Создать необычный предмет, *снять страхи*; Цена 3,600 зм.

**Рог наездника:** На этих изогнутых рогах выгравированы верховые вооруженные люди, рвущиеся в битву. Три раза в день пользователь может делать попытку проверки Актерства (духовые инструменты) с КС 15 для создании одного или нескольких наездников, сделанных из силовой энергии. Если проверка проваливается, наездники не создаются, но все равно это считается одним из ежедневных использований рога.

**Младший рог наездника** вызывает отдельного наездника силы (как заклинание *духовный бегун*; см. страницу 1\_\_). Каждый наездник получает +5 бонус

атаки и наносит 2d8+2 пунктов повреждений.

**Великий рог наездника** вызывает трех всадников (как заклинание *духовная конница*; см. страницу 1\_\_). Каждый наездник получает +11 бонус атаки и наносит 2d8+4 пунктов повреждений.

Среднее заклятие (младший) или сильное заклятие (великий); УЗ 6-й (младший) или 12-й (великий); Создать необычный предмет, *духовная конница* (великий) или духовный бегун (младший); Цена 18,000 зм (меньший) или 60,000 зм (великий).

**Шар ливней:** Эта стеклянная сфера 20 см (8-дюймового) диаметра подобна *шару штормов*, описанному на странице 263 *Руководства Мастера Подземелий*, но намного слабее его. Раз в неделю обладатель может призывать из шара дождь, по силе равный ливню, в круге радиусом две мили вокруг него (см. страницу 9\_ *Руководства Мастера Подземелий* для эффекта дождя).

Ливневый дождь продолжается в течение 24 часов. Шар не имеет никакого эффекта в закрытом помещении или в подземелье. В холодном климате шар создает вместо дождя дождь со снегом.

Сильное превращение; УЗ 13-й; Создать необычный предмет, *контроль погоды*; Цена 15,000 зм.

**Философская пряжа:** Этот густой, молочного типа крем защищает носящего от опасностей жаркой погоды и от основанных на огне атак. Для применения пользователь растирает крем по своему лицу, шее и любой открытой плоти. *Философская пряжа* полностью защищает существ от болевых эффектов очень жаркой погоды (температура от 32,2 до 43,3 градусов C°) и обеспечивает +5 бонус обстоятельств к спасброскам Стойкости, сделанным при подвергания серьезному жару (температура более 43,3 градусов C°). Кроме того, эти спасброски должны делаться лишь раз в час, а не каждые 10 минут. Наконец, *философская пряжа* защищает существо от 60 пунктов вреда от основанных на огне атак. Эффекты *философской пряжи* постепенно проходят через 24 часа или после того, как вещество поглотит 60 пунктов повреждений от основанных на огне атак. Банка *философской пряжи* 7,5 см (3-дюймового) диаметра, 2,5 см (1-дюймовой) глубины содержит достаточно крема для пяти применений.

Слабая защита ; УЗ 5-й; Создать необычный предмет, *противостоять элементам, защита от энергии*; Цена 3,000 зм; Вес 0,225гр.

**Портативная лисья нора:** Помещенный на плоскую поверхность, этот круглый кусок холста создает мелкую яму в 1,5 м площадью, и 0,9 м (3 фута) глубиной. Лисья нора обеспечивает укрытие против стрелковых атак. Изделия, оставленные в лисей норе, когда она закрыта, выбрасываются на поверхность, поскольку *портативная лисья нора* не является местом для экстрапространственного хранения.

Слабое превращение; УЗ 5-й; Создать необычный предмет, *сдвинуть землю*; Цена 5,000 зм.

**Маяк наблюдения:** Эти предметы, размером с кнопку, обычно изготавливаются из черного дерева или джета. Если заклинатель потратит 1 минуту, настраиваясь на маяк, он может выбрать, чтобы следующее заклинание *яснослышание/ясновидение*, которое он саактивировал, и оно было сосредоточено на маяке, пока он находится в пределах 1,6 км (1 мили)



от него. Как только эта сила использована, маяк становится бездействующим, пока заклинатель не построится на него снова.

Слабая ворожба; УЗ 5-й; Создать необычный предмет, *яснослышание/ясновидение*; Цена 750 зм.

## ШТАНДАРТЫ

Штандарты (иногда называемые знаменами) реют над армиями. Этот тип необычных предметов обеспечивает выгоды тем, кто несет их. Если не отмечено иначе, все союзники знаменосца в пределах 9 м (30 футов) от штандарта получают обозначенное преимущество, пока они могут видеть штандарт.

Штандарт требует использования двух рук, так что знаменосец неспособен использовать оружие или щит, когда несет знамя. В некоторых случаях штандарт крепится на оружии, и это оружие может использоваться в бою как обычно.

Штандарт - важная часть военной силы. Даже те из них, которые не являются магическими, обеспечивают ощущение гордости и лояльности тем, кто идет под ними. Они также могут иметь важную стратегическую ценность.

Если знаменосец пал в бою, любые магические преимущества, предоставленные штандартом, прекращаются. Если штандарт вновь не поднят союзником в пределах 1 раунда, все те, кто получали от него преимущество, должны пройти проверку морали (см. страницу 7). Если правила морали не используются, то последователи павшего знамени становятся в шоке, если оно не поднято союзником в пределах 1 раунда (КС Воли 20 - нейтрализует).

**Знамя закона:** Закон безраздельно властвует под этим знаменем, и все нехаотические союзники в пределах 9 метров защищены как будто заклинанием *защита от хаоса*. Подобные знамена защищают против закона, зла или добра.

Средняя защита; УЗ 6-й; Создать необычный предмет, *круг волшебства против хаоса*; Цена 8,000 зм.

**Знамя гибели гоблинов:** Те, кто имеют взаимную ненависть к гоблинам, маршируют под этим знаменем, на котором обычно изображен ненавистный противника, которому нанесен некий смертельный или ужасный ущерб. Союзники в пределах 9 метров получают +2 бонус на броски повреждений против гоблинов.

Существуют и другие знамена, определяющие противников других типов или подтипов. Обычные противники включают орков, гигантов и нежить.

Слабое колдовство; УЗ 5-й; Создать необычный предмет, *призыв монстра I*; Цена 8,000 зм.

**Знамя посмертия:** Изображающий бело-костяной скелет на полночно-синем фоне, этот флаг обеспечивает +2 устойчивость изгнанию любым союзникам

нежити в пределах 9 метров. Эта устойчивость к изгнанию складывается с любой устойчивостью к изгнанию, которое уже может иметь нежить.

Средняя некромантия; УЗ 9-й; Создать необычный предмет, *осквернение*; Цена 12,000 зм.

**Штандарт дома-горна:** Дварфы - типичные последователи этого знамени, особенно, когда они идут на войну против великанов - но его преимущества применяются ко всем союзникам в пределах 9 метров. Это знамя предоставляет +2 бонус уворачивания к Классу Доспеха против атак, сделанных великанами; этот бонус складывается с бонусом уворачивания всех дварфов при борьбе с великанами. Знамя также дает +2 бонус к проверкам морали, сделанным, когда виден по крайней мере один вражеский великан.

Среднее очарование; УЗ 7-й; Создать необычный предмет, создатель должен быть дварфом; Цена 4,000 зм.

**Штандарт целителя:** Этот флаг обозначает небоевой характер его обладателя и его товарищей, как пра -

вило - целителей или боевых медиков. Носитель и любые невооруженные союзники в пределах 9 метров получают эффекты заклинания *убежище* (см. страницу 2 *Руководства Игрока*); любой противник, пытающийся атаковать их, должен делать спасбросок Воли с КС 16 или не будет способен атаковать защищенных знаменем.

Средняя защита; УЗ 7-й; Создать необычный предмет, *Повысить заклинание, убежище*; Цена 14,000 зм.

**Знак одобренного:** Это знамя имеет относительно простой рисунок, обычно в цветах нации или силы, которое оно представляет, и украшено символами божеств удачи, доблести или войны. Три раза в день знаменосец может призывать молитву изображенным богам.

Молитва предоставляет союзникам в пределах 9 метров +1 бонус удачи к броскам атаки, броскам повреждений оружия, спасброскам и проверкам навыков в течение 5 раундов.

Слабое очарование; УЗ 5-й; Создание Чудесного Предмета, *молитва*; Цена 16,200 зм.

**Штандарт галопирующего скакуна:** Это знамя, украшаемое отметкой разгоняющейся лошади, как правило, поднимается на кончике копья или рыцарского копья; красочный серпантин разворачивается при разгоне. При стремительной атаке носитель и любые стремительно несущиеся союзники в пределах 9 метров получают +2 бонус на свои броски атаки.

Среднее заклятие; УЗ 8-й; Создать необычный предмет, *скакун*; Цена 8,000 зм.



справа налево: Знак одобренного, штандарт галопирующего скакуна, штандарт целителя

## МАГИЧЕСКИЕ ОСАДНЫЕ МЕХАНИЗМЫ

Осадные механизмы могут быть усилены магией с помощью умения Создать Магическое Оружие и Доспехи. Магические осадные механизмы и осадные боеприпасы могут иметь бонусы улучшенности в преде-



лах от +1 до +5. Эти бонусы применяются к броскам атаки, а также к проверкам навыков при действиях с катапультай.

Все магические осадные механизмы - также превосходные осадные механизмы. Бонус улучшения от превосходного качества не складывается с любым магическим бонусом улучшения.

В дополнение к бонусу улучшения, осадные механизмы могут иметь специальные способности. Специальные способности считаются дополнительными бонусами для определения рыночной ценности предмета, но они не изменяют бонусы атаки или модификаторы проверок навыков (кроме отмеченного). Отдельный осадный механизм не может иметь измененный бонус (бонус улучшения плюс эквиваленты бонуса специальных способностей) выше +10. Чтобы иметь специальную способность, механизм должен иметь по крайней мере +1 бонус улучшению.

**Боеприпасы для осадных орудий:** В отличие от нормальных боеприпасов, магические боеприпасы для осадных орудий оцениваются поштучно (а не в количестве 50 штук).

Бонус улучшения осадного орудия не складывается с бонусом улучшения боеприпасов. Применяется высший из этих бонусов.

Боеприпасы, выпущенные из осадного орудия с бонусом улучшения или с мировоззрением, считаются магическим оружием или оружием с мировоззрением с целью преодоления снижения повреждений - также, как и другие боеприпасы.

После того, как магический боеприпас осадного орудия использован, он теряет любые магические силы, которые имел, независимо от того, попадает ли он или промахивается или если боеприпас можно использовать повторно.

Таблица 6-2: МАГИЧЕСКИЕ БОНУСЫ ОСАДНЫХ МЕХАНИЗМОВ

Бонус оружия	Базовая цена
+1	2,000 зм
+2	8,000 зм
+3	18,000 зм
+4	32,000 зм
+5	50,000 зм
+6 <sup>1</sup>	72,000 зм
+7 <sup>1</sup>	98,000 зм
+8 <sup>1</sup>	128,000 зм
+9 <sup>1</sup>	162,000 зм
+10 <sup>1</sup>	200,000 зм

<sup>1</sup> Магические осадные механизмы не могут фактически иметь столь высокие бонусы. Используйте эту последовательность для определения цены при добавлении специальных способностей. Пример: *легкая баллиста* +5, которая также имеет специальную способность разрушения (см. ниже), считается *легкой баллистой* +7 с точки зрения цены и оценивается в 98,000 зм.

Таблица 6-3: МАГИЧЕСКИЕ ОСАДНЫЕ МЕХАНИЗМЫ

Оружие	Стоимость оружия <sup>1</sup>
Боеприпасы	+300 зм
Баллиста, легкая	+1,000 зм
Баллиста, тяжелая	+2,000 зм
Мангонел, легкий	+1,100 зм
Мангонел, тяжелый	+1,600 зм
Скорпион	+2,500 зм
Требушет, легкий	+3,000 зм
Требушет, тяжелый	+6,000 зм

<sup>1</sup> Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 6-2 для определения полной рыночной цены.

Таблица 6-4: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОСАДНЫХ МЕХАНИЗМОВ

Специальная способность	Модификатор базовой цены <sup>1</sup>
Некромантский	+3,000 зм
Разрушающий	+2 бонус
Самозарядный	+2 бонус
Звездный взрыв	+2 бонус

<sup>1</sup> Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 6-2 для определения полной рыночной цены.

## ОПИСАНИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ МАГИЧЕСКИХ ОСАДНЫХ МЕХАНИЗМОВ

Помимо бонусов улучшения, осадные механизмы могут иметь одно или несколько специальных способностей, детализированных ниже или из тех, что описаны для дальноточного оружия на страницах 223-226 *Руководства Мастера Подземелий* (кроме скорости). Осадный механизм со специальной способностью должен иметь по крайней мере +1 бонус улучшению.

**Разрушающий:** В дополнение к нанесению его нормального повреждения, снаряд из разрушающего осадного орудия может уничтожать существ нежити в пределах 18 метров от места падения. Рассматривайте этот эффект, как будто снаряд исполнил проверку изгнания как жрец 5-го уровня (снаряд не имеет модификатора Обаяния). Нежить, которая была бы изгнана проверкой, не затрагивается, но любая нежить, которая была бы разрушена проверкой, уничтожается. На нежить, ближайшую к месту воздействия, он воздействует в первую очередь.

Среднее превращение; УЗ 5-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, способность изгонять нежить; Цена +2 бонус.

**Некромантский:** В дополнение к нанесению его нормального повреждения, снаряд из некромантского осадного орудия оживляет мертвых существ в пределах 18 метров от места падения, превращая их в зомби на следующие 10 раундов. Отдельный некромантский снаряд может создавать до 20 КХП зомби. Нежить, созданная некромантским снарядом, неконтролируема и будет атаковать ближайшее живущее существо.

Слабая некромантия; УЗ 10-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи; *анимированный легион*; Цена +3,000 зм.

**Самозарядный:** Самозарядные осадные орудия автоматически оттягивают метательное коромысло в исходное положение и загружают на него следующий снаряд. Это заменяет проверку Силы и Профессии (осадный инженер), требуемые для перезарядки орудия, и уменьшает время, необходимое для перезарядки осадного орудия на одно полнораундовое действие (до минимум одного полнораундового действия).

Сильное превращение; УЗ 11-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи; *телекинез*; Цена +2 бонус.

**Звездный взрыв:** Камни, выстреленные из осадных орудий звездного взрыва, взрываются над землей, осыпая область под собой смертельным ливнем скальных осколков. Камень, выпущенный из осадного орудия звездного взрыва, наносит колющее и рубящее повреждения (равный его обычному повреждению) всем существам в пределах 6 метров от клетки падения (КС Рефлексов 15 - вполтину).

Средняя защита; УЗ 7-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи; *форма камня*; Цена +2 бонус.

## ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ОСАДНЫЕ МЕХАНИЗМЫ И БОЕПРИПАСЫ





три катапульти с волшебными боеприпасами, начинают нападение на крепость

Следующие определенные осадные орудия и боеприпасы обычно изготавливаются в точности с качествами, описанными здесь.

**Кислотный камень:** Этот сферический глиняный шар заполнен кислотой. Он наносит своей цели 1d6 пунктов дробящего урона. Кроме того, после удара он разбивается, нанося 2d6 пунктов кислотных повреждений любому существу или объекту в квадрате, который он поражает, и 1d6 пунктов кислотных повреждений любому существу или объекту в смежном квадрате.

**Алхимический камень:** Этот сферический глиняный шар заполнен алхимическим огнем. Он наносит своей цели 1d6 пунктов дробящего повреждения. Кроме того, после удара он разбивается, нанося 2d6 пунктов повреждений огнем любому существу или объекту в квадрате, который он поражает, и 1d6 пунктов повреждений огнем любому существу или объекту в смежном квадрате. Любое существо или объект, подвергнувшись огню алхимика, также охватываются огнем; существа и удерживаемые объекты могут избежать этого, преуспев в спасброске Рефлексов с КС 15.

**Таран, адамантовый:** Губитель любых ворот или стен, стоящих на его пути, адамантовый таран игнорирует прочность менее 20 у любого объекта, который он ударяет. С головником в форме головы горного барана, это - дорогой, но эффективный метод уничтожения барьеров.

Нет ауры (немагический); Цена 16,000 зм.

**Заряд для баллисты, адамантовый:** Адамантовый заряд для баллисты игнорирует прочность менее 20 у любого объекта, который он поражает.

Нет ауры (немагический); Цена 3,001 зм.

**Камень для катапульти, адамантовый:** Хотя большинство оружейных мастеров стало бы порицать

это как непростительное расточительство драгоценного металла, без сомнения, есть определенная эффективность у огромного куска адамантина, брошенного из катапульти. Адамантовый камень для катапульти игнорирует прочность менее 20 у любого объекта, который он поражает.

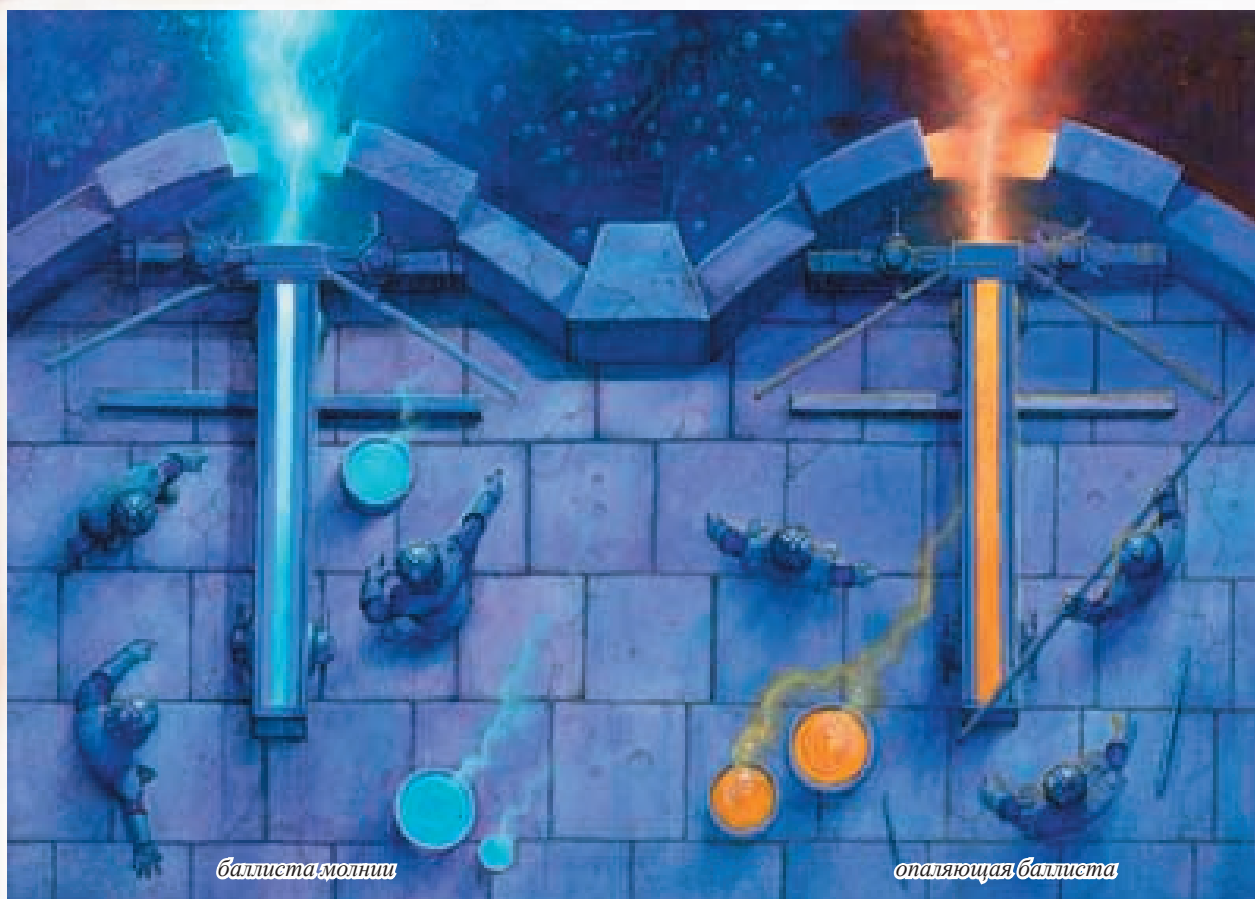
Нет ауры (немагический); Цена +100 зм/0,45 кг. (См. Таблицу 4-1, страница 67)

**Таран драконьего огня:** Головник этого тарана изображает устрашающего дракона, делающего вдох. Пасть дракона пышет огнем, и каждый удар тарана извергает пылающие угольки. Каждый удар тарана наносит дополнительные 1d6 пунктов повреждений огнем любому деревянному или воспламеняющемуся объекту, который он ударяет, игнорируя прочность. Если таран прорывается через объект, который он ударяет, он немедленно выдыхает сквозь дыру 9 метровый (30-фт) конус огня, нанося 2d6 пунктов повреждений огнем (КС Рефлексов 15 - вполтину). Он может выдыхать огонь раз в день.

Слабое заклятие; УЗ 3-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *испепеляющий луч*; Цена 4,000 зм.

**Катапульта драконьих зарядов:** Катапульта драконьих зарядов выглядит во многом подобно типичной катапульти, на метательном коромысле которой вырезано сложное изображение головы дракона. Вместо того, чтобы заряжать в нее нормальный заряд или камень, оператор может зарядить драгоценный камень соответствующего типа и ценности из указанных ниже. Срабатывание метательного механизма швыряет драгоценный камень, как будто это камень соответствующего для катапульти размера. Когда драгоценный камень ударяется о землю, он взрывается взрывом энергии. Все близлежащие существа и объекты переносят





повреждение, как указано ниже.

**Белый:** Все в пределах 1,5 м (5 футов) от целевого квадрата получают 2d6 пунктов повреждений холодом (КС Рефлексов 14 - вполтину). Используемый драгоценный камень должен быть жемчугом, стоящим, по крайней мере, 50 зм.

**Черный:** Все в пределах 3 м (10 футов) от целевого квадрата получают 4d4 пунктов повреждений кислотой (КС Рефлексов 14 - вполтину). Используемый драгоценный камень должен быть кусочком обсидиана, стоящим, по крайней мере, 100 зм.

**Зеленый:** Все в пределах 4,5 м (15 футов) от целевого квадрата получают 4d6 пунктов повреждений кислотой (КС Рефлексов 16 - вполтину). Используемый драгоценный камень должен быть изумрудом, стоящим, по крайней мере, 400 зм.

**Синий:** Все в пределах 6 м (20 футов) от целевой клетки получают 4d8 пунктов повреждений электричеством (КС Рефлексов 16 - вполтину). Используемый драгоценный камень должен быть сапфиром, стоящим, по крайней мере, 500 зм.

**Красный:** Все в пределах 9 м (30 футов) от целевого квадрата получают 4d10 пунктов огненных повреждений (КС Рефлексов 18 - вполтину). Используемый драгоценный камень должен быть рубином, стоящим, по крайней мере, 1,000 зм.

Сильное превращение; УЗ 15-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи; Цена +10,000 зм.

**Стихийный заряд-скала:** Этим обычно выглядящим камнем для катапульты можно выстрелить из скорпиона или тяжелого мангонела. После удара (наноса повреждение как обычно) *стихийный заряд-скала* превращается в Маленькую земную элементарь, атакуя близлежащих врагов в течение 5 раундов, прежде чем

рассыпаться в пыль.

Слабое колдовство; УЗ 5-й; Создать необычный предмет, *призыв монстра III* или *призыв природного союзника II*; Цена 750 зм.

**Заряд адских ос:** Этот боеприпас похож на затвердевший комок грязи и может быть заряжен в любую, метающую камень катапульту. При попадании *заряд адских ос* не наносит никаких повреждений, но вместо этого он распадается, и изрыгает магически вызванный рой адских ос (см. страницу 238 *Справочника Монстров*). Рой заполняет 2,7 метровый куб и атакует всех существ в пределах этой области в течение 10 раундов перед тем, как исчезнуть. Если *заряд адских ос* попадает в существо с 6 КХП или менее, он вынуждает проверку морали (см. страницу 72).

Среднее колдовство; УЗ 10-й; Создать Магическое Оружие и Доспехи, *призыв монстра V*; Цена 2,500 зм.

**Святой/нечестивый камень:** Этот сферический глиняный шар заполнен эквивалентом пяти фляг святой или проклятой воды. Он наносит своей цели 1d6 пунктов дробящего повреждения. Кроме того, после удара он разбивается, позволяя святой воде нанести 4d4 пунктов повреждений любому существу нежити или злему внешнему в квадрате, в который он ударил, и 2d4 пунктов повреждений любому такому существу в смежной клетке. Нечестивый камень наносит то же самое количество урона добрым внешним.

**Баллиста молнии:** Эта легкая магическая баллиста не использует традиционных боеприпасов. Вместо этого она при срабатывании стреляет 18 м (60 фт.) линией молнии. Существа на пути заряда получают 5d6 пунктов повреждений электричеством (КС Рефлексов 14 - вполтину). *Баллиста молнии* может стрелять только раз в минуту (за исключением штормовой окружающей среды, где она может стрелять через раунд).