

Волшебные предметы являются клеймом/пробой неповторимых компаний. Они извлекаются из сокровищниц убитых чудищ, забираются у поверженных противников, или же изредка изготавливаются персонажами собственноручно. Большинство самых ценных и возжеланных сокровищ, которые может желать искатель приключений будут волшебные предметы, которые смогут даровать ему силы которыми он вряд ли будет располагать или наделять непревзойденными способностями. Некоторые волшебные предметы могут обладать Интеллектом и быть вполне приемлемыми НИП.

Волшебные предметы разделяются на следующие категории: доспехи, оружие, снадобья, кольца, жезлы, свитки, посохи, волшебные палочки, и чудные предметы. В дополнение, некоторые из волшебных предметов могут быть проклятыми или интеллектуальными. И наконец, некоторые из волшебных предметов могут быть столь редкими и наделёнными такой силой, что попадают в свою собственную категорию: артефакты. Артефакты в свою очередь классифицируются на младшие (чрезвычайно редкие, но не единственные в своем существовании) и старшие (каждый наделён огромным могуществом, и в единственном экземпляре).

Доспехи и Щиты: Волшебные доспехи (включая щиты) предлагают своему обладателю улучшенную, магическую защиту. Некоторые из этих предметов confer способности превышающие преимущества Класа Доспеха. К примеру, персонаж, одетый в *нагрудные латы эфирности* +2 не только защищён этими волшебными доспехами (+2 бонус улучшенности к КД), но и способностью преобразовывать свое тело в эфирную форму.

Оружие: Волшебное оружие создается с разнообразными боевыми силами, и почти всегда улучшают броски атак и повреждения своего обладателя. К примеру, *боевой топор карликов замораживания* +3 дает +3 бонус ко всем броскам атаки и повреждений, а также наносит дополнительные 1d8 повреждений холодом.

Снадобья: Снадобье – эликсир содержащий в себе маги-

ческий эффект, который распространяется только на выпивающего снадобье. К примеру *снадобье газообразной формы* – фиолетовая, маслянистая жидкость в frosted стеклянном сосуде. Оно позволяет персонажу раствориться в расплывчатый туман и просочиться сквозь трещины.

Кольца: Кольцо – металлический круглый обод, носимый на пальце (не более двух колец на одного обладателя) обладающий магической силой (чаще всего постоянный эффект, распространяемый на своего обладателя). В *кольце трёх желаний* инкрустировано три рубина, в каждом из которых содержится сила, позволяющая обладателю сделать одно *желание*, в то же время *кольцо невидимости*, позволяет своему хозяину становиться невидимым неограниченное количество раз в день.

Жезлы: Жезл – скепетро-подобный предмет, обладающий особой силой, непохожей на какое-нибудь заклинание. К примеру, *жезл лордского могущества* способен трансформироваться в различное оружие нажатием кнопки, а также может превратиться в лестницу, таран или иной предмет.

Свитки: Свиток – заклинание, записанное магическим способом на бумагу или пергамент так, что его можно будет применить в будущем. Свиток *прожигающего света* позволяет жрецу один раз применить *пронизывающий луч*, так, будто у жреца это заклинание заготовлено, за исключением эффектов основанных на уровне – таких как диапазон и повреждения, они зависят от уровня создателя свитка, а не того, кто применяет свиток.

Посохи: У посоха есть некоторое количество разнообразных (но часто смежных между собой) магических эффектов. К примеру *посох освещения* – длинный серебряный шест, украшенный исходящими солнечными лучами. Он обладает способностью производить свет разнообразных форм, от посредственных *танцующих огоньков*, до сильного, яркого света заклинания *солнечный луч*. У нового, только что созданного посоха

50 зарядов, и каждое использование посоха забирает у него один или более зарядов.

Волшебные Палочки: волшебная Палочка — короткая палочка наделённая силой активировать специфической заклинание. *Волшебная палочка магических стрел* очень полезное оружие для магов и чародеев. У новой, только что созданной палочки 50 зарядов, и каждое использование палочки забирает у неё один из зарядов.

Необычные Предметы: В эти предметы относят волшебные ювелирные изделия, инструменты, книги, одежду и подобные предметы. Они бывают как обычные *шляпа мажикровки*, которая позволяет своему обладателю принимать облик других, до ужасного *аппарата Квалии* — металлической, крабовидной конструкции, с помощью которой, персонажи сидящие внутри неё и контролирующие её, способны передвигаться.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ВОЛШЕБНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ

Когда вы имеете дело с волшебными предметами, вы всегда должны держать во внимании следующую информацию.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАК СОКРОВИЩА

Включение волшебных предметов как часть сокровища является неотъемлемой задачей для ИП. Это весьма кропотливая и сложная задача. Необходимо смотреть, чтобы в руки персонажей не попали слишком мощные предметы, или чтобы интересные предметы не достались чересчур быстро, или чересчур часто. (Некоторые ИП могут совершать противоположную ошибку, став чересчур жадными и скупыми, выдавая слишком мало магических предметов). Один, всемогущественный предмет может уничтожить весь игровой мир — но если ИП не будут иметь в своем распоряжении достаточного количества магических предметов, они не смогут справиться с теми трудностями, которые рассчитаны для персонажей их уровня. Таблицы сокровищ (стр. _____) были разработаны так, чтобы помочь в этой задаче (смотрите стр. 2__ Случайный волшебный Предмет). Однако в некоторых ситуациях вы пожелаете дать игрокам предмет специально подобранный вами, который будет жизненно необходим для команды. Будьте свободны в своем выборе приобретая все больший и больший опыт в роли ИП, а также, что немаловажно вы должны быть знакомы со способностями выбранных вами предметов.

Помните, что волшебные предметы могут, и, скорее всего, будут использоваться НИП которые ими обладают. Если у вождя орков в сокровищнице есть *длинный меч +2*, то скорее всего в финальной битве с ИП он будет использовать именно его. Такие существа как медуза или лампасу могут использовать определённые предметы, такой как *ожерелье адаптации*, даже дракон может выпить в бою снадобье.

ВНЕШНИЙ ВИД

Большинство магических предметов попадают в игру в качестве сокровищ, которые обнаруживают персонажи. Когда они его находят, опишите его внешний вид. Описывая магический предмет расскажите о нём сокращено, дав поверхностную информацию. Не нужно говорить: «На столе вы видите *короткий меч +2* и *волшебную палочку паутины*. Это даёт слишком много информации. Ведь вряд ли персонаж сможет сразу сказать взглянув на меч, какой у него бонус, или определить по внешности палочки какое в ней заложено заклинание. Но, даже если он или она смогут узнать о действии предмета таким способом, это лишь потому что вы сами дадите какой-нибудь намёк игроку относительно предмета.

Вы можете избрать три способа описания волшебных предметов:

Внешний Вид волшебных предметов Невзрачный: Во внешнем виде волшебных предметов нет ничего сверхъестественного. Лишь определение магии, или любопытный, остроумный или удачливый игрок (смотри ниже Попытки и Ошибки) может сам разузнать, что палка найденная им на самом деле является *посохом мага*. Преимущество такого способа в том, что персонажи забавным способом будут использовать и опознавать новые предметы. Отрицательная сторона в том, что все найденные предметы персонажи будут пытаться хитроумно испытывать и применить, что будет занимать много времени, отвлекая их от основного сюжета. Вы также рискуете, что созданный волшебный предмет покажется скучным, так как в предмете нет ничего интригующего, и ИП не обратят на него внимание.

Магические Предметы Кажутся Отличительными:

Волшебные предметы излучают сияние, мерцание, пульсируют силой, или покрыты рунами, изумрудами и прочими драгоценными камнями, или же украшены резными рисунками. В такой ярком виде игры внешность обычно напрямую связано с мощностью предмета. Магические мечи мерцают, а чрезвычайно сильные магические мечи (инкрустированные драгоценными камнями или же одним, но редким и крупным драгоценным камнем) сияют очень ярко. Внешний вид предмета может быть подсказкой об его функциях. *Волшебная палочка с пылающими руками* может быть изготовлена из кедра или красного дерева, с вырезанными на ней узорами пламени. *Сапоги скорости* могут содержать на себе рисунок бегущего человека. Преимущество данной стороны в том, что волшебные предметы всегда кажутся великолепными и незабываемыми. Недостаток — они слишком очевидны и броски напоказ.

Волшебные предметы разнообразны во внешнем

виде: Волшебные предметы разнообразны в своем внешнем виде, от обыкновенных, до экзотических. (Это метод по умолчанию, именно по нему и построена эта глава). Иногда великое могущество хранится втайне от обывателей. В иное время, предметы сами указывают на их функции и уровень могущества. Данный метод содержит все преимущества и недостатки вышеперечисленных методов, и позволяет вам сфокусировать ваш уровень детализации по вашему желанию.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ПРЕДМЕТОВ

Когда ИП находят предметы как сокровище, им следует определить их способности. Нижеследующие методы возможны при идентификации предметов.

Пробы и ошибки: Чаще всего это первые пробы, когда группа ИП понимает, что в их руках волшебный предмет. Это веселая часть любой из игр. Без доступа к заклинаниям, которые могли бы рассказать о предмете, ИП получают широкий выбор экспериментов. Обычно это заставляет ИП активно использовать предмет. «Я надеваю кольцо, и начинаю прыгать вверх и вниз, хлопая руками», так может объявить игрок. Если кольцо — *кольцо прыжков*, тогда эксперимент (и верная догадка) должны быть вознаграждены. Или же игрок может надеть кольцо, и спросить у ИП, ощущает ли он что-то. В этом случае ИП может сказать: «Ты ощущаешь легкость, а желудок слегка уходит вниз», или даже «Ты ощущаешь легкость в ногах». С предметами, которые легко израсходовать, позволяйте минимум экспериментов. Запах из снадобья, к примеру, может послужить к раздумьям и подсказки для персонажа.

Тщательное изучение предмета даёт некоторую информацию. На внутренней части кольца, мелкими буквами, может быть нанесено командное слово, или же узор из перьев может дать подсказку о полете, заставляя игрока детальнее осматривать найденные предметы. В данном случае успешная проверка Поиска с КС 15 (или 20), может показать подсказку.

Вы также можете позволить персонажу проверку Искусства магии с КС 30 или Знание (магия) с тем же КС, чтобы понять, смог ли он настроиться в лад с волшебными силами предмета, или может он вспомнил о том, что он ранее изучал в библиотеках. ИП могут проконсультироваться с бардами, учеными или высокоуровневыми заклинателями, которые могли бы опознать предмет через заклинания, или через свои исследования или знания. Они могут знать какие-то детали или слухи об истории предмета. Конечно, такие советники потребуют что-нибудь взамен.

Заклинания: Очевидно, что самым легким из способов является нахождение волшебной природы предмета через заклинание *обнаружение магии*. Это заклинание может быть полезно и для добычи кое-какой дополнительной информации. Сфокусировавшись на предмете, можно определить какие школы магии или заклинания заложены в предмете, а также сила исходящей от предмета ауры (зависит от уровня заклинателя). Когда персонаж применяет *обнаружение магии* на волшебный предмет, данная вами информация часто служит достаточной подсказкой для умного персонажа, который опознает предмет. Именно поэтому, всегда четко выясняйте школы заклинаний и уровень заклинателя. (Для точных деталей смотрите описание заклинания *обнаружение магии* в Руководстве игрока).

Заклинания *идентификация* и *анализ догеомера* обеспечивают практически всей информацией о волшебном предмете. Смотрите их описания в *Руководстве игрока*.

Описания ИП: Иногда, вы можете просто взять, и сказать игрокам функции предмета. Это нормально, так как предмет даёт определенный бонус к действиям ИП, и они могут это за-

метить. К примеру, если персонаж использует *короткий меч* +2, то он рано или поздно может заметить число, которым меч ему помогает, и таким образом отследить его бонус. Применение данного варианта становится для вас головной болью, так как вам в тайне придется учитывать этот +2 бонус к броскам атаки и повреждений этого персонажа, пока он не идентифицировал предмет.

Волшебные предметы и обнаружение магии

Когда обнаружение магии опознает школу магии волшебного предмета, эта информация соответствует школе, из которой взято заклинание и помещено в снадобье, свиток, палочку или другое условие для предмета. Описание каждого предмета содержит ауру и школу, к которой он принадлежит.

Для создаваемых вами предметов, которые содержат более одного заклинания в качестве необходимых условий, используйте самое высокое по уровню заклинание. Если в условиях нет заклинаний, то в качестве руководства используйте эти данные.

Природа предмета	Школа
Доспехи и предметы защиты	Защита
Оружие и наступательные предметы	Заклятие
Бонус к показателям и навыкам, и т.д.	Превращение

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Для использования волшебных предметов их необходимо активировать, и иногда активация может быть только лишь надеванием на ваш палец. Некоторые предметы, как только надеты, действуют постоянно. В большинстве случаев, применение предмета требует стандартного действия, которое не провоцирует благоприятной атаки. Но предмет с имитацией заклинаний принимаются в бою как заклинания, и поэтому провоцируют благоприятную атаку.

Активация волшебного предмета стандартное действие, если это не отмечено отдельно. Однако, активация заклинания, требует то же время, что и активацию способности в предмете, несмотря на то, что это свиток, сапоги и т.д., если отдельно не отмечено.

Есть четыре способа активации волшебных предметов, рассмотренных ниже.

Выполнение заклинания: Данный метод применим при активации свитков. Свиток — почти завершенное заклинание. Подготовка уже выполнена заклинателем, поэтому для активации нет необходимости в подготовке. Все что нужно сделать, так это небольшие, простые завершающие части активации (жесты, слова и т.д.). Для безопасного применения предмета с выполнением заклинания, персонаж должен быть достаточно высокого уровня в необходимом для заклинания уровне. Если он не может сактивировать заклинание, то существует вероятность ошибки (смотрите Неудачи со свитками на стр. 2). Активация такого предмета занимает стандартное действие и провоцирует благоприятные атаки, также как и обычная активация заклинаний.

Заклинание-инициатор: Активация предмета с заклинанием-инициатором подобно первому способу, но еще проще. Нет нужды в финальных жестах или иных окончаниях заклинания, лишь особое знание о колдовстве, которым должен располагать персонаж, например произношение всего одного слова. Это означает, что волшебник может взять предмет с заклинанием-инициатором (такое как волшебная палочка или посох), где хранится заклинание, и он уже знает как его применять. В частности, если заклинание есть в списке доступных ему заклинаний, то он знает и как применять это заклинание из данного предмета. (Это применимо даже в том случае, если персонаж еще не имеет доступа к активации заклинаний, как например паладин 3-го уровня). Пользователь предмета все также должен его распознать, прежде ячем пускать в ход этот предмет. Активация предмета с заклинанием-инициатором — стандартное действие, но не провоцирующее благоприятной атаки.

Командное слово: Если нет подходящего метода активации предмета, или из-за его описания, или от его природы, принимайте по умолчанию, что для его активации необходимо командное слово. Данный тип активации подразумевает, что персонаж внятно и разборчиво произносит вслух необходимое слово, и предмет активируется. Других знаний по этому предмету не нужно.

Командное слово, это что —то наподобие ключа к замку на предмете. Это может быть повседневное слово: «Вибрируй», «Площадь» или «Лошадь», но тогда владелец предмета рискует

тем, что кто-то ненарочно может активировать его без желания хозяина в беседе с ним. Гораздо чаще, командное слово — слово, которое не несет особого смысла, или же слово или фраза из древнего языка, не применимого ныне в обиходе. Активация предмета с командным словом — стандартное действие, не провоцирующее благоприятной атаки.

Иногда командное слово может быть нанесено непосредственно на волшебный предмет. Или же может быть сокрыто внутри узора на предмете, или же вырезано или выгравировано изнутри, или же в самом предмете будет заключена подсказка к слову активации. К примеру, если словом активации будет «Король», то на предмете может быть выгравирована корона. Более сложной версией той же подсказки может быть имя местного короля, в царствование которого был создан предмет. В данном случае, персонаж должен провести исторические поиски, чтобы выйти на информацию о командном слове.

Навыки знание (тайнство) и знание (история) могут быть полезны в поисках нужного слова, или расшифровке данного предмета. Успешная проверка против КС 30 понадобится в том случае, если персонаж пожелает узнать непосредственно само слово. Если проверка неудачно, то вторая проверка (КС 25) может дать некоторые подсказки к решению.

Заклинания *идентификация* и *анализ двеомера* дадут полную информацию о командном слове.

Использование активированным: Данный тип предметов просто необходимо использовать, чтобы они были активированы. Персонажу нужно выпить снадобье, сделать взмах мечом, прикрыться щитом от удара, посмотреть сквозь очки, дунуть на пыль, надеть кольцо или шляпу. Данное использование наиболее прямолинейно и очевидно.

Множество таких предметов персонаж непосредственно носит на себе. Постоянно действующие предметы, такие как плащ устойчивости или обруч Интеллекта, должны быть надеты все время. Другие, как к примеру, *жемчужина могущества*, должна быть в распоряжении владельца (на нем, но не у него дома в сундуке). Однако, некоторые носимые предметы все также нужно активировать, например, *кольцо невидимости*. Хотя активацией может быть командное слово (смотрите выше), или мысленное пожелание. В описании предмета приводится командное слово.

Если не отмечено отдельно, то активации таких предметов обычно стандартное действие, или не занимает действия, и не провоцирует при этом благоприятную атаку (если только само действие не провоцирует ее). Например, бег с угрожаемой врагом клетки с помощью волшебных сапог. Если использование предмета занимает время (выпить снадобье, надеть или снять кольцо или шляпу) до его волшебного эффекта, то активация занимает стандартное действие. Если активация уже заложена в его применении и не занимает дополнительного действия (взмах волшебным мечом с уже вложенным в него бонусом улущенности), то активация не занимает действия.

Надевание предмета с активацией не обозначает того, что, надев предмет, вы сразу же поняли принцип его работы. Надевание *кольца прыжков* не активирует его тотчас же. Вы должны знать (или догадываться) что делает этот предмет, а затем правильно его сактивировать, если только преимущества предмета не происходят автоматически (выпивание снадобья или удар мечом)

РАЗМЕР И ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Найдя новое волшебное одеяние или украшение, в большинстве случаев персонажи не задумываются о его размерах. Большинство волшебных облачений часто делаются корректируемыми в размерах под своего нового обладателя. Как правило, размер не должен ущемлять слишком крупных, мелких, разнополых или персонажей иных рас от применения волшебных предметов. Н нужно наказывать игрока за то, что ему хочется играть халфлингом, или что он отыгрывает высокого человека.

Если есть на то причина, то в редких случаях можно сказать «Он не подходит по размеру». Плащи, изготовленные эгоистичными темными эльфами могут подходить в размере только на эльфов. Дварфы могут создавать предметы под свою расу и представителей своего рода, чтобы их предметы не использовали против них. Но такие предметы должны быть исключением, а не правилом.

Размеры оружия и доспехов: Найденные случайным способом оружие и доспехи в 30% имеют шанс быть Маленькими (01-30), 60% Средними (31-90), и 10% любого размера на усмотрение МП (91-100).

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ НА ТЕЛЕ

Большинство волшебных предметов необходимо удерживать или носить, чтобы получить выгоды от их способностей. В одно и то же время, для существа с гуманоидной формой тела, можно использовать до двенадцати волшебных предметов. Однако каждый из этих предметов должен быть надет на (или под) определенной части тела.

Тело гуманоидной формы будет получать выгоды от волшебных предметов, по одному из каждой группы, учитывая часть тела, на которую он надет:

Одна повязка, шляпа, шлем или филактерия на голове.

Одна пара линз или очков на глазах.

Один амулет, брошь, медальон, ожерелье, подвеска или скарабей на шее.

Одно одеяние, облачение или рубашка на туловище.

Одна роба или комплект доспехов на теле (поверх одеяния или облачения, или рубашки)

Один пояс вокруг талии (поверх робы или доспеха)

Один плащ, накидка или мантия на плечах (поверх робы или доспехов)

Одна пара браслетов или наручей на предплечьях или запястьях.

Одна перчатка или пара, или пара латных рукавиц на руках.

По одному кольцу на каждой руке (или два на одной руке)

Одна пара ботинок, сапог или тапочек на ногах.

Конечно, персонаж может носить и обладать неограниченным количеством предметов одного и того же типа. К примеру, у него может быть полный мешок волшебных колец. Но выгоду он будет получать лишь от двух колец на руках. Если он надет третье кольцо, то оно не будет работать. Это правило работает против попыток «усиления» волшебных предметов — например, если персонаж наденет на первый волшебный плащ еще один волшебный плащ, то способности второго не будут задействованы.

Иногда, некоторые предметы. Такие как *ожерелье огненных шаров*, могут быть носимы и надеты, не занимая места на теле персонажа. В описании предмета это отдельно указано.

СПАСБРОСКИ ПРОТИВ СПОСОБНОСТЕЙ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Волшебные предметы имитируют эффекты заклинаний и подобных заклинаниям способностей. Чтобы рассчитать КС спасброска против заклинания или способности из волшебного предмета необходимо: $10 + \text{уровень заклинания или эффекта} + \text{модификатор минимально необходимого параметра для активации заклинания}$. Например, КС для заклинания 2-го уровня будет $10 + 2$ (за заклинание 2-го уровня) $+ 1$ (нужно как минимум показатель 12 для активации заклинания 2-го уровня), то есть всего 13.

Посохи исключение для этого правила. Принимайте спасбросок так, как будто заклинатель активирует заклинание, включая уровень заклинателя и все модификаторы к КС. Например, бард Девис выпускает *очарование персоны* из *посоха очарования*, у этого заклинания будет КС 14, так как Обаяние Девиса 17. Если же из этого посоха будет колдовать Мйалии, то КС уже будет 16, так как её показатель Интеллекта 18, и еще у нее черта Фокусировка в Заклинаниях (зачарование).

В большинстве описаний волшебных предметов уже указан КС, в частности тех, где не указан точный эквивалент заклинания (так как определить его уровень моментально затруднительно).

ПОВРЕЖДЕНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Волшебный предмет не должен проходить спасбросок, если только он не удерживаем, или непосредственно подвержен

эффекту, или его обладатель выкинул 1 на кубике при проверке спасброска. Волшебные предметы всегда имеют право пройти спасбросок против заклинаний, которые нанесут им повреждения, даже от таких атак, где не волшебный предмет не имеет право на спасбросок. У волшебных предметов одинаковые бонусы ко всем спасброскам, независимо от их типа (Стойкость, Рефлекс или Воля). Бонус спасброска волшебного предмета равен $2 + 1/2$ уровня его заклинателя (округляется вниз). К примеру, *фонарь раскрытия* с уровнем заклинателя 5, получает $+4$ бонус к спасброску Рефлекса против *шара огня*, $+4$ бонус к спасброску Стойкости против *дизинтеграции* и т.д. единственное исключение, это разумные волшебные предметы, спасброски Воли которых базируются на их показателе Мудрости.

Волшебные предметы, если отдельно не отмечено, переносят повреждения точно также, как и их аналоги не волшебные предметы. Поврежденный волшебный предмет продолжает функционировать, как обычно, но разрушенный предмет теряет все свои силы.

ПОЧИНКА ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Некоторые волшебные предметы (в частности волшебное оружие и щиты) на протяжении приключений переносят повреждения. Ремонт стоит не дороже починки не волшебного аналога предмета с помощью навыка (Ремесло). Заклинание *собрать воедино* также чинит предмет, но не полностью уничтоженный, предмет.

РАЗУМНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые волшебные предметы, в частности оружие, могут иметь собственный разум. Лишь постоянные волшебные предметы (в отличие от тех, у которых одно использование или заряды) могут быть разумными. (Это означает, что свитки, снадобья, и волшебные палочки никогда не могут быть разумными).

В целом, не более 1% волшебных предметов обладают разумом. Используйте такие предметы в своих мирах осторожно, так как они требуют дополнительных усилий, как от игрока, так и от МП.

Для дополнительной информации, смотрите Разумные предметы на стр. 2__.

ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые из предметов могут нести на себе проклятие: неправильное создание, порча от злых сил и т.д. Проклятые предметы могут быть особенно опасны для обладателя, или же нести ему незначительный вред, или элемент неожиданности. Из всех случайно созданных предметов, лишь 5% бывают проклятыми. Если вы хотите ввести неисправные и/или опасные волшебные предметы в ваш игровой мир, то смотрите для деталей Проклятые предметы на стр. 2__.

ЗАРЯДЫ, ДОЗЫ И МНОГОКРАТНЫЕ ПРИМЕНЕНИЯ

Множество предметов, в частности волшебные палочки и посохи, ограничены в своем могуществе количеством зарядов, которые в них хранятся. Обычно, максимум зарядов в таких предметах равно 50. если такой предмет найден случайно в сокровищах, бросьте $d\%$ и поделите на 2, чтобы определить оставшееся количество зарядов (округляется вниз, минимум 1). Если в предмете более 50 зарядов, бросьте кубики, чтобы определить случайное число зарядов. Например, в случайном *кольце трех желаний* может быть $1d3$ *желания*.

Указанные в книге цены всегда для полностью заряженных предметов. (При создании предмет содержит максимум зарядов). Для предмета, который теряет свою цену при окончании зарядов (в большинстве всех вещей с зарядами), цена

ВАРИАНТ: СОЗДАНИЕ НОВЫХ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Таким же способом, как вы можете придумывать чудовищ и заклинания для ваших игровых миров, вы можете придумывать и новые волшебные предметы. Так же как ИП заклинатель разрабатывает новое заклинание, он может придумать и новый волшебный предмет. Как и с новыми заклинаниями, нужно быть осторожным и с новыми волшебными предметами.

В качестве примеров, используйте описание предметов из этой книги, на которых будут базироваться ваши предметы. Новый предмет должен содержать ту же информацию, что и уже существующие, (время активации, уровень заклинателя) возможно еще и включать тип активации. Вам необходимо определить рыночную стоимость этого предмета, даже если ИП его просто нашли, вдруг персонаж захочет его продать или скопировать.

понижается пропорционально оставшимся зарядам. Палочка с 20 зарядами, к примеру, стоит 40% цену от вновь созданной палочки. Для предмета, у которого после окончания зарядов, еще остается польза, необходимо вычесть из стоимости цену зарядов (усмотрение МП).

Некоторые предметы, такие как стрелы, палочки благовоения, щепотки магической пыли и снадобья, одноразовые и расходные. Такие предметы можно часто найти группами или наборами. Например, можно найти мешочек с несколькими пригоршнями *пыли исчезновения*, или флягу с несколькими дозами *снадобья лечения легких ранений*. Они высоки в цене и обозначены в таблицах как одиночные предметы, но вы можете позволить указать несколько предметов, если они выпали при создании сокровища. Например, если по таблице сокровищ у вас выпало три волшебных предмета, а на первом броске вы получили *благовоение медитации*, то вы можете принять, что все три предмета и есть благовоения. Такие перестановки сделают сокровища более логичными для авантюристов.

ОПИСАНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

В нижеследующих секциях рассмотрены каждый из типов волшебных предметов, такие как оружие или снадобья, вначале идет общее описание, а затем описание особых вещей.

Общие описания включают в себя особенности активации, случайное создание, и прочие материалы. Затем даны КД, прочность, хит-поинты и КС поломки некоторых из предметов. КД подразумевается таковой, когда предмет на надеет и неудерживаем персонажем, и включает -5 штраф за эффективную Ловкость предмета 0. если существо удерживает предмет, то используйте его модификатор Ловкости вместо -5 штрафа.

Некоторые отдельные предметы, особенно те, что хранят заклинания или что-то иное, не получают детального описания. Для деталей смотрите Руководство Игрока, изменяя его формой предмета (снадобье, свиток, волшебная палочка и т.д.) принимайте, что заклинание активировано при минимально необходимом уровне заклинателя, если вы не устанавливаете его выше по какой-то иной причине (что и повышает цену предмета; смотрите Таблицу 7-33: Установка Стоимости Волшебных предметов в золотых монетах). Основная причина повышения, конечно, повышения мощи заклинания. Это решение разумно для заклинаний, где уровень силу, например *шар огня*, который больше повредить, или *призыв монстра I*, который дольше сохранится, и существенно повысить силу заклинания.

Предметы с полным описанием, также содержат детальное описание и своих сил. В конце каждого из описаний есть примечание определенной формы.

- **Аура:** В большинстве случаев, заклинание *обнаружение магии* покажет школы магии, с которыми связан волшебный предмет, а также силу его ауры. Эта информация, если таковая есть, указана вначале этого примечания, например, «Сильное превращение». Смотрите для деталей описание заклинания *обнаружение магии* в Руководстве игрока.

- **Уровень заклинателя:** Следующий пункт указывает на уровень заклинателя для создания этого предмета, включая соответствующую его силу (как уровень заклинателя отмечает силу заклинания). Уровень заклинателя определяет бонус спасбросков предмета, а также диапазон или аспекты, которые зависят от уровня сил предмета (если они изменяются). Он также определяет уровень, который будет сравним, если предмет будет подвержен рассеиванию магии или в подобной ситуации. Эта информация отражена в форме «УЗ х», где УЗ — сокращенно «уровень заклинателя», а «х» число, отражающее непосредственный уровень заклинателя.

Для снадобий, свитков и волшебных палочек, создатель может устанавливать уровень заклинателя выше, необходимый при активации данных предметов, но не выше за свой собственный. Например, Мйалии на 5-ом уровне может написать свиток с *невидимостью* при уровне заклинателя 3 (длится 3 минуты), 4 (4 минуты) или 5 (5 минут). Для других волшебных предметов уровень заклинателя указывается непосредственно предметом. В данном случае, УЗ создателя должен соответствовать УЗ предмета (но условия могут поднимать минимальный уровень заклинателя)

- **Необходимые условия:** Для создания конкретного волшебного предмета, его создатель должен выполнить определенные необходимые условия. Это может включать: черты, заклинания, минимальный уровень в классе, мировоззрение или расу. Условия для создания идут сразу же после уровня

заклинателя предмета.

Условие в виде заклинаний возможно у персонажа, который подготавливает заклинания (или знает это заклинание, в случае с бардом или чародеем), или через применение в финале предмета с заклинанием или подобной заклинанию способности, которые воспроизведут необходимый эффект. Если какие-то из этих условий используются в качестве выполнения необходимых условий, за каждый день, проведенный во время создания, создатель должен потратить предмет с заклинанием (такой как свиток) или один заряд из предмета с заклинаниями (такой как волшебная палочка).

Возможно и такое, что при создании предмета могут участвовать более одного персонажа, и каждый из участников может обеспечивать то, или иное условие. В некоторых условиях сотрудничество может быть просто необходимо, так как один персонаж знает заклинания, необходимые для создания предмета, а второй все остальное.

Два и больше персонажей могут участвовать для восстановления предмета, они должны договориться, кто будет принят создателем, для целей определения уровня заклинателя. (Это вполне резонно, хотя и не обязательно, что более высокоуровневый персонаж будет создателем). Персонаж, обозначенный как создатель, выплачивает стоимость создания предмета в Оп.

Обычно, список условий содержит одну черту и одно или более заклинаний (или дополнительные условия к черте). Когда два заклинания в списке разделены чертой или «или», то необходимо лишь одно из предложенных. Например, в условиях для кольца трех желаний стоит «Создать кольцо, желание или чудо», что обозначает, что помимо черты Создать кольцо, вам понадобится лишь заклинание *желание* или *чудо*.

- **Рыночная цена:** Стоимость предмета в золотых монетах, указанная после слова рыночная цена, отображающая плату, которую могут вам дать, если вы захотите его продать. Рыночная цена предмета, который может быть создан благодаря черте по созданию предметов обычно равна его базовой цене, плюс стоимость любых компонентов (материальных и Оп).
- **Стоимость создания:** Следующая часть примечания, это цена в зм и Оп для создания предмета. Эта информация дается лишь в предметах с компонентами (с материальными или Оп), которые делают их рыночную цену, выше за базовую. Стоимость для создания включает базовую, плюс стоимость компонентов. Предметы без компонентов не содержат строку «Стоимость создания». Для них рыночная и базовая цены одинаковы. Цена в зм равна 1/2 от рыночной, а в Оп равна 1/25 от рыночной цены.
- **Вес:** Примечание обычно заканчивается показателем веса предмета, особенно для большинства необычных предметов. Когда не указан показатель веса, значит его вес незначителен (это для целей переносимости персонажа и количества переносимого веса).

НАИМЕНОВАНИЯ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Хранящие заклинания волшебные предметы — снадобья и волшебные палочки, обычно называются в соответствии с хранимыми заклинаниями, например: *волшебная палочка шаров огня* или *снадобье ускорения*. В игровом мире они могут быть заменены более загадочными или незабываемыми названиями. Но менее замысловатые названия хранящих заклинания предметов, также отделяют их от более могущественных волшебных предметов, с куда более запоминающимися названиями *посохи могущества*, *роба архимага* или меч *святой мститель*, все это примеры более ярких предметов.

Таблица 7-1: Создание случайных волшебных предметов

Младший	Средний	Старший	Предмет
01-04	01-10	01-10	Доспехи и щиты (Таблица 7-2)
05-09	11-20	11-20	Оружие (Таблица 7-9)
10-44	21-30	21-25	Снадобья (Таблица 7-17)
45-46	31-40	26-35	Кольца (Таблица 7-18)
—	41-50	36-45	Жезлы (Таблица 7-19)
47-81	51-65	46-55	Свитки (Таблица 7-20)
—	66-68	56-75	Посохи (Таблица 7-25)
82-91	69-83	76-80	Волшебные палочки (Таблица 7-26)

СЛУЧАЙНЫЕ ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Уничтожив злого лича, авантюристы перерыли его древнюю гробницу. Какие чудеса они могут там найти? Ну, сперва, МП должен воспользоваться Таблицей 3-5: Сокровища (стр. __), а затем, смотря на результаты, обратиться к Таблице 7-1: Случайное создание волшебных предметов (см. выше). (Всега заранее подготавливайте сокровища). 3 Глава также содержит обзоры по мелким, средним и крупным волшебным сокровищам. Мелкие сокровища весьма скудные, средние уже более интересны (их цена обычно в 10-12 раз выше за мелкие), а крупные просто мечта авантюристов (в среднем, в четыре раза выше за стоимость среднего).

Следуйте этой процедуре, чтобы создать случайный предмет в сокровище.

1. Когда в Таблице 3-5 обозначено мелкое, среднее или крупное волшебное сокровище, с помощью Таблицы 7-1 определите тип предмета: свиток, палочка, оружие, или что-то другое. Дополнительно (на ваше усмотрение) бросьте один раз d%, если выпало 01-05, то переходите к таблице 7-35: Проклятые вещи. Тогда генерируйте предметы согласно таблиц по проклятым предметам.

2. Переходите к таблице, которая соответствует типу предмета в шаге 1. эти таблицы позволяют создать конкретный предмет для каждого типа (свиток, палочка, необычный предмет и т.д.), а также его рейтинг (младший, средний, старший).

3. Как только тип и рейтинг предмета определены, бросьте d% для определения его качеств.

Волшебная палочка или посох: Если предмет волшебная палочка или посох, результат 01-30 указывает на то, что что-то (внешняя форма, надписи и т.д.) указывает на подсказки в его работе, а 31-100 обозначает, что подсказок по его работе нет.

Доспех, щит, кольцо, жезл или необычный предмет: Если предмет одного из этих типов, то на результат 01, предмет интеллектуален, 02-31, есть подсказка во внешней форме или надписях о его функциях, 32-100, никаких подсказок нет.

Стрелковое оружие: Если предмет стрелковое оружие, то на результат 01-05 – предмет интеллектуален, 06-25 – есть что-то, указывающее на его функции (форма, надписи и т.д.), а 26-100 не дает никаких подсказок.

Рукопашное оружие: Если предмет рукопашное оружие, то на результат 01-20 – предмет излучает свечение, 21-25 – предмет интеллектуален, 26-35 предмет и интеллектуален и излучает свечение, на 36-50 в внешней форме есть что-то, что подсказывает об его функциях (рисунки, надписи), а на 51-100 нет особых подсказок и качеств.

4. Если у предмета есть заряды или применения, бросьте для определения случайного количества зарядов или использований, как описано выше в (Заряды, дозы и Многократные применения).

Иногда, вы можете просто выбрать предмет, а не создавать его случайным образом. В этом случае, просмотрите главу, и найдите интересующий вас предмет. Отметьте себе, что артефакты (младшие и старшие) никогда не присутствуют в таблицах создания сокровищ. И это не просто так: ВЫ должны хорошо подумать, ГДЕ и КОГДА будут присутствовать артефакты в вашем игровом мире.

ДОСПЕХИ

Волшебные доспехи часто встречающиеся и жизненно-важные предметы. В целом, они эффективнее не волшебных аналогов защищают своего владельца. Бонусы доспехов, бонусы улучшения, иногда не бывают выше +5, и суммируются с обычным бонусом за доспехи (точно также и бонус щита с бонусом улучшения щита). Все волшебные предметы превосходного качества, и снижают штрафы проверок из-за доспехов на 1.

В дополнение к бонусу улучшения, предмет может обладать другими специальными качествами, такими как, улучшенное противостояние критическим попаданиям или помощь в скрывании. Специальные способности считаются за дополнительные бонусы, если вы планируете ими торговать, но они не поднимают КД. Комплект доспехов не может иметь эффективный бонус (бонус улучшения плюс бонусы специальных способностей) выше +10. комплект доспехов со специальной способностью должен иметь как минимум +1 бонус улучшения.

Комплект доспехов или щит могут быть изготовлены из необычного материала. Бросьте d%, если выпало 01-95, то предмет из обычных металлов, а 96-100 обозначает, что предмет изготовлен из необычного материала, такого как адамантин или мифрил (смотрите Специальные материалы на стр. 2__).

Доспехи всегда идут в такой комплектации, что даже если у данного типа доспеха есть сапоги и латные рукавицы, эти части можно всегда заменить на волшебные сапоги и рукавицы.

Уровень заклинателя для доспехов и щитов: Уровень заклинателя волшебного щита или доспехов со специальной способностью указываются в её описании. Для предмета, где есть лишь бонус улучшения, уровень заклинателя равен ×3 бонус улучшения. Если у предмета есть и бонус улучшения и специальная способность, выбирается более высокий из двух уровней заклинателя.

Щиты: Бонусы улучшения щитов суммируются с бонусами улучшения доспехов, поэтому ать общий бонус к КД 9. Бонусы улучшения щитов, при ударе щитом, не действуют, так как бонусы атак и повреждений. Однако, специальная способность удара, дает +1 бонус к атакам и повреждениям (смотрите описание способности). Фактически, вы можете создать щит, который будет действовать по принципу волшебного оружия, но цену бонуса улучшения к броскам атак необходимо добавлять к стоимости щита и его бонусу улучшения к КД. Например, баклер +1 с шипами для щита +1, будет стоить 3475 зм (15 зм за обычный баклер, 150 за превосходное качество, 1000 за +1 бонус к КД, 10 зм за шипы, 300 за их превосходность, 2000 за то, что они стали оружием +1).

Как и с доспехами, специальные способности, внедренные в щит, повышают его рыночную стоимость в виде дополнений к бонусу щита, хотя и не улучшают его КД. Щит не может обладать эффективным бонусом (улучшенность, плюс специальные способности) бонусом выше +10. щит со специальной способностью должен обладать как минимум +1 бонусом улучшения.

Прочность и хит-поинты щитов: Каждый +1 бонус улучшения добавляет 2 пункта к прочности щита, а также +10 хит-поинтов. К примеру, тяжелый стальной щит +3 обладает прочностью 16 и 50 хп. (Смотрите Таблицу 8-8, на стр. 1__ Руководства игрока, где описаны прочность и хит-поинты обычных щитов).

Активация: Обычно преимущества от волшебных доспехов и щитов проявляются точно также, как от не волшебных аналогов, просто надев их на себя, обладатель получает выгоды от их специальных способностей, но если они требуют активации (как, к примеру, анимированный щит), обладатель должен стандартным действием активировать его.

Случайное создание: Для случайного создания волшебных доспехов и щитов, сперва сделайте бросок согласно Таблице 7-2: Доспехи и щиты, а затем бросьте по Таблице 7-3: Случайный тип доспехов, или Таблице 7-4: Случайный тип щитов. Используйте Таблицу 7-5: Специальные способности доспехов, Таблицу 7-6: Специальные способности щитов, Таблицу 7-7: Особые доспехи, или Таблицу 7-8: Особые щиты, как это указано ниже. К примеру, по Таблице 7-2, выпало 94 для колонки Средних предметов, что означает, что у предмета есть специальная способность, за тем проведите новый бросок кубика. Второй бросок обозначил 29, что означает, что это доспехи +2. бросок 64 по Таблице 7-5: Специальные способности доспехов указывает на то, что он обладает устойчивостью к электричеству. Наконец, бросок 44 по Таблице 7-3: Случайный тип доспехов показывает на кольчугу, значит, в финале мы получаем *кольчугу устойчивости к электричеству* +2.

Доспехи для необычных существ: Стоимость доспехов для существ не гуманоидного типа, а также для существ иного размера от Средних и Маленьких отличается от показателей в Таблицах 7-3 и 7-4, как указано в сноске Доспехи для необычных существ на стр. 1__ Руководства игрока. Стоимость превосходного качества и любых волшебных улучшений остаются теми же.

Описание специальных способностей волшебных доспехов и щитов

У большинства волшебных доспехов и щитов есть только бонус улучшения. Такие предметы могут иметь одну или более специальных способностей, которые рассмотрены ниже.

Таблица 7-2: Доспехи и щиты

Млад-шие	Средние	Старшие	Предмет	Базовая цена
01-60	01-05	—	щит +1	1,000 зм
61-80	06-10	—	доспех +1	1,000 зм
81-85	11-20	—	щит +2	4,000 зм
86-87	21-30	—	доспех +2	4,000 зм
—	31-40	01-08	щит +3	9,000 зм
—	41-50	09-16	доспех +3	9,000 зм
—	51-55	17-27	щит +4	16,000 зм
—	56-57	28-38	доспех +4	16,000 зм
—	—	39-49	щит +5	25,000 зм
—	—	50-57	доспех +5	25,000 зм
—	—	—	+6 доспехи/щит ¹	36,000 зм
—	—	—	+7 доспехи/щит ¹	49,000 зм
—	—	—	+8 доспехи/щит ¹	64,000 зм
—	—	—	+9 доспехи/щит ¹	81,000 зм
—	—	—	+10 доспехи/щит ¹	100,000 зм
88-89	58-60	58-60	Особые доспехи ²	—
90-91	61-63	61-63	Особый щит ³	—
92-100	64-100	64-100	Специальная способность, и бросьте вновь ⁴	—

1 Фактически доспехи и щиты не могут обладать такими высокими бонусами. Эти строки применяются для определения цены доспехов, когда они обладают еще и специальными способностями.

Пример: Комплект доспехов с бонусом улучшения +5 и специальной способностью легкого укрепления (модификатор +1) принимается как доспехи +6, и по стоимости равен 36000 зм.

2 Бросайте по Таблице 7-7: Особые доспехи.

3 Бросайте по Таблице 7-8: Особые щиты.

4 Бросайте по Таблице 7-5: Специальные способности доспехов или Таблице 7-6: Специальные способности щитов.

Таблица 7-3: Случайный тип доспехов

d%	Доспехи	Стоимость доспеха ¹
01	Войлочной	+155 зм
02	Кожаный	+160 зм
03-17	Выдубленная кожа	+175 зм
18-32	Кольчужная рубаха	+250 зм
33-42	Из шкуры	+165 зм
43	Чешуйчатая кольчуга	+200 зм
44	Кольчуга	+300 зм
45-57	Кираса	+350 зм
58	Шпильчатая кольчуга	+350 зм
59	Окаймленная кольчуга	+400 зм
60	Полупластинчатые латы	+750 зм
61-100	Полные латы	+1,650 зм

1 Добавьте бонус улучшения по Таблице 7-2: Доспехи и щиты, чтобы определить общую рыночную стоимость.

Все волшебные доспехи превосходного качества (со штрафами проверки из-за доспехов на 1 ниже).

Таблица 7-4: Случайный тип щитов

d%	Щит	Стоимость щита ¹
01-10	Баклер	+165 зм
11-15	Щит легкий, деревянный	+153 зм
16-20	Щит легкий, стальной	+159 зм
21-30	Щит тяжелый, деревянный	+157 зм
31-95	Щит тяжелый, стальной	+170 зм
96-100	Ростовой щит	+180 зм

1 Добавьте бонус улучшения по Таблице 7-2: Доспехи и щиты, чтобы определить общую рыночную стоимость.

Все волшебные щиты превосходного качества (со штрафами проверки из-за доспехов на 1 ниже).

Доспех или щит со специальной способностью, всегда обладает бонусом улучшения, как минимум +1.

Анимированный: При команде, анимированный щит парит в пределах полуметра от владельца (2 фт.), защищая его так, будто владелец удерживает его в руках, но у него свободны обе руки. Одновременно, персонажа может защищать только один щит с такой способностью. Персонаж с анимированным щитом все также переносит штрафы, связанные с использованием щита, такие как: штраф к проверкам из-за до-

Таблица 7-5: Специальные способности доспехов

Млад-ший	Сред-ний	Стар-ший	Специальная способность	Мод-тор рыночной цены
01-25	01-05	01-03	Эффектный	+2,200 зм
26-32	06-08	04	Укрепление, легкое	+1 бонус ¹
33-52	09-11	—	Скользкий	+3,750 зм
53-72	12-14	—	Теневой	+3,750 зм
73-92	15-17	—	Бесшумного передвижения	+3,750 зм
93-96	18-19	—	Устойчивости к магии (13)	+2 бонус ¹
97	20-29	05-07	Скользкий, улучшенный	+15,000 зм
98	30-39	08-10	Теневой, улучшенный	+15,000 зм
99	40-49	11-13	Бесшумного передвижения, улучшенный	+15,000 зм
—	50-54	14-16	Устойчивости к кислоте	+18,000 зм
—	55-59	17-19	Устойчивости к холоду	+18,000 зм
—	60-64	20-22	Устойчивости к электричеству	+18,000 зм
—	65-69	23-25	Устойчивости к огню	+18,000 зм
—	70-74	26-28	Устойчивости к звуку	+18,000 зм
—	75-79	29-33	Призрачного касания	+3 бонус ¹
—	80-84	34-35	Неуязвимости	+3 бонус ¹
—	85-89	36-40	Укрепление, среднее	+3 бонус ¹
—	90-94	41-42	Устойчивости к магии (15)	+3 бонус ¹
—	95-99	43	Дикой местности	+3 бонус ¹
—	—	44-48	Скользкий, великий	+33,750 зм
—	—	49-53	Теневой, великий	+33,750 зм
—	—	54-58	Бесшумного передвижения, великий	+33,750 зм
—	—	59-63	Устойчивости к кислоте, улучшенный	+42,000 зм
—	—	64-68	Устойчивости к холоду, улучшенный	+42,000 зм
—	—	69-73	Устойчивости к электричеству, улучшенный	+42,000 зм
—	—	74-78	Устойчивости к огню, улучшенный	+42,000 зм
—	—	79-83	Устойчивости к звуку, улучшенный	+42,000 зм
—	—	84-88	Устойчивости к магии (17)	+4 бонус ¹
—	—	89	Эфирный	+49,000 зм
—	—	90	Контроля нежити	+49,000 зм
—	—	91-92	Укрепление, тяжелое	+5 бонус ¹
—	—	93-94	Устойчивости к магии (19)	+5 бонус ¹
—	—	95	Устойчивости к кислоте, великий	+66,000 зм
—	—	96	Устойчивости к холоду, великий	+66,000 зм
—	—	97	Устойчивости к электричеству, великий	+66,000 зм
—	—	98	Устойчивости к огню, великий	+66,000 зм
—	—	99	Устойчивости к звуку, великий	+66,000 зм
100	100	100	Бросьте вновь, два раза ²	—

1 Добавьте к бонусу улучшения по Таблице 7-2: Доспехи и щиты, чтобы определить общую рыночную цену.

2 Если вы выбросили два раза одну и ту же способность, то учитывается лишь одна, если выбросили две версии той же специальной способности, то используйте ту, что лучше.

спехов, шанс провала волшебного заклинания, и отсутствие квалификации.

Сильное превращение; УЗ 12-й; Создать волшебные доспехи и оружие, анимировать объект; Цена +2 бонус.

Бесшумное передвижение: Этот доспех великолепно смазан и волшебным образом создан так, чтобы не только создавать звуки, но и приглушать те, что творятся рядом с ними. Он дает +5 бонус компетентности к проверкам Бесшумного передвижения (Штраф к проверке из-за доспеха все также применяется как обычно).

Слабая иллюзия; УЗ 5-й; Создать волшебные доспехи и оружие, тишина; Цена +3,750 зм.

Бесшумное передвижение, улучшенное: Как бесшумного передвижения, но дает +10 бонус компетентности к проверкам Бесшумного передвижения.

Средняя иллюзия; УЗ 10-й; Создать волшебные доспехи и оружие, тишина; Цена +15,000 зм.

Бесшумное передвижение, великое: Как бесшумного передвижения, но дает +15 бонус компетентности к проверкам Бесшумного передвижения.

Таблица 7-6: Специальные способности щитов

Млад- ший	Сред- ний	Стар- ший	Специальная способность	Мод-тор рыночной цены
01-20	01-10	01-05	Ловля стрел	+1 бонус ¹
21-40	11-20	06-08	Удар	+1 бонус ¹
41-50	21-25	09-10	Ослепление	+1 бонус ¹
51-75	26-40	11-15	Укрепление, легкое	+1 бонус ¹
76-92	41-50	16-20	Отклонение стрел	+2 бонус ¹
93-97	51-57	21-25	Анимированный	+2 бонус ¹
98-99	58-59	—	Устойчивости к магии (13)	+2 бонус ¹
—	60-63	26-28	Устойчивости к кислоте	+18,000 зм
—	64-67	29-31	Устойчивости к холоду	+18,000 зм
—	68-71	32-34	Устойчивости к электричеству	+18,000 зм
—	72-75	35-37	Устойчивости к огню	+18,000 зм
—	76-79	38-40	Устойчивости к звуку	+18,000 зм
—	80-85	41-46	Призрачного касания	+3 бонус ¹
—	86-95	47-56	Укрепление, среднее	+3 бонус ¹
—	96-98	57-58	Устойчивости к магии (15)	+3 бонус ¹
—	99	59	Дикий	+3 бонус ¹
—	—	60-64	Устойчивости к кислоте, улучшенный	+42,000 зм
—	—	65-69	Устойчивости к холоду, улучшенный	+42,000 зм
—	—	70-74	Устойчивости к электричеству, улучшенный	+42,000 зм
—	—	75-79	Устойчивости к огню, улучшенный	+42,000 зм
—	—	80-84	Устойчивости к звуку, улучшенный	+42,000 зм
—	—	85-86	Устойчивости к магии (17)	+4 бонус ¹
—	—	87	Контроля нежити	+49,000 зм
—	—	88-91	Укрепление, тяжелое	+5 бонус ¹
—	—	92-93	Отражения	+5 бонус ¹
—	—	94	Устойчивости к магии (19)	+5 бонус ¹
—	—	95	Устойчивости к кислоте, великий	+66,000 зм
—	—	96	Устойчивости к холоду, великий	+66,000 зм
—	—	97	Устойчивости к электричеству, великий	+66,000 зм
—	—	98	Устойчивости к огню, великий	+66,000 зм
—	—	99	Устойчивости к звуку, великий	+66,000 зм
100	100	100	Бросьте вновь, два раза ²	—

1 Добавьте к бонусу улучшения по Таблице 7-2: Доспехи и щиты, чтобы определить общую рыночную цену.

2 Если вы выбросили два раза одну и ту же способность, то учитывается лишь одна, если выбросили две версии той же специальной способности, то используйте ту, что лучше.

Средняя иллюзия; УЗ 15-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *тишина*; Цена + 33,750зм.

Дикий местности: Владелец этого доспеха или щита сохраняет свой бонус доспеха (и любой бонус улучшения) находясь в облике животного. Доспехи и щиты с этой способностью обычно украшены листовыми мотивами. Когда владелец принимает облик животного, то доспех перестает быть видимым.

Среднее превращение; УЗ 9-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *пагубный полиморф*; Цена +3 бонус.

Контроль нежити: Обладатель этого комплекта доспехов или щита способен контролировать до 26 КХП нежити в день, как будто заклинанием *контроль нежити*. На рассвете каждого дня обладатель этих доспехов теряет контроль над нежитью, взятой под управление доспехами. Доспехи или щиты с этой способностью выглядят так, будто сделаны из костей; но это признак полностью декоративен, и не оказывает эффекта на доспехи.

Сильная некромантия; УЗ 13-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *контроль нежити*; Цена +49,000 зм.

Ловля стрел: Щит с такой способностью привлекает к себе снаряды стрелкового оружия. У него +1 бонус отклонения против стрелковых атак, так как снаряды изменяют направление в его стороны. Помимо этого, любое стрелковое или метательное оружие, нацеленное в цель, в пределах 1,5 м (5 фт) от него, отклоняются от первичной цели, и летят в

сторону владельца щита. (Если у владельца полное прикрытие от стрелковых атак, то стрелы на отклоняются от первичной цели. Помимо этого, те, кто стреляют во владельца щита, игнорируют все штрафы шанса промаха, которые обычно применимы. Стрелы и метательное оружие, чей бонус улучшения выше за базовый бонус к КД щита, не отклоняются во владельца (но повышенный бонус к КД щита все также применим и к этому оружию). Владелец может активировать и деактивировать эту способность с помощью командного слова.

Средняя защита; УЗ 8-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *энтропический щит*; Цена +1 бонус.

Неуязвимость: Этот комплект доспехов дает обладателю доспехов снижение повреждений 5/магия.

Сильная защита и возможно заклятие (если использовано *чудо*): УЗ 18-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *каменекоса, желание* или *чудо*; Цена +3 бонус.

Ослепление: Щит с этой способностью сверкает ярким светом до двух раз в день по команде его владельца. Все, кто в пределах 6 метров (20 фт.) от владельца, за исключением его самого, должны пройти проверку Рефлекса с КС 14, или быть ослепленными на 1d4 раунда.

Среднее заклятие; УЗ 7-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *прожигающий свет*; Цена +1 бонус.

Устойчивость к кислоте: Обычно комплект доспехов или щит с данной способностью тускло серого цвета. Доспех поглощает первые 10 повреждений от кислоты за атаку, которым подвергся их владелец (наподобие заклинания *устойчивость к энергии*).

Слабая защита; УЗ 3-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +18,000 зм.

Отклонение стрел: Этот щит защищает своего владельца так, как будто у него есть черта Отклонение Стрел. Раз в раунд, когда по нему может попасть стрелковое оружие, он может пройти проверку Рефлекса с КС 20. Если у оружия есть бонус улучшения, то КС повышается на это число. Если проверка успешна, щит отклоняет стрелу владельца должен знать о стреле и не быть ошеломленным. Попытка отклонить стрелковое оружие не считается за действие. Исключительное стрелковое оружие, такое как булыжники, метаемые великанами или *кислотные стрелы Мельфа*, не отклоняемы.

Слабая защита; УЗ 5-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *щит*; Цена +2 бонус.

Отражение: Этот щит действует как зеркало. Его поверхность полностью отражающая. Раз в день, его можно заставить отразить заклинание назад в заклинателя, как заклинание *отражение заклинаний*.

Сильная защита; УЗ 14-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *отражение заклинаний*; Цена +5 бонус.

Призрачного касания: Этот доспех или щит кажется практически прозрачным. Его бонус доспеха/щита и бонус улучшения учитываются против атак бестелесных существ. В любой момент он может быть надет передвинут или взят бестелесными существами. Бестелесные существа получают бонус улучшения щита или доспехов против атак как телесных, так и бестелесных существ, и они все также могут проходить сквозь плотные объекты.

Сильное превращение; УЗ 15-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *эфирность*; Цена +3 бонус.

Скользкий: Скользкий доспех кажется все время слегка покрытым тонким слоем жирного масла. Он дает +5 бонус компетентности к проверкам Искусства побега. (Штраф к проверке из-за доспеха все также применяется как обычно).

Слабое колдовство; УЗ 4-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *жир*; Цена +3,750зм.

Скользкий, улучшенный: Как скользкий, но дает +10 бонус компетентности к проверкам Искусства побега.

Среднее колдовство; УЗ 10-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *жир*; Цена +15,000 зм.

Скользкий, великий: Как скользкий, но дает +15 бонус компетентности к проверкам Искусства побега.

Теневой: Этот доспех абсолютно черного цвета, и приобретает размытые очертания, если обладатель желает скрыться, даря ему +5 бонус компетентности к Скрытности. (Штраф к проверке из-за доспеха все также применяется как обычно).

Слабая иллюзия; УЗ 5-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *невидимость*; Цена +3,750 зм.

Теневой, улучшенный: Как теневой, но дает +10 бонус компетентности к проверкам Скрытности.

Средняя иллюзия; УЗ 10-й; Создать волшебные доспехи и

оружие, *невидимость*; Цена +15,000 зм.

Теневой, великий: Как теневой, но дает +15 бонус компетентности к проверкам Скрытности.

Средняя иллюзия; УЗ 15-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *невидимость*; Цена +33,750 зм.

Удара: Щит с этой специальной способностью изготовлен так, чтобы выполнять удар щитом. Ударный щит наносит повреждения так, как будто это оружие на две категории больше (Средний владыкий щит наносит 1d6 повреждений, а Средний тяжелый щит наносит 1d8 повреждений). Щит действует как оружие +1, когда он проводит удар. (Только легкие и тяжелые щиты обладают такой способностью).

Среднее превращение; УЗ 8-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *сила быка*; Цена +1 бонус.

Укрепление: Этот комплект доспехов или щит производят волшебную силу, которая эффективно защищает жизненно важные зоны владельца. Когда по владельцу проведено критическое попадание или коварная атака, существует шанс, что он проигнорирует дополнительное повреждение, и перенесет обычное.

Тип укрепления	Шанс на нормальные повреждения	Базовый модификатор цены
Легкая	25%	+1 бонус
Среднее	75%	+3 бонус
Тяжелая	100%	+5 бонус

Сильная защита; УЗ 13-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *ограниченное желание* или *чудо*; Цена различна (смотрите выше).

Устойчивость к звуку: Комплект доспехов или щит с такой способностью обладают сверкающей внешностью. Доспех поглощает первые 10 повреждений от звука за атаку, которым подвергся их владелец (наподобие заклинания *устойчивость к энергии*).

Слабая защита; УЗ 3-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +18,000 зм.

Устойчивость к звуку, улучшенная: Как в обычной устойчивости к звуку, но поглощает 20 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 7-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +42,000 зм.

Устойчивость к звуку, великая: Как в обычной устойчивости к звуку, но поглощает 30 повреждений за атаку.

Устойчивость к кислоте, улучшенная: Как в обычной устойчивости к кислоте, но поглощает 20 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 7-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +42,000 зм.

Устойчивость к кислоте, великая: Как в обычной устойчивости к кислоте, но поглощает 30 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 11-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +66,000 зм.

Устойчивость к магии: Эта способность дарует своему обладателю устойчивость к магии, но до тех пор, пока он в них облачен. Устойчивость к магии может быть 13, 15, 17, или 19, в зависимости от типа доспеха.

Сильная защита; УЗ 15-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к магии*; Цена +2 бонус (УМ 13), +3 бонус (УМ 15), +4 бонус (УМ 17), +5 бонус (УМ 19).

Устойчивость к огню: Комплект доспехов с этой способностью имеет красноватый оттенок, и часто украшен драконьим мотивом. Доспех поглощает первые 10 повреждений от огня за атаку, которым подвергся их владелец (наподобие заклинания *устойчивость к энергии*).

Слабая защита; УЗ 3-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +18,000 зм.

Устойчивость к огню, улучшенная: Как в обычной устойчивости к огню, но поглощает 20 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 7-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +42,000 зм.

Устойчивость к огню, великая: Как в обычной устойчивости к огню, но поглощает 30 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 11-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +66,000 зм.

Устойчивость к холоду: Комплект доспеха или щит с этой способностью обычно имеет ледянисто-голубой оттенок или украшен мехами и шкурками. Доспех поглощает первые 10 повреждений от холода за атаку, которым подвергся их владелец (наподобие заклинания *устойчивость к энергии*).

Слабая защита; УЗ 3-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +18,000 зм.

Устойчивость к холоду, улучшенная: Как в обычной устойчивости к холоду, но поглощает 20 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 7-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +42,000 зм.

Устойчивость к холоду, великая: Как в обычной устойчивости к холоду, но поглощает 30 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 11-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +66,000 зм.

Устойчивость к электричеству: Комплект доспехов или щит с этой способностью обычно голубого оттенка, и часто содержит мотивы шторма и молний. Доспех поглощает первые 10 повреждений от электричества за атаку, которым подвергся их владелец (наподобие заклинания *устойчивость к энергии*).

Слабая защита; УЗ 3-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +18,000 зм.

Устойчивость к электричеству, улучшенная: Как в обычной устойчивости к электричеству, но поглощает 20 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 7-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +42,000 зм.

Устойчивость к электричеству, великая: Как в обычной устойчивости к электричеству, но поглощает 30 повреждений за атаку.

Средняя защита; УЗ 11-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +66,000 зм.

Эфирность: При команде, эта способность позволяет владельцу доспеха становится эфирным раз в день (наподобие заклинания *эфирный скачок*). Персонаж может оставаться эфирным столько, сколько он пожелает, но как только принимает обычный облик, в этот день он больше не сможет стать эфирным.

Сильное превращение; УЗ 13-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *эфирный скачок*; Цена +49,000 зм.

Эффектный: комплект доспехов с этой способностью выглядит ничем не приметным. При команде доспех изменяет свой облик и форму, принимая вид обычной одежды. Будучи в состоянии эффектного, доспех сохраняет все свои способности (включая вес). Только заклинание *истинное зрение* или подобная магия раскрывает истинную природу маскируемого доспеха.

Средняя иллюзия; УЗ 10-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *собственная маскировка*; Цена +2,700 зм.

Среднее колдовство; УЗ 15-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *жир*; Цена +33,750 зм.

Средняя защита; УЗ 11-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *устойчивость к энергии*; Цена +66,000 зм.

Особые доспехи

Нижеследующие особые комплекты доспехов создаются уже готовыми, с указанными в описаниях способностями, и без внесения изменений или дополнений.

Адамантиновая кираса: Эта не волшебная кираса изготовлена из адамантина, даруя своему владельцу снижение повреждений 2/—.

Ауры нет (не волшебная); Цена 10,200 зм.

Доспех демона: Эти латы изготовлены так, что их владелец выглядит как демон. Шлем сделан в виде рогатой головы демона, а владелец будто издает ужающий рык. Эти *латы* +4 позволяют их владельцу проводить атаку когтем, нанося 1d10 повреждений *оружием* +1, и поразить цель так, будто

ТАБЛИЦА 7-7: ОСОБЫЕ ДОСПЕХИ

Млад- ший	Сред- ний	Стар- ший	Особый доспех	рыночная цена
01-50	01-25	—	Мифриловая рубаша	1,100 зм
51-80	26-45	—	Латы из шкуры дракона	3,300 зм
81-100	46-57	—	Эльфийская кольчуга	4,150 зм
—	58-67	—	Шкура носорога	5,165 зм
—	68-82	01-10	Адамантиновая кираса	10,200 зм
—	83-97	11-20	Латы дварфов	16,500 зм
—	98-100	21-32	Окаймленная кольчуга удачи	18,900 зм
—	—	33-50	Небесный доспех	22,400 зм
—	—	51-60	Латы глубины	24,650 зм
—	—	61-75	Кираса командования	25,400 зм
—	—	76-90	Мифриловые латы скорости	26,500 зм
—	—	91-100	Доспех демонов	52,260 зм

она подвержена заклинанию *инфекция* (КС Стойкости 14 для нейтрализации). Применение инфекции требует нормальных рукопашных атак когтями. «Когти» встроены в наручи и рукавицы лат.

Доспехи дают один негативный уровень любому не злому владельцу, который надел его. Этот негативный уровень будет до тех пор, пока надет доспех, и пропадает как только он снят. Негативный уровень никогда не осуществляется в виде фактической потери уровня, но не может быть преодолен каким-либо способом (включая заклинание *восстановление*) пока надет доспех.

Сильная некромантия [зло]; УЗ 13-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *инфекция*; Цена 52,260 зм; Создание 26,130 зм + 2,090 Оп.

Кираса команды: Эта прекрасно изготовленная *кираса* +2 излучает мощную волшебную ауру. Когда она надет, кираса дает величавую командную ауру своему владельцу. Владелец получает +2 бонус к проверкам Обаяния, включая проверки изгнания и проверки навыков, связанные с Обаянием. Владелец получает +2 бонус к проверкам Лидерства (смотрите стр. 1___). Дружественные отряды в пределах 108 м (360 фт.) становятся более храбрыми (к примеру, они пойдут за обладателем в бой, зная что перед очень опасный противник). Так как этот эффект во многом зависит от внешнего облика доспеха, владелец не может скрыть себя или спрятаться до тех пор пока в доспехах, и её эффект активирован.

Сильное очарование; УЗ 15-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *массовое очарование монстра*; Цена 25,400 зм; Создание 10,975 зм + 850 Оп.

Латы глубины: Эти *латы* +1 украшены мотивами из волн и рыб. Владелец *лат глубины* принимается как не одетым в доспехи для проверок плавания. Владелец может дышать под водой, и понимать язык любого существа, которое дышит под водой.

Средняя защита; УЗ 11-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *свободное передвижение, дыхание под водой, языки*, Цена 24,650 зм; Создание 17,150 зм + 600 Оп.

Латы дварфов: Эти пластинчатые латы изготовлены дварфами из адамантина, даруя владельцу снижение повреждений 3/—.

Ауры нет (не волшебные); Цена 16,500 зм.

Латы из шкуры драконов: Этот комплект полных пластинчатых лат изготовлен из шкуры дракона, а не металла, поэтому его могут носить друиды. В остальном они идентичны превосходным пластинчатым латам.

Ауры нет (не волшебные); Цена 3,300 зм.

Мифриловые латы скорости: Свободным действием, владелец этого комплекта *пластинчатых лат из мифрила* +1 может их активировать, действуя так, будто под заклинанием *ускорение* до 10 раундов в день. Длительность *ускорения* не должна быть потрачена за раз, а может быть разделена на несколько активаций. Скорость в мифриловых латах 6 метров для Средних существ, и 4,5 метра для Маленьких существ. Шанс промаха заклинаний тайнства составляет 25%, максимальный бонус Ловкости +3, а штраф к проверкам из-за доспехов -3. Они считаются доспехами среднего типа (смотрите Мифрил на стр. 2___), и весит 11,25 кг. (25 фунтов).

Слабое превращение; УЗ 5-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *ускорение*; Цена 26,500 зм.

Мифриловая рубаша: Эта чрезвычайно легкая кольчужная рубаша изготовлена из тонких мифриловых звеньев. Скорость в рубаше для Средних существ 9 метров, а у Маленьких 6 метров. Шанс промаха заклинаний тайнства составляет 10%, максимальный бонус Ловкости +6, и нет штрафа к проверкам

из-за доспехов. Она считается легким типом доспехов (смотрите Мифрил стр. 2___), и весит 4,5 кг.

Ауры нет (не волшебная); Цена 1,100 зм.

Небесный доспех: Эта ярко серебряная или золотая кольчуга +3 столь утонченна и легка, что её можно незаметно носить под одеждой, не выставляя напоказ. В ней у обладателя максимальный бонус Ловкости +8, штрафы к проверкам из-за доспехов -2, и шанс провала волшебных заклинаний 15%. Она считается доспехом легкого типа, весит 9 кг (20 фунтов), и позволяет владельцу раз в день по команде активировать *полет* (как заклинание).

Слабое превращение [добро]; УЗ 5-й; Создать волшебные доспехи и оружие, создатель должен быть добрым, *полет*; Цена 22,400 зм; Создание 12,550 зм + 1,004 Оп.

Окаймленная кольчуга удачи: Десять 100-зм драгоценных камней украшают эту *окаймленную кольчугу* +3. Раз в неделю доспех позволяет своему владельцу потребовать перебросить проведенный по нему бросок атаки. Он обязан принять результаты второго броска, так как удача не всегда благоволит в лучшую сторону. Игрок-владелец доспеха должен принять решение о переброске атаки до того, как будет брошен кубик на повреждения.

Сильное очарование; УЗ 12-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *благословение*; Цена 18,900 зм; Создание 10,150 зм + 700 Оп.

Эльфийская кольчуга: Эта чрезвычайно легкая кольчуга, изготовлена из очень тонких мифриловых звеньев. Скорость в кольчуге для Средних существ 9 метров, а у Маленьких 6 метров. Шанс промаха заклинаний тайнства составляет 20%, максимальный бонус Ловкости +4, а штраф к проверкам из-за доспехов -2. Она считается легким типом доспехов, и весит 9 кг.

Ауры нет (не волшебная); Цена 4,150 зм.

Шкура носорога: Этот доспех *из шкуры* +2 изготовлен из шкуры носорога. В добавок он дает +2 бонус улучшенности к КД, получает -1 штраф к проверкам навыков, и наносит дополнительные 2д6 повреждений при успешной стремительной атаке, включая и стремительной атаке на скаку.

Среднее превращение; УЗ 9-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *сила быка*; Цена 5,165 зм; Создание 2,665 зм + 200 Оп.

Особые щиты

Нижеследующие особые щиты создаются уже готовыми, с указанными в описаниях способностями, и без внесения изменений или дополнений.

Баклер из темного дерева: Этот не волшебный маленький щит изготовлен из темного дерева, и часто ценится ворами и волшебниками. У него нет бонуса улучшенности, но материалы из которого он создан гораздо легче. Он весит лишь 1,15 кг., и не имеет штрафов проверки из-за доспехов.

Ауры нет (не волшебный); Цена 205 зм.

Львиный щит: Этот *тяжелый стальной щит* +2 выглядит в виде рычащего льва. Три раза в день, свободным действием, можно отдать львиной голове команду атаковать (независимо от владельца щита), которая проводит атаки с базовым бонусом атаки владельца (включая несколько атак, если таковые есть у владельца), и наносит 2д6 повреждений. Эта атака идет в дополнение к любым действиям, которые проводит его владелец.

Среднее колдовство; УЗ 10-й; Создать волшебные доспехи и ору-



LOCKWOOD

Таблица 7-8: Особые щиты

Млад- ший	Сред- ний	Стар- ший	Особый щит	рыночная цена
01-30	01-20	—	Баклер из темного дерева	205 зм
31-80	21-45	—	Щит из темного дерева	257 зм
81-95	46-70	—	Тяжелый щит из мифрила	1,020 зм
96-100	71-85	01-20	Щит заклинателя	3,153 зм
—	86-90	21-40	Щит-шип	5,580 зм
—	91-95	41-60	Львиный щит	9,170 зм
—	96-100	61-90	Окрыленный щит	17,257 зм
—	—	91-100	Поглощающий щит	50,170 зм

жие, *призыв природного союзника IV*; Цена 9,170 зм; Создание 4,670 зм + 360 Оп.

Окрыленный щит: Этот круглый тяжелый деревянный щит обладает +3 бонусом улучшения. Вдоль его края прикреплены перья. Раз в день, ему можно приказывать летать (как заклинанием), и нести на себе владельца. Щит может нести на себе до 59,85 кг. (133 фунта) и двигаться со скоростью 18 м (60 фт.) в раунд, или 119,7 кг. (266 фунтов), и двигаться со скоростью 12 м (40 фт.).

Слабое превращение; УЗ 5-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *полет*; Цена 17,257 зм; Создание 8,628 зм и 5 см + 690 Оп.

Поглощающий щит: Этот *тяжелый щит* +1 абсолютно черного цвета, и кажется, что он поглощает в себя свет. Раз в каждые два дня, при команде, он способен *дезинтегрировать* объект, к которому он прикоснулся, как подобное заклинание, но нужно провести рукопашную касательную атаку.

Сильное превращение; УЗ 17-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *дезинтеграция*; Цена 50,170 зм, Создание 25,170 зм + 2,000 Оп.

Тяжелый щит из мифрила: Этот тяжелый щит изготовлен из мифрила, и поэтому он легче за обычный стальной щит. Он дает 5% шанса провала волшебного заклинания, и не дает штрафов к проверкам из-за доспехов от него. Его вес составляет 2,25 кг. (5 фунтов).

Ауры нет (не волшебный); Цена 1,020 зм.

Щит заклинателя: этот *легкий деревянный щит* +1 имеет маленькую кожаную полоску с задней стороны, где заклинитель может нанести одно заклинание, как на свиток. Заклинание написанное тапким образом, требует лишь половину исходных материалов (стр. 2). Пункты опыта и материальные компоненты остаются теми же. В полоску нельзя вложить заклинание выше 3-го уровня. Вносить заклинание можно не однократно.

Случайно созданный щит заклинателя имеет 50% шанс на обладание одного среднего заклинания в нем. Это заклинание может быть божественным (01-80 на d%) или волшебным (81-100).

У *щита заклинателя* есть 5% шанса провала волшебного заклинания.

Средняя защита; УЗ 6-й; Создать волшебные доспехи и оружие, Написать свиток, создатель должен быть как минимум 6-го уровня; Цена 3,153 зм (плюс стоимость заклинания в свитке, которое уже есть в нем); Создание 1,653 зм + 120 Оп.

Щит из темного дерева: Этот не волшебный тяжелый деревянный щит изготовлен из темного дерева. У него нет бонуса улучшения, но материалы из которого он создан гораздо легче. Он весит 2,25 кг. (5 фунтов) и не имеет штрафов проверки из-за доспехов.

Ауры нет (не волшебный); Цена 257 зм.

Щит-шип: Этот *тяжелый стальной щит* +1 покрыт шипами. Он действует как обычный щит с шипами. Ему можно дать команду до трех раз в день, и владелец может выстрелить одним из шипов щита. У выстреливаемого шипа +1 бонус улучшения, диапазон 36 м (120 фт.), и повреждения в виде 1d10 (19-20/x2). Выстрелянные шипы ежедневно восстанавливаются.

Среднее заклятие; УЗ 6-й; Создать волшебные доспехи и оружие, *магическая стрела*; Цена 5,580 зм; Создание 2,740

бонус атаки от превосходного качества не складывается с бонусом улучшения.

Оружие делится на две основные категории: рукопашное и стрелковое. Некоторые виды оружия, указанные как рукопашные (например, кинжал) также можно использовать и как стрелковое оружие. В этих случаях их бонус улучшения применяется к другому виду атаки.

Кроме бонуса улучшения, оружие может обладать особыми свойствами, как способность испускать свет или атаковать сам по себе. Особые свойства считаются как дополнительные бонусы при определении рыночной цены предмета, но не изменяют бонусы атаки и повреждения (кроме тех случаев, когда об этом сказано напрямую). Ни одно оружие не может иметь бонусов (бонусы улучшения плюс эквивалент бонусов от особых свойств) больше чем +10. Оружие с особыми свойствами должно обладать бонусом улучшения хотя бы +1.

Оружие и снаряды могут быть изготовлены из необычных материалов. Бросьте d%: 01-95 означает, что предмет является обычным, а 96-100 означает, что он сделан из особого вещества, такого как алхимическое серебро или холодное железо (смотрите *Особые материалы* на странице 283).

Уровень заклинателя для оружия: Уровень заклинателя оружия с особым свойством указывается в описании предмета. Для предмета с одним лишь бонусом улучшения без других свойств, уровень заклинателя равен утроенному бонусу улучшения. Если предмет имеет и бонус улучшения и особые свойства, то применяется наивысший из двух уровней заклинателя.

Дополнительный кубик повреждений: Некоторое магическое оружие причиняет дополнительный кубик повреждений. В отличие от других модификаторов повреждения, дополнительный кубик повреждений не подвергается умножению, когда атакующий проводит критическое попадание.

Стрелковое оружие и снаряды: Бонус улучшения от стрелкового оружия не складывается с бонусом улучшения от снарядов. Применяется лишь высший из двух бонусов.

Снаряды, выпущенные из стрелкового оружия с бонусом улучшения +1 и выше, считаются магическим оружием при определении преодоления снижения повреждений. Например, камень, выпущенный из *пращи* +1, считается маги-

Таблица 7-9: Оружие

Млад- шее	Сред- нее	Стар- шее	Бонус оружия	Базовая цена ¹
01-70	01-10	—	+1	2 000 зм
71-85	11-29	—	+2	8 000 зм
—	30-58	01-20	+3	18 000 зм
—	59-62	21-38	+4	32 000 зм
—	—	39-49	+5	50 000 зм
—	—	—	+6 ²	72 000 зм
—	—	—	+7 ²	98 000 зм
—	—	—	+8 ²	128 000 зм
—	—	—	+9 ²	162 000 зм
—	—	—	+10 ²	200 000 зм
86-90	63-68	50-63	Определенное оружие ³	—
91-100	69-100	64-100	+1 Особое свойство и брось— те кубик еще раз ⁴	—

- 1 Это цена за 50 стрел, арбалетных болтов или пуль для пращи.
- 2 Вообще-то оружие не может иметь бонус выше +5. Приведенные цифры нужны для определения цены. Пример: Кинжал +3, обладающий свойством *скорость* (модификатор +4; смотрите Таблицу 7-14: *Особые свойства рукопашного оружия*), считается кинжалом +7 при определении цены и потому оценивается в 98 000 зм.
- 3 Смотрите Таблицу 7-16: *Определенное оружие*.
- 4 Смотрите Таблицу 7-14: *Особые свойства рукопашного оружия* для рукопашного или Таблицу 7-15: *Особые свойства стрелкового оружия* для стрелкового оружия.

Таблица 7-10: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДА ОРУЖИЯ
d% Вид оружия

01-70	Обычное рукопашное оружие (смотрите Таблицу 7-11)
71-80	Необычное оружие (смотрите Таблицу 7-12)
81-100	Обычное стрелковое оружие (смотрите Таблицу 7-13)

ОРУЖИЕ

Как и все магические предметы, магическое оружие — основной элемент всех кампаний. Магическое оружие имеет бонусы улучшения в пределах от +1 до +5. Этот бонус применим в бою к броскам и атаки, и повреждения. Все магическое оружие также является оружием, сделанным превосходно, но

Таблица 7-11: Обычное рукопашное оружие

d%	Оружие	Стоимость оружия ¹
01-04	Кинжал	+302 зм
05-14	Секира	+320 зм
15-24	Двуручный меч	+350 зм
25-28	Кама	+302 зм
29-41	Длинный меч	+315 зм
42-45	Булава, легкая	+305 зм
46-50	Булава, тяжелая	+312 зм
51-54	Нунчаки	+302 зм
55-57	Посох ²	+600 зм
58-61	Рапира	+320 зм
62-66	Сабля	+315 зм
67-70	Короткое копьё	+302 зм
71-74	Сьянгэм	+303 зм
75-84	Палаш	+335 зм
85-89	Меч, короткий	+310 зм
90-100	Топор дварфов	+330 зм

1 Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 7-9: Оружие для определения окончательной рыночной цены.

2 Превосходное изготовление двойного оружия влечет удвоение стоимости превосходной работы за каждую сторону (300 зм за превосходное изготовление одной стороны; итого 600 зм). Двойное оружие обладает отдельными магическими бонусами для каждой стороны. При определении случайным образом вторая сторона двойного оружия имеет тот же бонус улучшения что и первая сторона (01-50 на d%), удвоенный бонус, или бонус улучшения будет на один меньше (51-100 на d%) и никогда не обладает особыми свойствами.

Все волшебное оружие изготовлено с превосходным качеством.

Таблица 7-12: Необычное оружие

d%	Оружие	Стоимость оружия ¹
01-03	Двойной орочий топор ²	+660 зм
04-07	Боевой топор	+310 зм
08-10	Цепь с шипами	+325 зм
11-12	Дубинка	+300 зм
13-16	Арбалет, ручной	+400 зм
17-19	Арбалет, многозарядный	+550 зм
20-21	Катар	+302 зм
22-23	Ятаган	+375 зм
24-26	Цеп, двухсторонний ²	+690 зм
27-31	Цеп, тяжелый	+315 зм
32-35	Цеп, легкий	+308 зм
36-37	Латная рукавица	+302 зм
38-39	Латная рукавица, шипованная	+305 зм
40-41	Глефа	+308 зм.
42-43	Двуручная дубина	+305 зм
44-45	Гизарма	+309 зм
46-48	Алебарда	+310 зм
49-51	Полукопье	+301 зм
52-54	Гномий крючковатый молот ²	+620 зм
55-56	Молот, легкий	+301 зм
57-58	Ручной топор	+306 зм
59-61	Кукри	+308 зм
62-64	Рыцарское копьё	+310 зм
65-67	Длинное копьё	+305 зм
68-70	Утренняя звезда	+308 зм
71-72	Сеть	+320 зм
73-74	Кирка, тяжелая	+308 зм
75-76	Кирка, легкая	+304 зм
77-78	Рансеур	+310 зм
79-80	Гирька	+301 зм
81-82	Боевая коса	+318 зм
83-84	Сюрикен	+301 зм
85-86	Боевой серп	+306 зм
87-89	Меч, двухлезвийный ²	+700 зм
90-91	Трезубец	+315 зм
92-94	Ургош, дварфийский ²	+650 зм
95-97	Боевой молот	+312 зм
98-100	Кнут	+301 зм

1 Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 7-9: Оружие для определения окончательной рыночной цены.

2 Мастерское изготовление двойного оружия влечет удвоение стоимости превосходной работы за каждую сторону (300 зм за превосходное изготовление одной стороны; итого 600 зм). Двойное оружие обладает отдельными магическими бонусами для каждой стороны. При определении случайным образом вторая сторона двойного оружия имеет тот же бонус улучшения что и первая сторона (01-50 на d%), удвоенный бонус, или бонус улучшения будет на один меньше (51-100 на d%) и никогда не обладает особыми свойствами.

Все волшебное оружие изготовлено с превосходным качеством.

Таблица 7-13: Обычное стрелковое оружие

d%	Оружие	Стоимость оружия ¹
01-10	Снаряды (киньте кубик еще раз):	
01-50	Стрелы (50)	+350 зм
51-80	Стрелы, арбалетные (50)	+350 зм
81-100	Ядра для пращи (50)	+350 зм
11-15	Топор, метательный	+308 зм
16-25	Арбалет, тяжелый	+350 зм
26-35	Арбалет, легкий	+335 зм
36-39	Дротик	+300 зм, 5 см
40-41	Метательное копьё	+301 зм
42-46	Короткий лук	+330 зм
47-51	Короткий лук, составной (бонус Силы +0)	+375 зм
52-56	Короткий лук, составной (бонус Силы +1)	+450 зм
57-61	Короткий лук, составной (бонус Силы +2)	+525 зм
62-65	Праща	+300 зм
66-75	Длинный лук	+375 зм
76-80	Длинный лук, составной	+400 зм
81-85	Длинный лук, составной (бонус Силы +1)	+500 зм
86-90	Длинный лук, составной (бонус Силы +2)	+600 зм
91-95	Длинный лук, составной (бонус Силы +3)	+700 зм
96-100	Длинный лук, составной (бонус Силы +4)	+800 зм

1 Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 7-9: Оружие для определения окончательной рыночной цены. Все волшебное оружие изготовлено с превосходным качеством.

ческим оружием. Подобным же образом, снаряд, выпущенный из стрелкового оружия с мировоззрением (таким как *святой длинный лук +1* или превосходно сделанного арбалета под эффектом заклинания *воззреть оружие*) получает мировоззрение оружия (вдобавок к тому мировоззрению, которое может быть у него уже есть). Например, *нечестивая стрела +1*, выпущенная из *анархического короткого лука +2*, будет обладать и злым и хаотичным мировоззрением.

Магические снаряды и поломка: Когда магическая стрела, арбалетный болт, или пуля из пращи мажет мимо цели, то существует 50% шанс, что она сломается или станет бесполезной другим способом. Магические стрелы, болты и пули разрушаются при попадании.

Испускание света: 30% магического оружия испускают свет, эквивалентный заклинанию *свет* (яркий свет в радиусе 20 футов, смутный свет в радиусе 40 футов). Это свечение оружия по своей природе полностью магическое. Такое оружие нельзя вытащить незаметно, и свет потушить никак нельзя. Определенные виды оружия, описанные ниже, светятся или всегда или никогда, это указывается в описании.

Прочность и хит-поинты: Каждый бонус улучшения +1 добавляет +2 к прочности оружия или щита и +10 к его хит-поинтам.

Активирование: Обычно персонаж извлекает пользу из магического оружия так же как от обычного оружия – просто атакуя им. Если у оружия есть особое свойство, которое владельцу нужно активировать (например, способность *солнечный свет* у *солнечного клинка*), то обычно владельцу нужно произнести управляющее слово (стандартное действие).

Магическое оружие и критические попадания: Некоторые свойства оружия и некоторые конкретные виды оружия имеют дополнительный эффект при критическом попадании. Например, оружие с *вспышкой пламени*, причиняет дополнительное повреждение огнем при критическом попадании. Этот особый эффект функционирует даже на существах с иммунитетом к критическим попаданиям, таким как нежить, элементали и механизмы. При сражении с такими существами проверяйте критическое попадание, как если бы вы сражались с гуманоидами или другим видом существ, подверженных критическим попаданиям. При успешном критическом броске примените особый эффект, но не умножайте обычный урон от оружия. Например, если Джозан выкидывает есте-

Таблица 7-14: Особые свойства рукопашного оружия

Млад-шее	Сред-нее	Стар-шее	Особое свойство	Мод-тор базовой цены ¹
01-10	01-06	01-03	Погибель	+1 бонус
11-17	07-12	—	Защита	+1 бонус
18-27	13-19	04-06	Пылающий	+1 бонус
28-37	20-26	07-09	Мороз	+1 бонус
38-47	27-33	10-12	Электрошок	+1 бонус
48-56	34-38	13-15	Призрачное касание	+1 бонус
57-67	39-44	—	Острота ²	+1 бонус
68-71	45-48	16-19	Фокусирование ци	+1 бонус
72-75	49-50	—	Милосердие	+1 бонус
76-82	51-54	20-21	Мощное рассечение	+1 бонус
83-87	55-59	22-24	Хранение заклинаний	+1 бонус
88-91	60-63	25-28	Метание	+1 бонус
92-95	64-65	29-32	Раскаты грома	+1 бонус
96-99	66-69	33-36	Злоба	+1 бонус
—	70-72	37-41	Анархическое	+2 бонус
—	73-75	42-46	Аксиоматичное	+2 бонус
—	76-78	47-49	Распад ³	+2 бонус
—	79-81	50-54	Вспышка пламени	+2 бонус
—	82-84	55-59	Ледяной взрыв	+2 бонус
—	85-87	60-64	Святое	+2 бонус
—	88-90	65-69	Взрыв электричества	+2 бонус
—	91-93	70-74	Нечестивое	+2 бонус
—	94-95	75-78	Ранение	+2 бонус
—	—	79-83	Скорость	+3 бонус
—	—	84-86	Сверкающая энергия	+4 бонус
—	—	87-88	Танцующее	+4 бонус
—	—	89-90	Отсекающее голову ⁴	+5 бонус

100 96-100 91-100 Перебросьте кубик вновь⁵ —

- Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 7-9: Оружие для определения окончательной рыночной цены.
- Только для колющего и режущего оружия. Перебросьте, если при создании оружия случайным образом это свойство выпало для дробящего оружия.
- Только для дробящего оружия. Перебросьте, если при создании оружия случайным образом это свойство выпало для колющего или режущего оружия.
- Только для режущего оружия. Перебросьте, если при создании оружия случайным образом это свойство выпало для колющего или дробящего оружия.
- Перебрасывайте кубик, если одно и то же свойство выпадет дважды, если свойство несовместимо с ранее определенными свойствами, или если это свойство превышает предел в +10. Бонус улучшения оружия и эквиваленты бонусов особых свойств в сумме не должны превышать +10.

Таблица 7-15: Особые свойства стрелкового оружия

Млад-шее	Сред-нее	Стар-шее	Особое свойство	Мод-тор базовой цены ¹
01-12	01-08	01-04	Погибель	+1 бонус
13-25	09-16	05-08	Дистанция	+1 бонус
26-40	17-28	09-12	Пылающее	+1 бонус
41-55	29-40	13-16	Мороз	+1 бонус
56-60	41-42	—	Милосердие	+1 бонус
61-68	43-47	17-21	Возврат	+1 бонус
69-83	48-59	22-25	Электрошок	+1 бонус
84-93	60-64	26-27	Самонаводящееся	+1 бонус
94-99	65-68	28-29	Раскаты грома	+1 бонус
—	69-71	30-34	Анархическое	+2 бонус
—	72-74	35-39	Аксиоматичное	+2 бонус
—	75-79	40-49	Вспышка пламени	+2 бонус
—	80-82	50-54	Святое	+2 бонус
—	83-87	55-64	Ледяной взрыв	+2 бонус
—	88-92	65-74	Взрыв электричества	+2 бонус
—	93-95	75-79	Нечестивое	+2 бонус
—	—	80-84	Скорость	+3 бонус
—	—	85-90	Сверкающая энергия	+4 бонус

100 96-100 91-100 Перебросьте кубик вновь² —

- Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 7-9: Оружие для определения окончательной рыночной цены.
- Перебрасывайте кубик, если одно и то же свойство выпадет дважды, если свойство несовместимо с ранее определенными свойствами, или если это свойство превышает предел в +10. Бонус улучшения оружия и эквиваленты бонусов особых свойств в сумме не должны превышать +10.

ственную «20» при броске атаки против железного голема, используя *булаву разрушения*, он кидает кубик еще раз. Если бросок достаточно хорош для поражения КД голема, то он не удаивает повреждение, он сразу уничтожает механизм.

Создание случайным образом: Для создания магиче-

ского оружия случайным путем вначале сделайте бросок по Таблице 7-9: Оружие, затем сделайте бросок по Таблице 7-10: Определение вида оружия. Используйте таблицы 7-14: Особые свойства рукопашного оружия, 7-15: Особые свойства стрелкового оружия, или 7-16: Определенное оружие, в зависимости от броска по таблице 7-9.

Оружие для существ необычного размера: Стоимость оружия для существ, чей размер и не Маленький и не Средний, отличается от цен, указанных в таблицах 7-11, 7-12 и 7-13, как описано в разделе *Свойства оружия* на странице 114 *Руководства игрока*. Стоимость превосходной работы и любых магических зачарований остается той же.

Особые свойства: Киньте d%. Если оружие является рукопашным, то результат 01-30 указывает на то, что предмет испускает свет, 31-45 указывает на то, что что-то (рисунок, надпись или что-то вроде этого) обеспечивает разъяснение функций оружия, а 46-100 указывает на отсутствие особых свойств.

Если изделие является стрелковым оружием, то результат 01-15 указывает на то, что что-то (рисунок, надпись или что-то вроде этого) обеспечивает разъяснение функций оружия, а 16-100 указывает на отсутствие особых свойств.

Описание особых способностей магическое оружия

Кроме бонусов улучшения магическое оружие может иметь одно или несколько особых свойств, которые описаны ниже. Оружие с особым свойством должно иметь бонус улучшения как минимум +1.

Аксиоматичное: Аксиоматическое оружие имеет законное мировоззрение и наделено силами закона. Это позволяет ему игнорировать соответствующее снижение повреждений. Оно причиняет дополнительные 2d6 единиц повреждения всем, у кого хаотичное мировоззрение. Оно накладывает один негативный уровень на любое хаотичное существо, пытающееся взять его в руку. Негативный уровень остается пока оружие находится в руке и исчезает, если оружие выпустить из рук. Этот негативный уровень никогда не приводит к настоящей потере уровня, но и убрать его никак нельзя (даже заклинаниями *восстановления*), пока оружие находится в руке. Луки, арбалеты и пращи передают свою силу закона снарядам.

Среднее заклятие [законное]; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *гнев закона*, создатель должен быть законным; Цена +2 бонус.

Анархическое: Анархическое оружие имеет хаотичное мировоззрение и наделено силами хаоса. Это позволяет ему игнорировать соответствующее снижение повреждений. Оно причиняет дополнительные 2d6 единиц повреждения всем, у кого законное мировоззрение. Оно накладывает один негативный уровень на любое законное существо, пытающееся взять его в руку. Негативный уровень остается пока оружие находится в руке и исчезает, если оружие выпустить из рук. Этот негативный уровень никогда не приводит к настоящей потере уровня, но и убрать его никак нельзя (даже заклинаниями *восстановления*), пока оружие находится в руке. Луки, арбалеты и пращи передают свою силу хаоса снарядам.

Среднее заклятие [хаотичное]; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *молот хаоса*, создатель должен быть хаотичным; Цена +2 бонус.

Взрыв электричества: Оружие взрыва электричества функционирует как оружие *электрошока*, но способно выпускать сгусток электричества при успешном критическом попадании. Электричество не вредит владельцу. Кроме дополнительного электрического повреждения от способности *электрошока* (смотрите ниже), оружие взрыва электричества причиняет дополнительные 1d10 единиц электрического повреждения при успешном критическом попадании. Если множитель оружия $\times 3$, то дополнительный урон равняется 2d10 единиц электрического повреждения, а если множитель равен $\times 4$, то дополнительный урон составит 3d10 единиц электрического повреждения. Луки, арбалеты и пращи передают свою электрическую энергию снарядам. Даже если способность *электрошока* не активирована, оружие все равно причиняет дополнительное электрическое повреждение при успешном критическом попадании.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать волшебное оружие и доспехи, *призыв молнии* или *удар молнии*; Цена +2 бонус.

Возврат: Это особое свойство может принадлежать лишь тому оружию, которое можно метать. Возвращающееся ору-

жие летит по воздуху назад к кинувшему его существу. Оно возвращается к хозяину как раз перед началом следующего хода существа (и потом снова готово к использованию).

Хватание вернувшегося оружия — это свободное действие. Если персонаж не может схватить его, или если персонаж переместился после метания, то оружие падает на землю в клетке, откуда было кинuto.

Среднее превращение; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *телекинез*; Цена +1 бонус.

Вспышка пламени: Оружие вспышки пламени функционирует как *пылающее* оружие, но способно выпускать ступок пламени при успешном критическом попадании. Огонь не вредит владельцу. Кроме дополнительного огненного повреждения от способности *пылающее* (смотрите ниже), оружие вспышки пламени причиняет дополнительные 1d10 единиц огненного повреждения при успешном критическом попадании. Если множитель оружия $\times 3$, то дополнительный урон равняется 2d10 единиц огненного повреждения, а если множитель равен $\times 4$, то дополнительный урон составит 3d10 единиц огненного повреждения. Луки, арбалеты и пращи передают свою огненную энергию снарядам. Даже если *горящая* способность не активирована, оружие все равно причиняет дополнительное огненное повреждение при успешном критическом попадании.

Сильное заклятие; УЗ 12; Создать волшебное оружие и доспехи и *пламенный клинок, удар пламени, или шар огня*; Цена +2 бонус.

Отсекающее голову: Эта мощная и ужасающая способность позволяет оружию отделять головы у пораженных им. При выпадении естественной «20» (после успешного броска на проверку критического попадания), оружие отделяет голову противника (если она есть) от тела. Некоторые существа, такие как множество *необычных* и все слизи, не имеют голов. Другие, такие как големи и нежить, отличная от вампиров, никак не реагируют на потерю головы. Однако большинство других существ умирает, если им отрубить голову. Мастер имеет решающее слово при суждении эффектов этого оружия. Оружие должно быть рубящим (если это свойство выпало при создании неподходящего оружия случайным образом, перебросьте кубик).

Сильные некромантия и превращение; УЗ 18; Создать волшебное оружие и доспехи, *круг смерти, острие*; Цена +5 бонус.

Пылающее: Пылающее оружие по команде покрывается огнем. Огонь не вредит владельцу. Эффект остается пока не дадут другую команду. Пылающее оружие причиняет дополнительно 1d6 единиц огненного повреждения при успешном попадании. Луки, арбалеты и пращи передают свою огненную энергию снарядам.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать волшебное оружие и доспехи и *пламенный клинок, удар пламени, или шар огня*; Цена +1 бонус.

Дистанция: Это свойство применимо лишь к стрелковому оружию. Оружие дистанции имеет удвоенные диапазоны по сравнению с оружием его же вида.

Средняя ворожба; УЗ 6; Создать волшебное оружие и доспехи, *яснослышание/ясновидение*; Цена +1 бонус.

Защита: Защищающее оружие позволяет владельцу превращать часть или все бонусы улучшения оружия в бонус к КД, который складывается со всеми остальными. В качестве свободного действия, владелец в начале своего хода, до использования оружия, решает как распределить бонусы улучшения оружия, и воздействие на КД длится до его следующего хода.

Средняя защита; УЗ 8; Создать волшебное оружие и доспехи, *щит или щит веры*; Цена +1 бонус.

Злобное: Когда злобное оружие ударяет противника, оно создает вспышку разрушительной энергии, которая резонирует между противником и владельцем. Энергия причиняет дополнительные 2d6 единицы повреждения противнику и 1d6 единиц повреждения владельцу. Злобным может быть только рукопашное оружие.

Средняя некромантия; УЗ 9; Создать волшебное оружие и доспехи, *обессиливание*; Цена +1 бонус.

Ледяной взрыв: Оружие ледяного взрыва функционирует как морозное оружие, но способно выпускать ступок холода при успешном критическом попадании. Холод не вредит владельцу. Кроме дополнительного холодного повреждения от *морозной* способности (смотрите ниже), оружие ледяного взрыва причиняет дополнительные 1d10 единиц холодного

повреждения при успешном критическом попадании. Если множитель оружия $\times 3$, то дополнительный урон равняется 2d10 единиц холодного повреждения, а если множитель равен $\times 4$, то дополнительный урон составит 3d10 единиц холодного повреждения. Луки, арбалеты и пращи передают свою холодную энергию снарядам. Даже если *морозная* способность не активирована, оружие все равно причиняет дополнительное холодное повреждение при успешном критическом попадании.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать волшебное оружие и доспехи, *ледяной металл или ледяной шторм*; Цена +2 бонус.

Метание: Эта способность применима лишь к рукопашному оружию. Оружие метания получает увеличение диапазона поражения на 3 м (10 футов) и может метаться владельцем, квалифицированным в его обычном использовании.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать волшебное оружие и доспехи, *волибный камень*; Цена +1 бонус.

Милосердие: Это оружие причиняет дополнительные 1d6 единиц повреждения, но все причиненное повреждение считается временным. По команде это оружие может поддаться свои способности, пока не поступит другая команда. Луки, арбалеты и пращи передают свою милосердную силу снарядам.

Слабое колдовство; УЗ 5; Создать волшебное оружие и доспехи, *лечение легких ранений*; Цена +1 бонус.

Мороз: Морозное оружие по команде покрывается ледяным холодом. Холод не вредит владельцу. Эффект остается пока не дадут другую команду. Морозное оружие причиняет дополнительно 1d6 единиц холодного повреждения при успешном попадании. Луки, арбалеты и пращи передают свою холодную энергию снарядам.

Среднее заклятие; УЗ 8; Создать волшебное оружие и доспехи, *ледяной металл или ледяной шторм*; Цена +1 бонус.

Мощное рассечение: Оружие мощного рассечения позволяет владельцу с чертой Рассекающий удар совершать дополнительно один такой удар в раунд.

Среднее заклятие; УЗ 8; Создать волшебное оружие и доспехи, *божественная сила*; Цена +1 бонус.

Нечестивое: Нечестивое оружие наделено порочной силой. Эта сила дает оружию злое мировоззрение и позволяет игнорировать соответствующее снижение повреждений. Оно причиняет дополнительные 2d6 единиц повреждения всем, у кого доброе мировоззрение. Оно накладывает один негативный уровень на любое доброе существо, пытающееся взять его в руку. Негативный уровень остается пока оружие находится в руке и исчезает, если оружие выпустить из рук. Этот негативный уровень никогда не приводит к настоящей потере уровня, но и убрать его никак нельзя (даже заклинаниями *восстановления*), пока оружие находится в руке. Луки, арбалеты и пращи передают свою порочную силу снарядам.

Среднее заклятие [злое]; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *нечестивая болезнь*, создатель должен быть злым; Цена +2 бонус.

Острота: Эта способность удваивает диапазон угрозы оружия. Например, возьмем длинный меч (в обычном состоянии его диапазон 19-20), диапазон острого длинного меча будет 17-20. Только колющее и рубящее оружие может быть острым (если это свойство выпало при создании дробящего оружия случайным образом, перебросьте кубик). Это свойство не складывается с другими эффектами, расширяющими диапазон угрозы оружия (например, заклинание *острый край* и черта Улучшенное критическое попадание).

Среднее превращение; УЗ 10; Создать волшебное оружие и доспехи, *острие*; Цена +1 бонус.

Погибель: Оружие-погибель позволяет превосходно атаковать один вид или подвид существ. Против предназначенного врага его эффективный бонус улучшения на +2 лучше чем обычно (таким образом, *длинный меч +1* становится *длинным мечом +3*). Он причиняет дополнительные 2d6 единиц повреждения против такого врага. Луки, арбалеты и пращи передают свою способность погибели снарядам. Для того чтобы случайным образом определить врага для оружия, киньте кубик по следующей таблице:

d%	Предназначенный враг
01-05	Необычные
06-09	Животные
10-16	Механизмы
17-22	Драконы

23-27	Элементали
28-32	Феи
33-39	Великаны
40	Гуманоиды, водяные
41-42	Гуманоиды, дварфы
43-44	Гуманоиды, эльфы
45	Гуманоиды, гноллы
46	Гуманоиды, гномы
47-49	Гуманоиды, гоблиноиды
50	Гуманоиды, халфлинги
51-54	Гуманоиды, люди
55-57	Гуманоиды, рептилии
58-60	Гуманоиды, орки
61-65	Магические животные
66-70	Чудовищные гуманоиды
71-72	Слизи
73	Внешние, воздушные
74-76	Внешние, хаотичные
77	Внешние, земные
78-80	Внешние, злые
81	Внешние, огненные
82-84	Внешние, добрые
85-87	Внешние, законные
88	Внешние, водные
89-90	Растения
91-98	Нежить
99-100	Насекомые

Среднее колдовство; УЗ 8; Создать волшебное оружие и доспехи, *призыв монстра I*; Цена +1 бонус.

Призрачное касание: Оружие призрачного касания причиняет обычный урон против бестелесных существ, невзирая на их бонусы (50% шанс бестелесного существа избежать атаки не применим при использовании оружия призрачного касания). Оружие может поднять и переносить и само бестелесное существо. Проявившийся призрак может использовать это оружие против врагов с телом. В сущности, оружие призрачного касания может считаться или телесным или бестелесным в любой момент, в зависимости от того, что более выгодно владельцу.

Среднее колдовство; УЗ 9; Создать волшебное оружие и доспехи, *смещение планов*; Цена +1 бонус.

Ранение: Ранящее оружие причиняет повреждение в 1 единицу Телосложения от потери крови, когда оно ударяет существо. Критическое попадание не увеличивает повреждение Телосложения. Существа с иммунитетом к критическим попаданиям (такие как растения и механизмы) обладают иммунитетом и к повреждению Телосложения, вызванному этим оружием.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать волшебное оружие и доспехи, *меч Морденкайнена*; Цена +2 бонус.

Раскаты грома: Оружие раскатов грома создает раскатистый грохот как гром при успешном критическом попадании. Звуковая энергия не вредит владельцу. Оружие раскатов грома причиняет дополнительные 1d8 единиц звукового повреждения при успешном критическом попадании. Если множитель оружия $\times 3$, то дополнительный урон равняется 2d8 единиц звукового повреждения, а если множитель равен $\times 4$, то дополнительный урон составит 3d8 единиц звукового повреждения. Луки, арбалеты и пращи передают свою звуковую энергию снарядам. Субъект, получивший критическое попадание от оружия раскатов грома, должен преуспеть в спасброске по Стойкости с КС 14 или навсегда оглохнуть.

Слабая некромантия; УЗ 5; Создать волшебное оружие и доспехи, *слепота/глухота*; Цена +1 бонус.

Распад: Оружие распада — это погиль для всей нежити. Любое существо-нежить, ударенное этим оружием, должно преуспеть в спасброске по Воле с КС 14 или быть уничтоженным. Оружие распада должно быть дробящим (если это свойство выпало при создании колющего или режущего оружия случайным образом, перебросьте кубик).

Сильное колдовство; УЗ 14; Создать волшебное оружие и доспехи, *исцеление*; Цена +2 бонуса.

Самонаводящееся: Только стрелковое оружие может

иметь эту способность. Оружие стремится к цели, отрицая все шансы промаха, какие только можно применить, такие как от укрытия, например (владельцу все равно нужно правильно прицелиться оружие в нужный квадрат. Стрела, по ошибке выпущенная в пустую клетку, например, не изменит траекторию и не вонзится в невидимое существо, даже если оно на соседней клетке).

Сильная ворожба; УЗ 12; Создать волшебное оружие и доспехи, *истинное зрение*; Цена +1 бонус.

Сверкающая энергия: Оружие сверкающей энергии в значительной степени состоит из этой самой энергии — клинок, оголовек топора, наконечник стрелы — превращены в свет, хотя это не изменяет веса предмета. Он всегда испускает свет как факел (6 м (20 фт) радиус). Оружие сверкающей энергии игнорирует неживую материю. Бонусы доспеха к КД (включая все бонусы улучшения этого доспеха) не применяются, потому что оружие спокойно проходит сквозь доспех (бонусы от Ловкости, отклонения, уворачивания, природного доспеха и другие все еще применяются). Оружие сверкающей энергии не может повредить нежити, механизмам и предметам. Это свойство применимо лишь к рукопашному оружию, метательному оружию и снарядам.

Сильное превращение; УЗ 16; Создать волшебное оружие и доспехи, *газообразная форма, продолжительное пламя*; Цена +4 бонус.

Святое: Святое оружие наделено святой силой. Эта сила дает оружию доброе мировоззрение и позволяет игнорировать соответствующее снижение повреждений. Оно причиняет дополнительные 2d6 единиц повреждения всем, у кого злое мировоззрение. Оно накладывает один негативный уровень на любое злое существо, пытающееся взять его в руку. Негативный уровень остается пока оружие находится в руке и исчезает, если оружие выпущено из рук. Этот негативный уровень никогда не приводит к настоящей потере уровня, но и убрать его никак нельзя (даже заклинаниями *восстановления*), пока оружие находится в руке. Луки, арбалеты и пращи передают свою святую силу снарядам.

Среднее заклятие [доброе]; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *святое поражение*, создатель должен быть добрым; Цена +2 бонус.

Скорость: При совершении действия полной атаки, владелец оружия скорости может совершить одну дополнительную атаку при его помощи. Атака использует базовый бонус полной атаки владельца, плюс все модификаторы, влияющие на ситуацию (это преимущество не совмещается с подобными эффектами, такими как заклинание *ускорение*).

Среднее превращение; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *ускорение*; Цена +3 бонус.

Танцующее: В качестве стандартного действия, танцующее оружие можно выпустить, чтобы оно атаковало само. Оно сражается 4 раунда, используя бонус базовой атаки того, кто выпустил его, а затем падает. При танце оно не может совершать благоприятные атаки, и активировавшее его существо считается безоружным. Во всех других отношениях он считается находящимся в руках и собственности существа при всех маневрах и воздействиях, нацеленных на это оружие (такие как раскалывание или заклинание *нагреть металл*). При танце оно занимает такое же пространство, что и активировавший его персонаж и может атаковать только врагов находящихся рядом (оружие с диапазоном поражения, может атаковать противников на расстоянии до 3 м (10 фт)). Танцующее оружие сопровождает активировавшее его существо повсюду, куда бы оно не перемещалось физически или магически. Если выпустивший его владелец имеет свободные руки, он может схватить меч в качестве свободного действия, и провести все атаки; после этого оружие не может танцевать (атаковать по своей воле) следующие 4 раунда.

Сильное превращение; УЗ 15; Создать волшебное оружие и доспехи, *анимировать объекты*; Цена +4 бонус.

Фокусирование ци: Это магическое оружие служит каналом для энергии *ци* владельца, позволяя использовать особые атаки *ци* с оружием, как будто он безоружен. Эти атаки включают ошеломляющий удар монаха, *ци-удар* и содрогательную длань, а также черту Ошеломляющий удар. Только рукопашное оружие может обладать способностью фокусирования *ци*.

Среднее превращение; УЗ 8; Создать волшебное оружие и доспехи, создатель должен быть монахом; Цена +1 бонус.

Хранение заклинаний: Оружие хранения заклинаний позволяет заклинателю хранить одно заклинание с диапазо-

ном цель, до 3 уровня включительно, в оружии (заклинание должно иметь время активирования 1 стандартное действие). Впоследствии, когда оружие ударит существо и существо получит от него урон, оружие может немедленно активировать заклинание на это существо в качестве свободного действия, если этого захочет владелец (это особое свойство служит исключением из общего правила, что активирование заклинания из изделия длится не меньше, чем обычное активирование заклинания). Чаще всего для хранения заклинаний используют *нанесение серьезных ранений, инфекция, слепота и удержание существа*. После того как заклинание из оружия было активировано, заклинатель может активировать на него любое заклинание с целью до 3 уровня включительно. Оружие магическим образом сообщает владельцу название заклинания, в настоящий момент хранящегося в нем. Хранящее заклинание оружие, создаваемое случайным образом, имеет 50% шанс обладания каким-нибудь заклинанием.

Сильное заклятие (плюс аура хранимого заклинания); УЗ 12; Создать волшебное оружие и доспехи, создатель должен быть заклинателем как минимум 12 уровня; Цена +1 бонус.

Электрошок: Оружие электрошока, по команде, покрывается потрескивающим электричеством. Это электричество не вредит владельцу. Эффект остается пока не дадут другую команду. Оружие электрошока причиняет дополнительно 1d6 единиц электрического повреждения при успешном попадании. Луки, арбалеты и пращи передают свою электрическую энергию снарядам.

Среднее заклятие; УЗ 8; Создать волшебное оружие и доспехи, *призыв молнии* или *заряд молнии*; Цена +1 бонус.

Особое оружие

Ниже описаны конкретные виды оружия с точно заданными свойствами:

Боевой топор из адамантина: Этот немагический топор сделан из адамантина. Как оружие превосходной работы, он имеет +1 бонус улучшенности к броскам атаки.

Ауры нет (немагический); Цена 3 010 зм.

Булава разрушения: Эта *тяжелая булава из адамантина* +3 обладает +5 бонусом улучшенности против механизмов, и все критические попадания по механизмам полностью уничтожают их (без спасброска). Критическое попадание по *внешнему* причиняет учетверенный, а не удвоенный урон.

Таблица 7-16: Особое оружие

Млад-шее	Сред-нее	Стар-шее	Оружие	Рыночная цена
01-15	—	—	Стрела сна	132 зм
16-25	—	—	Воющий болт	267 зм
26-45	—	—	Превосходный серебряный кинжал	322 зм
46-65	—	—	Длинный меч превосходной работы из холоднокованного железа	330 зм
66-75	01-09	—	Метательное молнии	1 500 зм
76-80	10-15	—	Стрела убийства	2 282 зм
81-90	16-24	—	Кинжал из адамантина	3 002 зм
91-100	25-33	—	Боевой топор из адамантина	3 010 зм
—	34-37	—	Стрела убийства (сильная)	4 057 зм
—	38-40	—	Дробящий клинок	4 315 зм
—	41-46	—	Кинжал яда	8 302 зм
—	47-51	—	Трезубец предостережения	10 115 зм
—	52-57	01-04	Кинжал убийцы	10 302 зм
—	58-62	05-07	Горе шифтера	12 780 зм
—	63-66	08-09	Трезубец управления рыбами	18 650 зм
—	67-74	10-13	Язык пламени	20 715 зм
—	75-79	14-17	Клинок удачи (0 желаний)	22 060 зм
—	80-86	18-24	Меч коварства	22 310 зм
—	87-91	25-31	Меч планов	22 315 зм
—	92-95	32-37	Вор девяти жизней	23 057 зм
—	96-98	38-42	Меч кражи жизни	25 715 зм
—	99-100	43-46	Лук клятвы	25 600 зм
—	—	47-51	Булава ужаса	38 552 зм
—	—	52-57	Пьющий жизни	40 320 зм
—	—	58-62	Лесная сабля	47 315 зм
—	—	63-67	Колосущая рапира	50 320 зм
—	—	68-73	Солнечный клинок	50 335 зм
—	—	74-79	Ледяная головошка	54 475 зм
—	—	80-84	Дварфий метатель	60 312 зм
—	—	85-91	Клинок удачи (1 желание)	62 360 зм
—	—	92-95	Булава разрушения	75 312 зм
—	—	96-97	Клинок удачи (2 желания)	102 660 зм

Среднее превращение; УЗ 11; Создать волшебное оружие и доспехи, *распад*; Цена 75 312 зм; Стоимость 39 312 зм + 2 880 Оп.

Булава ужаса: Эта *тяжелая булава* +2 может по команде заставить внешность и одежду владельца превратиться в иллюзию такого кошмарного ужаса, что живые существа в 9 м (30 футов) конусе впадут в панику как под действием заклинания *страх* (спасбросок по Воле с КС 16 частично). Они получают -2 штраф морали к спасброскам, и убегают от владельца. Владелец может использовать эту способность до трех раз в день.

Сильная некромантия; УЗ 13; Создать волшебное оружие и доспехи, *страх*; Цена 38 552 зм; Стоимость 19 276 зм + 1 542 Оп.

Воющий болт: Такой *болт* +2, когда им выстрелить, кричит при полете, заставляя всех врагов владельца в пределах 6 м (20 футов) от траектории полета болта совершать спасбросок по Воле с КС 14 и трястись от страха при неудаче. Это воздействующий на разум эффект страха.

Слабое очарование; УЗ 5; Создать волшебное оружие и доспехи, *рок*; Цена 267 зм; Стоимость 128 зм + 5 см + 10 Оп.

Вор девяти жизней: Этот длинный меч всегда является *длинным мечом* +2, но также он обладает силой вытягивать жизненные силы из противников. Он может сделать это девять раз, прежде чем эта способность исчезнет. К тому времени меч станет просто *длинным мечом* +2 (с небольшим оттенком зла вокруг). Чтобы заработала способность меча причинять смерть, должно быть совершено критическое попадание, и эта способность не функционирует на существах, не подверженных критическим попаданиям. Жертва имеет право на спасбросок по Стойкости с КС 20, чтобы избежать смерти. При успешном спасброске особая способность меча не функционирует, способность не считается потраченной и вычисляется обычное критическое попадание. Это злой меч, и любой добрый персонаж, попытавшийся взять его в руки, получает два негативных уровня. Эти негативные уровни остаются пока меч находится в руках и исчезают, если меч выпустить. Эти негативные уровни никогда не перейдут в настоящую потерю уровня, но и восстановить их никак нельзя (даже заклинаниями *восстановления*), пока меч находится в руках.

Сильная некромантия [злая]; УЗ 13; Создать волшебное оружие и доспехи, *палец смерти*; Цена 23 057 зм; Стоимость 11 528 зм + 5 см + 922 Оп.

Горе шифтера: Этот *двулезвийный меч* +1/+1 обладает клинками из алхимического серебра. Оружие причиняет дополнительные 2d6 единиц повреждения против всех существ с подтипом изменяющий облик.

Когда изменяющий облик или существо в альтернативном теле (например, друид в животной форме) ударено этим оружием, он должен успешно пройти спасбросок по Воле с КС 15 или принять обычный облик.

Сильное превращение; УЗ 15; Создать магическое оружие и доспехи пагубный полиморф; Цена 12 780 зм; Стоимость 6 780 зм + 480 Оп; Вес 4,5 кг.

Дварфий метатель: Это оружие обычно функционирует как *боевой молот* +2. В руках дварфа боевой молот получает дополнительные +1 бонус улучшенности (итого +3) и получает особое свойство *возвращающийся*. Его можно метнуть с увеличением диапазона 9 м (30 футов). При метании он причиняет дополнительные 2d8 единиц повреждения против великанов или 1d8 единиц повреждения против всех других целей.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать волшебное оружие и доспехи, Создатель должен быть дварфом как минимум 10 уровня; Цена 60 312 зм; Стоимость 30 312 зм + 2 400 Оп.

Метательное копье молнии: Это копье становится разрядом молнии, наносящим урон 5d6, когда его кидают (спасбросок по Рефлексам с КС 14 уменьшит урон вдвое). После атаки копье исчезает.

Слабое заклятие; УЗ 5; Создать волшебное оружие и доспехи, *удар молнии*; Цена 1 500 зм; Стоимость 750 зм + 30 Оп.

Длинный меч превосходной работы из холоднокованного железа: Этот немагический длинный меч изготовлен из холоднокованного железа. Будучи выполненным с превосходным качеством, он имеет +1 бонус улучшенности к броскам атаки.

Ауры нет (немагический); Цена 330 зм.

Дробящий клинок: Владелец, не имеющий черты Улучшенное раскалывание, использует *дробящий клинок* всего лишь как *длинный меч* +1; владелец с чертой Улучшенное раскалывание получает +4 бонус (включая бонус улучшенности +1) к встречной проверке при попытке ударить оружие противника. При успехе *дробящий клинок* причиняет 1d8+4 единиц повреж-

дения плюс модификатор по Силе владельца оружию противника (прочность оружия противника каждым ударом все равно нужно преодолевать). *Дробящий клинок* может повреждать оружие с +4 бонусом улучшенности и ниже.

Сильное заклятие; УЗ 13; Сила 13, Создать волшебное оружие и доспехи, Мощная атака, Улучшенное раскалывание, *вдребезги*; Цена 4 315 зм; Стоимость 2 315 зм + 160 Оп; Вес 1,8 кг.

Кинжал из адамантина: Этот немагический кинжал сделан из адамантина. Будучи оружием, выполненным с превосходным качеством, он имеет бонус +1 улучшенности к броскам атаки.

Ауры нет (немагический); Цена 3 002 зм.

Кинжал убийцы: Этот устрашающий искривленный кинжал +2 предоставляет +1 бонус к КС спасброска по Стойкости, вызванному смертельной атакой наемного убийцы.

Средняя некромантия; УЗ 9; Создать волшебное оружие и доспехи, *убить живое*; Цена 18302 зм; Стоимость 9 302 зм + 720 Оп.

Кинжал яда: У этого черного кинжала +1 зазубренное лезвие. Он позволяет владельцу один раз в день использовать ядовитый эффект (как заклинание с КС спасброска 14) на существе, ударенном лезвием. Владелец может решить использование способности уже после нанесения удара. Это свободное действие, но эффект яда должен быть призван в том же раунде, в котором был нанесен удар.

Слабая некромантия; УЗ 5; Создать волшебное оружие и доспехи, *яд*; Цена 8 302 зм; Стоимость 4 302 зм + 320 Оп.

Клинок удачи: Этот короткий меч +2 дает владельцу +1 бонус удачи ко всем спасброскам. Владелец также получает способность счастливый случай, которую можно использовать один раз в день. Эта экстраординарная способность позволяет перекинуть один только что совершенный бросок. Следует обязательно принять результат второго броска, даже если он хуже, чем первый. Кроме того, *клинок удачи* может содержать в себе до трех желаний (при создании случайным образом, *клинок удачи* содержит 1d4-1 желаний, с минимумом 0). После использования последнего желания меч остается коротким мечом +2, все еще предоставляет +1 бонус удачи и счастливый случай.

Сильное заклятие; УЗ 17; Создать волшебное оружие и доспехи, *желание* или *чудо*; Цена 22 060 зм (0 желаний), 62 360 зм (1 желание), 102 660 зм (2 желания), 142 960 зм (3 желания); Стоимость 11 030 зм + 882 Оп (0 желаний), 31 180 зм + 2 494 Оп (1 желание), 51 330 зм + 4 106 Оп (2 желания), 71 480 зм + 5 718 Оп (3 желания).

Колошачья рапира: Эта ранящая рапира +2 позволяет владельцу три раза в день совершить касательную атаку оружием, причиняющую повреждение 1d6 единиц Телосложения от истечения кровью. Существа с иммунитетом к критическим попаданиям обладают иммунитетом и к этому повреждению Телосложения.

Сильная некромантия; УЗ 13; Создать волшебное оружие и доспехи, *вред*; Цена 50 320 зм; Стоимость 25 320 зм + 2 000 Оп.

Ледяная головешка: Этот морозный двуручный меч +3 начинает испускать свет как факел, когда температура падает ниже -17 °C. В это время его нельзя достать тайком и свет нельзя потушить. Владелец защищен от огня, ибо меч каждый раунд впитывает первые 10 единиц огненного повреждения, предназначавшиеся владельцу.

Ледяная головешка гасит все немагические огни в своей области. В качестве стандартного действия он также может рассеивать длительные огненные заклинания, такие как *стена огня*, но не мгновенные эффекты, такие как *шар огня*, *рой метеоров* и *удар пламени*. Для рассеивания каждого заклинания нужно пройти проверку (1d20+14). КС для рассеивания заклинаний - 11 + уровень заклинателя, активировавшего огненное заклинание.

Сильное заклятие; УЗ 14; Создать волшебное оружие и доспехи, *ледяной шторм*, *рассеивание магии*, *защита от энергии*; Цена 54 475 зм; Стоимость 27 375 зм + 5 см + 2179 Оп.

Лесная сабля: Эта сабля +3, при использовании на открытом воздухе в умеренном климате дарует владельцу черту Рассекающий удар и причиняет дополнительные 1d6 единиц повреждения.

Среднее заклятие; УЗ 11; Создать волшебное оружие и доспехи, *божественная сила* или создатель должен быть друидом 7 уровня; Цена 47 315 зм; Стоимость 23 657 зм + 5 см + 1 893 Оп.

Лук клятвы: Этот белый эльфийский составной длинный лук +2 (бонус Силы +2) шепчет на эльфийском "быстрой смерти моим врагам", когда из него прицеливаются и натягивают. Один раз в день, если лучник поклянется вслух убить цель (свободное действие), шепот лука сменяется возгласом "быстрая смерть обидевшему меня!" Против такого клятвенного врага лук получает

+5 бонус улучшенности, и выпущенные из него стрелы причиняют дополнительно 2d6 единиц повреждения (и множитель ×4 при критическом попадании вместо обычного множителя ×3). Однако лук считается просто превосходно сделанным оружием против всех врагов кроме клятвенного, и владелец получает -1 штраф к броскам атаки со всем оружием кроме этого лука клятвы. Эти бонусы и штрафы длятся семь дней или пока клятвенный враг не убит или не уничтожен владельцем лука клятвы, чтобы ни произошло первым.

Лук клятвы в одно и то же время может иметь лишь одного клятвенного врага. Когда владелец поклялся убить цель, он не может дать новую клятву пока он не убил свою цель или не прошло семь дней. Даже если владелец убьет клятвенного врага в тот же день, когда поклялся, он не сможет активировать особые силы лука клятвы пока не пройдет 1 день с момента совершения последней клятвы.

Сильное заклятие; УЗ 15; Создать волшебное оружие и доспехи, создатель должен быть эльфом; Цена 25 600 зм; стоимость 13100 зм + 1 000 Оп.

Меч коварства: Это короткий меч +1 с тонким, темно серым лезвием. Это оружие предоставляет владельцу +4 бонус броскам атаки и повреждения, когда он совершает с ним коварные атаки.

Средняя иллюзия; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *аразмывость*; Цена 22 310 зм; Стоимость 11155 зм + 892 Оп.

Меч кражи жизни: Этот черный железный длинный меч +2 накладывает негативный уровень при критическом попадании. Владелец меча получает 1d6 временных хит-поинтов каждый раз, когда меч накладывает негативный уровень на других. Эти временные хп остаются в течение 24 часов. Спустя один день после удара, субъект должен провести спасбросок по Стойкости с КС 16 для каждого негативного уровня или потерять при неудаче один настоящий уровень.

Сильная некромантия; УЗ 17; Создать волшебное оружие и доспехи, *обессиливание*; Цена 25715 зм; Стоимость 12857 зм + 5 см + 1 029 Оп.

Меч планов: Этот длинный меч имеет +1 бонус улучшенности на Материальном плане, но на любом Элементальном плане его бонус улучшенности увеличивается до +2 (+2 бонус улучшенности применяется и на Материальном плане против элементалей). Он функционирует как длинный меч +3 на Астральном и Эфирном планах или когда используется против врагов, родом оттуда. На других планах и против *внешних* он функционирует как длинный меч +4.

Сильное заклятие; УЗ 15; Создать волшебное оружие и доспехи, *смещение планов*; Цена 22 315 зм; Стоимость 11 157 зм + 5 см + 893 Оп.

Пьющий жизни: Этот двуручный топор +1 обожает нежить и механизмы, не страдающие от его побочных эффектов. *Пьющий жизни* накладывает два негативных уровня на цель каждый раз, когда он причиняет урон, как если бы существо ударила нежить. Один день спустя ударенный субъект должен совершить спасброски по Стойкости с КС 16 для каждого негативного уровня и потерять при неудаче один настоящий уровень.

Каждый раз, когда *пьющий жизни* причиняет повреждение врагам, он также накладывает один негативный уровень на владельца. Все полученные таким образом негативные уровни владельца длятся 1 час.

Сильная некромантия; УЗ 13; Создать волшебное оружие и доспехи, *обессиливание*; Цена 40 320 зм; Стоимость 20 320 зм + 1 600 Оп.

Святой мститель: Этот длинный меч из холоднокованого железа +2 в руках паладина становится святым длинным мечом из холоднокованого железа +5.

Он обеспечивает устойчивость к магии (5 + уровень паладина) владельцу и всем кто находится в смежных с ним клетках. Он также позволяет владельцу использовать *великое рассеивание магии* (один раз в раунд в качестве стандартного действия) на классовом уровне паладина (Возможно только рассеивание на области, а не рассеивание на цели и не контрзаклинательная версия *великого рассеивания магии*).

Сильная защита; УЗ 18; Создать волшебное оружие и доспехи, *святая аура*, создатель должен быть добрым; Цена 120 630 зм; Стоимость 60 630 + 4 800 Оп.

Превосходный серебряный кинжал: Этот превосходно сработанный из алхимического серебра кинжал не является магическим. Будучи сделанным с превосходным качеством, он обладает +1 бонусом улучшенности к броскам атаки.

Ауры нет (немагический); Цена 322 зм.

Солнечный клинок: Размеры этого меча как у палаша. Однако *солнечный клинок* лежит в руке как короткий меч в отношении веса и простоты использования (другими словами оружие для всех выглядит как палаш и причиняет урон от палаша, но владелец чувствует его и владеет оружием как коротким мечом). Любой, кто квалифицирован в обращении с палашем или коротким мечом, квалифицирован и в использовании *солнечного клинка*. Точно так же Фокусировка на оружии и Специализация на оружии действуют и от короткого и от палаша, но между собой не складываются.

В обычном бою светящееся золотистое лезвие оружия эквивалентно *палашу* +2. Против злых существ его бонус улучшенности равен +4. Против существ с Плана негативной энергии и нежити меч причиняет удвоенное повреждение (и множитель $\times 3$ при критическом попадании вместо обычного множителя $\times 2$).

Клинок также обладает особой силой *солнечный свет*. Владелец может один раз в день энергично взмахнуть клинком над головой, произнося управляющее слово. После этого *солнечный клинок* начнет испускать ярко желтое сияние, полностью подобное дневному свету. Сияние начинает светить в 3 м (10 футов) радиусе от владельца меча и простирается по 1,5 м (5 футов) в раунд в течение следующих 10 раундов, создавая в итоге шар света с 18 м (60 фт) радиусом. Когда владелец перестает размахивать мечом, сияние опадает до тусклого свечения, продолжающегося еще одну минуту, а затем полностью исчезает. Все *солнечные клинки* имеют доброе мировоззрение, и злые существа, пытающиеся взять один из них, получают один негативный уровень. Негативный уровень остается пока меч находится в руке и исчезает, если меч выпустить. Этот негативный уровень никогда не приведет к потере настоящего уровня, но и восстановить его никак нельзя (даже заклинаниями *восстановления*), пока меч находится в руке.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать волшебное оружие и доспехи, *дневной свет*, создатель должен быть добрым; Цена 50335 зм; Стоимость 25 335 зм + 2 000 Оп.

Стрела сна: Эта *стрела* +1 окрашена в белый цвет и имеет белое оперение. Если она ударяет врага так, что в обычных обстоятельствах она должна была бы нанести урон, то вместо этого она взрывается магической энергией, вызывающей временное повреждение (такое же количество, как причитающийся смертельный урон) и заставляет цель совершить спасбросок по Воле с КС 11 и заснуть при неудаче.

Слабое очарование; УЗ 5; Создать волшебное оружие и доспехи, *сон*; Цена 132 зм; Стоимость 69 зм 5 см + 5 Оп.

Стрела убийства: Эта *стрела* +1 закрепляется за определенным видом или подвидом существ. Если она ударит такое существо, то цель должна совершить успешный спасбросок по Стойкости с КС 20 или мгновенно умереть (неживые цели уничтожаются). Заметьте, что даже существа, обычно освобожденные от спасброска по Стойкости (нежить и механизмы) подвержены этой атаке. При закреплении за живым существом эффект от стрелы является эффектом смерти (то есть *защита от смерти* защитит цель). Для определения вида или подвида существ, закрепленных за стрелой, бросьте кубик по предыдущей таблице.

Сильная стрела убийства функционирует как обычная *стрела убийства*, но КС для избегания эффекта смерти равен 23.

Сильная некромантия; УЗ 13; Создать волшебное оружие и доспехи, *перст смерти* (*стрела убийства*) или повышенный *перст смерти* (*сильная стрела убийства*); Цена 2 282 зм (*стрела убийства*) или 4 057 зм (*сильная стрела убийства*); Стоимость 1 144 зм 5 см + 91 Оп (*стрела убийства*) или 2 032 зм + 162 Оп (*сильная стрела убийства*).



святая мститель

d%	Предназначенный вид или подвид
01-05	Необычные
06-09	Животные
10-16	Механизмы
17-22	Драконы
23-27	Элементали
28-32	Феи
33-39	Великаны
40	Гуманоиды, водяные
41-42	Гуманоиды, дварфы
43-44	Гуманоиды, эльфы
45	Гуманоиды, гноллы
46	Гуманоиды, гномы
47-49	Гуманоиды, гоблиноиды
50	Гуманоиды, халфлинги
51-54	Гуманоиды, люди
55-57	Гуманоиды, рептилии
58-60	Гуманоиды, орки
61-65	Магические животные
66-70	Чудовищные гуманоиды
71-72	Слизи
73	Внешние, воздушные
74-76	Внешние, хаотичные
77	Внешние, земные
78-80	Внешние, злые
81	Внешние, огненные
82-84	Внешние, добрые
85-87	Внешние, законные
88	Внешние, водные
89-90	Растения
91-98	Нежить
99-100	Насекомые

Трезубец управления рыбами: Магические свойства этого *трезубца* +1 с 1,8 м (6 футовым) древком позволяет владельцу *очаровывать* до 14 КХП водяных животных (спасбросок по Воле с КС 16 нейтрализует, +5 животных получают бонус, если только что атаковывались владельцем или его союзниками), при условии что никакие два из них не располагаются более чем в 9 м (30 футах) друг от друга. Владелец может использовать этот эффект до трех раз в день. Владелец может общаться с животными, как если бы он использовал заклинание *говорить с животными*. Животные, выполнившие свои спасброски, свободны от управления, но они не приблизятся к трезубцу ближе, чем на 3 м (10 футов).

Среднее очарование; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *говорить с животными*; Цена 18 650 зм; Стоимость 9 325 зм + 746 Оп.

Трезубец предостережения: Это оружие позволяет владельцу определять местоположение, глубину, вид и количество водяных хищников в пределах 204 м (680 футов). *Трезубец предостережения* нужно держать в руке и указывать им, чтобы получить нужную информацию. Требуется 1 раунд чтобы просканировать полушарие с радиусом 204 м (680 футов). Во всем остальном это *трезубец* +2.

Средняя ворожба; УЗ 7; Создать волшебное оружие и доспехи, *найти существо*; Цена 10 115 зм; Стоимость 5 057 зм и 5 см + 405 Оп.

Язык пламени: Это *длинный меч вспыхивающего пламени* +1. один раз в день меч может выстрелить огненным лучом в цель в пределах 9 м (30 футов) в качестве стрелковой касательной атаки. Луч причиняет 4d6 единиц огненного повреждения при успешном попадании.

Среднее заклятие; УЗ 12; Создать волшебное оружие и доспехи, *испепеляющий луч* и *пламенный клинок*, *удар пламени* или *шар огня*; Цена 20 715 зм; Стоимость 10 515 зм + 816 Оп.

СНАДОБЬЯ И МАСЛА

Снадобье — это магическая жидкость, начинающая свое воздействие после приема внутрь. Магические масла подобны снадобьям, но применяют их наружно, а не внутрь. И снадобья и масла можно использовать лишь один раз. Они могут дублировать эффекты заклинаний до 3 уровня включительно, имеющие время активирования меньше 1 минуты.

Снадобья подобны заклинаниям, активированным на того, кто пьет их. Персонаж, принимающий снадобье, никак не может повлиять на его эффекты — это уже сделал заклинатель.

натель, варивший зелье. Например, *снадобье защиты от энергии* всегда создается для защиты от определенного вида энергии создателем, а не пьющим его. Потребитель снадобья является и целью и заклинателем эффекта (хотя уровень заклинателя определяется зельем, но эффектами, такими как *левитация*, управляет потребитель).

Существо, намазывающее масло является заклинателем, но целью является объект. Когда персонаж намазывает на себя *масло разговора с мертвыми*, то он и будет задавать вопросы.

Физическое описание: Обычное снадобье или масло – это 1 унция жидкости, хранимая керамическом или стеклянном сосуде, заткнутом подходящей пробкой. Запечатанный контейнер обычно не больше 2,5 см (1 дюйма) в ширину и 5 см (2 дюйма) в высоту. Сосуд имеет КД 13, 1 хп, прочность 1, и КС для поломки 12. Сосуд вмещает 1 унцию жидкости

Опознавание снадобий: Кроме стандартных методов опознавания, игровые персонажи могут пробовать на вкус содержимое каждого найденного контейнера, чтобы попробовать определить характер жидкости внутри. Опытные персонажи могут узнать снадобья по памяти (например, когда он в последний раз пробовал жидкость, по вкусу напоминающую миндаль, это оказалось *зелье лечения средних ранений* [игроков, хранящих записи о вкусе снадобий, вы можете поощрить, всегда описывая одно и то же зелье как имеющее один и тот же вкус, а также можно спутать им карты, описав другое зелье как тоже имеющее вкус миндаля]).

Активирование: Прием внутрь снадобья и нанесение масла не требует особых навыков. Нужно всего лишь вытащить пробку и либо выпить снадобье, либо намазать маслом. Использование снадобий и масел регулируют следующие правила:

Прием снадобья внутрь или смазывание маслом предмета снаряжения – это стандартное действие. Снадобья и масла вступают в действие немедленно. Использование снадобий и масел провоцирует благоприятную атаку. Успешная атака (включая атаки захватом) против персонажей вызывает проверку Концентрации (как при активировании заклинания). Если персонаж провалил проверку, он не может выпить снадобье. Враг может направлять благоприятные атаки против контейнеров со снадобьем или маслом, а не против персонажей. Успешная атака такого вида может уничтожить контейнер (смотрите страницу 165 *Руководства игрока*).

Существо должно быть физически способным глотать снадобье или намазывать маслом. Потому-то бестелесные существа и не могут использовать ни снадобья, ни масла. Любое телесное существо может принимать снадобья. Снадобье нужно проглатывать.

Любое телесное существо может использовать масла.

Персонаж может бережно вводить снадобье в бессознательное существо в качестве полнораундного действия, заливая тонкой струйкой жидкость в горло существа. Точно так же в качестве полнораундного действия можно нанести масло на бессознательное существо.

Создание случайным образом: Для создания снадобий и масел случайным образом сделайте бросок по Таблице 7-17: Снадобья и масла.

Описание снадобий

Из-за того, что стандартные снадобья – это просто заклинания в жидкой форме, смотрите описание заклинаний в *Руководстве игрока* в поисках нужных деталей. Уровень заклинателя для стандартных снадобий – это минимальный

уровень заклинателя, необходимый для активирования этого заклинания (если не сказано иначе)

КОЛЬЦА

Кольца предоставляют магическую энергию своим владельцам. Некоторые редчайшие кольца обладают зарядами. Кольца могут использовать все.

Эффективно носить можно лишь два кольца. Третье магическое кольцо просто не заработает, если два кольца уже одеты.

Физическое описание: Кольца практически ничего не весят. Хотя могут существовать и кольца, созданные из стекла или кости, абсолютное большинство колец выковано из металлов, причем драгоценных, таких как золото, серебро и платина. Кольца имеют КД 13, 2 хит-поинта, прочность 10 и КС для поломки 25.

Активирование: Обычно свойства колец активируются управляющим словом (стандартное действие, не провоцирующее благоприятной атаки) или работают постоянно. Некоторые кольца активируются иначе; это указывается в описании кольца.

Создание случайным образом: Для создания колец случайным образом сделайте бросок по Таблице 7-18: Кольца (на странице 231).

Особые свойства: Бросьте d%. Результат 01 означает, что кольцо разумно, 02-31 означает что что-то (дизайн, надпись или рисунок) дает подсказку о его предназначении, и 32-100 указывает на отсутствие особых свойств. Разумные изделия обладают дополнительными способностями а иногда и экстраординарными силами и особым предназначением. Используйте Таблицу 7-30: Интеллект, Мудрость, Обаяние и Способности изделия, которые указываются, если кольцо разумно. Кольца с зарядами никогда не бывают разумными.

Описание колец

Кольца – это самые желанные и обычно полезные магические предметы. Ниже описаны стандартные кольца:

Возможности хамелеона: Владелец этого кольца может в качестве свободного действия получить способность магическим образом сливаться со своим окружением. Это обеспечивает +10 бонус компетентности проверкам Скрытности. Также в качестве стандартного действия он может приказывать кольцу использовать заклинание *собственная маскировка*, причем любое количество раз

Слабая иллюзия; УЗ 3; Выковать кольцо, *собственная маскировка*, невидимость; Цена 12 700 зм.

Дружба с животными: При поступлении команды это кольцо воздействует на животных как если бы владелец активировал заклинание *очаровать животное*.

Слабое очаровывание; УЗ 3; Выковать кольцо, *очаровать животное*; Цена 10 800 зм.

Защита: Это кольцо предоставляет постоянную магическую защиту в виде бонуса отклонения от +1 до +5 к КД.

Слабая защита; УЗ 5; Выковать кольцо, *щит веры*, заклинатель должен иметь уровень, как минимум в три раза больший, чем бонус кольца; Цена 2 000 зм (кольцо +1); 8 000 зм (кольцо +2); 18 000 зм (кольцо +3); 32 000 зм (кольцо +4); 50 000 зм (кольцо +5).

Защита друга: Эти любопытные кольца всегда идут в паре. *Кольцо защиты друга* без второй половинки абсолютно бесполезно. Владелец одного из колец в любой момент может приказывать своему кольцу активировать заклинание *оцитить другого*, причем в качестве цели будет владелец второго кольца. У этого эффекта нет ограничений по расстоянию между кольцами.

Средняя защита; УЗ 10; Выковать кольцо, *оцитить другого*; Цена 50 000 зм (за пару).



ТАБЛИЦА 7-17: СНАДОБЬЯ И МАСЛА

Млад- шее	Сред- нее	Стар- шее	Снадобье или масло	Ры- ночная цена
01-10	—	—	Лечение легких ранений (снадобье)	50 зм
11-13	—	—	Противостоять элементам (снадобье)	50 зм
14-15	—	—	Скрытность от животных (снадобье)	50 зм
16-17	—	—	Скрытность от нежити (снадобье)	50 зм
18-19	—	—	Прыжок (снадобье)	50 зм
20-22	—	—	Доспехи мага (снадобье)	50 зм
23-25	—	—	Магический клык (снадобье)	50 зм
26	—	—	Магический камень (масло)	50 зм
27-29	—	—	Магическое оружие (масло)	50 зм
30	—	—	Пройти без следа (снадобье)	50 зм
31-32	—	—	Защита от мировоззрения (снадобье)	50 зм
33-34	—	—	Снять страх (снадобье)	50 зм
35	—	—	Убежище (снадобье)	50 зм
36-38	—	—	Щит веры +2 (снадобье)	50 зм
39	—	—	Дубинка (масло)	50 зм
40-41	01-02	—	Благословить оружие (масло)	100 зм
42-44	03-04	—	Увеличить существо (снадобье)	250 зм
45	05	—	Уменьшить существо (снадобье)	250 зм
46-47	06	—	Помощь (снадобье)	300 зм
48-50	07	—	Коракожа +2 (снадобье)	300 зм
51-53	08-10	—	Выносливость медведя (снадобье)	300 зм
54-56	11-13	01-02	Размытость (снадобье)	300 зм
57-59	14-16	—	Сила быка (снадобье)	300 зм
60-62	17-19	—	Грация кошки (снадобье)	300 зм
63-67	20-27	03-07	Лечение средних ранений (снадобье)	300 зм
68	28	—	Темнота (масло)	300 зм
69-71	29-30	08-09	Темновидение (снадобье)	300 зм
72-74	31	—	Замедлить яда (снадобье)	300 зм
75-76	32-33	—	Великолепие орла (снадобье)	300 зм
77-78	34-35	—	Хитрость лисы (снадобье)	300 зм
79-81	36-37	10-11	Невидимость (снадобье или масло)	300 зм
82-84	38	12	Ограниченное восстановление (снадобье)	300 зм
85-86	39	—	Левитация (снадобье или масло)	300 зм
87	40	—	Сбить с толку (снадобье)	300 зм
88-89	41-42	—	Мудрость совы (снадобье)	300 зм
90-91	43	—	Защита от стрел 10/магия (снадобье)	300 зм
92-93	44	13	Снять паралич (снадобье)	300 зм
94-96	45-46	—	Устойчивость к энергии (вид) 10 (снадобье)	300 зм
97	47-48	14	Щит веры +3 (снадобье)	300 зм
98-99	49	—	Взбирание по паучьи (снадобье)	300 зм
100	50	15	Неопределимое мировоззрение (снадобье)	300 зм
—	51	16	Коракожа +3 (снадобье)	600 зм
—	52	17-18	Щит веры +4 (снадобье)	600 зм
—	53-55	19-20	Устойчивость к энергии (вид) 20 (снадобье)	700 зм
—	56-60	21-28	Лечение серьезных ранений (снадобье)	750 зм
—	61	29	Дневной свет (масло)	750 зм
—	62-64	30-32	Смещение (снадобье)	750 зм
—	65	33	Стрела пламени (масло)	750 зм
—	66-68	34-38	Полет (снадобье)	750 зм
—	69	39	Газообразная форма (снадобье)	750 зм
—	70-71	—	Великий магический клык +1 (снадобье)	750 зм
—	72-73	—	Великое магическое оружие +1 (масло)	750 зм
—	74-75	40-41	Ускорение (снадобье)	750 зм
—	76-78	42-44	Героизм (снадобье)	750 зм
—	79-80	45-46	Острый край (масло)	750 зм
—	81	47	Круг волишебства против (мировоззрение) (снадобье)	750 зм
—	82-83	—	Магическое одеяние +1 (масло)	750 зм
—	84-86	48-50	Нейтрализовать яд (снадобье)	750 зм
—	87-88	51-52	Необнаружение (снадобье)	750 зм
—	89-91	53-54	Защита от энергии (вид) (снадобье)	750 зм
—	92-93	55	Ярость (снадобье)	750 зм
—	94	56	Излечить слепоту/глухоту (снадобье)	750 зм
—	95	57	Снять проклятие (снадобье)	750 зм
—	96	58	Излечить болезнь (снадобье)	750 зм
—	97	59	Языки (снадобье)	750 зм
—	98-99	60	Дыхание под водой (снадобье)	750 зм
—	100	61	Хождение по воде (снадобье)	750 зм
—	—	62-63	Коракожа +4 (снадобье)	900 зм
—	—	64	Щит веры +5 (снадобье)	900 зм
—	—	65	Добрая надежда (снадобье)	1,050 зм
—	—	66-68	Устойчивость энергии (вид) 30 (снадобье)	1,100 зм
—	—	69	Коракожа +5 (снадобье)	1,200 зм
—	—	70-73	Великий магический клык +2 (снадобье)	1,200 зм
—	—	74-77	Великое магическое оружие +2 (масло)	1,200 зм
—	—	78-81	Магическое облачение +2 (масло)	1,200 зм
—	—	82	Защита от стрел 15/магия (снадобье)	1,500 зм
—	—	83-85	Великий магический клык +3 (снадобье)	1,800 зм
—	—	86-88	Великое магическое оружие +3 (масло)	1,800 зм
—	—	89-91	Магическое одеяние +3 (масло)	1,800 зм
—	—	92-93	Великий магический клык +4 (снадобье)	2,400 зм
—	—	94-95	Великое магическое оружие +4 (масло)	2,400 зм
—	—	96-97	Магическое одеяние +4 (масло)	2,400 зм
—	—	98	Великий магический клык +5 (снадобье)	3,000 зм
—	—	99	Великое магическое оружие +5 (масло)	3,000 зм
—	—	100	Магическое одеяние +5 (масло)	3,000 зм

Защита сознания: Это кольцо обычно искусно выполнено и отлито из тяжелого золота. Владелец перманентно защищен от заклинаний *чтение мыслей*, *распознать ложь* и всех попыток распознавания мировоззрения магическими способами.

Слабая защита; УЗ 3; Выковать кольцо, *необнаружение*; Цена 8 000 зм.

Звездопад: У этого кольца два режима работы, один при нахождении в тенях, темноте и на открытом воздухе ночью, а второй при нахождении под землей или внутри помещений ночью.

Ночью под открытым небом или в тенях и темноте *кольцо звездпада* может выполнять следующие действия при поступлении команды:

- *Танцующие огни* (один раз в час)
- *Свет* (два раза за ночь)
- *Шаровая молния* (особое, один раз за ночь)
- *Звездопад* (особое, три раза в неделю)

Первое особое действие, *шаровая молния*, выпускает от одной до четырех шаровых молнии (по выбору владельца). Эти светящиеся шары напоминают танцующие огни, и владелец кольца управляет ими таким же образом (смотрите описание заклинания *танцующие огни* в *Руководстве игрока*). Шары имеют 36 м (120 фт) диапазон и продолжительность 4 раунда. Они могут перемещаться на 36 м (120 футов) в раунд. Каждый шар примерно 9 м (3 фт) диаметром и любое существо в пределах 1,5 м (5 футов) от него заставит выпустить разряд, получая электрическое повреждение в зависимости от количества выпущенных шаров:

Количество шаров	Повреждение от каждого шара
4 шара	1d6 единиц повреждения от каждого
3 шара	2d6 единиц повреждения от каждого
2 шара	3d6 единиц повреждения от каждого
1 шар	4d6 единиц повреждения

Таблица 7-18: Кольца

Мень- шее	Сред- нее	Стар- шее	Кольцо	Рыночная цена
01-18	—	—	Защита +1	2,000 зм
19-28	—	—	Падение как перо	2,200 зм
29-36	—	—	Пропитание	2,500 зм
37-44	—	—	Лазание	2,500 зм
45-52	—	—	Прыжки	2,500 зм
53-60	—	—	Плавание	2,500 зм
61-70	01-05	—	Контрзакливание	4,000 зм
71-75	06-08	—	Защита сознания	8,000 зм
76-80	09-18	—	Защита +2	8,000 зм
81-85	19-23	—	Силовой щит	8,500 зм
86-90	24-28	—	Таран	8,600 зм
—	29-34	—	Лазание, улучшенное	10,000 зм
—	35-40	—	Прыжки, улучшенные	10,000 зм
—	41-46	—	Плавание, улучшенное	10,000 зм
91-93	47-51	—	Дружба с животными	10,800 зм
94-96	50-56	01-02	Устойчивость к энергии, малое	12,000 зм
97-98	57-61	—	Возможности хамелеона	12,700 зм
99-100	62-66	—	Хожение по воде	15,000 зм
—	67-71	03-07	Защита +3	18,000 зм
—	72-76	08-10	Хранение заклинаний, малое	18,000 зм
—	77-81	11-15	Невидимость	20,000 зм
—	82-85	16-19	Колдовство (I)	20,000 зм
—	86-90	20-25	Уклонение	25,000 зм
—	91-93	26-28	Рентгеновское зрение	25,000 зм
—	94-97	29-32	Мерцание	27,000 зм
—	98-100	33-39	Устойчивость к энергии, боль- шое	28,000 зм
—	—	40-49	Защита +4	32,000 зм
—	—	50-55	Колдовство (II)	40,000 зм
—	—	56-60	Свобода передвижения	40,000 зм
—	—	61-63	Устойчивость к энергии, ве- ликое	44,000 зм
—	—	64-65	Защита друга (за пару)	50,000 зм
—	—	66-70	Защита +5	50,000 зм
—	—	71-74	Звездопад	50,000 зм
—	—	75-79	Хранение заклинаний	50,000 зм
—	—	80-83	Колдовство (III)	70,000 зм
—	—	84-86	Телекинез	75,000 зм
—	—	87-88	Регенерация	90,000 зм
—	—	89	Три желания	97,950 зм
—	—	90-92	Отражение заклинаний	98,280 зм
—	—	93-94	Колдовство {IV}	100,000 зм
—	—	95	Призыв джинна	125,000 зм
—	—	96	Управление элементами (воздух)	200,000 зм
—	—	97	Управление элементами (земля)	200,000 зм
—	—	98	Управление элементами (огонь)	200,000 зм
—	—	99	Управление элементами (вода)	200,000 зм
—	—	100	Хранение заклинаний, боль- шое	200,000 зм

Как только активирована функция *шаровой молнии*, шары можно выпустить в любой момент до захода солнца (можно выпустить несколько шаров за один раунд).

Второе особое действие создает три метеора, которые можно выпустить из кольца один раз в неделю, или все за раз, или по одному. Они ударяют на 12 единиц повреждения и распространяются (как *шар огня*) в сфере радиусом 1,5 м (5 футов), причиняя 24 единицы огненного повреждения. Любое существо, ударенное *метеором*, получает полное повреждение от удара плюс полное огненное повреждение, если не преуспеет в спасброске по Рефлексам с КС 13. Существа, не подвергшиеся удару, но находящиеся в пределах вспышки, игнорируют урон от удара, и получают лишь половину урона от огня, если преуспеют в спасброске по Рефлексам с КС 13. Диапазон *метеора* 21 м (70 фт), при достижении которого *метеор* взрывается, если никого не задел до этого. *Метеор* всегда летит по прямой линии, и существа на его пути должны совершать спасбросок или получать удар.

Ночью в помещениях и в подземельях *кольцо звездопада* обладает следующими свойствами:

- *Волшебные огоньки* (два раза в день)
- *Сноп искр* (особое, один раз в день)

Сноп искр — это летающее облако обжигающих пурпурных искр, вылетающих из кольца на расстояние до 6 м (20 футов) и 3 м (10 футов) шириной. Все существа в этой области получают 2d8 единиц повреждения, если они не носят металлические доспехи и не несут металлического оружия. Те же, кто одет в металлические доспехи и/или несет металлическое оружие, получают 4d8 единиц повреждения.

Сильное заклятие; УЗ 12; Выковать кольцо, *свет, волшебные огоньки, шар огня, заряд молнии*; Цена 50 000 зм.

Колдовство: Это особенное кольцо бывает четырех видов (*кольцо колдовства I*, *кольцо колдовства II*, *кольцо колдовства III* и *кольцо колдовства IV*), причем все они бесполезны для заклинателей, использующих божественную магию. Количество волшебных заклинаний одного определенного уровня в день владельца кольца удваиваются. *Кольцо колдовства I* удваивает количество заклинаний 1 уровня, *кольцо колдовства II* удваивает количество заклинаний 2 уровня, *кольцо колдовства III* удваивает количество заклинаний 3 уровня, а *кольцо колдовства IV* удваивает количество заклинаний 4 уровня. Бонусные заклинания от высоких показателей параметров и специализаций в школах не удваиваются.

Средняя (*кольцо колдовства I*) или сильная (*кольцо колдовства II-IV*) аура (без определения конкретной школы); УЗ 11 (*I*), 14 (*II*), 17 (*III*), 20 (*IV*); Выковать кольцо, *ограниченное желание*; Цена 20 000 зм (*I*), 40 000 зм (*II*), 70 000 зм (*III*), 100 000 зм (*IV*).

Контрзакливание: При первом осмотре это кольцо может показаться *кольцом хранения заклинаний*. Однако, хотя оно и позволяет хранить одно заклинание от 1 до 6 уровня, это заклинание из кольца уже не активировать. Вместо этого в следующий раз, когда это же заклинание будет наложено на владельца кольца, заклинание мгновенно противостоит ему, в качестве контрзакливания, не требуя действий (и даже знания о готовящемся колдовстве) со стороны владельца. После использования заклинание из кольца исчезает. Вместо него можно поместить другое (или то же самое) заклинание.

Среднее заклятие; УЗ 11; Выковать кольцо, *наделять способностью активировать заклинания*; Цена 4 000 зм.

Лазание: Это кольцо является кожаным шнурком, обмотанным вокруг пальца. Он дарует владельцу +5 бонус компетентности к проверкам Вздвигания.

Слабое превращение; УЗ 5; Выковать кольцо, создатель должен иметь как минимум 5 рангов в навыке Лазания; Цена 2 500 зм.

Лазание, улучшенное: Как и *кольцо лазания*, за исключением того, что оно предоставляет +10 бонус компетентности к проверкам Вздвигания.

Слабое превращение; УЗ 5; Выковать кольцо, создатель должен иметь как минимум 10 рангов в навыке Лазания; Цена 10 000 зм.

Мерцание: При поступлении команды это кольцо заставит своего владельца мерцать, как если бы он был под действием заклинания *мерцание*.

Среднее превращение; УЗ 7; Выковать кольцо, *мерцание*; Цена 27 000 зм.

Невидимость: Активируя это простое серебряное кольцо, владелец станет *невидимым*.

Слабая иллюзия; УЗ 3; Выковать кольцо, *невидимость*; Цена 20 000 зм.

Отражение заклинаний: Это простое платиновое колечко способно до трех раз в день по команде автоматически отражать следующие девять уровней заклинаний, активированных на владельца, точно так же как если бы на него было наложено *отражение заклинаний*.

Сильная защита; УЗ 13; Выковать кольцо, *отражение заклинаний*; Цена 98 280 зм.

Падение как перо: При изготовлении этого кольца, на нем гравирован узор из перьев. Оно действует также как заклинание *падении как перо*, и активируется немедленно само, если владелец падает с высоты, превышающей 1,5 м (5 футов).

Слабое превращение; УЗ 1; Выковать кольцо, *падении пера*; Цена 2 200 зм.

Плавание: На этом серебряном кольце выгравирован узор из волн. Оно перманентно предоставляет владельцу +5 бонус компетентности к проверкам Плавания.

Слабое превращение; УЗ 2; Выковать кольцо, создатель должен иметь как минимум 5 рангов в навыке Плавания; Цена 2 500 зм.

Плавание, улучшенное: Как и *кольцо плавания*, за исключением того, что оно предоставляет +10 бонус компетентности к проверкам Плавания.

Среднее превращение; УЗ 7; Выковать кольцо, создатель должен иметь как минимум 10 рангов в навыке Плавание; Цена 10 000 зм.

Пропитание: Это кольцо непрерывно обеспечивает владельца необходимыми для жизни элементами. Кольцо освежает и тело и разум, так что владельцу придется спать лишь по 2 часа в день, а не по 8. Кольцо нужно носить 7 дней, прежде чем оно начнет функционировать. Если его снять и снова одеть, придется носить его еще 7 дней, чтобы снова подстроиться друг к другу.

Слабое колдовство; УЗ 5; Выковать кольцо, *создать пищу и воду*; Цена 2 500 зм.

Призыв джинна: Одно из мифических колец, это действительно очень полезное кольцо. Оно служит особыми *вратами*, посредством которых можно призвать определенного джинна из Элементального Плана Воздуха. Если кольцо потерять (стандартное действие), поступает вызов и в следующем раунде появляется джинн. Джинн преданно слушается и служит владельцу кольца, но не больше 1 часа в день. Если убить джинна из кольца, оно становится немагическим и бесполезным. Смотрите *Справочник Монстров* в поисках подробностей о способностях джиннов.

Сильное колдовство; УЗ 17; Выковать кольцо, *врата*; Цена 125 000 зм.

Прыжки: Это кольцо перманентно позволяет владельцу совершать большие прыжки, предоставляя +5 бонус компетентности всем проверкам Прыжков.

Слабое превращение; УЗ 2; Выковать кольцо, создатель должен иметь как минимум 5 рангов в навыке Прыжки; Цена 2 500 зм.

Прыжки, улучшенные: Как и *кольцо прыжков*, за исключением того, что оно предоставляет +10 бонус компетентности к проверкам Прыжков.

Среднее превращение; УЗ 7; Выковать кольцо, создатель должен иметь как минимум 10 рангов в навыке Прыжки; Цена 10 000 зм.

Регенерация: Это кольцо из белого золота перманентно позволяет живому владельцу вылечивать 1 единицу повреждений за каждый уровень, каждый час, а не день (этой способности нельзя помочь навыком Лечения). Временное повреждение вылечивается при норме 1 единица за каждый уровень за 5 минут. Если владелец кольца теряет конечность, орган или другую часть тела, кольцо *регенерирует* ее как одноименное заклинание. В любом случае, вылечивается лишь тот урон, что получен за время ношения кольца.

Сильное колдовство; УЗ 15; Выковать кольцо, *регенерация*; Цена 90 000 зм.

Рентгеновское зрение: При поступлении команды, это кольцо дарует владельцу способность видеть внутри и сквозь твердое вещество. Диапазон зрения – 6 м (20 футов), и владелец кольца видит так, как если бы нужное ему место было нормально освещено, даже если там света вовсе нет (например, посмотрев в запечатый сундук, можно увидеть его содержимое). Рентгеновское зрение может проникать через 0,3 м (1 фут) камня, 2,5 см (1 дюйм) обычного металла и через 0,9 м (3 фута) дерева или грязи. Более толстые препятствия и тонюсенький слой свинца блокируют рентгеновское зрение.

Использование этого кольца физически изнурительно, и поэтому вызывает повреждение 1 единицы Телосложения в минуту по прошествии первых 10 минут использования за сутки.

Средняя ворожба; УЗ 6; Выковать кольцо, *истинное зрение*; Цена 25 000 зм.

Свободного передвижения: Это золотое кольцо позволяет владельцу действовать так, как если бы он постоянно находился под действием заклинания *свободное передвижение*.

Средняя защита; УЗ 7; Выковать кольцо, *свобода передвижений*; Цена 40 000 зм.

Силовой щит: Это невзрачное железное кольцо создает *силовую стену* в форме щита (и размером со щит), которая всегда остается с кольцом и которую владелец может носить как тяжелый щит (+2 КД). Владелец не получает штраф проверки из-за доспеха и шанс провала заклинания таинства, поскольку такой «щит» ничего не весит и ничему не препятствует. Его можно активировать и деактивировать по желанию, и в качестве свободного действия.

Среднее заклятие; УЗ 9; Выковать кольцо, *стена силы*; Цена 8 500 зм.

Устойчивость к энергии: Это красноватое железное кольцо безостановочно защищает владельца от повреждений одним из

видов энергии — кислотой, холодом, электричеством, огнем или звуком (по выбору создателя изделия; определите случайным образом, если это кольцо нашлось в груди других сокровищ). Каждый раз, когда владелец должен получить повреждение от выбранной энергии, вычитите значение сопротивляемости кольца из причиненного ущерба.

Малое кольцо устойчивости к энергии предоставляет 10 единиц сопротивления. *Большое кольцо устойчивости к энергии* предоставляет 20 единиц сопротивления. *Великое кольцо устойчивости к энергии* предоставляет 30 единиц сопротивления.

Слабая (для *малых* и *больших* колец) или Средняя (для *великих* колец) защита; УЗ 3 (*малое*), 7 (*большое*) или 11 (*великое*); Выковать кольцо, *устойчивости к энергии*; Цена 12 000 зм (*малое*), 28 000 зм (*большое*) 44 000 зм (*великое*).

Таран: *Кольцо тарана* — это витиеватое кольцо, выкованное из твердого металла, обычно из железа или железного сплава. В обязательном порядке это кольцо украшается головой барана (или рогатого козла).

Владелец может приказывать кольцу выпустить тараноподобную силу, проявляющуюся в виде размытой фигуры в форме головы барана или козла. Эта сила может ударить одну цель, причиняя 1d6 единиц повреждения, если потрачен 1 заряд, 2d6 единиц, если потрачено 2 заряда или 3d6 единиц, если потрачено 3 заряда (это максимум). Подобное использование считается стрелковой атакой с максимальным диапазоном 15 м (50 фт) без штрафов за расстояние. Кольцо полезно для сбивания противников с парашютов и обрывов, и еще много для чего.

Сила удара очень большая, и ударенные эффектом кольца подвергаются натиску, если находятся в пределах 9 м (30 футов) от владельца кольца (таран имеет Силу 25 и является Большим). Таран получает +1 бонус к проверке натиска, если потратить 2 заряда, и +2, если потрачено 3 заряда.

Кроме способности наносить удары, *кольцо тарана* также может открывать двери, как если бы оно было персонажем с Силой 25. Если потратить 2 заряда, то эффект будет обладать эквивалентом Силы 27. Если потратить 3 заряда, то эффект будет обладать эквивалентом Силы 29.

Свежесозданное кольцо имеет 50 зарядов. Когда все заряды использованы, кольцо становится немагическим предметом.

Среднее превращение; УЗ 9; Выковать кольцо, *сила быка, телекинез*; Цена 8 600 зм.

Телекинез: Это кольцо по команде позволяет владельцу использовать заклинание *телекинез*.

Среднее превращение; УЗ 9; Выковать кольцо, *телекинез*; Цена 75 000 зм.

Три желания: Это кольцо содержит три рубина. Каждый рубин хранит заклинание *желание*, активируемое кольцом. Когда *желание* использовано, один рубин исчезает. При создании кольца случайным образом бросьте 1d3 для определения количества рубинов в кольце. Когда использованы все *желания*, кольцо становится немагическим предметом.

Сильное заклятие (если использовано *чудо*); УЗ 20; Выковать кольцо, *желание* или *чудо*; Цена 97 950 зм; Стоимость 11 475 зм + 15 918 Оп.

Уклонения: Это кольцо непрерывно дарует владельцу способность избегать урона как если бы у него была способность уклонения. Каждый раз, когда владелец совершает спасбросок по Рефлексам для получения лишь половины урона, успех означает, что никакого урона не произойдет.

Среднее превращение; УЗ 7; Выковать кольцо, *прыжки*; Цена 25 000 зм.

Управление элементами: Все четыре вида колец *управления элементами* чрезвычайно сильны. Все они выглядят как более слабые магические кольца, пока их не активируют до конца (смотрите ниже), но у каждого есть определенные личные свойства наряду с нижеследующими общими свойствами:

Элементали с плана, на который настроено кольцо, не могут атаковать владельца, и даже приближаться к нему ближе, чем на 1,5 м (5 футов). Если владелец захочет, он может отказаться от этой защиты и попытаться очаровать элементаль (как заклинанием *очаровать монстра*, спасбросок по Воле с КС 17 нейтрализует). Если попытка очарования провалена, вся защита исчезает и больше попыток *очаровывания* совершать нельзя.

Если существа с плана, на который настроено кольцо, все-таки атакуют владельца кольца, то они получают -1 штраф к броскам атаки. Владелец кольца совершает спасбросок от атак экстрапланарных существ с этого плана с +2 бонусом сопротивления. Он также получает +4 бонус морали ко всем броскам атаки против таких существ. Любое используемое им оружие преодолевает снижение повреждений, вне зависимости от

свойств, которые имеет или не имеет оружие.

Владелец кольца способен общаться с существами плана, на который настроено его кольцо. Эти существа понимают, что он носит это самое кольцо. Они оказывают большое уважение владельцу кольца, если их мировоззрения совпадают. Если мировоззрения противоположны, то существо боится владельца кольца, если он силен. Если он слаб, то они его ненавидят и желают убить. Страх, ненависть и уважение определяются Мастером.

Владелец *кольца управления элементами* получает следующие штрафы спасбросков:

Элемент Штраф спасброска

Воздух	-2 против эффектов, основанных на земле
Земля	-2 против эффектов, основанных на воздухе и электричестве
Огонь	-2 против эффектов, основанных на воде и холоде
Вода	-2 против эффектов, основанных на огне

Кроме описанных выше способностей все кольца дают своим владельцам следующие способности в зависимости от их вида:

Кольцо управления элементами (воздух)

- *Падение как перо* (неограниченное использование, только на владельца)
- *Устойчивость к энергии* (электричество) (неограниченное использование, только на владельца)
- *Порыв ветра* (два раза в день)
- *Стена ветра* (неограниченное использование)
- *Хождение по воздуху* (один раз в день, только на владельца)
- *Ценная молния* (один раз в неделю)

Кольцо выглядит как *кольцо падения как перо*, пока не выполнятся определенные условия, такие как погружение кольца, в святую воду, убийство в одиночку воздушного элементаля, или когда Мастер решит, что пришла пора активировать полный потенциал кольца. Каждый раз для нового владельца кольцо нужно активировать заново.

Кольцо управления элементами (земля)

- *Слиться с камнем* (неограниченное использование, только на владельца)
- *Размягчить землю или камень* (неограниченное использование)
- *Форма камня* (два раза в день)
- *Камнекожа* (Один раз в неделю, только на владельца)
- *Проход сквозь стену* (два раза в неделю)
- *Стена камней* (один раз в день)

Кольцо выглядит как *кольцо сливания с камнем*, пока не будут выполнены условия, определенные Мастером.

Кольцо управления элементами (огонь)

- *Устойчивость к энергии (огонь)* (как большое кольцо устойчивости к энергии [огонь])
- *Пылающие руки* (неограниченное использование)
- *Пылающая сфера* (два раза в день)
- *Пиротехника* (два раза в день)
- *Стена огня* (один раз в день)
- *Удар пламени* (два раза в неделю)

Кольцо выглядит как *большое кольцо сопротивления энергии (огонь)*, пока не будут выполнены условия, определенные Мастером.

Кольцо управления элементами (вода)

- *Хождение по воде* (неограниченное использование)
- *Создать воду* (неограниченное использование)
- *Дыхание под водой* (неограниченное использование)
- *Стена льда* (один раз в день)
- *Ледяной шторм* (два раза в неделю)
- *Контроль воды* (два раза в неделю)

Кольцо выглядит как *кольцо хождения по воде*, пока не будут выполнены условия, определенные Мастером.

Сильное колдовство; УЗ 15; Выковать кольцо, *призвать монстра VI*, все соответствующие заклинания; Цена 200 000 зм.

Хождение по воде: Это кольцо с опалом позволяет владельцу безостановочно использовать эффект заклинания *хождение по воде*.

Среднее превращение; УЗ 9; Выковать кольцо, *хождение по воде*; Цена 15 000 зм.

Хранение заклинаний, малое: *малое кольцо хранения заклинаний* вмещает до трех уровней заклинаний, которые может активировать владелец. Каждое заклинание имеет уровень заклинателя, равный минимальному уровню, необходимого для активирования этого заклинания. Владелец не нуждается в материальных компонентах и фокусированиях, и он не должен платить единицами опыта за активирование заклинаний, и полностью отсутствует шанс провала заклинания таинства за ношение доспеха (потому что владелец кольца не должен жестикулировать). Время активирования для кольца то же самое, что и время активирования для оригинального заклинания, с минимумом 1 стандартное действие.

При создании этого кольца случайным образом, обращайтесь с ним как со свитком при определении хранящихся в нем заклинаний (смотрите в этой главе раздел Свитки). Если выпало заклинание, которое превысит предел для кольца в три уровня заклинаний, игнорируйте этот бросок и кольцо больше не будет иметь заклинания (не все найденные кольца заряжены до конца).

Заклинатель может активировать любые заклинания на кольцо, пока сумма уровней заклинаний не превышает трех. Метамагические версии заклинаний занимают место, равное уровню заклинания, измененного метамагической чертой. Заклинатель может использовать свитки для зарядки *малого кольца хранения заклинаний*.

Маг может зарядить в кольцо два заклинания *магическая стрела* и одно *доспехи мага* ($1 + 1 + 1 = 3$). Затем это кольцо он может отдать друиду, который активирует из него *доспехи мага* и зарядит взамен заклинание *успокоить животное*. Друид может дать кольцо варвару, который сможет использовать любые заклинания, но заменить их ему будет нечем.

Кольцо магическим образом сообщает владельцу названия всех заклинаний, хранящихся в нем.

Слабое заклятие; УЗ 5; Выковать кольцо, *наделить способностью активировать заклинания*; Цена 18 000 зм.

Хранение заклинаний: Как *малое кольцо хранения заклинаний*, но оно может содержать до пяти уровней заклинаний.

Среднее заклятие; УЗ 9; Выковать кольцо, *наделить способностью активировать заклинания*; Цена 50 000 зм.

Хранение заклинаний, большое: Как *малое кольцо хранения заклинаний*, но оно может содержать до десяти уровней заклинаний.

Сильное заклятие; УЗ 17; Выковать кольцо, *наделить способностью активировать заклинания*; Цена 200 000 зм.

ЖЕЗЛЫ

Жезлы — это предметы в виде скипетра, имеющие уникальные магические свойства и обычно не имеющие зарядов. Жезлы может использовать любой.

Физическое описание: Жезлы весят примерно 2,25 кг и обычно изготавливают из железа или других металлов. Длина их от 0,6 до 0,9 м (2-3 фт) (многие, если это указано в их описании, могут использоваться как легкие булавы или дубинки, благодаря крепкой конструкции). Такие жезлы имеют КД 9, 10 хит-поинтов, твердость 10, и КС поломки 27.

Активирование: Для разных жезлов детали активирования отличаются. Смотрите подробности в описании конкретного предмета.

Создание случайным образом: Для создания жезлов случайным образом, сделайте бросок по Таблице 7-19: Жезлы.

Особые свойства: Киньте d%. Результат «01» указывает на то, что жезл разумен, «02-31» означает, что что-то (дизайн, надписи, или что-то подобное) дает подсказку о его функционировании, а «32-100» указывает на отсутствие особых свойств. Разумные предметы имеют дополнительные свой-



ства, а иногда и экстраординарные свойства особое предназначение. Используйте Таблицу 7-30: Интеллект, Мудрость, Обаяние и Способности изделия, которые указывают, если жезл действительно разумен. Жезлы с зарядами никогда не бывают разумными.

Описание жезлов

Хотя большинство жезлов имеют форму скипетра, их облик и способности могут принимать любые мыслимые формы. Ниже описаны лишь стандартные жезлы.

Аннулирование: Этот опасный жезл является сущим проклятием для магических предметов, благодаря его способности одним касанием высасывать из таких изделий все магические свойства. Затронутый предмет должен совершить спасбросок по Воле с КС 23 для предотвращения этого высасывания. Если этот предмет держит существо, то предмет может использовать бонус спасброска по Воле владельца вместо своего, если бонус владельца выше. В подобных случаях контакт совершается совершением рукопашной касательной атаки. После высасывания магии из предмета, жезл становится хрупким и больше использовать не может. Высосанные предметы можно восстановить лишь заклинаниями *желание* или *чудо* (если *сфера уничтожения* и *жезл аннулирования* уничтожают друг друга, то ни то ни другое ничем уже восстановить не получится).

Сильная защита; УЗ 17; Создать жезл, *расщепление Морденкайнена*; Цена 11 000 зм.

Безопасность: Этот предмет создает безразмерное пространство «карманный рай». Владелец жезла и до 199 других существ могут оставаться в полной безопасности в течение времени, равному 200 дней разделенных на количество существ. Таким образом, одно существо (владелец жезла) может оставаться там 200 дней, четыре существа смогут оставаться там 50 дней, а отряд из шестидесяти человек останется там на 3 дня. Все дробы округляются до меньшего, так что отряд из 100-200 человек останется там на один день, а отряд из 201 существа уже не попадет под действие жезла.

В этом «карманном раю» существа не стареют, а природное лечение происходит с удвоенной скоростью. Свежая вода и пища (только фрукты и овощи) здесь находятся в избытке. Климат подходит для всех вовлеченных существ.

Активирование жезла (стандартное действие) тут же телепортирует владельца и всех касающихся жезла существ в это укромное место. Представители больших групп могут держаться за руки или другим способом поддерживать физический контакт, простирая магию жезла на всех в круге или цепи. Нежелающие существа имеют право на спасбросок по Воле с КС 17 для отрицания эффекта. Если существо преуспевает в спасброске, то другие существа все равно попадают под влияние жезла.

Когда эффект жезла истекает или рассеивается, то все существа, бывшие под его эффектом, мгновенно возвращаются в место, которое они занимали при активировании жезла. Если это пространство занимает что-то другое, то тело существа смещается на достаточное расстояние, чтобы встать. Владелец жезла может в любой момент распустить эффект, когда он этого пожелает до того как истечет период действия, но активировать жезл можно лишь один раз в неделю.

Сильное колдовство; УЗ 20; Создать жезл, *врата*; Цена 61 000 зм.

Боевая готовность: Этот жезл неотличим от легкой булавы +1. Он имеет восемь граней на верхнем основании. Жезл предоставляет +1 бонус пронизательности к проверкам инициативы, если его крепко держать, также владельцу с жезлом в руке может использовать *обнаружение зла*, *обнаружение добра*, *обнаружение хаоса*, *обнаружение закона*, *обнаружение магии*, *распознавание лжи*, *свет*, и *видеть невидимое*. Каждое использование является стандартным действием.

Если наверх жезла *боевой готовности* воткнуть в землю, и владелец пожелает этого (стандартное действие), то жезл почувствует всех существ в пределах 36 м (120 футов), кто намеревается повредить владельцу жезла. В то же время жезл создает эффект заклинания *молитва* на всех дружественных владельцу жезла существ в 6 м (20 футов) радиусе. Сразу после этого жезл посылает мысленное предупреждение этим дружественным существам, предостерегая их о возможной опасности от недружелюбных существ и существ в пределах 36 м (120 футов) радиуса. Этот эффект длится 10 минут, и жезл может использоваться таким способом один раз в день.

И, наконец, жезл можно использовать для воспроизведения активирования заклинания *анимировать объекты*, используя любые одиннадцать (или меньше) Маленьких предметов, расположенных примерно по периметру круга с 1,5 м (5 футов) радиусом, с центром на жезле, воткнутом в землю. Предметы остаются оживленными 11 раундов. Жезл может использоваться таким способом один раз в день.

Средняя защита, ворожба, очарование и заклятие; УЗ 11; Создать жезл, *тревога*, *обнаружение хаоса*, *обнаружение зла*, *обнаружение добра*, *обнаружение закона*, *обнаружение магии*, *распознавание лжи*, *свет*, видеть невидимое, *молитва*, оживить предмет; Цена 85 000 зм.

Великодушная мощь: Этот жезл обладает подобными заклинаниям функциями, а также может быть использован как магическое оружие нескольких видов. Он также имеет несколько более обычных применений. *Жезл великодушной мощи* изготовлен из металла, выглядит он толще, чем другие жезлы, с зазубренным шаром на одном конце и шестью кнопками вдоль рукоятки (надавливание любой кнопки эквивалентно вытаскиванию оружия). Весит он 4,5 кг (10 фунтов). Следующие подобные заклинания способности жезла можно использовать по одному разу в день:

- *Удержание существа* путем касания, если владелец даст нужную команду (спасбросок по Воле с КС 14 для нейтрализации). Владелец вначале должен активировать эту способность, а затем совершить успешную касательную рукопашную атаку. Если атака терпит неудачу, то эффект теряется впустую.

Таблица 7-19: Жезлы

Сред- нее	Стар- шее	Жезл	Рыночная цена
01-07	—	Метамагия, <i>увеличение, малое</i>	3 000 зм
08-14	—	Метамагия, <i>продление, малое</i>	3 000 зм
15-21	—	Метамагия, <i>беззвучность, малая</i>	3 000 зм
22-28	—	Недвижимый	5 000 зм
29-35	—	Метамагия, <i>усиление, малое</i>	9 000 зм
36-42	—	Обнаружение металлов и минералов	10 500 зм
43-53	01-04	Аннулирование	11 000 зм
54-57	05-06	Метамагия, <i>увеличение</i>	11 000 зм
58-61	07-08	Метамагия, <i>продление</i>	11 000 зм
62-65	09-10	Метамагия, <i>беззвучность</i>	11 000 зм
66-71	11-14	Чудеса	12 000 зм
72-79	15-18	Питон	13 000 зм
80-83	—	Метамагия, <i>предельное усиление, малое</i>	14 000 зм
84-89	19-21	Гашение огня	15 000 зм
90-97	22-25	Гадюка	19 000 зм
—	26-30	Обнаружение врагов	23 500 зм
—	31-36	Метамагия, <i>увеличение, большое</i>	24 500 зм
—	37-42	Метамагия, <i>продление, большое</i>	24 500 зм
—	43-48	Метамагия, <i>беззвучность, большая</i>	24 500 зм
—	49-53	Великолепие	25 000 зм
—	54-58	Иссушение	25 000 зм
98-99	59-64	Метамагия, <i>усиление</i>	32 500 зм
—	65-69	Гром и молния	33 000 зм
100	70-73	Метамагия, <i>ускорение, малое</i>	35 000 зм
—	74-77	Отрицание	37 000 зм
—	78-80	Впитывание	50 000 зм
—	81-84	Молочение	50 000 зм
—	85-86	Метамагия, <i>предельное усиление</i>	54 000 зм
—	87-88	Правление	60 000 зм
—	89-90	Безопасность	61 000 зм
—	91-92	Великодушная мощь	70 000 зм
—	93-94	Метамагия, <i>усиление, большое</i>	73 000 зм
—	95-96	Метамагия, <i>ускорение</i>	75 500 зм
—	97-98	Боевая готовность	85 000 зм
—	99	Метамагия, <i>предельное усиление, большое</i>	121 500 зм
—	100	Метамагия, <i>ускорение, большое</i>	170 000 зм

• **Страх** на всех видящих его врагов, если владелец этого пожелает (3 м (10 фт) максимальный диапазон, спасбросок по Воле с КС 16 частично). Использование этого свойства – стандартное действие.

• Причинение повреждения 2d4 хп противнику при успешной атаке касанием (спасбросок по Воле с КС 17 для половины вреда) и лечение владельца от такого же количества повреждений. Владелец жезла должен заранее решить использовать эту способность, так же как и *удержание существа*.

Следующие способы использования жезла не ограничены по количеству использования в день:

• В обычной форме этот жезл можно использовать как *легкую булаву* +2.

• При нажатии первой кнопки жезл становится *пылающим длинным мечом* +1. Из навершия вырастает клинок, а само оно становится эфесом. Оружие удлиняется, становясь 1,2 м (4 фута) длиной.

• При нажатии второй кнопки жезл становится *боевым топором* +4. Широкое лезвие вырастает из навершия, и общая длина увеличивается до 1,2 м (4 футов).

• При нажатии третьей кнопки жезл становится *коротким копьем* +3 или *длинным копьем* +3. Из жезла вырастает острое копье, а рукоятка может удлиниться на расстояние до 3,6 м (12 футов) (по выбору владельца), так что общая длина может быть от 1,8 до 4,5 м (6 - 15 фт). При длине в 4,5 м (15 футов) жезл можно использовать и как рыцарское копье.

Следующие функции жезла также не имеют ограничений по количеству использований:

• **Шест** для взбирания/спуска. При нажатии четвертой кнопки из навершия выталкивается шип, способный закрепиться даже в граните, а с другого конца вылезают три острых крючка. Жезл может удлиниться на расстояние от 1,5 до 15 м (5 -50 фт) за один раунд, останавливаясь, когда снова нажмут четвертую кнопку. По сторонам жезла в шахматном порядке раскладываются перпендикулярные ему перекладины 7,5 см длиной, с расстоянием 0,3 м (1 фут) между собой. Жезл крепко удерживается шипом и крючками и выдерживает до 360 кг (4 000 фунтов). Владелец может уменьшать длину шеста, нажимая пятую кнопку.

• Вышеописанное использование можно применять для открывания дверей. Владелец устанавливает основание жезла в 9 м (30 футах) или меньше напротив дверного проема и нажимает четвертую кнопку. Оказываемое давление имеет модификатор по Силе +12.

• При нажатии шестой кнопки жезл указывает на северный магнитный полюс и предоставляет владельцу знание примерного нахождения под землей или над ней.

Сильное очарование, заклятие, некромантия и превращение; УЗ 19; Создать жезл, Создать волшебное оружие и доспехи, нанесение легких ран, бычья сила, пламенный клинок, удержатъ существо, страх; Цена 70 000 зм.

Великолепие: Владелец этого жезла получает +4 бонус улучшенности к показателю Обаяния, пока он держит или носит этот жезл. Один раз в день жезл создает и облачает хозяина в одеяния из лучших тканей и украшения из меха и ювелирных изделий.

Одеяния, созданные магией жезла существуют 12 часов. Однако если владелец попытается продать или отдать часть этого комплекта, использовать его в качестве компонента заклинания, или подобным способом, все одеяние немедленно исчезает. То же самое происходит, если часть комплекта насильно отобрать.

Цена этого одеяния находится в диапазоне от 7 000 до 10 000 зм (1d4+6 × 1 000 зм) — 1 000 зм за одну лишь ткань, 5 000 зм за меха, остаток стоимости — ювелирные украшения (максимум 20 драгоценных камней, с ценой 200 зм каждый).

Кроме того, жезл имеет вторую особую способность, используемую один раз в неделю. При поступлении команды он создает роскошную палатку — огромный шелковый павильон 18 м (60 футов) в ширину. Внутри палатки находятся временная меблировка и пища, в своем великолепии подобная величию павильона, в количестве, достаточном для приема сотни персон. Палатка со всем своим содержимым существует один день. По прошествии этого времени палатка и все связанные с ней предметы (даже те, что были вынесены из нее) исчезают.

Сильное колдовство и превращение, УЗ 12; Создать жезл, великолепие орла, изготовление, великое созидание; Цена 25 000 зм.

Впитывание: Этот жезл действует как магнит, затягивая заклинания и подобные заклинаниям способности в себя. Впитываемая магия должна быть заклинанием с одной целью или лучом, направленным или на владельца жезла или на предмет из его снаряжения. Жезл сводит на нет эффект заклинания и хранит его потенциал до тех пор пока владелец не выпустит эту энергию в виде своих заклинаний. Владелец мгновенно определяет уровень заклинания, когда жезл впитывает его энергию. Впитывание не требует никакого участия со стороны владельца, если жезл лежит в его руке.

Общее количество впитанных и использованных уровней в жезле необходимо отслеживать. Например, жезл, впитавший одно заклинание 6 уровня и одно заклинание 3 уровня, имеет девять впитанных уровней заклинаний. Владелец жезла может использовать захваченную энергию для активирования любых подготовленных заклинаний, не тратя саму подготовку. Требования состоят в том, чтобы сумма уровней заклинаний в жезле равнялась или превышала уровень заклинания, которое владелец собирается активировать, чтобы присутствовали все необходимые материальные компоненты, и жезл был при активировании заклинания в руке. Продолжая вышеприведенный пример, владелец жезла может использовать девять накопленных уровней заклинаний для активирования одного заклинания 9 уровня, одного заклинания 5 уровня и одного заклинания 4 уровня, или девять заклинаний 1 уровня, и так далее. Для таких заклинателей как барды и чародеи, которые не подготавливают заклинания, энергия жезла можно использовать для активирования любых заклинаний соответствующих уровней, которые им известны.

Жезл впитывания впитывает максимум пятьдесят уровней заклинаний, после чего способен лишь на хранение и использование накопленных зарядов. Жезл нельзя перезаряжать. Владелец знает остающийся потенциал впитывания и текущее количество хранящейся энергии.

Более конкретный пример: Жрец Джозан использует новенький *жезл впитывания* для аннулирования заклинания *внушение*, наложенного на него чародеем. Теперь в жезле заключено три уровня заклинаний и еще место для сорока семи. Джозан может активировать любое подготовленное им заклинание 1, 2 или 3 уровня не тратя самой подготовки, используя лишь потенциал жезла. Предположим, что он активировал *удержание существа* на атаковавшего его чародея. Для него заклинание является заклинанием 2 уровня, так что в жезле еще остается один уровень заклинаний, впитать он может все так же сорок семь уровней, а два уровня заклинаний навсегда исчезают.

Для определения впитывающего потенциала найденного жезла, бросьте d% и разделите результат на 2. Затем бросьте d% еще раз: При результате «71-100», половина впитанных жезлом уровней все еще хранится внутри него. Например, если первый бросок определяет, что в жезле остался потенциал для впитывания 34 уровней заклинаний, то это означает, что жезл уже впитал 16 уровней заклинаний. Половина от шестнадцати — восемь, так что существует 30% шанс, что он все еще хранит восемь впитанных уровней заклинаний, пригодных для использования.

Сильная защита; УЗ 15; Создать жезл, отражение заклинаний; Цена 50 000 зм.

Гадюка: Этот жезл ударяет как *тяжелая булава* +2. Один раз в день, при поступлении команды, верхняя часть жезла становится настоящей змеей на 10 минут. Во время этого периода все успешные атаки жезлом причиняют обычное повреждение плюс отравляют ударенное существо. Яд причиняет повреждение 1d10 единиц Телосложения немедленно (спасбросок по Стойкости с КС 14 нейтрализует) и еще одно повреждение 1d10 единиц Телосложения 1 минуту спустя (спасбросок по Стойкости с КС 14 нейтрализует). Жезл функционирует только если владелец злой.

Средняя некромантия; УЗ 10; Создать жезл, Создать волшебное оружие и доспехи, яд, создатель должен быть злым; Цена 19 000 зм.

Гашение огня: Этот жезл может гасить немагические огни Среднего размера и меньше простым касанием (стандартное действие). Чтобы жезл был эффективным против других видов огня, владелец должен потратить 1 или несколько зарядов из жезла.

Гашение немагического Большого или еще большего по размерам огня, или магического огня Среднего размера и меньше (такого как от оружия *горения* или заклинания *жгущие руки*), расходует 1 заряд. Длительное магическое пламя,

такое как от оружия или огненных существ, подавляется на 6 раундов, но по прошествии этого времени снова вспыхивает. Для гашения мгновенных огненных заклинаний жезл должен быть в пределах области эффекта и владелец должен использовать заготовленное действие для эффективного противостояния всему заклинанию. При применении к Большим и большим по размерам магическим огням, таким как вызванным шаром огня, ударом пламени или стеной огня, гашение огня тратит 2 заряда из жезла.

Если устройство используется против огненного существа (рукопашная метательная атака), оно причиняет 6д6 единиц повреждения существу. Это требует 3 заряда.

Жезл гашения огня имеет 10 зарядов, когда его находят. Потраченные заряды обновляются каждый день, так что владелец может потратить 10 зарядов за любой день.

Сильное превращение; УЗ 12; Создать жезл, *пиротехника*; Цена 15 000 зм.

Гром и молния: Этот жезл, созданный из железа с серебряными заклепками обладает свойствами *легкой булавы* +2, а также следующими магическими свойствами:

- **Гром:** Один раз в день жезл может ударить как *легкая булава* +3, и ударенный противник ошеломляется от звука удара жезлом (спасбросок по Стойкости с КС 16 нейтрализует). Активирование этой способности считается свободным действием, и сработает, если владелец ударит противника в течение 1 раунда.

- **Молния:** Один раз в день, если владелец этого пожелает, из жезла может вырваться короткий разряд электричества при ударе противника. В этом случае противник получает обычный урон для *легкой булавы* +2 (1д6+2) и дополнительные 2д6 единиц электрического повреждения. Даже если жезл в бою не попадает по противнику, но бросок достаточно хорош, для того чтобы совершить успешную рукопашную касательную атаку, то урон 2д6 единиц электричеством все еще применяется. Владелец активирует эту способность, и она работает, если ударит противника в течение одного раунда.

- **Раскаты грома:** Один раз в день, в качестве стандартного действия, владелец может при помощи жезла вызвать оглушающий звук, так же как заклинанием *крик* (спасбросок по Стойкости с КС 16 частичный, 2д6 единиц звукового повреждения, цель гложет на 2д6 раундов).

- **Грозовой разряд:** Один раз в день, в качестве стандартного действия, владелец может выстрелить из жезла разрядом молнии 1,5 м (5 футовой) ширины (9д6 единиц электрического повреждения, спасбросок по Рефлексам с КС 16 уменьшает урон вдвое) с диапазоном 60 м (200 футов).

- **Гром и молния:** Один раз в неделю, в качестве стандартного действия, владелец жезла может объединить *раскаты грома* и *грозовой разряд*, описанные выше. В этом случае *раскаты грома* воздействуют на всех в 3 м (10 футах) от разряда. *Грозовой разряд* причиняет 9д6 единиц электрического повреждения (при этом результаты бросков «1» и «2» считаются как «3», итого разброс повреждения 27 - 54 единицы), а *раскаты грома* причиняют 2д6 единиц звукового повреждения. Один спасбросок по Рефлексам с КС 16 влияет сразу на оба эффекта.

Среднее заклятие; УЗ 9; Создать жезл, Создать волшебное оружие и доспехи, *разряд молнии, крик*; Цена 33 000 зм.

Иссушение: Жезл *иссушения* действует как *легкая булава* +1, но не причиняет повреждения хит-поинтам. Вместо этого владелец причиняет повреждение 1д4 единиц Силы и 1д4 единиц Телосложения всем существам, затронутым жезлом (совершая рукопашную касательную атаку). Если бросок кубика указывает на критическое попадание, то нанесенный урон становится постоянным высасыванием параметра. В любом случае обороняющийся может отрицать этот эффект

успешным спасброском по Стойкости с КС 17.

Сильная некромантия; УЗ 13; Создать жезл, Создать волшебное оружие и доспехи, *зараза*; Цена 25 000 зм.

Метамагические жезлы: Метамагические жезлы содержат сущность метамагической черты, но не меняют слот измененных заклинаний. Все жезлы, описанные здесь, активируются владельцем (но активирование заклинаний поражаемой области все еще провоцирует благоприятную атаку). Заклинатель может использовать только один метамагический жезл на одно заклинание, и при этом запрещается объединять жезл с метамагическими чертами, которыми обладает владелец жезла. Вместо этого на заклинание накладывается лишь метамагическая черта, соответствующим образом изменяющая слот заклинания.

Обладание метамагическим жезлом не наделяет владельца соответствующей чертой, но позволяет использовать ее указанное число раз в день. Чародей все еще должен предпринять полноразмерное действие при использовании метамагического жезла, так же как и при применении метамагической черты.

Малые и большие метамагические жезлы: Обычные метамагические жезлы можно использовать совместно с заклинаниями 6 уровня и ниже. Малые жезлы можно использовать с заклинаниями 3 уровня и ниже, а большие жезлы можно использовать с заклинаниями 9 уровня и ниже.

Метамагия, беззвучность: Владелец может активировать до трех заклинаний в день без вербального компонента как при помощи черты Заклинание про себя.

Сильная (без школы); УЗ 17; Создать жезл, Заклинание про себя; Цена 3 000 зм (малый), 11 000 зм (обычный), 24 500 зм (большой).

Метамагия, предельное усиление: Владелец может активировать до трех заклинаний в день, которые предельно усиливаются как при помощи черты Предельно усилить заклинание.

Сильная (без школы); УЗ 17; Создать жезл, Предельно усилить заклинание; Цена 14 000 зм (малый), 54 000 зм (обычный), 121 500 зм (большой).

Метамагия, продление: Владелец может активировать до трех заклинаний в день, которые продляются как при помощи черты Продлить заклинание.

Сильная (без школы); УЗ 17; Создать жезл, Продлить заклинание; Цена 3 000 зм (малый), 11 000 зм (обычный), 24 500 зм (большой).

Метамагия, увеличение: Владелец может активировать до трех заклинаний в день, которые увеличиваются как при помощи черты Увеличить заклинание.

Сильная (без школы); УЗ 17; Создать жезл, Увеличить заклинание; Цена 3 000 зм (малый), 11 000 зм (обычный), 24 500 зм (большой).

Метамагия, усиление: Владелец может активировать до трех заклинаний в день, которые усиливаются как при помощи черты Усилить заклинание.

Сильная (без школы); УЗ 17; Создать жезл, Усилить заклинание; Цена 9 000 зм (малый), 32 500 зм (обычный), 73 000 зм (большой).

Метамагия, ускорение: Владелец может активировать до трех заклинаний в день, которые ускоряются как при помощи черты Ускоренное заклинание.

Сильная (без школы); УЗ 17; Создать жезл, Ускоренное заклинание; Цена 35 000 зм (малый), 75 500 зм (обычный), 170 000 зм (большой).



Молочение: По команде своего владельца этот жезл активируется, превращаясь из обычного с виду жезла в двусторонний цеп +3. Двусторонний цеп – это двойное оружие, что означает, что для атаки можно использовать оба конца оружия (смотрите описание оружия на странице 117 *Руководства игрока*). Владелец может получить дополнительную атаку (вторым концом) за счет совершения всех атак со штрафом -2 (как если бы у него была черта Сражение с оружием в каждой руке).

Один раз в день владелец может использовать свободное действие, чтобы при помощи жезла получить +4 бонус отклонения к КД и +4 бонус устойчивости к спасброскам на 10 минут. Жезл не обязательно должен быть в форме оружия, чтобы предоставлять это преимущество. Превращение жезла в оружие и назад – это действие равное передвижению.

Среднее очарование; УЗ 9; Создать жезл, Создать волшебное оружие и доспехи, *благословение*; Цена 50 000 зм.

Недвижимый жезл: Этот жезл – плоский железный брусок с маленькой кнопкой на торце. Если эту кнопку нажать (действие равное передвижению), то жезл останется на своем месте, даже если это противоречит законам гравитации. Таким образом, владелец может «подвесить» жезл где ему будет угодно, нажав кнопку и уйти. Авантюристы могут использовать *недвижимый жезл* для удержания веревок, запирания дверей, и прочих задач. Многие авантюристы стремятся заполучить несколько таких жезлов. Несколько *недвижимых жезлов* могут даже создать лестницу (и нужно-то всего лишь два). *Недвижимый жезл* может выдержать 3600 кг. (8 000 фунтов), но от большего веса он упадет на землю. Если существо стремится сдвинуть *недвижимый жезл*, оно должно совершить проверку Силы с КС 30 для перемещения жезла на 3 м (10 фт) за один раунд.

Среднее превращение; УЗ 10; Создать жезл, *левитация*; Цена 5 000 зм.

Обнаружение врагов: Это устройство пульсирует в руке владельца и указывает в направлении существ, враждебных владельцу жезла (начиная с ближайшего). Эти существа могут быть невидимы, эфирны, сокрыты, замаскированы и прямо перед глазами. Диапазон обнаружения – 18 м (60 футов). Если владелец жезла сконцентрируется на один полный раунд, то жезл укажет на точное местоположение ближайшего врага и укажет как много врагов в пределах его диапазона. Жезл можно использовать до трех раз в день, причем каждое использование длится 10 минут. Активирование жезла – это стандартное действие.

Средняя ворожба; УЗ 10; Создать жезл, *истинное зрение*; Цена 23 500 зм.

Обнаружение металлов и минералов: Этот жезл пульсирует в руке владельца и указывает на ближайшее сосредоточение металлов или минералов в пределах 9 м (30 футов). Однако владелец может концентрироваться на определенном металле или минерале (золото, платина, кварц, берилл, алмазы, корунды и так далее). Если задуманный минерал находится в пределах 9 м (30 футов), то жезл указывает на это место, и владелец получает информацию о примерном количестве. Если в пределах диапазона находится несколько залежей заданного металла или минерала, то жезл сначала укажет на самые большие. Каждое приведение в действие является полноразмерным.

Средняя ворожба; УЗ 9; Создать жезл, *найти объект*; Цена 10 500 зм.

Отрицание: Это устройство сводит на нет заклинания, подобные заклинаниям способности и функции магических предметов. Владелец указывает жезлом на магический предмет, и бледно серый свет выстреливает в цель, атакуя как луч (стрелковая касательная атака). Луч функционирует как заклинание *большое рассеивание магии* за исключением того, что он воздействует только на магические предметы. Для отрицания мгновенного эффекта от предмета, владелец жезла должен использовать действие готовности. Проверка рассеивания использует уровень заклинателя жезла (в данном случае 15). Изделие-цель не получает спасбросков, хотя жезл не может нейтрализовать артефакты (даже незначительные). Жезл можно активировать до трех раз в день.

Сильная переменная аура; УЗ 15; Создать жезл, *рассеивание магии* и *ограниченное желание* или *чудо*; Цена 37 000 зм.

Питон: Этот жезл длиннее прочих. Он примерно 1,2 м (4 фута) длиной и весит 4,5 кг. (10 фунтов). Он ударяет как *посох* +1/+1. Если владелец бросит жезл на землю (стандартное действие), то он вырастет и станет гигантской механиче-

ской змеей (смотрите страницу 280 в *Справочнике Монстров* для статистик) в конце раунда. Питон служит всем командам хозяина (даже в животной форме он сохраняет бонусы улучшенности +1 к броскам атаки и повреждения от жезла). Змея возвращается в форму жезла (полноразмерное действие) когда этого пожелает хозяин, или когда она удалится дальше, чем на 30 м (100 футов) от него. Если убить эту змею, то она возвращается в форму жезла и будет непригодна к активации в течение трех дней. Жезл *питона* функционирует только если его владелец добрый.

Среднее превращение; УЗ 10; Создать жезл, Создать волшебное оружие и доспехи, *пагубный полиморф*, создатель должен быть добрым; Цена 13 000 зм.

Правление: Этот жезл выглядит как королевский скипетр, стоящий как минимум 5 000 зм за один только материалы и мастерство изготовления. Когда он активирует жезл (стандартное действие), владелец может призывать к повиновению и верности существ в пределах 36 м (120 футов). Управлять можно существами с общим количеством КХП до 300, но существам с показателем Интеллекта 12 и выше позволено спасбросок по Воле с КС 16 для нейтрализации эффекта. Подчиненные существа служат владельцу жезла как если бы он был их абсолютным повелителем. Однако если владелец жезла отдаст приказ, противоречащий природе управляемых существ, то чары падут. Жезл можно использовать в течение общего количества 500 минут, прежде чем он распадется в пыль. Продолжительность не обязательно должна быть непрерывной.

Сильное очарование; УЗ 20; Создать жезл, *массовое очарование монстра*; Цена 60 000 зм; Стоимость 27 500 зм + 2 200 Оп.

Чудеса: Жезл *чудес* это странное и непредсказуемое устройство, которое при использовании создает множество странных эффектов (активирование жезла – это стандартное действие). В таблице ниже приведены типичные эффекты, но вы можете изменить их так, чтобы они больше подходили к вашей кампании.

Среднее очарование; УЗ 10; Создать жезл, *замешательство*, создатель должен быть хаотичным; Цена 12 000 зм.

d% Чудесный эффект

- 01-05 Замедление указанного существа на 10 раундов (спасбросок по Воле с КС 15 нейтрализует).
- 06-10 Цель окружает *волшебные огоньки*.
- 11-15 Вводит в заблуждение владельца на 1 минуту, заставляя его верить в то, что жезл функционирует так, как укажет второй бросок по этой же таблице (спасбросок не предоставляется).
- 16-20 *Порыв ветра*, но с силой бури; смотрите Ветра на странице 95 (спасбросок по Стойкости с КС 14 нейтрализует).
- 21-25 Владелец узнает поверхностные мысли цели (как при помощи *чтения мыслей*) на 1d4 раундов (без спасброска).
- 26-30 *Зловонное облако* в 9 м диапазоне (спасбросок по Стойкости с КС 15 нейтрализует).
- 31-33 В течение 1 раунда идет сильный дождь в 18 м (60 фт) радиусе с центром на владельца жезла.
- 34-36 Призывает животное — носорога (01-25 на d%), слона (26-50) или мышь (51-100).
- 37-46 *Разряд молнии* (21 м (70 фт) длиной, 1,5 м (5 фт) шириной), 6d6 единиц повреждения (спасбросок по Рефлексам с КС 15 уменьшает урон вдвое).
- 47-49 Вырывается поток из 600 больших бабочек. Они порхают повсюду в течение 2 раундов, ослепляя всех (включая владельца жезла) в пределах 7,5 м (25 футов) (спасбросок по Рефлексам с КС 14 нейтрализует).
- 50-53 *Увеличить персону*, если цель находится в пределах 18 м (60 футов) от жезла (спасбросок по Стойкости с КС 13 нейтрализует).
- 54-58 *Тьма* в полусфере диаметром 9 м (30 фт), с центром в 9 м (30 фт) от жезла.
- 59-62 В области площадью 48 м² (160 квадратных футов) перед жезлом вырастает трава, а там где трава уже была, она становится в десять раз больше.
- 63-65 Делает эфирным любой неживой предмет массой до 450 кг (1 000 фунтов) и объемом до 27 м³ (30 кубических футов).
- 66-69 Уменьшает владельца до 1/12 роста (без спасброска).
- 70-79 *Шар огня* на цель или на точку в 340 м (100 футах) впереди, 6d6 единиц повреждения (спасбросок по Рефлексам с КС 15 уменьшает урон вдвое).

80-84 *Невидимость* на владельца жезла.

85-87 На цели, если она в пределах 18 м (60 футов) от жезла, вырастают листья. Эффект длится 24 часа.

88-90 10-40 драгоценных камней, стоимостью 1 зм каждый, выстреливают потоком 9 м (30 футов) длиной. Каждый камень вызывает 1 единицу повреждения существам на своем пути: Бросьте 5d4 для определения количества попаданий и разделите на все потенциальные цели.

91-95 Мерцающие цвета сверкают, покрывая область 12 на 9 м (40 x 30 футов) перед жезлом. Существа в этой области ослепляются на 1d6 раундов (спасбросок по Стойкости с КС 15 нейтрализует).

96-97 Владелец или цель (50%/50%) навсегда становятся синего, зеленого или фиолетового цвета (без спасброска).

98-100 *Плоть в камень* (или *камень в плоть*, если цель уже каменная) если цель находится в пределах 18 м (60 футов) (спасбросок по Стойкости с КС 18 нейтрализует).

СВИТКИ

Свиток – это заклинание (или сборник заклинаний), хранящееся в письменном виде. Заклинание на свитке можно использовать только один раз. Письмена на свитке просто исчезают после активации. Использование свитка по своей сущности полностью подобно активированию заклинания.

Физическое описание: Свиток – это лист из тонко выделанного пергамента или высококачественной бумаги. Места, размером с лист современной тетради (примерно 21 см в ширину и 27 см в длину) достаточно для записи одного заклинания. Лист укрепляется сверху и снизу полосками кожи, которые чуть длиннее, чем ширина листа. Свиток, содержащий более одного заклинания, имеет такую же ширину (примерно 21 см) но длиннее примерно на 30 сантиметров за каждое дополнительное заклинание. Свитки, содержащие три и большее количество заклинаний, обычно усиливаются твердыми стержнями, а не кожаными полосками. Свитки имеют КД 9, 1 хит-поинт, прочность 0 и КС для поломки 8.

Для защиты от скручивания и разрывов свиток скручивается с обеих сторон, формируя двойной цилиндр (это также помогает быстро раскрутить свиток). Свиток помещается в футляр из слоновой кости, нефрита, кожи, металла или дерева. Большинство футляров для свитков испещрены магическими символами (смотрите заклинание *волшебная метка* на странице 2 *Руководства игрока*), которые указывают на своего владельца или на заклинания, хранящиеся на свитке внутри него. Символы часто прячут магические ловушки, такие как заклинания *глифы опеки* или *огненная ловушка*.

Активирование: Для активирования свитка заклинатель должен прочитать заклинание, написанное на нем. Это включает несколько шагов и условий:

Расшифровка написанного: Письмена на свитке нужно расшифровать до того как персонаж сможет его использовать его, или нужно точно знать, что за заклинания хранятся на нем. Это требует применения заклинания *чтение магии* или успешной проверки Искусства магии (КС 20 + уровень заклинания).

Расшифровку свитка для определения его содержимого не активирует его маги, если это не специально подготовленный проклятый свиток. Персонаж может расшифровать содержимое свитка заранее, чтобы приступить к следующему шагу, когда придет время.

Активирование заклинания: Активирование свитка требует прочтения заклинания со свитка. Персонаж должен обладать возможностью видеть и читать надписи на свитке.

Активирование заклинания со свитка не требует материальных компонентов и фокусирования (создатель свитка уже предоставляет их, когда пишет свиток). Заметьте, что некоторые заклинания эффективны только тогда, когда активируются на предмет или предметы (например, *мгновенное призыв Драумиджа* и *силлок*). В подобных случаях владелец свитка должен предоставить нужный предмет при активировании заклинания. Активирование заклинания со свитка так же подвержено срыву, как и активирование обычного заклинания (смотрите Активирование заклинаний на странице 1 *Руководства игрока*). Использование свитка подобно активированию обычного заклинания в плане шанса провала тайного заклинания (например, от доспеха).

Чтобы обладать шансом активирования заклинания со свитка, должны удовлетворяться следующие требования:

- Заклинание должно быть правильного типа (тайное или божественное).

Заклинатели тайнства (маги, чародеи и барды) могут использовать лишь свитки, содержащие тайные заклинания, а божественные заклинатели (жрецы, друиды, паладины и рейнджеры) могут использовать только свитки, содержащие божественные заклинания (тип свитка, который создает персонаж, также определяется его классом; например, жрецы создают свитки с божественными заклинаниями, а маги создают свитки с тайными заклинаниями, и так далее).

Владелец свитка может активировать заклинания на свитке только из своего классового списка (смотрите список заклинаний в Главе 11 *Руководства игрока* в поисках того, какие заклинания могут активировать эти классы).

Владелец свитка должен удовлетворять требованиям по показателям параметров (например, Интеллект 15 для мага, активирующего заклинание 5 уровня).

Если персонаж удовлетворяет всем указанным требованиям, и его уровень заклинателя как минимум равен уровню заклинателя написавшего на свиток заклинания, то он может автоматически активировать заклинание без проверки. Если он удовлетворяет всем трем требованиям, но его уровень заклинателя меньше чем уровень заклинателя заклинания, то он должен совершить проверку уровня заклинателя (КС = уровень заклинателя свитка + 1) для успешного активирования заклинания. При неудаче он должен совершить проверку Мудрости с КС 5 для избегания несчастного случая (смотрите ниже Несчастные случаи со свитками). Естественный результат броска «1» всегда указывает на неудачу, вне зависимости от модификаторов.

Определение эффекта: Заклинание, успешно активированное из свитка, работает точно так, как подготовленное заклинание. Уровнем заклинателя заклинаний из свитка считается минимальный уровень, требуемый для активирования заклинания персонажем, писавшим свиток (обычно это удвоенный уровень заклинания минус 1), если только заклинатель не захочет повысить его. Например, жрец 10 уровня может захотеть создать свиток *лечения критических ран* с уровнем заклинателя 10, а не минимальным (7), чтобы заклинание из свитка было более эффективным (однако и написание такого свитка будет более дорогостоящим).

Письмена активированного заклинания исчезают из свитка. **Несчастные случаи со свитками:** Когда происходит критическая ошибка при использовании заклинаний со свитка, то происходит измененный или вредоносный эффект. МП определяет какой несчастный случай происходит, или в зависимости от определенного эффекта, чтобы результат подходил к обстоятельствам столкновения или приключения, или выбирая из нижеследующих вариантов развития событий:

- Поток неуправляемой магической энергии причиняет 1d6 единиц повреждения за каждый уровень заклинания владельцу свитка.
- Заклинание накладывается на владельца свитка или его союзнику вместо предполагаемой цели, или случайно выбранному существу по близости, если предполагаемой целью был сам владелец свитка.
- Заклинание активируется случайным образом в выбранном месте в пределах диапазона заклинания.
- Эффект заклинания на цели будет противоположным ожидаемому.

Таблица 7-20: Виды свитков

Бросок d%	Вид
01-70	Тайный
71-100	Божественный

Таблица 7-21: Количество заклинаний в свитке

Тип свитка	Число заклинаний
Малый свиток	1d3 заклинания
Средний свиток	1d4 заклинания
Большой свиток	1d6 заклинаний

Таблица 7-22: Уровни заклинаний в свитке

Малый	Средний	Большой	Уровень заклинания	Уровень заклинателя заклинания ¹
01-05	—	—	0	1
06-50	—	—	1	1
51-95	01-05	—	2	3
96-100	06-65	—	3	5
—	66-95	01-05	4	7
—	96-100	06-50	5	9
—	—	51-70	6	11
—	—	71-85	7	13
—	—	86-95	8	15
—	—	96-100	9	17

1 Числа предполагают, что создателем был жрец, друид или маг.

даемому. Например, шар огня может создать взрыв неповреждающего холода или вспышку лечащей энергии.

• Владелец свитка переносит странный, но незначительный эффект, связанный с заклинанием. Например, шар огня может заставить идти дым из ушей владельца, заклинание полет может превратить руки в неработающие крылья, а яснослышание/ясновидение может увеличить глаза и уши в десять раз. Большинство подобных эффектов имеют продолжительность оригинального заклинания, или 2d10 минут для мгновенных эффектов.

• В области действия заклинания появляется безвредный предмет или несколько предметов. Например, шар огня может вызвать дождь из факелов в области действия; падение как перо

может создать тучу перьев; проход сквозь стену может вызвать дверь (неработающую).

• Эффект заклинания получает задержку. Обычно это 1d12 часов с момента активирования заклинания. Если целью был сам владелец свитка, то заклинание срабатывает как обычно, хоть и с задержкой. Если заклинание предназначалось другому, то оно будет активировано в направлении этой цели, до максимального диапазона заклинания, или пока по пути не подвернется подходящая цель.

Создание случайным образом: Для создания свитков случайным образом сделайте бросок по Таблице 7-20: Виды свитков для определения, это свиток таинства или божественный. Затем

Таблица 7-23: Свитки с заклинаниями таинства

Заклинания таинства 0-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-04	Кислотный всплеск	12 зм 5 см
05-08	Волшебная метка	12 зм 5 см
09-13	Танцующие огни	12 зм 5 см
14-17	изумить	12 зм 5 см
18-24	Обнаружение магии	12 зм 5 см
25-28	Обнаружение яда	12 зм 5 см
29-32	Покоробить нежить	12 зм 5 см
33-37	вспышка	12 зм 5 см
38-42	Призрачный звук	12 зм 5 см
43-44	Узнать направление	12 зм 5 см
45-50	свет	12 зм 5 см
51-52	колыбельная	12 зм 5 см
53-57	Рука мага	12 зм 5 см
58-62	починка	12 зм 5 см
63-67	послание	12 зм 5 см
68-72	Открыть/закрыть	12 зм 5 см
73-77	фокусы	12 зм 5 см
78-81	Замораживающий луч	12 зм 5 см
82-87	Чтение магии	12 зм 5 см
88-94	устойчивость	12 зм 5 см
95-96	Призыв инструмента	12 зм 5 см
97-100	Касание усталости	12 зм 5 см

Заклинания таинства 1-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-03	тревога	25 зм
04-05	Анимировать веревку	25 зм
06-07	Пылающие руки	25 зм
08-09	Налаять страх	25 зм
10-12	Очаровать персону	25 зм
13-14	Леденящее касание	25 зм
15-16	Цветные борызы	25 зм
17-19	Понимание языков	25 зм
20	Змеивательство, ограниченное	50 зм
21	Лечение легких ранений	50 зм
22-24	Обнаружение серетных дверей	25 зм
25-26	Обнаружение нежити	25 зм
27-29	Собственная маскировка	25 зм
30-32	Противостоять элементам	25 зм
33-35	Увеличить персону	25 зм
36-37	стереть	25 зм
38-40	Поспешное отступление	25 зм
41	Падение как перо	25 зм
42-43	жир	25 зм
44-45	Удержание ортала	25 зм
46-47	гипноз	25 зм
48-49	идентификация	125 зм
50-51	прыжок	25 зм
52-54	Доспех мага	25 зм
55-56	Магическая стрела	25 зм
57-59	Магическое оружие	25 зм
60-62	скакун	25 зм
63-64	Магическая аура Нистала	25 зм

65-66	Скрывающий туман	25 зм
67-74	Защита от добра/зла/закона/хаоса	25 зм
75-76	Ослабляющий луч	25 зм
77-78	Уменьшить персону	25 зм
79-80	Снять страх	50 зм
81-82	цишит	25 зм
83-84	Шокирующий захват	25 зм
85-86	Молчаливый образ	25 зм
87-88	сон	25 зм
89-90	Призыв монстра I	25 зм
91-93	Парящий диск Тенсера	25 зм
94-95	Истинный удар	25 зм
96	Неопределимое мировоззрение	50 зм
97-98	Невидимый слуга	25 зм
99-100	чревоувеение	25 зм

Заклинания таинства 2-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01	Животное посыльный	200 зм
02	Транс животного	200 зм
03	Волшебный замок	175 зм
04-06	Выносливость медведя	150 зм
07-08	Глухота/слепота	150 зм
09-10	размытость	150 зм
11-13	Сила быка	150 зм
14	Успокоить эмоции	200 зм
15-17	Грация кошки	150 зм
18-19	Команда над нежностью	150 зм
20	Продолжительное пламя	200 зм
21	Лечение средних ранений	200 зм
22	темнота	150 зм
23-25	темновидение	150 зм
26	Изумить чудовище	150 зм
27	Замедлить яд	200 зм
28-29	Чтение мыслей	150 зм
30-31	Собственная маскировка	150 зм
32-34	Великолепие орла	150 зм
35	покорить	200 зм
36-37	Ложная жизнь	150 зм
38-39	Пылающая сфера	150 зм
40	Облако тумана	150 зм
41-43	Хитрость лисы	150 зм
44	Касание упыря	150 зм
45-46	мерцапыль	150 зм
47	Порыв ветра	150 зм
48-49	Гипнотический узор	150 зм
50-52	невидимость	150 зм
53-55	стук	150 зм
56	Ловушка Леомунда	200 зм
57-58	левитация	150 зм
59	Обнаружить местоположение объекта	150 зм
60	Магический рот	160 зм
61-62	Кислотная стрела Мельфа	150 зм
63	Младший образ	150 зм
64-65	Зеркальный образ	150 зм

66	Сбить с толку	150 зм
67	Скрыть объект	150 зм
68-70	Мудрость совы	150 зм
71-73	Защита от стрел	150 зм
74-75	пиротехника	150 зм
76-78	Противостоять энергии	150 зм
79	Трюк с веревкой	150 зм
80	испуг	150 зм
81-82	Испепеляющий луч	150 зм
83-85	Видеть невидимое	150 зм
86	вдребезги	150 зм
87	тишина	200 зм
88	Струя звука	200 зм
89	Спектральная рука	150 зм
90-91	Взбирание по паучьи	150 зм
92-93	Призыв монстра II	150 зм
94-95	Призыв роя	150 зм
96	Ужасающий хохот Таши	150 зм
97	Касание идиотизма	150 зм
98-99	паутина	150 зм
100	Шепчущий ветер	150 зм

Заклинания таинства 3-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-02	Волшебный взор	375 зм
03-04	мерцание	375 зм
05-06	Ясновидение/яснослышание	375 зм
07	Лечение серьезных ранений	525 зм
08-10	Дневной свет	525 зм
11-12	Глубокий сон	375 зм
13-15	Рассейвание магии	375 зм
16-17	смещение	375 зм
18	Взрывные руны	375 зм
19-20	Шар огня	375 зм
21-22	Пламенная стрела	375 зм
23-25	полет	375 зм
26-27	Газообразная форма	375 зм
28-29	Заботливый уход	375 зм
30	красноречивость	525 зм
31	Добрая надежда	525 зм
32-33	Остановить нежить	375 зм
34-36	ускорение	375 зм
37-38	героизм	375 зм
39-40	Удержание персоны	375 зм
41	Иллюзорный шрифт	425 зм
42-44	Сфера невидимости	375 зм
45-47	Острый край	375 зм
48-49	Крошечная избушка Леомунда	375 зм
50-51	Заряд молнии	375 зм
52-59	Круг волшебства против добра/зла/закона/хаоса	375 зм
60-62	Магическое оружие, великое	375 зм
63-64	Великий образ	375 зм
65-66	Не обнаружение	425 зм
67-68	Призрачный скакун	375 зм
69-71	Защита от энергии	375 зм
72-73	ярость	375 зм
74-75	Луч изнеможения	375 зм
76	Вылепить звук	525 зм
77	Потайная страница	375 зм

78	Болезненный знак змеи	875 зм
79	Сжать предмет	375 зм
80-81	Снег с дождем	375 зм
82-83	замедление	375 зм
84	Говорить с животными	525 зм
85-86	Зловонное облако	375 зм
87-88	внушение	375 зм
89-90	Призыв монстра III	375 зм
91-93	языки	375 зм
94-95	Вампирическое касание	375 зм
96-98	Дыхание под водой	375 зм
99-100	Стена ветра	375 зм

Заклинания таинства 4-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-02	Анимировать мертвеца	1,050 зм
03-05	Волшебный глаз	700 зм
06-07	Наложить проклятие	700 зм
08-10	Очаровать монстра	700 зм
11-13	замешательство	700 зм
14-15	инфекция	700 зм
16-17	Крушащее отчаяние	700 зм
18	Лечение критических ранений	1,000 зм
19	Обнаружить магическое слежение	700 зм
20-23	Дверь измерений	700 зм
24-26	Якорь измерений	700 зм
27-28	бессилие	700 зм
29-30	Массовое увеличение персоны	700 зм
31-32	Черные цупальца Эварда	700 зм
33-34	страх	700 зм
35-37	Огненный щит	700 зм
38-39	Огненная ловушка	725 зм
40-42	Свобода передвижения	1,000 зм
43	Принуждение, ограниченное	700 зм
44-46	Младшая сфера неуязвимости	700 зм
47-48	Галлюцинарная местность	700 зм
49-50	Ледяной шторм	700 зм
51-52	Иллюзорная стена	700 зм
53-55	Улучшенная невидимость	700 зм
56-57	Тайное убежище Лео-мунда	700 зм
58	Обнаружить местоположение существа	700 зм
59-60	Малое создание	700 зм
61	Изменить память	1,000 зм
62	Нейтрализовать яд	1,000 зм
63-64	Сфера устойчивости Отилюка	700 зм
65-66	Фантом-убийца	700 зм
67-68	полиморф	700 зм
69-70	Радужный узор	700 зм
71	Мнемонический усилитель Рари	700 зм
72-73	Массовое уменьшение персоны	700 зм
74-76	Снять проклятие	700 зм
77	Отогнать насекомых	1,000 зм
78-79	Магическое слежение	700 зм
80-81	Теневое колдовство	700 зм
82-83	крик	700 зм
84-85	Сплошной туман	700 зм
86	Говорить с растениями	1,000 зм
87-88	Форма камня	700 зм
89-91	камнекожа	950 зм
92-93	Призыв монстра IV	700 зм
94-96	Стена огня	700 зм
97-99	Стена льда	700 зм
100	Зона тишины	1,000 зм

Заклинания таинства 5-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-02	Рост животного	1,125 зм
03-05	Пагубный полиморф	1,125 зм
06-07	Промежуточная рука Бигби	1,125 зм
08-09	увядание	1,125 зм
10-12	Сбить колдовство	1,125 зм
13-14	Убийственное облако	1,125 зм
15-17	Конус холода	1,125 зм
18-19	Контакт с иным планом	1,125 зм
20	Лечение легких ранений, массово	1,625 зм
21-23	высвобождение	1,125 зм
24-26	Улучшенное рассеивание магии	1,625 зм
27-28	Доминировать над персоной	1,125 зм
29	сновидение	1,125 зм
30-31	производство	1,125 зм
32-33	Ложное видение	1,375 зм
34-35	слабоумие	1,125 зм
36-39	Удержание монстра	1,125 зм
40	Секретный сундучек Лео-мунда	1,125 зм
41	Магический сосуд	1,125 зм
42-43	Великое создание	1,125 зм
44-45	Туман для разума	1,125 зм
46-47	Волшебный мираж	1,125 зм
48-49	Преданная гончая Морденкайна	1,125 зм
50-51	Частное убежище Морденкайна	1,125 зм
52-53	Ночной кошмар	1,125 зм
54-57	Надземный полет	1,125 зм
58-60	Прохождение сквозь стены	1,125 зм
61	постоянство	10,125 зм ¹
62-63	Постоянный образ	1,125 зм
64-65	Планарная привязка, ограниченная	1,125 зм
66-67	Надоedливые глаза	1,125 зм
68-69	Телепатическая связь как Рари	1,125 зм
70-71	мнимость	1,125 зм
72-74	рассылка	1,125 зм
75-76	Теневое заклятие	1,125 зм
77	Песнь разногласий	1,625 зм
78-79	Призыв монстра V	1,125 зм
80	Символ боли	2,125 зм
81	Символ сна	2,125 зм
82-83	телекинез	1,125 зм
84-88	телепорт	1,125 зм
89-90	Превратить грязь в камень	1,125 зм
91-92	Превратить камень в грязь	1,125 зм
93-95	Стена силы	1,125 зм
96-98	Стена камня	1,125 зм
99-100	Волны усталости	1,125 зм
1	Включая пункты опыта до 2,000 Оп.	

Заклинания таинства 6-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-02	Кислотный туман	1,650 зм
03-05	Анализ диеомера	1,650 зм
06	Анимировать объекты	2,400 зм
07-09	Поле антимагии	1,650 зм
10-12	Выносливость медведя, массовая	1,650 зм
13-14	Неустойчивая рука Бигби	1,650 зм
15-17	Сила быка, массовая	1,650 зм
18-20	Грация кошки, массовая	1,650 зм
21-23	Цепь молний	1,650 зм
24-25	Круг смерти	2,150 зм
26	contingency	1,650 зм
27-28	Контроль воды	1,650 зм
29	Создать нежить	2,350 зм
30	Лечение средних ранений, массово	2,400 зм

31-33	дизинтеграция	1,650 зм
34-37	Рассеивание магии, неограниченное	1,650 зм
38-40	Великолепие орла, массовое	1,650 зм
41-42	глазок	1,650 зм
43	Обнаружение путей	2,400 зм
44-45	Плоть в камень	1,650 зм
46-48	Хитрость лисы, массовая	1,650 зм
49	geas/quest	1,650 зм
50-52	Сфера неуязвимости	1,650 зм
53	Охрана и опеки	1,650 зм
54	Пир героев	2,400 зм
55-56	Героизм, увеличенный	1,650 зм
57	Знание легенд	1,900 зм
58-59	Ввести в заблуждение	1,650 зм
60	Озарение Морденкайна	1,650 зм
61-62	Переместить землю	1,650 зм
63-64	Замораживающая сфера Отилюка	1,650 зм
65-67	Мудрость совы, массовая	1,650 зм
68-69	Постоянный образ	1,650 зм
70-71	Планарная привязка	1,650 зм
72-73	Запрограммированный образ	1,675 зм
74-75	отталкивание	1,650 зм
76-78	Теневое передвижение	1,650 зм
79-81	Камень в плоть	1,650 зм
82-83	Массовое принуждение	1,650 зм
84-85	Призыв монстра VI	1,650 зм
86	Символ страха	2,650 зм
87	Символ убеждения	6,650 зм
88	sympathetic vibration	2,400 зм
89-90	Трансформация Тенсера	1,950 зм
91-93	Истинное зрение	1,900 зм
94-95	Смерть умершим	2,150 зм
96-97	вудаль	1,650 зм
98-100	Стена железа	1,700 зм

Заклинания таинства 7-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-03	Волшебный взор, неограниченный	2,275 зм
04-07	Изгнание	2,275 зм
08-10	Хваткая рука Бигби	2,275 зм
11-13	Контроль нежити	2,275 зм
14-16	Контроль погоды	2,275 зм
17-19	Разрывной шар огня с задержкой	2,275 зм
20-21	Мгновенный призыв Драумиджа	3,275 зм
22-25	Эфирный скачок	2,275 зм
26-28	Палец смерти	2,275 зм
29-31	Клеть силы	23,775 зм
32-35	Удержание персоны, массовое	2,275 зм
36-38	безумие	2,275 зм
39-42	Массовая невидимость	2,275 зм
43	Ограниченное желание	3,775 зм ¹
44-45	Великолепный особняк Морденкайна	2,275 зм
46-48	Меч Морденкайна	2,275 зм
49-51	Фазовая дверь	2,275 зм
52-54	Смещение в планах	2,275 зм
55-57	Слово власти ослепни	2,275 зм
58-61	Призматические брызги	2,275 зм
62-64	Спроецированный образ	2,280 зм
65-67	Обратная гравитация	2,275 зм
68-70	Магическое слежение, неограниченное	2,275 зм
71-73	изоляция	2,275 зм
74-76	Теневое колдовство, увеличенное	2,275 зм
77	Подобие	7,275 зм ²
78-80	Отражение заклинаний	2,275 зм
81-82	статуя	2,275 зм
83-85	Призыв монстра VII	2,275 зм

86	Символ ошеломления	7,275 зм
87	Символ слабости	7,275 зм
88-90	Телопорт объекта	2,275 зм
91-95	Неограниченный телепорт	2,275 зм
96-97	видение	2,775 зм
98-100	Волны изнеможения	2,275 зм
1	Принимается, что нет материальных компонентов превышающих 1,000 зм и нет затрат Опыта выше 300 Оп.	
2	Принимается, что затрат Оп нет, и не более 1,000 зм.	

Заклинания таинства 8-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-02	антипатия	3,000 зм
03-05	Стискающий кулак Бигби	3,000 зм
06-08	привязка	8,500 зм ¹
09-12	Очаровать монстра, массово	3,000 зм
13	клон	4,000 зм
14-16	Создать великую нежить	3,000 зм
17-19	запрос	3,600 зм
20-22	Замок измерений	3,000 зм
23-26	Определить местоположение	3,000 зм
27-29	Ужасающее увядание	3,000 зм
30-32	Сжигающее облако	3,000 зм

33-35	Железное тело	3,000 зм
36-38	лабиринт	3,000 зм
39-41	Чистый разум	3,000 зм
42-44	Момент предвидения	3,000 зм
45-48	Телекинетическая сфера Отилюка	3,000 зм
49-51	Неостановимый танец Отто	3,000 зм
52-54	Неограниченная планарная привязка	3,000 зм
55-57	Полярный луч	3,000 зм
58-60	Полиморф любого объекта	3,000 зм
61-63	Слово власти замри	3,000 зм
64-66	Призматическая стена	3,000 зм
67-70	Защита от заклинаний	3,500 зм
71-73	Надоedливые глаза, неограниченные	3,000 зм
74-76	Сверкающий узор	3,000 зм
77-78	экран	3,000 зм
79-81	Теневое заклятие, увеличенное	3,000 зм
82-84	Крик, увеличенный	3,000 зм
85-87	Призыв монстра VIII	3,000 зм
88-90	Солнечная струя	3,000 зм
91	Символ смерти	8,000 зм
92	Символ безумия	8,000 зм
93-94	симпатия	4,500 зм
95-98	Временный застой	3,500 зм
99-100	Повушка для души	13,000 зм ¹
1	Принимается существо с 10 КХП или менее.	

Заклинания таинства 9-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-03	Астральная проекция	4,870 зм
04-07	Дробящая рука Бигби	3,825 зм
08-12	Доминировать над чудовищем	3,825 зм
13-16	Высасывание энергии	3,825 зм
17-21	эфирность	3,825 зм
22-25	предвидение	3,825 зм
26-31	свобода	3,825 зм
32-36	врата	8,825 зм
37-40	Удержание монстра, массово	3,825 зм
41-44	заклучение	3,825 зм
45-49	Рой метеоров	3,825 зм
50-53	Разделение Морденкайна	3,825 зм
54-58	Слово власти умри	3,825 зм
59-62	Призматическая сфера	3,825 зм
63-66	приют	3,825 зм
67-70	тени	3,825 зм
71-76	перевертничество	3,825 зм
77-79	Привязать душу	3,825 зм
80-83	Призыв монстра IX	3,825 зм
84-86	Круг телепортации	4,825 зм
87-91	Остановка времени	3,825 зм
92-95	Стон банши	3,825 зм
96-99	фатальность	3,825 зм
100	желание	28,825 зм ¹
1	Принимает, что нет материального компонента не менее 10,000 зм и нет траты в Опыте не менее 5,000 Оп.	

случайным образом определите количество заклинаний в свитке, руководствуясь Таблицей 7-21: Количество заклинаний в свитке. Для каждого заклинания сделайте бросок по Таблице 7-21 Уровни заклинаний в свитке для определения их уровней, а затем по соответствующей подтаблице Таблицы 7-23: Свитки с заклинаниями таинства или Таблице 7-24: Свитки с божественными заклинаниями для точного определения заклинаний.

В Таблицах 7-23 и 7-24 представлены все заклинания, описанные в *Руководстве игрока*. Заклинания для свитков можно найти в списках заклинаний разных уровней, рассмотренных далее.

Некоторые заклинания таинства отличаются по уровням для магов и для бардов. Такие заклинания приводятся в Таблице 7-23 на уровне, соответствующем чародеям и магам (потому что барды обычно не пишут свитков). Пример: *истеричный смех Таши, внушение*.

Точно также некоторые божественные заклинания отлича-

ются по уровню для жрецов и для паладинов со следопытами. Такие заклинания представлены в Таблице 7-24 на уровне, соответствующем жрецам и друидам (потому что паладины и рейнджеры обычно не пишут свитков). Примеры: *чтение магии, малое восстановление, уменьшить животное*.

Если божественное заклинание активируется на разных уровнях у жрецов и друидов, оно представляется в Таблице 7-24 на уровне, соответствующем жрецу (это выбор по умолчанию между жрецами и друидами). Примеры: *лечение серьезных ран, нейтрализовать яд, удар пламени*.

Многие заклинания, являющиеся и тайными и жреческими, зависят от класса заклинателя. Такие заклинания появляются в обоих списках с указанием соответствующего им уровня божественных заклинателей и заклинателей таинства.

ПОСОХИ

Посох — это длинная деревянная палка, хранящая несколько заклинаний. В отличие от волшебных палочек (смотрите на

Таблица 7-24: Свитки с божественными заклинаниями

Божественные заклинания 0-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-07	Создать воду	12 зм 5 см
08-14	Лечение мелких ранений	12 зм 5 см
15-22	Обнаружение магии	12 зм 5 см
23-29	Обнаружение яда	12 зм 5 см
30-36	вспышка	12 зм 5 см
37-43	руководство	12 зм 5 см
44-50	Причинить мелкие ранения	12 зм 5 см
51-57	Узнать направление	12 зм 5 см
58-65	свет	12 зм 5 см
66-72	починка	12 зм 5 см
73-79	Очистить пищу и воду	12 зм 5 см
80-86	Чтение магии	12 зм 5 см
87-93	устойчивость	12 зм 5 см
94-100	добродетель	12 зм 5 см

Божественные заклинания 1-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01	тревога	100 зм
02-03	чума	25 зм

04-06	благословение	25 зм
07-09	Благословить воду	50 зм
10	Благословить оружие	100 зм
11-12	Успокоить животное	25 зм
13-14	Наслатъ страх	25 зм
15-16	Очаровать животное	25 зм
17-19	команда	25 зм
20-21	Понимание языков	25 зм
22-26	Лечение легких ранений	25 зм
27-28	Проклясть воду	50 зм
29-30	смертозгляд	25 зм
31-32	Обнаружить животных или растения	25 зм
33-35	Обнаружение добра/зла/закона/хаоса	25 зм
36-37	Обнаружение ловушек	25 зм
38-39	Обнаружение нежити	25 зм
40-41	Божественное расположение	25 зм
42-43	погибель	25 зм
44-43	Противостоять элементам	25 зм
49-50	опутывание	25 зм
51-52	Энтропический щит	25 зм
53-54	Волшебные огни	25 зм
55-56	добряника	25 зм
57-58	Скрытность от животных	25 зм
59-60	Скрытность для нежити	25 зм
61-62	Причинить легкие ранения	25 зм

63-64	прыжок	25 зм
65-66	скороход	25 зм
67-68	Магический клык	25 зм
69-72	Магический камень	25 зм
73-74	Магическое оружие	25 зм
75-78	Скрывающий туман	25 зм
79-80	Переводящее не оставляя следов	25 зм
81-82	Создать пламя	25 зм
83-86	Защита от добра/зла/закона/хаоса	25 зм
87-88	Снять страх	25 зм
89-90	убежище	25 зм
91-92	Щит веры	25 зм
93-94	колыбельная	25 зм
95-96	Говорить с животными	25 зм
97-98	Призыв монстра I	25 зм
99-100	Призыв природного союзника I	25 зм

Божественные заклинания 2-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01	Животное посыльный	150 зм
02	Транс животного	150 зм
03-04	предвестие	175 зм
05-06	коракожа	150 зм
07-09	Выносливость медведя	150 зм
10-12	Сила быка	150 зм

13-14	Успокоить эмоции	150 зм
15-17	Грация кошки	150 зм
18	Охладить металл	150 зм
19-20	Освятить	200 зм
21-24	Лечение средних ранений	150 зм
25-26	Темнота	150 зм
27	Смертельный звон	150 зм
28-30	Замедлить яд	150 зм
31-32	Осквернить	200 зм
33-35	Великолепие орла	150 зм
36-37	Поработить	150 зм
38-39	Обнаружить ловушки	150 зм
40	Огненная ловушка	175 зм
41-42	Пламенный клинок	150 зм
43-44	Пылающая сфера	150 зм
45-46	Облако тумана	150 зм
47	Заботливый уход	150 зм
48	Порыв ветра	150 зм
49	Нагреть металл	150 зм
50-51	Удержание животного	150 зм
52-54	Удержание персоны	150 зм
55-56	Причинить средние ранения	150 зм
57-58	Собрать воедино	150 зм
59-61	Мудрость совы	150 зм
62	Уменьшить животное	150 зм
63-64	Снять паралич	150 зм
65-67	Противостоять энергии	150 зм
68-70	Восстановление, ограниченное	150 зм
71-72	Воребезги	150 зм
73-74	Очищать другого	150 зм
75-76	Тишина	150 зм
77	Силок	150 зм
78	Размягчить землю и камень	150 зм
79-80	Струя звука	150 зм
81	Говорить с растениями	150 зм
82-83	Взбирание по паучьи	150 зм
84-85	Духовное оружие	150 зм
86	Статус	150 зм
87-88	Призыв монстра II	150 зм
89-90	Призыв природного союзника II	150 зм
91-92	Призыв роя	150 зм
93	Облик дерева	150 зм
94-95	Непреодолимое мировоззрение	150 зм
96-97	Искривить дерево	150 зм
98	Форма дерева	150 зм
99-100	Зона правды	150 зм

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 3-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
1-02	анимировать мертвого	625 зм
03-04	наложить проклятие	375 зм
05-06	глухота/слепота	375 зм
07-08	призыв молнии	375 зм
09-10	инфекция	375 зм
11-12	продолжительное пламя	425 зм
13-14	создать воду и пищу	375 зм
15-18	лечение серьезных ранений	375 зм
19	темновидение	375 зм
20-21	дневной свет	375 зм
22-23	глубокая темнота	375 зм
24-25	уменьшить растения	375 зм
26-27	рассеивание магии	375 зм
28-29	доминировать над животным	375 зм
30-31	глиф опеки	575 зм
32	лечение скакуна	375 зм
33-34	рука помощи	375 зм
35-36	причинить серьезные ранения	375 зм

37-38	очищение невидимости	375 зм
39-40	locate object	375 зм
41-46	круг волшебства против хаоса/зла/good/law	375 зм
47-48	magic fang, greater	375 зм
49-50	магическое одеяние	375 зм
51-52	meld into stone	375 зм
53-55	нейтрализовать яд	375 зм
56-57	скрыть объект	375 зм
58-59	рост растений	375 зм
60-62	молитва	375 зм
63-64	защита от энергии	375 зм
65-66	погасить	375 зм
67-69	снять глухоту/слепоту	375 зм
70-71	снять проклятие	375 зм
72-73	излечить болезнь	375 зм
74-76	прожигающий свет	375 зм
77-78	sleet storm	375 зм
79-80	силок	375 зм
81-83	говорит с мертвым	375 зм
84-85	говорит с растениями	375 зм
86-87	рост шипов	375 зм
88-89	форма камня	375 зм
90-91	призыв монстра III	375 зм
92-93	призыв nature's ally III	375 зм
94-96	дыхание под водой	375 зм
97-98	хождение по воде	375 зм
99-100	стена ветра	375 зм

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 4-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-05	хождение по воздуху	700 зм
06-07	antiplant оболочка	700 зм
08-09	увядание	700 зм
10-11	сбить колдовство	700 зм
12-13	командование растениями	700 зм
14-15	контроль воды	700 зм
16-21	лечение критических ран	700 зм
22-26	опека от смерти	700 зм
27-31	якорь измерений	700 зм
32-34	распознать ложь	700 зм
35-37	высвобождение	700 зм
38-39	ворожба	725 зм
40-42	божественная сила	700 зм
43-47	свобода передвижения	700 зм
48-49	гигантские насекомые	700 зм
50-51	святой меч	700 зм
52-54	imbue with spell ability	700 зм
55-57	причинить критич. ранения	700 зм
58-60	магическое оружие, улучшенное	700 зм
61-62	не определение	750 зм
63-64	планарный союзник, младший	1,200 зм
65-67	яд	700 зм
68-69	реинкарнация	700 зм
70-71	оттолкнуть насекомых	700 зм
72-76	восстановление	800 зм
77-78	ржавеющий захват	700 зм
79-81	послание	700 зм
82-85	иммунитет к заклинаниям	700 зм
86-87	шипастые камни	700 зм
88-90	призыв монстра IV	700 зм
91-93	призыв природного союзника IV	700 зм
94-98	языки	700 зм
99-100	древесный скачок	700 зм

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 5-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-03	Рост животных	1,125 зм
04-05	искупление	3,625 зм
06	пробудить	2,375 зм
07-09	Пагубный полиморф	1,125 зм
10-13	Сбить колдовство	1,125 зм
14-16	Призыв иторма	1,125 зм
17-20	Команда, увеличенная	1,125 зм
21	общение	1,625 зм
22	Общение с природой	1,125 зм

23-24	Контроль ветров	1,125 зм
25-30	Лечение легких ранений, массовое	1,125 зм
31-34	Рассеивание добра/зла/закона/хаоса	1,125 зм
35-38	Разрушающее оружие	1,125 зм
39-41	Пламенный удар	1,125 зм
42-43	почтить	6,125 зм
44-46	Ледяной шторм	1,125 зм
47-49	Причинить легкие ранения, массово	1,125 зм
50-52	Насекомые-чума	1,125 зм
53	Метка справедливости	1,125 зм
54-56	Смещение в планах	1,125 зм
57-58	Оживить погибшего	6,125 зм
59-61	Праведная сила	1,125 зм
62-63	Магическое сужение	1,125 зм
64-66	Убить живое	1,125 зм
67-69	Устойчивость к магии	1,125 зм
70-71	камнекожа	1,375 зм
72-74	Призыв монстра V	1,125 зм
75-77	Призыв природного союзника V	1,125 зм
78	Символ боли	2,125 зм
79	Символ сна	2,125 зм
80-82	Превратить грязь в камень	1,125 зм
83-85	Превратить камень в грязь	1,125 зм
86-89	Истинное зрение	1,375 зм
90-91	осквернить	6,125 зм ¹
92-94	Стена огня	1,125 зм
95-97	Стена камня	1,125 зм
98-100	Стена шипов	1,125 зм

¹ Позволяет связывать заклинания вплоть до 4-го уровня с зонами заклинания почитать или unhallowed.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 6-го уровня

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-03	анимировать объекты	1,650 зм
04-06	антирастительная оболочка	1,650 зм
07-09	изгнание	1,650 зм
10-13	выносливость медведя, массовая	1,650 зм
14-16	барьер клинков	1,650 зм
17-20	сила быка, массовая	1,650 зм
21-24	грация кошки, массовая	1,650 зм
25	создать нежить	1,650 зм
26-29	лечение легких ранений, массово	1,650 зм
30-33	рассеивание магии, неограниченное	1,650 зм
34-37	великолепие орла, массовое	1,650 зм
38-40	нахождение путей	1,650 зм
41-43	огненные семена	1,650 зм
44	препятствование	4,650 зм ¹
45	принуждение	1,650 зм
46	глиф опеки, неограниченный	1,650 зм
47-49	причинить	1,650 зм
50-52	излечение	1,650 зм
53-55	пир героев	1,650 зм
56-58	причинить средние повреждения, массово	1,650 зм
59-61	железодрево	1,650 зм
62	живодрев	1,650 зм
63-65	сместить землю	1,650 зм
66-69	мудрость совы, массовая	1,650 зм
70-71	планарный союзник	2,400 зм
72-74	оттолкнуть дерево	1,650 зм
75-77	Посоховое заклинание	1,650 зм
78-80	говорить с камнем	1,650 зм
81-83	призыв монстра VI	1,650 зм
84-86	призыв природного союзника VI	1,650 зм
87	символ страха	2,650 зм
88	символ убеждения	6,650 зм
89-91	растительное передвижение	1,650 зм
92-94	смерть умершим	2,150 зм
95-97	ветровое передвижение	1,650 зм
98-100	слово возврата	1,650 зм

¹ Принимается зона, равная кубу со стороной 60-футов.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 7-ГО УРОВНЯ

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-05	Анимировать растения	2,275 зм
06-09	богохульство	2,275 зм
10-14	Изменить посох	2,275 зм
15-16	Контроль погоды	2,275 зм
17-21	Карабкающаяся погирель	2,275 зм
22-27	Лечение серьезных ран, массовое	2,275 зм
28-32	разрушение	2,275 зм
33-36	диктум	2,275 зм
37-41	Эфирный скачок	2,275 зм
42-45	Святое слово	2,275 зм
46-50	Причинить серьезные ранения, массово	2,275 зм
51-55	приют	3,775 зм
56-60	регенерация	2,275 зм
61-65	отталкивание	2,275 зм
66-69	Восстановление, неограниченное	4,775 зм
70-71	воскрешение	2,275 зм
72-76	Магическое слежение, неограниченное	2,275 зм
77-81	Призыв монстра VII	2,275 зм
83-85	Призыв природного союзника VII	2,275 зм
86-90	Солнечный луч	2,275 зм
91	Символ ошеломления	7,275 зм
92	Символ слабости	7,275 зм
93-97	Превратить металл в дерево	2,275 зм
98-100	Слово хаоса	2,275 зм

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 8-ГО УРОВНЯ

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-04	Облики животных	3,000 зм
05-10	Поле антиматии	3,000 зм
11-13	Платье хаоса	3,000 зм
14-17	Контроль растений	3,000 зм
18-20	Создать великую нежить	3,600 зм
21-27	Лечение критических ранений, массовое	3,000 зм
28-32	Замок измерений	3,000 зм
33-36	Определить местоположение	3,000 зм
37-41	землетрясение	3,000 зм
42-45	Палец смерти	3,000 зм
46-49	Огненная буря	3,000 зм
50-52	Святая аура	3,000 зм
53-56	Причинить критические ранения, массово	3,000 зм
57-60	Планарный союзник, неограниченный	5,500 зм
61-65	Оттолкнуть металл или камень	3,000 зм
66-69	Обратная гравитация	3,000 зм
70-72	Щит закона	3,000 зм
73-76	Иммунитет к заклинаниям, увеличенный	3,000 зм
77-80	Призыв монстра VIII	3,000 зм
81-84	Призыв природного союзника VIII	3,000 зм
85-89	Солнечная струя	3,000 зм
90-91	Символ смерти	8,000 зм
92-93	Символ безумия	8,000 зм
94-96	Нечестивая аура	3,000 зм
97-100	смерч	3,000 зм

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ 9-ГО УРОВНЯ

d%	Заклинание	Рыночная цена
01-04	антипатия	3,825 зм
05-07	Астральная проекция	4,870 зм
08-13	Рой элементарей	3,825 зм
14-19	Высасывание энергии	3,825 зм
20-25	эфирность	3,825 зм
26-31	предвидение	3,825 зм
32-37	врата	8,825 зм
38-46	излечение, массовое	3,825 зм
47-53	имплозия	3,825 зм
54-55	чудо	28,825 зм ¹
56-61	регенерация	3,825 зм
62-66	Шаркающая куча	3,825 зм
67-72	перевертничество	3,825 зм
73-77	Привязать душу	3,825 зм
78-83	Буря возмездия	3,825 зм
84-89	Призыв монстра IX	3,825 зм
90-95	Призыв природного союзника IX	3,825 зм
96-99	симпатия	5,325 зм
100	Истинное воскрешение	28,825 зм

¹ Принимается могущественный запрос, но нет затрат дорогих материальных компонентов, за исключением до 100 зм и нет дополнительных затрат в Опыте.

странице 2__), которые могут содержать большое разнообразие заклинаний, все посохи бывают определенных видов и удерживают определенные заклинания. При создании посох имеет 50 зарядов.

Физическое описание: Обычный посох имеет длину от 1,2 до 2,1 м (4 - 7 фт) и толщину 5 - 7 см, и весит около 2,25 кг. Большинство посохов изготавливаются из дерева, но есть и экземпляры, изготовленные из кости, металла и даже стекла (они чрезвычайно редки). Посохи обычно оковываются металлом с обоих концов, а сверху еще и украшаются драгоценным камнем или каким-нибудь предметом. Часто посохи украшают резьбой и рунами. Обычно посохи похожи на трость, боевой посох или дубинку. Посох имеет КД 7, 10 хит-поинтов, прочность 5, и КС поломки 24.

Активирование: Посохи используют метод активирования заклинание-инициатор, поэтому активирование заклинания из посоха — это обычно стандартное действие, не провоцирующее благоприятной атаки (однако если активируемое заклинание имеет время активирования более одного стандартного действия, то столько же времени и понадобится при активировании его из посоха). Для активирования посоха персонаж должен держать его перед собой как минимум одной рукой (или аналогом руки, в случае негуманоидных существ).

Создание случайным образом: Для создания посоха случайным образом, сделайте бросок по Таблице 7-25: Посохи.

Особые свойства: Бросьте d%. Результат «01-30» означает, что что-то (дизайн, надписи, или что-то подобное) дает подсказку о функционировании посоха, а «31-100» указывает на отсутствие особых свойств.

Описание посохов

Посохи обладают необъятными способностями, так как в них вмещено множество способностей, находящихся в распоряжении одно предмета, и они используют показатель параметра их владельца и его соответствующие черты, при определении КС сбросов от их заклинаний. В отличие от остальных видов волшебных предметов, владелец может применять свой уровень заклинателя при активации посоха, и чем он выше, тем выше уровень заклинателя и у посоха.

Это означает, что посохи более могущественны в руках

сильного заклинателя. Так как они используют показатель параметра их владельца, чтобы установить КС для заклинания. Поэтому заклинаниям из посоха чаще труднее противостоять, чем заклинаниям из других волшебных предметов, которые берут минимально необходимый параметр для активации заклинания. Но не только от этого зависят аспекты заклинания, базирующиеся на уровне заклинателя (диапазон, длительность и т.д.), зависит также степень тяжести их рассеивания, и у них повышается шанс преодоления устойчивости к магии оппонентов (особенно если у владельца есть черта Проникновение заклинаний).

Более того, посох способен хранить заклинание любого уровня, в отличие от палочек, хранящих заклинания не выше 4-го уровня. Минимальный уровень заклинателя посоха 8-й. Обычные посохи рассмотрены ниже.

Таблица 7-25: Посохи

Средний	Большой	Посох	Рыночная цена
01-15	01-03	Шарма	16 500 зм
16-30	04-09	Огня	17 750 зм
31-40	10-11	Роящихся насекомых	24 750 зм
41-60	12-17	Лечения	27 750 зм
61-75	18-19	Изменения размера	29 000 зм
76-90	20-24	Освещения	48 250 зм
91-95	25-31	Мороза	56 250 зм
96-100	32-38	Защиты	58 250 зм
—	39-43	Отречения	65 000 зм
—	44-48	Колдовства	65 000 зм
—	49-53	Очарования	65 000 зм
—	54-58	Заклятия	65 000 зм
—	59-63	Иллюзии	65 000 зм
—	64-68	Некромантии	65 000 зм
—	69-73	Превращения	65 000 зм
—	74-77	Ворожбы	73 500 зм
—	78-82	Земли и камня	80 500 зм
—	83-87	Лесной местности	101 250 зм
—	88-92	Жизни	155 750 зм
—	93-97	Прохода	170 500 зм
—	98-100	Энергии	211 000 зм

Ворожба: Изготовленный из ивы, часто разветвленный на конце, этот посох активирует следующие заклинания:

- *Обнаружение потайных дверей* (1 заряд)
- *Обнаружить местоположение объекта* (1 заряд)
- *Языки* (1 заряд)
- *Обнаружить местоположение существа* (2 заряда)
- *Надоедливые глаза* (2 заряда)
- *Истинное зрение* (3 заряда)

Сильная ворожба; УЗ 13-й; Создать посох, *обнаружение потайных дверей, обнаружить местоположение объекта, обнаружить местоположение существа, назойливые глаза, языки, истинное зрение*; Цена 73,500 зм.

Заклятия: Обычно изготовленный из полированного и резного гикори, ивы или тис, этот посох активирует следующие заклинания:

- *Магическая стрела* (1 заряд)
- *Вдребезги* (1 заряд)
- *Шар огня* (1 заряд)
- *Ледяной шторм* (2 заряда)
- *Стена силы* (2 заряда)
- *Цепь молний* (3 заряда)

Сильное заклятие; УЗ 13-й; Создать посох, *цепь молний, шар огня, ледяной шторм, магическая стрела, вдребезги, стена силы*; Цена 65,000 зм.

Защита: Посох защиты выглядит как обычный посох, который излучает мощь, когда удерживается в защиты. Он позволяет активировать следующие заклинания:

- *Щит* (1 заряд)
- *Щит веры* (1 заряд)
- *Очистить других* (1 заряд)
- *Щит закона* (3 заряда)

Сильная защита; УЗ 15-й; Создать посох, *щит, щит веры, щит закона, очистить других*, создатель должен быть законным; Цена 58,250 зм

Земли и камня: Этот посох увенчан изумрудом размером с кулак, который мерцает с тлеющей силой. Он позволяет применять следующие заклинания:

- *Прохождение сквозь стены* (1 заряд)
- *Передвинуть землю* (1 заряд)

Среднее превращение; УЗ 11-й; Создать посох, *передвинуть землю, прохождение сквозь стены*; Цена 80,500 зм.

Жизни: Изготовленный из толстого дуба, и украшенный золотом, этот посох позволяет активировать следующие заклинания:

- *Исцеление* (1 заряд)
- *Оживить погибшего* (5 зарядов)

Среднее колдовство, УЗ 11-й, Создать посох, *исцеление, воскрешение*; Цена 155,750 зм.

Изменения размеров: Будучи изготовленным из крепкого и прочного темного дерева, этот посох позволяет активировать следующие заклинания:

- *Увеличить персону* (1 заряд)
- *Уменьшить персону* (1 заряд)
- *Ужаты предмет* (1 заряд)
- *Увеличить персону, массово* (2 заряда)
- *Увеличить персону, массово* (2 заряда)

Слабое колдовство; УЗ 8-й; Создать посох, *увеличить персону, массовое увеличение персон, уменьшить персону, массовое уменьшение персон, ужаты предмет*; Цена 29,000 зм.

Иллюзии: Этот посох, изготовленный из эбонита или иного темного дерева, украшен резными извилистыми, спиральными или в виде желобков рун. Он активирует следующие заклинания:

- *Собственная маскировка* (1 заряд)
- *Зеркальный образ* (1 заряд)
- *Великий образ* (1 заряд)
- *Радужный узор* (2 заряда)
- *Постоянный образ* (2 заряда)
- *Сбить с толку* (3 заряда)

Сильная иллюзия; УЗ 13-й; Создать посох, *собствен-*

ная маскировка, великий образ, зеркальный образ, постоянный образ, спроецировать образ, радужный узор; Цена 65,000 зм.

Колдовства: Этот посох обычно изготовлен из ясеня или ореха, и несет на себе изображения разных видов существ. Он способен активировать следующие заклинания:

- *Невидимый слуга* (1 заряд)
- *Призыв роя* (1 заряд)
- *Зловонное облако* (1 заряд)
- *Малое создание* (2 заряда)
- *Убийственное облако* (2 заряда)
- *Призыв монстра VI* (3 заряда)

сильно колдовство; УЗ 13-й; Создать посох, *убийственное облако, зловонное облако, призыв монстра VI, призыв роя, невидимый слуга*; Цена 65,000 зм.

Лесной местности: Ничем не отличаясь от вполне обычного дуба, ясеня или тиса, этот посох позволяет активировать следующие заклинания:

- *Очаровать животное* (1 заряд)
- *Говорить с животными* (1 заряд)
- *Коракожа* (2 заряда)
- *Стена шипов* (2 заряда)
- *Призыв природного союзника VI* (3 заряда)
- *Анимировать растения* (4 заряда)

Этот посох может использоваться как оружие, в этом случае он посох +2. *Посох лесной местности* позволяет своему владельцу при желании передвигаться не оставляя следов, не тратя на это заряды. Эти две способности сохраняются даже тогда, когда у посоха закончились заряды.

Средняя, различные; УЗ 13-й; Создать посох, Создать волшебные доспехи и оружие, *анимировать растения, коракожа, очаровать животное, передвижение не оставляя следов, говорить с животными, призыв природного союзника VI, стена шипов*; Цена 101,250 зм.

Лечения: Этот посох из белого ясеня, украшенный серебряными рунами, позволяет применять следующие заклинания:

- *Ограниченное восстановление* (1 заряд)
- *Лечение серьезных ранений* (1 заряд)
- *Снять глухоту/слепоту* (2 заряда)
- *Излечить болезнь* (3 заряда)

Среднее колдовство; УЗ 8-й; Создать посох, *лечение средних ранений, ограниченное восстановление, снять глухоту/слепоту, излечить болезнь*; Цена 27,750 зм.

Мороза: Украшенный с обоих концов сверкающими бриллиантами, этот посох с резными рунами активирует следующие заклинания:

- *Ледяной шторм* (1 заряд)
- *Стена льда* (1 заряд)
- *Конус холода* (2 заряда)

Среднее заклятие, УЗ 10-й; Создать посох, *конус холода, ледяной шторм, стена силы*; Цена 56,250 зм.

Некромантии: Этот посох, изготовленный из эбонита или иного темного дерева, украшен резными узорами костей и черепов. Он позволяет активировать следующие заклинания:

- *Наслать страх* (1 заряд)
- *Призрачное касание* (1 заряд)
- *Остановить нежить* (1 заряд)
- *Бессилие* (2 заряда)
- *Волны усталости* (2 заряда)
- *Круг смерти* (3 заряда)

Сильная некромантия; УЗ 13-й; Создать посох, *наслать страх, круг смерти, бессилие, призрачное касание, остановить нежить, волны усталости*; Цена 65,000 зм.



посох лесной местности

Огня: Созданный из бронзодревас латунными перетяжками, этот посох активизирует следующие заклинания:

- *Пылающие руки* (1 заряд)
- *Шар огня* (1 заряд)
- *Стена огня* (2 заряда)

Среднее заклятие; УЗ 8-й; Создать посох, *пылающие руки, шар огня, стена огня*; Цена 17,750 зм.

Освещения: Этот посох обычно покрыт серебром и украшен солнечными лучами. Он позволяет активировать следующие заклинания:

- *Танцующие огоньки* (1 заряд)
- *Вспышка* (1 заряд)
- *Дневной свет* (2 заряда)
- *Солнечная струя* (3 заряда)

Сильное заклятие; УЗ 15-й; Создать посох, *танцующие огоньки, дневной свет, вспышка, солнечная струя*; Цена 48,250 зм.

Отречения: Обычно изготовленный из сердцевины древнего дуба или другого древнего дерева, этот посох позволяет активировать следующие заклинания:

- *Щит* (1 заряд)
- *Противостоять энергии* (1 заряд)
- *Рассеивание магии* (1 заряд)
- *Ограниченная сфера неуязвимости* (2 заряда)
- *Высвобождение* (2 заряда)
- *Антипатия* (3 заряда)

Сильная защита; УЗ 13-й; Создать посох, *высвобождение, рассеивание магии, ограниченная сфера неуязвимости, противостоять энергии, антипатия, щит*; Цена 65,000 зм.

Шарма: Изготовленный из извилистого дерева, и узорно украшенный и обработанный, этот посох позволяет следующие заклинания:

- *Очаровать персону* (1 заряд)
- *Очаровать монстра* (2 заряда)

Среднее очарование; УЗ 8-й; Создать посох, *очарование персоны, очарование монстра*; Цена 16,500 зм.

Очарования: Часто изготовленный из яблони и украшенный чистым кристаллом, этот посох активизирует следующие заклинания:

- *Сон* (1 заряд)
- *Ужасающий хохот Таши* (1 заряд)
- *Принуждение* (1 заряд)
- *Крушающее отчаяние* (2 заряда)
- *Туман для разума* (2 заряда)
- *Принуждение, массовое* (3 заряда)

Сильное очарование; УЗ 13-й; Создать посох, *крушающее отчаяние, массовое принуждение, туман для разума, сон, принуждение, ужасающий хохот Таши*; Цена 65,000 зм.

Превращения: Этот посох обычно вырезан или украшен окаменевшим деревом. Он позволяет активировать следующие заклинания:

- *Поспешное отступление* (1 заряд)
- *Собственное изменение* (1 заряд)
- *Мерцание* (1 заряд)
- *Полиморф* (2 заряда)
- *Пагубный полиморф* (2 заряда)
- *Дезинтеграция* (3 заряда)

Сильное превращение; УЗ 13-й; Создать посох, *собственное изменение, пагубный полиморф, мерцание, дезинтеграция, поспешное отступление, полиморф*; Цена 65,000 зм.

Прохода: Этот могущественный предмет позволяет активировать следующие заклинания:

- *Дверь измерений* (1 заряд)
- *Прохождение сквозь стены* (1 заряд)
- *Фазовая дверь* (2 заряда)
- *Неограниченный телепорт* (2 заряда)
- *Астральная проекция* (2 заряда)

Сильная, различные; УЗ 17-й; Создать посох, *астральная проекция, дверь измерений, неограниченный телепорт, прохождение сквозь стены, фазовая дверь*; Цена 170,500 зм.

Роящихся насекомых: Изготовленный из twisted темного дерева с темными точками, напоминающими копошащихся насекомых (которые, иногда кажутся живыми), этот посох позволяет активировать следующие заклинания:

- *Призыв насекомых* (1 заряд)
- *Насекомые чума* (3 заряда)

Среднее колдовство; УЗ 9-й; Создать посох, *насекомые чума, призыв роя*; Цена 24,750 зм.

Энергии: *Посох энергии* чрезвычайно могущественный предмет, как с наступательными, так и оборонными способностями. Он обычно увенчан сверкающим драгоценным кам-

нем, а его рукоятка прямая и гладкая. У него нижеследующие способности:

- *Магическая стрела* (1 заряд)
- *Ослабляющий луч* (повышен до 5-го уровня) (1 заряд)
- *Продолжительное пламя* (1 заряд)
- *Левитация* (1 заряд)
- *Заряд молнии* (повышен до 5-го уровня) (1 заряд)
- *Шар огня* (повышен до 5-го уровня) (1 заряд)
- *Конус холода* (2 заряда)
- *Удержание монстра* (2 заряда)
- *Стена силы* (в полусфере с диаметром 3 метра, и только вокруг заклинателя) (2 заряда)
- *Сфера неуязвимости* (2 заряда)

обладатель *посоха энергии* получает +2 бонус удачи к КД и спасброскам. Этот посох также является *посохом +2*, и его обладатель может применять в боевых целях. Если затрачен 1 заряд (свободным действием) то посох наносит удвоенные повреждения (×3 при критическом попадании) в течение одного раунда.

Посох энергии может быть использован для проведения удара возмездия, требуя своей поломки со стороны владельца. (Если эта поломка посоха преднамеренна, и объявлена его владельцем, то необходимо провести стандартное действие, и нет нужды в проведении проверки Силы). Все заряды, находящиеся на данный момент в посохе, активируются в 9 м (30 фт.) радиусе. Все, кто находятся в пределах 2 клеток от ломающегося посоха переносят количество повреждений, равное 8×количество оставшихся зарядов, те кто в 3-4 клетках 6×количество оставшихся зарядов, а те кто в 5 или 6 клетках 4×количество оставшихся зарядов. Все поражаемые могут провести проверку Рефлекса с КС 17, чтобы перенести только половину урона.

Сломав посох, персонаж имеет 50% шанс попасть в иной план, но если это не происходит, ты взрыв от испускаемой посохом энергии уничтожает персонажа. Только определенные предметы, включая *посох мага* (стр. 2 __) и *посох энергии* способны проводить удар возмездия.

После того как использованы все заряды, он все также сохраняется *посохом +2*. (Как только в нем потрачены все заряды, он не может наносить удары возмездия).

Сильная, различные; УЗ 15-й; Создать посох, Создать волшебное доспехи и оружие, *магическая стрела*, повышенный *ослабляющий луч*, *продолжительное пламя*, *левитация*, повышенный *шар огня*, повышенный *заряд молнии*, *конус холода*, *удержание монстра*, *стена силы*, *сфера неуязвимости*; Цена 211,000 зм.

ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

Волшебная палочка представляет собой тонкий жезл, в котором содержится одно заклинание, максимум 4-го уровня или ниже. У каждой палочки, при создании, есть 50 зарядов, и как только она применяется, у неё тратится один заряд. Как только в палочке заканчиваются все заряды, она превращается в простую тросточку.

Физическое описание: Типичная волшебная палочка бывает от 15 до 30 см длиной, и примерно 0,5-0,7 мм толщиной, и часто весит не более 28-30 гр. Большинство палочек сделано из дерева, реже из кости. Некоторые, изредка, изготовлены из металла, стекла, или же глины. Иногда на окончании палочки может быть установлен драгоценный камень, или же могут быть нанесены узоры или руны. КД типичной палочки 7, 5 хит-поинтов, прочность 5, и КС поломки 16.

Активация: Палочки используют метод активации – заклинание-инициатор, поэтому активация заклинания из вол-

НЕОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В эту категорию входят все остальные предметы, которые не попадают в остальные группы. Практически любой персонаж способен использовать необычный предмет (если нотдельно не отмечено в описании предмета).

Физическое описание: Различное.

Активация: Обычно с помощью командного слова, но детали зависят от предмета

Случайное создание: Для создания необычного предмета случайным образом, бросьте кубик по Таблице 7-27: Младшие необычные предметы, Таблице 7-28: Средние необычные предметы, или Таблице 7-29: Старшие необычные предметы.

ТАБЛИЦА 7-26: ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

Сред- ний	Сред- ний	Боль- шой	Волшебная палочка	Рыночная цена
01-02	—	—	Обнаружения магии	375 зм
03-04	—	—	Свет	375 зм
05-07	—	—	Пылающие руки	750 зм
08-10	—	—	Очарования животных	750 зм
11-13	—	—	Очарования персоны	750 зм
14-16	—	—	Цветные брызги	750 зм
17-19	—	—	Лечение легких ранений	750 зм
20-22	—	—	Обнаружение потайных дверей	750 зм
23-25	—	—	Увеличение персоны	750 зм
26-28	—	—	Магическая стрела (1-й)	750 зм
29-31	—	—	Шокирующий захват	750 зм
32-34	—	—	Призыв монстра I	750 зм
35-36	—	—	Магическая стрела (3-й)	2,250 зм
17	01-03	—	Магическая стрела (5-й)	3,750 зм
38-40	04-07	—	Выносливость медведя	4,500 зм
41-43	08-11	—	Сила быка	4,500 зм
44-46	12-15	—	Грация кошки	4,500 зм
47-49	16-20	—	Лечение средних ранений	4,500 зм
50-51	21-22	—	Темнота	4,500 зм
52-54	23-24	—	Дневной свет	4,500 зм
55-57	25-27	—	Замедление яда	4,500 зм
58-60	28-31	—	Великолепие орла	4,500 зм
61-63	32-33	—	Ложная жизнь	4,500 зм
64-66	34-37	—	Хитрость лисы	4,500 зм
67-68	38	—	Касание упыря	4,500 зм
69-71	39	—	Удержание персоны	4,500 зм
72-74	40-42	—	Невидимость	4,500 зм
75-77	43-44	—	Стук	4,500 зм
78-80	45	—	Левитация	4,500 зм
81-83	46-47	—	Кислотная стрела Мельфа	4,500 зм
84-86	48-49	—	Зеркальный образ	4,500 зм
87-89	50-53	—	Мудрость совы	4,500 зм
90-91	54	—	Вдребезги	4,500 зм
92-94	55-56	—	Тишина	4,500 зм
95-97	57	—	Призыв монстра II	4,500 зм
98-100	58-59	—	Паутина	4,500 зм
—	60-62	01-02	Магическая стрела (7-й)	5,250 зм
—	63-64	03-05	Магическая стрела (9-й)	6,750 зм
—	65-67	06-07	Призыв молнии (5-й)	11,250 зм
—	68	08	Очарование персоны, повышенное (заклинание 3-го уровня)	11,250 зм
—	69-70	09-10	Инфекция	11,250 зм
—	71-74	11-13	Лечение серьезных ранений	11,250 зм
—	75-77	14-15	Рассеивание магии	11,250 зм
—	78-81	16-17	Шар огня (5-й)	11,250 зм

Специальные способности: Бросьте d% и при результате 01 ваш предмет будет разумным, при 02-31 на предмете будет что-то (дизайн, надпись и т.д.) намекающее на его функции, на 32-100 особых признаков не будет. У разумных предметов бывают дополнительные параметры, и иногда экстраординарные способности и специальные цели. Используйте Таблицу 7-30: Интеллект, Мудрость, Обаяние и Способности предмета, если у вас получился разумный предмет. Необычные предметы с зарядами никогда не бывают разумными.

Описание необычных изделий.

Необычные изделия созданы так, что могут создавать все что угодно, от создания легкого ветерка до увеличения показателей параметров. Ниже описаны стандартные необычные изделия:

Алмаз хаоса: Этот блестящий негнанный драгоценный камень размером с кулак человека. Камень дарует владельцу следующие силы:

- *Замешательство, ограниченное*
- *Круг волшебства против закона*
- Слово хаоса
- *Плащ хаоса*

Каждую силу можно использовать 1d4 раза в день (МП тайком определяет конкретное количество каждый день по отдельности для каждой силы).

Нехаотичные персонажи, владеющие алмазом хаоса, получают один негативный уровень. Хотя этот уровень никогда не приведет к потере настоящего уровня, он остается в течение всего времени, пока алмаз находится у этого персонажа, и его нельзя восстановить никаким способом (даже заклинаниями *восстановления*).

Сильная изменяющаяся; УЗ 19; Создать Необычный Предмет, *плащ хаоса, круг волшебства против закона, случайное действие, слово хаоса*, создатель должен быть хаотичным; Цена 160 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Амулет закрытия ран: Это ярко-красный камень, подве-

—	82-83	18-19	Острый край	11,250 зм
—	84-87	20-21	Заряд молнии (5-й)	11,250 зм
—	88-89	22-23	Великий образ	11,250 зм
—	90-91	24-25	Замедление	11,250 зм
—	92-94	26-27	Принуждение	11,250 зм
—	95-97	28-29	Призыв монстра III	11,250 зм
—	98	30-31	Шар огня (6-й)	13,500 зм
—	99	32-33	Заряд молнии (6-й)	13,500 зм
—	100	34-35	Прожигающий свет (6-й)	13,500 зм
—	—	36-37	Призыв молнии (8-й)	18,000 зм
—	—	38-39	Шар огня (8-й)	18,000 зм
—	—	40-41	Заряд молнии (8-й)	18,000 зм
—	—	42-45	Очаровать монстра	21,000 зм
—	—	46-50	Лечение критических ранений	21,000 зм
—	—	51-52	Якорь измерений	21,000 зм
—	—	53-55	Страх	21,000 зм
—	—	56-59	Улучшенная невидимость	21,000 зм
—	—	60	Удержание персоны, повышенное (4-го уровня)	21,000 зм
—	—	61-65	Ледяной шторм	21,000 зм
—	—	66-68	Причинить критические ранения	21,000 зм
—	—	69-72	Нейтрализовать яд	21,000 зм
—	—	73-74	Яд	21,000 зм
—	—	75-77	Полиморф	21,000 зм
—	—	78	Ослабляющий луч повышенный (4-го уровня)	21,000 зм
—	—	79	Принуждение, повышенное (4-го уровня)	21,000 зм
—	—	80-82	Призыв монстра IV	21,000 зм
—	—	83-86	Стена огня	21,000 зм
—	—	87-90	Стена льда	21,000 зм
—	—	91	Рассеивание магии (10-й)	22,500 зм
—	—	92	Шар огня (10-й)	22,500 зм
—	—	93	Заряд молнии (10-й)	22,500 зм
—	—	94	Молот хаоса (8-й)	24,000 зм
—	—	95	Святое поражение (8-й)	24,000 зм
—	—	96	Гнев порядка (8-й)	24,000 зм
—	—	97	Нечестивая болезнь (8-й)	24,000 зм
—	—	98-99	Восстановление ¹	26,000 зм
—	—	100	Камнекожа ²	33,500 зм

1 Чтобы создать волшебную палочку восстановления, необходимо затратить 10,500 зм, 840 Оп, плюс 5,000 зм на материальные компоненты.

2 Чтобы создать волшебную палочку с камнекожей, необходимо затратить 10,500 зм, 840 Оп, плюс 12,500 зм на материальные компоненты.

шенный на золотой цепочке. Владелец автоматически становится стабилизированным, когда его хит-поинты снижаются ниже 0, но остаются выше -10. Амулет удваивает обычную скорость лечения владельца и позволяет заживать обычным способом такие раны, которые при обычных условиях не заживают. Повреждение хит-поинтов, предполагающее кровотечение (такое как урон, нанесенный способностью рогатого дьявола адская рана; смотрите страницу __ *Справочника Монстров*), нейтрализуется для владельца этого амулета, но он все еще подвержен урону от кровотечения, вызывающего потерю Телосложения, такому как причиненному оружием ранения.

Среднее колдовство; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *излечение*; Цена 15 000 зм.

Амулет защиты от обнаружения и нахождения: Этот серебряный амулет защищает владельца от магического слежения и определения местонахождения в точности как это делает заклинание *не обнаружение*. Если против владельца накладывается заклинание *ворожбы*, то заклинатель должен преуспеть в проверке уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя) против КС 19 (как если бы заклинатель активировал на себя *не обнаружение*).

Средняя защита; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, *не обнаружение*; Цена 35 000 зм.

Амулет защиты от яда: Это черный драгоценный камень, огранный в форме бриллианта на изящной серебряной цепочке. Владелец обладает иммунитетом к ядам, хотя яды, активные в момент одевания амулета действуют, как ни в чем не бывало.

Слабое колдовство; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *нейтрализовать яд*; Цена 27 000 зм.

Амулет здоровья: Этот амулет представляет собой золотой диск на цепочке. Обычно на диске изображен лев или другое сильное животное. Амулет предоставляет владельцу, носящему его, бонус улучшения к Телосложению +2, +4 или +6.

Среднее превращение; УЗ 8; Создать Необычный Пред-

Таблица 7-27: Младшие необычные предметы

d% Предмет	Рыночная цена
01 Перо-символ Куала, якорь	50 зм
02 Универсальный растворитель	50 зм
03 Приворотное зелье	150 зм
04 Мазь безвременья	150 зм
05 Перо-символ Куала, веер	200 зм
06 Порошок бесследности	250 зм
07 Эликсир скрытности	250 зм
08 Эликсир тайны	250 зм
09 Эликсир плавания	250 зм
10 Эликсир зрения	250 зм
11 Серебряная полировка	250 зм
12 Перо-символ Куала, птица	300 зм
13 Перо-символ Куала, дерево	400 зм
14 Перо-символ Куала, лодка	450 зм
15 Эликсир правды	500 зм
16 Перо-символ Куала, кнут	500 зм
17 Порошок сухости	850 зм
18 Мешок фокусов, серый	900 зм
19 Рука мага	900 зм
20 Наручи доспеха +1	1,000 зм
21 Плащ устойчивости +1	1,000 зм
22 Жемчужина полномочий, заклинание 1-го уровня	1,000 зм
23 Филактерия верности	1,000 зм
24 Мазь скольжения	1,000 зм
25 Эликсир огненного дыхания	1,100 зм
26 Дудка сточных труб	1,150 зм
27 Порошок иллюзии	1,200 зм
28 Очки детального зрения	1,250 зм
29 Брошь заслонения	1,500 зм
30 Ожерелье огненных шаров, тип 1	1,650 зм
31 Порошок проявления	1,800 зм
32 Шапка маскировки	1,800 зм
33 Дудки звучания	1,800 зм
34 Колчан Эхлонны	1,800 зм
35 Амулет природного доспеха +1	2,000 зм
36 Удобный рюкзак Хеварда	2,000 зм
37 Рог тумана	2,000 зм
38 Самоцвет элементарей	2,250 зм
39 Роба костей	2,400 зм
40 Универсальный клей	2,400 зм
41 Мешок удержания, тип 1	2,500 зм
42 Сапоги эльфов	2,500 зм
43 Сапоги зимних краев	2,500 зм
44 Свеча правдивости	2,500 зм
45 Плащ эльфов	2,500 зм
46 Очки орла	2,500 зм
47 Скарабей, погибель големов	2,500 зм
48 Ожерелье огненных шаров, тип II	2,700 зм

мет, выносливость медведя; Цена 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6).

Амулет могучих кулаков: Этот амулет предоставляет бонус улучшенности от +1 до +5 к броскам атаки и повреждения, сделанным при безоружной атаке или с природным оружием.

Слабое заклятие; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, увеличенный магический клык, УЗ создателя должен быть как минимум в три раза больше бонуса амулета; Цена 6 000 зм (+1), 24 000 зм (+2), 54 000 зм (+3), 96 000 зм (+4), 150 000 зм (+5).

Амулет мудрости: Хотя амулет мудрости выглядит как обычная жемчужина на легкой цепочке, в действительности он увеличивает показатель Мудрости владельца в виде бонуса улучшенности +2, +4 или +6 (в зависимости от разновидности амулета).

Среднее превращение; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, мудрость совы; Цена 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6).

Амулет планов: Это устройство обычно выглядит как черный круглый амулет, хотя любой персонаж, посмотревший на него поближе, увидит темный,двигающийся круговорот цветов. Амулет позволяет владельцу использовать смещение в планах. Однако этим предметом трудно управлять. Владелец должен совершить успешную проверку Интеллекта с КС 15, чтобы заставить амулет перенести его на желаемый план (и определенное место на том плане). При провале проверки амулет переносит владельца и всех, путешествующих с ним, в случайное место на желаемом плане (01-60 на d%) или на случайный план (61-100).

Сильное колдовство; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, смещение в планах; Цена 120 000 зм.

Амулет природного доспеха: Этот амулет, обычно сработанный из кости или чешуи животного, укрепляет тело и

49 Камень тревоги	2,700 зм
50 Мешок фокусов, рыжий	3,000 зм
51 Бусина силы	3,000 зм
52 Перезвон открытия	3,000 зм
53 Подковы скорости	3,000 зм
54 Веревка лазания	3,000 зм
55 Порошок исчезновения	3,500 зм
56 Линза обнаружения	3,500 зм
57 Одевание друида	3,750 зм
58 Статуэтка чудесной силы, серебряный ворон	3,800 зм
59 Амулет здоровья +2	4,000 зм
60 Наручи доспеха +2	4,000 зм
61 Плащ Обаяния +2	4,000 зм
62 Плащ устойчивости +2	4,000 зм
63 Рукавицы силы огра	4,000 зм
64 Перчатки ловли стрел	4,000 зм
65 Перчатки Ловкости +2	4,000 зм
66 Пояска Интеллекта +2	4,000 зм
67 Камень Иоун, веретенообразный, прозрачный	4,000 зм
68 Мазь Кеогтома	4,000 зм
69 Изумительные краски Нолзура	4,000 зм
70 Жемчужина полномочий, заклинание 2-го уровня	4,000 зм
71 Амулет Мудрости +2	4,000 зм
72 Каменная мазь	4,000 зм
73 Ожерелье огненных шаров, тип III	4,350 зм
74 Обруч убеждения	4,500 зм
75 Сандалии взбирания по паучьи	4,800 зм
76 Благовоние медитации	4,900 зм
77 Мешок удержания, тип II	5,000 зм
78 Наручи стрельбы из лука, малые	5,000 зм
79 Камень Иоун, серо-розовый, призма	5,000 зм
80 Шлем понимания языков и чтения магии	5,200 зм
81 Облечение побега	5,200 зм
82 Вечнодымящаяся бутылка	5,400 зм
83 Ложка Мурлинда	5,400 зм
84 Ожерелье огненных шаров, тип IV	5,400 зм
85 Сапоги больших шагов и прыжков	5,500 зм
86 Веер ветра	5,500 зм
87 Амулет могучих кулаков +1	6,000 зм
88 Подковы зефира	6,000 зм
89 Дюки испуга	6,000 зм
90 Ожерелье огненных шаров, тип V	6,150 зм
91 Перчатки лазания и плавания	6,250 зм
92 Сумка фокусов, коричневая	6,300 зм
93 Губительный обруч, малый	6,480 зм
94 Рог добродетели/зла	6,500 зм
95 Роба полезных вещей	7,000 зм
96 Лодка, складывающаяся	7,200 зм
97 Плащ ската-манты	7,200 зм
98 Бутылка воздуха	7,250 зм
99 Мешок удержания, тип III	7,400 зм
100 Амулет процветания жизни	7,400 зм

плоть владельца, предоставляя ему бонус улучшенности к бонусу природного доспеха от +1 до +5, в зависимости от разновидности амулета.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, коракоса, УЗ создателя должен быть как минимум в три раза больше бонуса амулета; Цена 2 000 зм (+1), 8 000 зм (+2), 18 000 зм (+3), 32 000 зм (+4) или 50 000 зм (+5).

Амулет процветания жизни: Владелец этого голубого драгоценного камня на серебряной цепочке обладает иммунитетом к болезням, даже сверхъестественным (смотрите Таблицу 8-2: Болезни на странице 2).

Слабое колдовство; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, излечить болезнь; Цена 7 500 зм.

Аппарат Квалиша: Этот предмет выглядит как большая запечатанная железная бочка, но у нее есть скрытый рычаг (КС Поиска 20 для обнаружения), открывающий с одной стороны заслонку. Тот, кто залезет внутрь, найдет десять неподписанных рычагов.

У устройства следующие характеристики: хп 200; прочность 15; скорость 6 м (20 фт.), всплав 6 м (20 фт.), КД 20 (-1 размер, +11 природн.); атака +12 рукопашный (2d8, 2 клешни).

Рычаг (1d10) Предназначение рычага

1	Вытягивает/втягивает ноги и хвост
2	Открывает/закрывает передний иллюминатор
3	Открывает/закрывает боковые иллюминаторы
4	Вытягивает/втягивает клешни и щупальца
5	Захват клешнями
6	Движение вперед/назад
7	Поворот налево/направо
8	Открывает "глаза" с продолжительным пламенем внутри/закрывает "глаза"
9	Всплывает/погружается в воде
10	Открывает/закрывает вход

Управление рычагами — это полноразумное действие, и ни одним рычагом нельзя пользоваться чаще одного раза в раунд. Однако, поскольку внутри могут поместиться два персонажа Среднего размера, то аппарат может в одном раунде и перемещаться и атаковать. Устройство может функционировать в воде на глубине до 270 метров (900 футов). Он вмещает достаточно воздуха, чтобы экипаж из двух человек мог дышать в течение 1d4+1 часов (в два раза дольше для одного обитателя). После полного активирования аппарат выглядит как гигантский рак.

Сильное заклятие и превращение; УЗ 19; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты, продолжительное пламя*, создатель должен иметь как минимум 8 рангов в навыке Знание (архитектура и машиностроение); Цена 90 000 зм; Вес 225 кг. (500 фунтов).

Арфа очарования: Этот музыкальный инструмент — золоченная арфа замысловатой формы. При игре на ней она позволяет музыканту внедрить по одному *принуждению* (как соответствующее заклинание, спасбросок по Воле с КС 14 нейтрализует) в музыку за каждые 10 минут игры, если он преуспевает в проверке Актерства (струнные инструменты) с КС 14. При провале проверки аудитория не подвержена дальнейшим выступлениями артиста в течение 24 часов.

Слабое очарование; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *принуждение*; Цена 7 500 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Барабаны паники: Эти барабаны являются литаврами (полушариями с диаметром 30-15 см (1-1/2 футов) на подставке). Они идут парами и внешне они ничем свои свойства не выдают. Если звучат оба барабана, то все существа в пределах 36 метров (120 футов) (за исключением тех, что находятся в пределах безопасной зоны радиусом 6 метров (20 футов) вокруг барабанов) подвергаются действию заклинания *страх* (частичный спасбросок по Воле с КС 16). Барабаны паники можно использовать один раз в день.

Средняя некромантия; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *страх*; Цена 30 000 зм; Вес 4,5 кг. (10 фунтов) за пару.

Благоговение медитации: Этот маленький брусочек душистого благоговения с виду неотличим от обычного благоговения, пока его не подожгли. Когда он горит, то выделяется особый аромат и жемчужный дымок, который распознает любой, выпивший успешную проверку Искусства Магии с КС 15.

Когда жреческий заклинатель поджигает брусочек *благоговения медитации* и проводит 8 часов в молитвах и медитации, то благоговение позволяет ему подготовить все свои заклинания как при помощи черты Предельно Усилить Заклинание. Однако все подготовленные таким образом заклинания остаются на своем обычном уровне, а не на три уровня выше (как при помощи обычной черты метамагии).

Каждый брусочек благоговения горит 8 часов, а эффект длится 24 часа.

Среднее очарование; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, Предельно Усилить Заклинание, *благословение*; Цена 4 900 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Благословенная книга Боккоба: Эта прекрасно сделанная книга всегда маленького размера, обычно не более 30 см в высоту, 20 см в ширину и 2,5 см толщиной. Все эти книги прочны, водонепроницаемы, окованы железом и серебром и запираются.

Волшебник может заполнить 1000 страниц *Благословенной книги Боккоба* заклинаниями не оплачивая по 25 зм за страницу. Эта книга никогда не находится среди сокровищ, созданных случайным образом, с уже записанными заклинаниями.

Среднее превращение; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *потайная страница*; Цена 12 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Браслет друзей: Этот серебряный браслет создается обладающим с четырьмя чарами. С их помощью владелец может наложить чары на известную ему личность (это стандартное действие, но длится оно вечно или пока решение не будет изменено). После того как чары были установлены и произнесено имя указанной личности, это существо появляется поблизости (стандартное действие) вместе со своим снаряжением, при условии, что владелец браслета находится с ним на одном плане. Вызываемый индивидуум знает, кто его зовет, и браслет друзей функционирует только с добровольными путешественниками. После активирования чар, они исчезают. Без браслета чары ничего не стоят. Браслет, который нашли с количеством зарядов меньшим, чем четыре, стоит на 25% меньше за каждый потраченный заряд.

Сильное колдовство; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, *приют*; Цена 19 000 зм.

Брошь заслонения: Выглядит это изделие как обычная серебряная или золотая застёжка для плаща или накидки. Кроме такого использования, оно может впитывать *магические стрелы*, созданные заклинаниями и подобными заклинаниями способностями. Брошь может впитать до 101 единицы повреждения от *магических стрел* до того как она ослабнет и станет бесполезной.

Слабая защита; УЗ 1; Создать Необычный Предмет, *щит*; Цена 1 500 зм.

Бусина силы: Этот маленький черный шарик напоминает матовую жемчужину. Его можно метнуть на расстояние до 18 метров (60 футов) без штрафов за дистанцию. После резкого удара бусина взрывается вспышкой, причиняющей 5d6 единиц силового повреждения всем существам в пределах 3 метрового (10 футового) радиуса.

Она функционирует как заклинание *Сфера устойчивости Отлюка* (спасбросок по Рефлексам с КС 16 нейтрализует) с радиусом 3 метра (10 футов) и продолжительностью 10 минут. Мерцающая силовая сфера покрывает существо, при условии, что существо имеет достаточные размеры, чтобы поместиться в диаметр сферы. Сфера охраняет субъекта в течение продолжительности действия заклинания. Сфера не получает никакого урона кроме вреда от *жезла аннулирования*, *жезла отрицания*, *дизинтеграции* и нацеленного заклинания *рассеивание магии*. Все эти эффекты уничтожают сферу, но не вредят защищенному ею существу. Ничто не может пройти сквозь сферу, внутрь или наружу, хотя защищенный субъект может спокойно дышать. Защищенный субъект может сражаться, не применяя физических атак, сферу нельзя физически переместить ни существам снаружи, ни защищенному существу.

Взрыв полностью уничтожает бусину, используя ее как одноразовый предмет.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *Сфера устойчивости Отлюка*; Цена 3 000 зм.

Бутылка эфрита: Обычно эта бутылка изготавливается из латуни или бронзы, запечатывается свинцовой пробкой с особыми печатями. Из нее часто вытекает тоненькая струйка дыма. Бутылку можно открыть лишь один раз в день. При открытии бутылки из нее мгновенно появляется заключенный в ней эфрит. Существует 10% шанс (01-10 на d%), что эфрит безумен и при освобождении тут же нападет. Также существует 10% шанс (91-100), что эфрит из бутылки дарует три *желания*. В обоих случаях эфрит впоследствии навсегда исчезнет. В 80% случаев (11-90), обитатель бутылки будет верно служить персонажу до 10 минут в день (или до смерти эфрита), выполняя все команды (смотрите страницу 115 *Справочника монстров* для подробностей об эфритах). Каждый день, когда бутылка открывается, следует определять новые эффекты для этого дня.

Сильное колдовство; УЗ 14; Создать Необычный Предмет, *призыв монстра VII*; Цена 145 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Бутылка воздуха: Этот предмет выглядит как обычная стеклянная бутылка с пробкой. Если ее поместить в безвоздушное пространство (например, под воду или в вакуум), она всегда будет содержать в себе воздух, постоянно обновляя свое содержимое. Это означает, что воздухом из бутылки всегда можно дышать. Бутылку могут использовать даже несколько персонажей, находящихся невдалеке друг от друга. Дыхание воздухом из бутылки — стандартное действие, но впоследствии персонаж может действовать пока сможет удерживать дыхание.

Среднее превращение; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *дыхание под водой*; Цена 7 250 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Веер ветра: Веер ветра выглядит как обычный предмет из дерева, папируса или ткани, с помощью которого создателю прохладный ветерок. Произнеся управляющее слово, владелец может заставить веер создать эффект, подобный заклинанию *порыв ветра*. Веер безо всякого риска можно использовать один раз в день. При более частом использовании появляется совокупный шанс 20% за каждое использование, что веер станет бесполезными немагическими лохмотьями.

Слабое заклятие; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *порыв ветра*; Цена 5 500 зм.

Веревка лазания: 18 метровая (60 футовая) веревка лазания не толще волшебной палочки, но настолько прочна, что может выдержать 1350 килограмма (3 000 фунтов). Эта веревка может по команде виться в любом направлении, даже

Таблица 7-28: Средние необычные предметы

d% Предмет	Рыночная цена
01 Сапоги левитации	7,500 зм
02 Арфа очарования	7,500 зм
03 Амулет природного доспеха +2	8,000 зм
04 Справочник по големам, из плоти	8,000 зм
05 Рука славы	8,000 зм
06 Камень Йоун, темно-красный шар	8,000 зм
07 Камень Йоун, ярко-синий шар	8,000 зм
08 Камень Йоун, бледно-синий ромб	8,000 зм
09 Камень Йоун, розовый или зеленый шар	8,000 зм
10 Камень Йоун, розовый ромб	8,000 зм
11 Камень Йоун, алый и синий шар	8,000 зм
12 Колода иллюзий	8,100 зм
13 Ожерелье огненных шаров, тип VI	8,100 зм
14 Свеча инвокации	8,400 зм
15 Наручи доспеха +3	9,000 зм
16 Плащ устойчивости +3	9,000 зм
17 Графин бесконечной воды	9,000 зм
18 Ожерелье адаптации	9,000 зм
19 Жемчужина полномочий, заклинание 3-го уровня	9,000 зм
20 Талисман сферы	9,000 зм
21 Статуэтка чудесной силы, сова из змеевика	9,100 зм
22 Ожерелье огненных шаров, тип VII	9,150 зм
23 Молитвенные четки, младшие	9,600 зм
24 Мешок удержания, тип IV	10,000 зм
25 Статуэтка чудесной силы, бронзовый грифон	10,000 зм
26 Статуэтка чудесной силы, муха из эбонита	10,000 зм
27 Перчатка хранения	10,000 зм
28 Камень Йоун, темно-синий ромб	10,000 зм
29 Каменная лошадь, рысак	10,000 зм
30 Накидка фокусника	10,080 зм
31 Филактерия изгнания нежити	11,000 зм
32 Рукавица ржавчины	11,500 зм
33 Сапоги скорости	12,000 зм
34 Очки ночи	12,000 зм
35 Справочник по големам, из глины	12,000 зм
36 Медальон мыслей	12,000 зм
37 Дудки боли	12,000 зм
38 Благословенная книга Боккоба	12,500 зм
39 Пояс монаха	13,000 зм
40 Драгоценный камень яркости	13,000 зм
41 Лир постройки	13,000 зм
42 Плащ научнообразных	14,000 зм
43 Каменная лошадь, боевой конь	14,800 зм
44 Пояс дварфов	14,900 зм
45 Амулет закрытия ран	15,000 зм
46 Рог тритонов	15,100 зм
47 Жемчужина сирен	15,300 зм
48 Статуэтка чудесной силы, собака из оникса	15,500 зм
49 Амулет здоровья +4	16,000 зм
50 Пояс Силы великанов +4	16,000 зм

51 Сапоги, крылатые	16,000 зм
52 Наручи доспеха +4	16,000 зм
53 Плащ Обаяния +4	16,000 зм
54 Плащ устойчивости +4	16,000 зм
55 Перчатки Ловкости +4	16,000 зм
56 Пояска Интеллекта +4	16,000 зм
57 Жемчужина полномочий, заклинание 4-го уровня	16,000 зм
58 Амулет Мудрости +4	16,000 зм
59 Ножны острых краев	16,000 зм
60 Статуэтка чудесной силы, золотые львы	16,500 зм
61 Колокольчик помехи	16,800 зм
62 Метла полета	17,000 зм
63 Статуэтка чудесной силы, мраморный слон	17,000 зм
64 Амулет природного доспеха +3	18,000 зм
65 Камень Йоун, переливчатый, веретенообразный	18,000 зм
66 Браслет друзей	19,000 зм
67 Квер-самолет, 1,5 м на 1,5 м	20,000 зм
68 Рог взрыва	20,000 зм
69 Камень Йоун, бледно-лиловый эллипс	20,000 зм
70 Камень Йоун, жемчужно-белый, веретенообразный	20,000 зм
71 Портативная дыра	20,000 зм
72 Камень доброй удачи (камень удачи)	20,000 зм
73 Статуэтка чудесной силы, козлы из слоновой кости	21,000 зм
74 Вербка опутывания	21,000 зм
75 Справочник по големам, из камня	22,000 зм
76 Маска-череп	22,000 зм
77 Мотыга титанов	23,348 зм
78 Губительный обруч, старший	23,760 зм
79 Амулет могучих кулаков +2	24,000 зм
80 Плащ смещения, младший	24,000 зм
81 Шлем действия под водой	24,000 зм
82 Наручи стрельбы из лука, старший	25,000 зм
83 Наручи доспеха +5	25,000 зм
84 Плащ устойчивости +5	25,000 зм
85 Глаза рока	25,000 зм
86 Жемчужина полномочий, заклинание 5-го уровня	25,000 зм
87 Кувалда титанов	25,305 зм
88 Молитвенные четки	25,800 зм
89 Плащ летучей мыши	26,000 зм
90 Железные обручи Билларо	26,000 зм
91 Куб сопротивления морозу	27,000 зм
92 Шлем телепатии	27,000 зм
93 Амулет защиты против яда	27,000 зм
94 Робя переливающихся цветов	27,000 зм
95 Справочник телесного здоровья +1	27,500 зм
96 Справочник полезных упражнений +1	27,500 зм
97 Справочник быстрых действий +1	27,500 зм
98 Том ясных мыслей +1	27,500 зм
99 Том лидерства и влияния +1	27,500 зм
100 Том понимания +1	27,500 зм

вверх и вниз со скоростью 3 метра (10 футов) в раунд, крепко привязывая себя к чему угодно, если этого пожелает владелец. Также она может сама отвязываться и возвращаться к владельцу.

Вербке лазания можно приказывать, чтобы она завязалась в узлы по всей длине. При этом появятся большие узлы с интервалом в 30 см (1 фут). Это укорачивает веревку до 15 метров (50 футов), пока она вновь не будет развязана, но понижает КС проверок Лазания на 10. При использовании магии веревки существо должно держать один из ее концов.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, анимировать верёвку; Цена 3 000 зм; Вес 1,35 кг. (3 фунта).

Вербка опутывания: Вербка опутывания выглядит как любая другая пеньковая веревка примерно 9 метров (30 футов) длиной. По команде эта веревка устремляется вперед на 6 метров (20 футов) или вверх на 3 метра (10 футов) и опутывает жертву. Опутанная жертва может вырваться посредством успешной проверки Силы с КС 20 или успешной проверки Искусства Побег с КС 20.

У веревки КД 22, 12 хп, прочность 10, а также снижение повреждений 5/рубящие. Вербка сама восстанавливает свои повреждения со скоростью 1 единица за 5 минут, но если веревку опутывания перерезать (нанести урон в 12 хит-поинтов), то она уничтожается.

Среднее превращение; УЗ 12; Создать Необычный Предмет, анимировать объекты, анимировать верёвку, опутывание; Цена 21 000 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Вечнодымящаяся бутылка: Эта металлическая урна выглядит в точности как бутылка эфрита, вот только ничего не делает кроме испускания дыма. Если вынуть пробку, то из бутылки выйдет огромное количество дыма, полностью зат-

мевающее зрение в области диаметром 15 метров (50 футов) за 1 раунд. Если бутылку оставить открытой, то дым будет распространяться на 3 метра (10 футов) за раунд, пока не покроет область радиусом 30 метров (100 футов). Эта область постоянно будет заполненной дымом, пока вечнодымящаяся бутылка не будет закрытой. Бутылку нужно запечатывать управляющим словом, после чего, дым рассеивается как обычно. Умеренный ветер (17 км/ч (11 миль/час)) рассеивает дым за 4 раунда; а сильный ветер (34 км/ч (21 миль/час)) разгоняет дым за 1 раунд.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, пиротехника; Цена 5 400 зм, Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Глаза окаменения: Эти предметы изготовлены из особого кристалла и подходят по размерам глазам владельца. Они позволяют владельцу использовать окаменяющую атаку взглядом (спасбросок по Стойкости с КС 19 нейтрализует), как василиск, в течение 10 раундов в день (смотрите страницу 24 справочника Монстров в поисках деталей об атаке взглядом василиска). Чтобы магия была эффективной, необходимо носить обе линзы.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, плоть в камень; Цена 98 000 зм.

Глаза орла: Эти предметы изготовлены из особого кристалла и подходят по размерам к глазам владельца. Эти линзы предоставляют +5 бонус компетентности к проверкам Отслеживания. Ношение лишь одной линзы вызывает головокружение, а соответственно ошеломяет на 1 раунд. Однако владелец может использовать и одну линзу, если другой глаз он будет закрывать. Естественно, эту одиночную линзу можно в любое время вынуть и нормально все видеть, или одеть вторую, чтобы избежать головокружение.

ТАБЛИЦА 7-29: СТАРШИЕ НЕОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

d%	Предмет	Рыночная цена
01	Оковы измерений	28,000 зм
02	Статуэтка чудесной силы, обсидиановый конь	28,500 зм
03	Барабаны паники	30,000 зм
04	Камень Йоун, оранжевый, призма	30,000 зм
05	Камень Йоун, бледно-зеленая призма	30,000 зм
06	Фонарь раскрытия	30,000 зм
07	Роба смешивания	30,000 зм
08	Амулет природного доспеха +4	32,000 зм
09	Амулет защиты от обнаружения и нахождения	35,000 зм
10	Ковер-самолет 1,5 на 3 м	35,000 зм
11	Справочник по големам, из железа	35,000 зм
12	Амулет здоровья +6	36,000 зм
13	Пояс Силы великанов +6	36,000 зм
14	Наручи доспеха +6	36,000 зм
15	Плащ Обаяния +6	36,000 зм
16	Перчатки Ловкости +6	36,000 зм
17	Ожерелье Интеллекта +6	36,000 зм
18	Камень Йоун, волнисто-фиолетовый, призма	36,000 зм
19	Жемчужина полномочий, заклинание 6-го уровня	36,000 зм
20	Амулет Мудрости +6	36,000 зм
21	Скарабей защиты	38,000 зм
22	Камень Йоун, лилово-зеленый, эллипс	40,000 зм
23	Обручи врат	40,000 зм
24	Хрустальный шар	42,000 зм
25	Справочник по големам, великий из камня	44,000 зм
26	Сфера бурь	48,000 зм
27	Сапоги телепорта	49,000 зм
28	Наручи доспеха +7	49,000 зм
29	Жемчужина полномочий, заклинание 7-го уровня	49,000 зм
30	Амулет природного доспеха +5	50,000 зм
31	Плащ смещения, большой	50,000 зм
32	Хрустальный шар с видеть невидимое	50,000 зм
33	Рог Валгаллы	50,000 зм
34	Хрустальный шар с чтением мыслей	51,000 зм
35	Ковер-самолет, 1,8 на 2,7 м	53,000 зм
36	Амулет могучих кулаков +3	54,000 зм
37	Крылья полета	54,000 зм
38	Плащ эфирности	55,000 зм
39	Мгновенный замок Дазриа	55,000 зм
40	Справочник телесного здоровья +2	55,000 зм
41	Справочник полезных упражнений +2	55,000 зм
42	Справочник быстрых действий +2	55,000 зм
43	Том ясных мыслей +2	55,000 зм
44	Том лидерства и влияния +2	55,000 зм
45	Том понимания +2	55,000 зм
46	Глаза очарования	56,000 зм
47	Роба звезд	58,000 зм
48	Ковер-самолет, 3 на 3 м	60,000 зм
49	Черный череп	60,000 зм
50	Куб силы	62,000 зм
51	Наручи доспеха +8	64,000 зм
52	Жемчужина полномочий, заклинание 8-го уровня	64,000 зм
53	Хрустальный шар с телепатией	70,000 зм
54	Рог взрыва, старший	70,000 зм
55	Жемчужина полномочий, 2 заклинания	70,000 зм
56	Шлем телепорта	73,500 зм
57	Драгоценный камень зрения	75,000 зм
58	Роба архимага	75,000 зм
59	Мантия веры	76,000 зм
60	Хрустальный шар с истинным зрением	80,000 зм
61	Жемчужина полномочий, заклинание 9-го уровня	81,000 зм
62	Колодец многих миров	82,000 зм
63	Справочник телесного здоровья +3	82,500 зм
64	Справочник полезных упражнений +3	82,500 зм
65	Справочник быстрых действий +3	82,500 зм
66	Том ясных мыслей +3	82,500 зм
67	Том лидерства и влияния +3	82,500 зм
68	Том понимания +3	82,500 зм
69	Аппарат Квалиша	90,000 зм
70	Мантия устойчивости к магии	90,000 зм
71	Зеркало вражды	92,000 зм
72	Молитвенные четки, великие	95,800 зм
73	Амулет могучих кулаков +4	96,000 зм
74	Глаза окаменения	98,000 зм
75	Чаши управления водными элементами	100,000 зм
76	Жаровня управления огненными элементами	100,000 зм
77	Кадило управления воздушными элементами	100,000 зм
78	Камень контроля земляных элементов	100,000 зм
79	Справочник телесного здоровья +4	110,000 зм
80	Справочник полезных упражнений +4	110,000 зм
81	Справочник быстрых действий +4	110,000 зм
82	Том ясных мыслей +4	110,000 зм
83	Том лидерства и влияния +4	110,000 зм
84	Том понимания +4	110,000 зм
85	Амулет планов	120,000 зм
86	Роба глаз	120,000 зм
87	Шлем блеска	125,000 зм
88	Справочник телесного здоровья +5	137,500 зм
89	Справочник полезных упражнений +5	137,500 зм
90	Справочник быстрых действий +5	137,500 зм
91	Том ясных мыслей +5	137,500 зм
92	Том лидерства и влияния +5	137,500 зм
93	Том понимания +5	137,500 зм
94	Бутылка с эфритом	145,000 зм
95	Амулет могучих кулаков +5	150,000 зм
96	Алмаз хаоса	160,000 зм
97	Кубик врат	164,000 зм
98	Железная фляга	170,000 зм
99	Зеркало умственной удали	175,000 зм
100	Зеркало хищения жизни	200,000 зм

Слабая ворожба; УЗ 3; Создать Необычный Предмет; ясновидение/яснослышание; Цена 2 500 зм.

Глаза очарования: Эти две хрустальные линзы подходят по размерам к глазам владельца. Владелец может использовать *очаровать персону* (по одной цели в раунд) просто встретившись глазами с взглядом цели. Провалившие спасбросок по Воле с КС 16 *очаровываются* как действием заклинания. Если владелец носит лишь одну линзу, то КС спасброска уменьшается до 10.

Среднее очарование; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, Повысить Заклинание, *очаровать персону*; Цена 56 000 зм за пару.

Глаза рока: Эти хрустальные линзы подходят по размерам к глазам владельца и позволяют ему активировать *погибель* на окружающих (по одной цели в раунд) в качестве атаки взглядом, за исключением того, что владелец должен для этого использовать стандартное действие, и просто смотрящие на владельца линзы не подвергаются риску. Провалившие спасбросок по Воле с КС 11 подвергаются действию заклинания

погибель. Если владелец носит лишь одну линзу, то КС спасброска уменьшается до 10. Однако если владелец носит обе линзы, то он получает дополнительные способности в виде постоянного эффекта *смертовзгляда* и может использовать *страх* (частичный спасбросок по Воле с КС 16) в качестве обычной атаки взглядом один раз в неделю.

Средняя некромантия; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *погибель*, *смертовзгляд*, *страх*; Цена 25 000 зм.

Графин бесконечной воды: Если вытащить пробку из этой с виду обычной бутылки и произнести управляющее слово, то из нее выльется определенное количество пресной или соленой воды. Отдельные управляющие слова определяют вид воды, а также объем и скорость течения.

- «Поток» выливает 3,8 литра (1 галлон) в раунд.
- «Фонтан» создает поток длиной 1,5 метра (5 футов), 19 литров (5 галлонов) в раунд.
- «Гейзер» создает струю длиной 6 метров (20 футов) и шириной 30 см (1 фут) со скоростью 113,5 литров (30 галлонов) в раунд.

Эффект гейзера вызывает значительную отдачу, что требует от держащего ее совершения проверки Силы с КС 12 чтобы не свалиться с ног. Сила гейзера причиняет 1d4 единиц повреждения, но может воздействовать только на одну цель в раунд. Для остановки его нужно сказать еще одно управляющее слово.

Среднее превращение; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *контроль воды*; Цена 9 000 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Губительный обруч, большой: По команде, этот искусно сделанный золотой ободок на шею, может один раз в день выпустить взрыв *прожигającego луча* (5d8 максимизированные до 40 единиц повреждения).

Сильное заклятие; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, Предельно усилить заклинание, *прожигающий луч*; Цена 23 760 зм.

Губительный обруч, малый: По команде, этот простой золотой ободок на голову, может один раз в день выпустить взрыв *прожигającego луча* (3d8 единиц повреждения).

Слабое заклятие; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *прожигающий луч*; Цена 6 480 зм.

Драгоценный камень зрения: Этот прекрасно ограненный и отполированный камень внешне неотличим от обычного драгоценного камня. Если смотреть сквозь него, то владелец будет видеть все вокруг, как если бы на него было активировано заклинание *истинное зрение*. *Драгоценный камень зрения* можно использовать до 30 минут в день, разделяя на столько минут или раундов, сколько понадобится владельцу.

Средняя ворожба; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *истинное зрение*; Цена 75 000 зм.

Драгоценный камень яркости: Этот кристалл выглядит как длинная необработанная призма. При произношении управляющего слова кристалл начнет излучать яркий свет одного из трех видов.

- Одно управляющее слово заставит камень излучать свет как закрытый фонарь. Такое использование камня не тратит никаких зарядов.

- Второе управляющее слово заставит *драгоценный камень яркости* послать яркий луч 30 см (1 фут) диаметром и 15 метров (50 футов) длиной. Он ударяет как стрелковая касательная атака и любое ударенное лучом существо ослепляется на 1d4 раунда, если не совершит спасбросок по Стойкости с КС 14. Такое использование камня тратит 1 заряд.

- Третье управляющее слово заставит камень вспыхнуть ослепляющим светом, заполняющим 9 м (30 фт) конус. Хотя вспышка и длится лишь мгновение, но все существа в пределах конуса должны совершить успешный спасбросок по Стойкости с КС 14 или ослепнут на 1d4 раунда. Такое использование тратит 5 зарядов.

Только что созданный *драгоценный камень яркости* имеет 50 зарядов. После использования всех зарядов драгоценный камень становится немагическим.

Слабое заклятие; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *дневной свет*; Цена 13 000 зм.

Дудка звучания: Если на этой дудке играет персонаж, обладающий навыком Актерство (духовые инструменты), то она может создавать множество различных звуков. Издаваемые звуки эквивалентны заклинанию *призрачный звук* (уровень заклинателя 2).

Слабая иллюзия; УЗ 2; Создать Необычный Предмет, *призрачный звук*; Цена 1 800 зм; Вес 2,25 кг. (3 фунта).

Дудки испуга: Этот магический предмет выглядит как небольшой набор трубок. Если на этих дудках сыграет человек, преуспевший в проверке Актерство (духовые инструменты) с КС 15, то инструмент издаст жуткую очаровывающую мелодию. Те, кто находятся в пределах 9 метров (30 футов) и слышат эту мелодию, должны преуспеть в спасброске по Воле с КС 13 или стать испуганными на 4 раунда. Существа с 6 и более КХП не затрагиваются. На *дудках испуга* можно играть два раза в день.

Слабая некромантия, УЗ 4; Создать Необычный Предмет, *испуг*; Цена 6 000 зм; Вес 2,25 кг. (3 фунта).

Дудка сточных труб: Этот инструмент выглядит как обычный, но если владелец знает нужную мелодию, он может привлечь 1d3 крысиных роя (смотрите страницу 2 *Справочника Монстров*), если в пределах 120 метров (400 футов) от него есть крысы. За каждые 15 метров (50 футов), которые крысам придется пройти до него, добавляется задержка в один раунд. Дудка должна играть до самого появления крыс, а после этого музыкант должен совершить проверку Актерства (духовые инструменты) с КС 10. Успех означает, что крысы

подчиняются телепатическим командам музыканта, пока он продолжает играть. Неудача означает, что они набрасываются на музыканта. Если по какой-то причине музыкант прекращает играть, то крысы тут же уходят. Если их снова призвать в течение того же дня, то КС проверки Исполнения увеличивается до 15.

Если крысы находятся под контролем другого существа, добавьте КХП текущего владельца к КС проверки Исполнения. Как только управление перехвачено, каждый раунд потребуется совершать дополнительные проверки, если то существо активно пытается вернуть себе контроль.

Слабое колдовство; УЗ 2; Создать Необычный Предмет, *очаровать животное, призыв природного союзника I*, способность эмпатия к животным; Цена 1 150 зм; Вес 2,25 кг. (3 фунта).

Жаровня управления огненными элементами: Это устройство выглядит как обычное вместилище для горящих углей. Если в жаровне зажечь огонь и произнести надлежащие слова, то появится Большая огненная элементаль. Слова призыва требуют 1 полного раунда для произношения. По всем свойствам жаровня подобна заклинанию *призыв монстра VI*. Если в огонь добавить серы, то элементаль будет Огромной а не Большой, и жаровня будет функционировать как заклинание *призыв монстра VII*. Призванным при помощи жаровни может быть только одну элементаль одновременно. Призыв новой элементаля требует зажигания нового огня, что нельзя сделать пока не исчезла предыдущая элементаль (её рассеяли, отпустили или убили). Смотрите страницу 98 *Справочника Монстров* в поисках подробностей об огненных элементалях.

Сильное колдовство; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *призыв монстра VI, призыв монстра VII*; Цена 100 000 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Железная фляга: Этот особый сосуд обычно покрыт серебряными рунами и закупоривается латунной пробкой с печатью, покрытой значками, глифами и особыми символами. Когда владелец произносит управляющее слово, он может заключить во флягу любое существо с другого плана, при условии что это существо провалит спасбросок по Воле с КС 19. Диапазон этого эффекта 18 метров (60 футов). Внутри фляги одновременно может храниться лишь одно существо. Вынимание пробки освобождает захваченное существо.

Управляющее слово можно говорить лишь один раз в день.

Если личность, освобождающая захваченное существо, произносит при этом управляющее слово, то это существо будет вынуждено служить ей в течение 1 часа. Если же его освободить, не произнося управляющего слова, то существо будет действовать согласно его природным наклонностям (обычно оно атакует владельца, если у него нет причин этого не делать). Любые попытки захватить то же самое существо снова во флягу, предоставляют ему +2 бонус к спасброску и делают его враждебным. Найденная фляга может хранить одно из следующих существ:

d%	Содержимое
01-50	Ничего
51-54	Большая воздушная элементаль
55-58	Стрелоястреб
59-62	Большая земляная элементаль
63-66	Ксорт
67-70	Большая огненная элементаль
71-74	Саламандра
75-78	Большая водяная элементаль
79-82	Взрослая тоянида
83-84	Красный слаад
85-86	Формианин, дающий задания
87	Демон (врок)
88	Демон (хезроу)
89	Демон (глабрезу)
90	Демон (суккуб)
91	Дьявол (осилит)
92	Дьявол (барбазу)
93	Дьявол (эриньез)
94	Дьявол (корнугон)
95	Небожитель (аворал)
96	Небожитель (газль)
97	Формианин, мирмач
98	Синий слаад
99	Ракшаса
100	Демон (балор) или дьявол (изверг глубин) – равные шансы для обоих

Сильное колдовство; УЗ 20; Создать Необычный Предмет, *ловушка для души*; Цена 170 000 зм (пустая); Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Железные обручи Биларро: При обнаружении, этот очень мощный предмет выглядит как ржавая железная сфера диаметром 7,5 см (3 дюйма), опоясанная обручами.

Если произнести нужное управляющее слово и метнуть этот шар в противника, то обручи расширятся и сожмутся, связывая цель в случае успешной стрелковой касательной атаки. Таким способом можно поймать одно существо размером Большое или меньше, и удерживать его без движения, пока снова не будет произнесено управляющее слово, и обручи не вернутся в форму шара. Существо может разорвать (и, естественно, сломать) обручи успешной проверкой Силы с КС 30 или выпутаться из них успешной проверкой Искусства Побег с КС 30. *Железные обручи Биларро* можно использовать лишь один раз в день.

Сильное заклятие; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *хватаящая рука Бигби*; Цена 26 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Жемчужина могущества: Эта с виду обычная жемчужина нормального размера и блеска является большой подмогой всем заклинателям, подготавливающим свои заклинания (жрецы, друиды, рейнджеры, паладины и волшебники). Один раз в день по команде *жемчужина могущества* позволяет владельцу вспомнить одно любое заклинание, которое он подготовил, а потом активировал. Это заклинание снова считается подготовленным, как если бы его и не активировали. Заклинание должно быть определенного уровня, зависящего от жемчужины. Существует девять разновидностей жемчужин для вспоминания одного заклинания 1-9 уровня в день и множество разновидностей для вспоминания двух заклинаний в день (разного между собой уровня, но при этом не выше шестого).

Сильное превращение; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, создатель должен уметь активировать заклинания того уровня, заклинания которого потом будут вспоминаться; Цена 1 000 зм (1), 4 000 зм (2), 9 000 зм (3), 16 000 зм (4), 25 000 зм (5), 36 000 зм (6), 49 000 зм (7), 64 000 зм (8), 81 000 зм (9) и 70 000 зм (два заклинания).

Жемчужина сирен: Эта с виду обычная жемчужина очень красива и стоит сама по себе как минимум 1 000 зм. Если ее крепко сжать в руке или подвесить у груди, когда владелец пытается предпринять действия, связанные со свойствами жемчужины, то она несет пользу.

Жемчужина позволяет владельцу дышать водой, как чистым свежим воздухом. Его скорость плавания равна 18 метров (60 футов), и он может беспрепятственно активировать заклинания и вообще действовать под водой.

Средняя защита и превращение; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, *свободное передвижение, дыхание под водой*; Цена 15 300 зм.

Зеркало вражды: Этот предмет напоминает обычное зеркало 120 см (4 фута) высотой и 90 см (3 фута) шириной. Его можно подвешивать, а можно и просто ставить на твердую поверхность и активировать управляющим словом. То же самое слово и деактивирует зеркало. Если существо увидит свое отражение на поверхности этого зеркала, то из ниоткуда появится точная копия этого существа. Возникшее из отражения существо тут же атакует оригинал. Дубликат обладает всем снаряжением и способностями оригинала (включая магию). После поражения или уничтожения или дубликата или оригинала, дубликат и все его снаряжение полностью исчезают. Зеркало функционирует до четырех раз в день.

Сильная некромантия; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, *клон*; Цена 92 000 зм; Вес 38,25 кг. (45 фунтов).

Зеркало уменственной удалости: Этот предмет напоминает обычное зеркало 1,5 метра (5 футов) в высоту и 60 см (2 фута) шириной. Владелец, знающий нужное управляющее слово, может выполнять следующие операции:

- Читать мысли любого отражающегося в данный момент в нем существа, если владелец находится в 7,5 метрах (25 футах) от зеркала, даже если эти мысли существа, говорящего на неизвестном владельцу языке.

- Видеть удаленные места, как при помощи *ясновидения*, но зрение распространяется даже на другие планы, если владелец достаточно знаком с ними.

- Использовать его как портал для посещения других мест. Вначале владелец осматривает место с помощью функции *ясновидения*, а затем переходит через зеркало в отображаемое место. Если другие этого пожелают, то могут проследовать за ним. Со стороны выхода остается невидимый портал, через который можно вернуться. После возврата владельца портал

закрывается. Портал закрывается и сам по себе спустя 24 часа (оставляя владельца по ту сторону), а также владелец может закрыть его с той стороны управляющим словом. Существа с Интеллектом 12 и выше могут заметить портал, так же как они могут заметить магический сенсор заклинания *магическое слежение*. Все существа, зашедшие в портал, появляются прямо перед зеркалом.

- Один раз в неделю зеркало может точно ответить на один короткий вопрос о существе, чье изображение показано на его поверхности (давая такой же ответ как заклинание *знание легенд*).

Сильные колдовство и ворожба, УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *чтение мыслей, Ясновидение/Яснослышание, врата, знание легенд*; Цена 175 000 зм; Вес 36 кг. (40 фунтов).

Зеркало хищения жизни: Этот кристаллический предмет - обычно изготавливается в виде квадрата 120×120 см (4×4 фута) и обрамляется в металлическую или деревянную рамку. Его можно подвешивать, а можно и просто ставить на твердую поверхность и активировать управляющим словом. То же самое слово и деактивирует зеркало. *Зеркало хищения жизни* обладает пятнадцатью внепространственными отделениями. Любое существо, проходящее в пределах 9 метров (30 футов) от этого зеркала и посмотревшее на свое отражение, должно совершить успешный спасбросок по Воле с КС 23 или попасть в одно из отделений зеркала. Существо, не знающее о возможностях этого зеркала всегда видит свое отражение. Вероятность того, что существо увидит свое отражение, и будет вынуждено совершить спасбросок, уменьшается до 50%, если существо знает о способности этого зеркала похищать жизни и пытается не смотреть на него (считайте это атакой взглядом; смотрите страницу 2__).

Когда существо похищается зеркалом, оно физически переносится в него. Размер не играет роли, но механизмы и нежить не похищаются, так же как неживые предметы и другая неживая материя. Снаряжение жертвы (включая одежду и все несомое) остается снаружи. Если владелец зеркала знает верное управляющее слово, то он может вызвать отражение любого захваченного существа на поверхность и говорить с беспомощным пленником. Другое управляющее слово освобождает захваченное существо. Для каждого пленника существует своя определенная пара из управляющих слов.

Если ячейки зеркала переполнены, то одна жертва (определяемая случайным образом) освобождается, предоставляя место для новой жертвы. Если зеркало сломать, то все захваченные в настоящее время жертвы освобождаются и обычно тут же набрасываются с кулаками на владельца зеркала.

Сильная защита; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *заключение*; Цена 200 000 зм; Вес 22,5 кг. (50 фунтов).

Изумительные краски Нолзура: Эти магические краски-эмульсии позволяют владельцу создавать реальные настоящие предметы, просто нарисовав их в двух измерениях. Краски наносятся палочкой со щетиной, волосами или мехом на конце. Когда художник концентрируется на желаемом рисунке, краски стекают с изображения и формируют нужный предмет. Одного горшочка *изумительных красок Нолзура* достаточно для создания предмета объемом до 300×300×300 метров (1000 кубических футов), изобразив его на поверхности площадью 3×3 метра (100 квадратных футов). Таким образом, изображение ямы 3×3 метра (10×10 футов) превратится в настоящую яму 3×3 метра (10×10 футов); Изображение комнаты, размером 3×3 метра (10×10 футов) станет настоящей комнатой 3×3 метра (10×10 футов); и так далее.

Создавать можно только обычные неживые предметы - двери, ямы, цветы, деревья, клетки и так далее. Живых существ создавать нельзя. Краски должны наноситься на поверхность (пол, стена, потолок, дверь и подобные вещи). Для изображения предмета требуется 10 минут времени и проверка Ремесла (живопись) с КС 15. *Изумительные краски Нолзура* не могут создавать магические предметы. Ценные предметы, изображенные красками (драгоценные металлы, ювелирные камни, драгоценности, слоновая кость и так далее) выглядят дорого, но в действительности сделаны из олова, свинца, глины, латуни, простой кости и других дешевых материалов. Владелец может создавать обычное оружие, доспехи и другие обычные предметы (включая продовольствие) чья стоимость не превышает 2 000 зм.

Созданные предметы не являются магическими и создаются мгновенно. Сильное колдовство; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, *великое созидание*; Цена 4 000 зм.

Кадило управления воздушными элементами: Этот золотистый сосуд с отверстиями 15 см (6 дюймов) в поперечнике и 2,5 см (1 дюйм) в высоту напоминает кадило из храмов. Если его наполнить ладаном и зажечь, то определенные слова, сказанные подле него, могут призвать Большую воздушную элементаль. Слова призыва требуют 1 полного раунда для произношения. По всем свойствам кадило подобно заклинанию *призыв монстра VI*. Если в кадиле сжечь *благовоение медитации*, то призванная элементаль будет старшей воздушной элементалью (как если бы было активировано заклинание *призыв монстра IX*). Призванной при помощи кадила может быть только одна элементаль одновременно. Призыв новой элементали требует новую порцию ладана, которую нельзя зажечь пока не исчезла предыдущая элементаль (её рассеяли, отпустили или убили). Смотрите страницу 95 *Справочника Монстров* в поисках подробностей о воздушных элементалях.

Сильное колдовство; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *призыв монстра VI*, *призыв монстра IX*; Цена 100 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Каменная лошадь:

Все подобные изделия – выглядят как грубо высеченные статуи лошадей в полный рост, вырезанные из какого-нибудь твердого камня. Управляющее слово оживляет скакуна, позволяя ему перевозить тяжести и даже атаковать, как если бы он был настоящей лошадью соответствующего вида.

Каменная лошадь может без усталости перевозить до 454 кг (1 000 фунтов) и никогда не нуждается в отдыхе и еде. Нанесенный ей ущерб можно восстановить использованием заклинания *камень в плоть*, что превратит *каменную лошадь* в лошадь обычную, после чего она и лечиться будет как обычная лошадь. После полного выздоровления она сама вернется в каменную форму. Будучи в каменной форме ее можно кормить драгоценными камнями, вылечивая по 1 единице повреждения за каждые 50 зм стоимости скорченного камня.

Существует два вида *каменных лошадей*.

Рысак: У этого скакуна характеристики тяжелой лошади (смотрите страницу 2__ *Справочника Монстров*), а также прочность 10.

Боевой конь: У этого скакуна характеристики тяжелой боевой лошади (смотрите страницу 2__ *Справочника Монстров*), а также прочность 10.

Сильное превращение; УЗ 14; Создать Необычный Предмет, *плоть в камень*, *анимировать объекты*; Цена 10 000 зм (*рысак*) или 14 800 зм (*боевой конь*); Вес 2 700 кг (6 000 фунтов).

Каменная мазь: Эту мазь можно использовать двумя способами. Если одну унцию (28 гр.) этой мази нанести на

поверхность окаменевшего существа, то существо обретет плоть как от заклинания *камень в плоть*. Если одну унцию этой мази нанести на плоть неокменевшего существа, то оно защитит существо как заклинание *камнекожа*.

Сильные защита и превращение; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *плоть в камень*, *камнекожа*; Цена 4 000 зм за унцию.

Камень тревоги: Этот каменный куб при произнесении управляющего слова самостоятельно прикрепляется к любому предмету. Если впоследствии к этому предмету прикоснется кто-нибудь, кто не произнес предварительно то же самое управляющее слово, то камень в течение 1 часа будет испускать пронзительный звук, который слышим на расстоянии до 400 метров (0.25 мили) (если звуку ничто не препятствует).

Слабая защита; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *тревога*; Цена 2 700 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Камень удачи: Обычно этот камень – кусочек грубо отполированного агата или другого подобного минерала. Его владелец получает +1 бонус удачи к спасброскам, проверкам параметров и навыков.

Слабое заклятие; УЗ 5; Создать Необычный

Предмет, *божье расположение*; Цена 20 000 зм.

Камень управления земными элементами: Камни такого рода – это обычно куски грубо отполированных камней странной формы. Владелец такого камня может произнести особые слова призыва и к нему придет земная элементаль Огромного размера. Слова призыва произносятся за 1 полный раунд, а камень по всем своим эффектам идентичен заклинанию *призыв монстра VII* (если для призыва дополнительно используется песчаник или грубый необработанный камень, то призванная элементаль будет Большого размера, а камень будет функционировать как заклинание *призыв монстра VI*). Элементаль появляется за 1d4 раунда. За подробной информацией о элементалях обратитесь к странице 9_ *Справочника Монстров*. Одновременно может быть призванной лишь одна элементаль. Новая элементаль требует нового куска земли или камня, но это требует, чтобы предыдущая элементаль исчезла (был рассеяна, отпущена или убита).

Сильное колдовство; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *призыв монстра VI*, *призыв монстра VII*; Цена 100 000 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Камень Йоун: Эти кристаллические камни всегда плавают в воздухе и должны быть в пределах 0,9 метра (3 футов) от владельца, чтобы их можно было использовать. Когда персонаж впервые получает такой камень, он должен подержать его и выпустить, после чего он начинает крутиться по орбите



КАМНИ ЙОУН

Цвет	Форма	Эффект	Рыночная цена
Прозрачный	Веретенообразный	Поддерживает существование существа без еды и питья	4 000 зм
Серо-розовый	Призма	+1 Бонус понимания к КД	5 000 зм
Темно-красный	Шар	+2 Бонус улучшения к Ловкости	8 000 зм
Ярко-синий	Шар	+2 Бонус улучшения к Мудрости	8 000 зм
Бледно-синий	Ромб	+2 Бонус улучшения к Силе	8 000 зм
Розовый	Ромб	+2 Бонус улучшения к Телосложению	8 000 зм
Розовый и зеленый	Шар	+2 Бонус улучшения к Обаянию	8 000 зм
Алый и синий	Шар	+2 Бонус улучшения к Интеллекту	8 000 зм
Темно-голубой	Ромб	Настороженность (как черта)	10 000 зм
Волнисто-фиолетовый	Призма	Хранит три уровня заклинаний, как <i>кольцо хранения заклинаний</i>	36 000 зм
Переливчатый	Веретенообразный	Поддерживает существование существа без воздуха	18 000 зм
Бледно-лиловый	Эллипс	Впитывает заклинания 4 уровня и ниже ¹	20 000 зм
Жемчужно-белый	Веретенообразный	Регенерирует 1 единицу повреждения в час	20 000 зм
Бледно-зеленый	Призма	Бонус компетентности +1 к броскам атаки, спасброскам, проверкам навыков и параметров	30 000 зм
Оранжевый	Призма	+1 к уровню заклинателя	30 000 зм
Лилово-зеленый	Эллипс	Впитывает заклинания 8 уровня и ниже ²	40 000 зм

¹ После впитывания двадцати уровней заклинания камень выгорает и становится тускло-серым и навсегда бесполезным.

² После впитывания пятидесяти уровней заклинания камень выгорает и становится тускло-серым и навсегда бесполезным.

на расстоянии 1d3 футов от его головы. После этого, чтобы отделить камень от владельца, его нужно схватить или поймать в ловушку. Владелец может добровольно хватать камни (например, для сохранения их на время сна), но на это время он теряет все преимущества от этих камней. Камни Йоун имеют КД 24, 10 хит-поинтов и прочность 5.

Регенерация, предоставляемая жемчужно-белым камнем йоуна функционирует как *кольцо регенерации* (вылечивается только повреждение, полученное при ношении этого камня). Бледно-лиловые и лилово-зеленые камни функционируют как *жезл впитывания*, но впитывание заклинания требует действия готовности и эти камни нельзя использовать для активирования заклинаний. Заклинания, хранимые в волнисто-фиолетовом камне должны быть заложены в него заклинателем, но использоваться могут кем угодно (смотрите описание *малого кольца хранения заклинаний* на странице 2__).

Средняя разнообразная: УЗ 12; Создать Необычный Предмет, создатель должен быть как минимум 12 уровня.

Ковер-самолет: Этот ковер способен лететь по воздуху, как если бы он был под постоянным действием заклинания *надземный полет*. Размер, грузоподъемность и скорость разных *ковров-самолетов* указаны в нижеследующей таблице. У каждого из этих красивых и искусно сотканных ковров есть свое управляющее слово для активации — и если ковер находится в пределах диапазона голоса, то управляющее слово активирует его, вне зависимости от того, находится ли владелец на ковре или нет. Управляется ковер произнесенными вслух указаниями направлений.

Размер	Грузопод-сть	Скорость	Вес	Рыночная цена
1,5 x 1,5 м	90 кг.	12 м	3,6 кг.	20 000 зм
(5 фт. на 5 фт.)	(200 фунтов)	(40 фт.)	(8 фунтов)	
1,5 x 3 м	180 кг.	12 м	4,5 кг.	35 000 зм
(5 фт. на 10 фт.)	(400 фунтов)	(40 фт.)	10 фунтов	
3 x 3 м	360 кг.	12 м	6,75 кг.	60 000 зм
(10 фт. на 10 фт.)	(800 фунтов)	(40 фт.)	(15 фунтов)	

Ковер-самолет может перевозить и удвоенную грузоподъемность, но это уменьшает скорость до 9 метров (30 футов). У него нормальная маневренность, но он может зависать в воздухе.

Среднее превращение: УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *надземный полет, постоянство*.

Колода карт иллюзий: Этот набор пергаментных игральных

Игральная карта	Карта таро	Существо
Червонный туз	IV, Император	Красный дракон
Червонный король	Рыцарь мечей и четыре охранника	Мужчина человек-воин
Червонная дама	Королева посохов	Женщина человек-маг
Червонный валет	Король посохов	Мужчина человек-друид
Червонная десятка	VII, Колесница	Облачный великан
Червонная девятка	Паж посохов	Эттин
Червонная восьмерка	Туз чаш	Медвежатник
Червонная двойка	Пятерка посохов	Гоблин
Игральная карта	Карта таро	Существо
Бубновый туз	III, Императрица	Бихолдер
Бубновый король	Двойка чаш	Мужчина эльф-маг и женщина подмастерье
Бубновая дама	Королева мечей (женщина)	Полуэльф-рейнджер
Бубновый валет	XIV, Воздержание	Гарпия
Бубновая десятка	Семерка посохов	Мужчина полуорк-варвар
Бубновая девятка	Четверка пентаклей	Огр-маг
Бубновая восьмерка	Туз пентаклей	Гнолл
Бубновая двойка	Шестерка пентаклей	Кобольд
Игральная карта	Карта таро	Существо
Пиковый туз	II, Верховная жрица	Лич
Пиковый король	Тройка посохов	Три мужчины человека-жреца
Пиковая дама	Четверка чаш	Медуза
Пиковый валет	Рыцарь пентаклей	Мужчина дварф-паладин
Пиковая десятка	Семерка мечей	Ледяной великан
Пиковая девятка	Тройка мечей	Троль
Пиковая восьмерка	Туз мечей	Хобгоблин
Пиковая двойка	Пятерка чаш	Гоблин
Игральная карта	Карта таро	Существо
Туз треф	VIII, Правосудие	Железный голем
Король треф	Паж пентаклей	Три мужчины халфлинга-вора
Дама треф	Десятка чаш	Пикси
Валет треф	Девятка пентаклей	Женщина полуэльф-бард
Десятка треф	Девятка посохов	Холмовой великан
Девятка треф	Король мечей	Огр
Восьмерка треф	Туз посохов	Орк
Двойка треф	Пятерка чаш	Кобольд
Игральная карта	Карта таро	Существо
Джокер (красный)	Двойка пентаклей	Иллюзия владельца колоды
Джокер	Двойка посохов	Иллюзия владельца колоды (противоположного пола)

ных карт обычно находится в коробке из слоновьей кости, кожи или дерева. Полная колода состоит из 34 карт. Если из нее вытянуть случайным образом карту и кинуть ее на землю, то появится *великий образ* существа. Иллюзия длится до рассеивания. Иллюзорное существо не может переместиться далее чем за 9 метров (30 футов) от места приземления карты, но во всех других отношениях перемещается и действует как настоящее. Оно всегда выполняет волю персонажа, вытянувшего карту. Когда иллюзию рассеивают, то карта становится чистой и больше не может быть использована, если карту поднять с земли, то иллюзия автоматически мгновенно рассеется. Карты в колоде и иллюзии, вызываемые ими, приводятся в нижеследующей таблице (Из первых двух столбцов используйте лишь один, в зависимости от того, используются ли игровые карты или карты таро).

Колода, создаваемая случайным способом, обычно является полной (11-100 на d%), но может быть найдена (01-10) без 1d20 карт. Если несколько карт отсутствуют, то уменьшите цену соответственно.

Слабая иллюзия; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *великий образ*; Цена 8 100 зм; Вес 0,225 кг. (1/2 фунта).

Колодец многих миров: Этот необычный межразмерный предмет выглядит как *портативное отверстие*. Все, помещенное в него, мгновенно переносится в другой мир — параллельный мир, другую планету, или другой план, по выбору Мастера или случайному выбору. Если колодец переместить, то снова начинает действовать случайный фактор, стыкуется с иным миром (на усмотрение МП). Его можно поднимать, сворачивать и складывать, как и *портативное отверстие*. Предметы, касающиеся колодца по ту сторону, тоже проходят сквозь него (это двусторонний портал).

Сильное колдовство; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *врата*; Цена 82 000 зм.

Колокольчик помехи: В этот инструмент можно ударять один раз каждые 10 минут, и его резонирующий тон длится 3 полные минуты. Пока звучит колокольчик, в 9 метровом (30 футовом) радиусе от него нельзя активировать заклинания с вербальным компонентом, если только заклинатель не совершит проверку Концентрации (КС 15+ уровень заклинания).

Среднее заклятие; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *крик*; Цена 16 800 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Колчан Эхлонны: Этот колчан выглядит как обычный контейнер для стрел, способный вместить примерно двадцать стрел. На самом же деле он разделен на три отдельные части, причем каждая является безразмерным пространством, что позволяет хранить в нем намного больше чем обычно. Первый и самый маленький отдел может хранить до шестидесяти предметов формы и размера стрелы. Второе, чуть более длинное отделение, вместит до восемнадцати предметов формы и размера метательного копья. Третье, самое длинное отделение, может вместить до шести предметов формы и размера лука (копья, посохи и т.п.). Когда владелец заполнит колчан, то сможет доставать нужные вещи в точности как из обычного колчана или из ножен. *Колчан Эхлонны* весит всегда одинаково, вне зависимости от того, что помещено внутри него.

Среднее колдовство; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *секретный сундучок Леомунда*; Цена 1 800 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Крылья полета: Эта пара крыльев может выглядеть как обычный плащ из старой черной ткани, а может быть и эле-

гантной длинной накидкой из голубых перьев. Когда владелец произносит управляющее слово, плащ превращается в пару крыльев летучей мыши или птицы, позволяющий летать со скоростью 18 метров (60 футов) (хорошая маневренность).

Среднее превращение; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *полёт*; Цена 54 000 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Куб врат: Этот предмет изготавливается из сердолика. Каждая из шести сторон куба привязана к определенному плану, один из которых всегда Материальный План. Создатель куба волен выбрать, к каким планам будут привязаны остальные пять сторон. Если этот куб найден в качестве сокровища, то МП может любым способом определить планы, доступные посредством этого устройства.

Если одну из сторон куба *врат* нажать однократно, то откроются *врата* в случайную точку плана, связанного с этой стороной. Существует 10% шанс в минуту, что с этого плана придет *внешний* (определяемый случайным образом) в поисках пропитания, веселья или неприятностей. Вторичное нажатие на эту сторону закрывает *врата*. Невозможно открыть более одних *врат* посредством куба одновременно.

Если одну сторону очень быстро нажать дважды, то сделавший это персонаж, вместе с существами в соседних клетках переносится в случайное место другого плана (эти существа могут избежать этого, преуспев в спасброске по Воле с КС 23).

Сильное колдовство; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *смещение в планах*; Цена 164 000 зм.

Куб силы: Этот предмет размером схож с большой игровой костью (2 см (3/4 дюйма) в поперечнике) и может быть из слоновой или обычной кости или любого твердого минерала. Он позволяет владельцу воздвигать особую *стену силы* со стороной 3 метра (10 футов) вокруг себя. Эта кубическая защита передвигается вместе с персонажем и непроницаема для видов атак, указанных в нижеследующей таблице. У кубика есть 36 зарядов, обновляющихся каждый день. Владелец нажимает на одну из сторон кубика для активирования определенного барьера или для отключения устройства. Удержание в течение минуты (или части минуты) каждого эффекта стоит определенное количество зарядов. Кроме того, если какой-либо эффект активен, то скорость владельца ограничивается максимальным пределом, указанным в таблице.

Когда куб *силы* активен, то атака, причиняющая больше 30 единиц повреждения, высасывает 1 заряд за каждые 10 единиц повреждения сверх первых 30 (40 единиц повреждения высосет 1 заряд, 50 единиц высосет 2 заряда, и так далее). Заклинания, воздействующие на барьер, такие как *дезинтеграция* и *прохождение сквозь стену*, тоже высасывают дополнительные заряды. Эти заклинания (они указаны в списке ниже) нельзя активировать внутри и из области действия кубика наружу:

Сторона кубика	Стоимость зарядов в минуту	Максимальная скорость	Эффект
1	1	9 м (30 фт.)	Не пропускает газы, ветер и т. д.
2	2	6 м (20 фт.)	Не пропускает неживую материю
3	3	4,5 м (15 фт.)	Не пропускает живую материю
4	4	3 м (10 фт.)	Не пропускает магию
5	6	3 м (10 фт.)	Не пропускает ничего
6	0	Обычная	Деактивирует

Форма атаки	Высасываемые заряды
Рог взрыва	6
Стена огня	2
Прохождение сквозь стену	3
Дезинтеграция	6
Фазовая дверь	5
Призматические брызги	7

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *стена силы*; Цена 62 000 зм.

Куб сопротивления морозу: Этот куб активируется и деактивируется нажатием на одну сторону. Когда он активирован, он создает кубическую область с длиной стороны 3 метра (10 футов) с центром на владельце (или на самом кубике, если он оставлен лежать один). Температура в пределах этой области всегда как минимум 18°С (65°Ф). Поле впитывает все основанные на холоде атаки (такие как *ледяной шторм*, *конус холода*, и дыхание белого дракона). Однако если поле под-

вергается более 50 единиц повреждения холодом за 1 раунд (либо от одной, либо от нескольких атак), то куб переходит в свою переносную форму и не может быть активирован в течение 1 часа. Если поле впитает более 100 единиц повреждения холодом да 10 последовательных раундов, то куб будет уничтожен.

Слабая защита; УЗ 5, Создать Необычный Предмет, *защита от энергии*; Цена 27 000 зм.

Кувалда титанов: Это молот 2,5 метров (8 футов) длиной. Если использовать его в качестве оружия, то он является эквивалентом *двуручной дубины*+3 и причиняет утроенное повреждение неживым предметам. Однако владелец должен обладать показателем Силы 18, чтобы правильно владеть им. В случае нехватки Силы он получает -4 штраф к броску атаки.

Сильное заклятие; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, Создать Магическое Оружие или Доспех, *Стискающая кулак Бигби*; Цена 25 305 зм; Стоимость 12 305 зм + 480 Оп; Вес 72 кг. (160 фунтов).

Линза обнаружения: Эта круглая призма позволяет владельцу различать мелкие детали, предоставляя ему +5 бонус к проверкам Поиска. Также она позволяет в отслеживании, добавляя +5 бонус к проверкам Искусства Выживания при отслеживании. Линза примерно 15 см (6 дюймов) диаметром и заключена в оправу с ручкой.

Средняя ворожба; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *истинное зрение*; Цена 3 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Лира постройки: Если сыграть на нужных струнах, то однократное использование этой лиры нейтрализует любые атаки, сделанные против любых неодушевленных сооружений (стены, крыша, пол и так далее) в пределах 90 метров (300 футов). Это включает и эффекты *рога взрыва*, *заклинающие дезинтеграция* и атаки тарана и подобных осадных орудий. Для подобных целей лиру можно использовать один раз в день, но защита от нее длится 30 минут.

Эта лира также может пригодиться при постройке сооружений. Один раз в неделю можно взять на ее струнах такие аккорды, что сами собой будут строиться здания, шахты, туннели, рвы и подобные им сооружения. Эффект игры в течение 30 минут эквивалентен работе 100 человек в течение трех дней. Спустя каждый час после первого музыкант должен совершать проверки Актерства (струнные инструменты) с КС 18. При неудаче он должен остановиться и не сможет играть на этой лире с этой целью в течение целой недели.

Слабое превращение; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *производство*; Цена 13 000 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Лодка, складная: Складная лодка выглядит как маленький деревянный ящик — 30 см в длину, 15 см в ширину и 15 см в высоту. Ее можно использовать для хранения любых других предметов. Однако если произнести управляющее слово, то коробка сама развернется в лодку 3 метра длиной, 1,2 метра шириной и 60 см глубиной. Второе управляющее слово развернет ее в шлюпку 7,2 метра длиной, 2,4 метра шириной и 1,8 метра глубиной. Все предметы, хранимые в коробке, окажутся внутри лодки.

В своей малой форме лодка имеет одну пару весел, якорь, мачту и треугольный парус. В своей большей форме у шлюпки есть палуба, одноместные места для гребцов, пять пар весел, рулевое весло, якорь, каюту на палубе и мачту с прямым парусом. На лодке могут комфортно разместиться четыре человека, а шлюпка легко перевезет пятнадцать человек.

Третье управляющее слово заставит шлюпку или лодку снова сложиться в коробку. Управляющие слова могут быть явно или тайно написаны на коробке, или где-нибудь в другом месте (например, на предмете в коробке).

Слабое превращение; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *производство*, создатель должен иметь 2 ранга в навыке Ремесло (судостроительство); Цена 7 200 зм; Вес 1,8 кг. (4 фунта).

Ложка Мурлинда: Этот неприметный столовый прибор обычно изготавливается из рога. Если ложку поместить в пустой контейнер (например, чашку, кубок или тарелку) — то он заполнится густой вязкой кашей. Несмотря на то, что эта субстанция пахнет как теплый и мокрый картон, она весьма питательна и содержит все необходимое для питания любого травоядного, всеядного или плотоядного существа. Ложка может создать столько кашицы в день, чтобы прокормить четырех людей.

Слабое колдовство; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *создать воду и пищу*; Цена 5 400 зм.

Мазь безвременья: Если нанести эту мазь на любую материю, когда-то бывшую живой (кожа, листья, бумага, дерево, мертвая плоть и так далее), то она начнет сопротивляться течению времени. За каждый прошедший год материя старится на один день. Покрытый предмет получает +1 бонус устойчивости ко всем спасброскам. Сама мазь никогда не испарится, хотя ее можно снять магическими средствами (например, рассеив эффект). Одна фляга содержит достаточное количество мази, чтобы покрыть восемь предметов Среднего или более маленького размера. Большие объекты требуют в два раза большего количества мази, чем Средние, а Огромные в четыре раза.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет; Цена 150 зм.

Мазь Кеогтома: Баночка этой мази имеет диаметр 7,5 см (3 дюйма), глубину 2,5 см (1 дюйм) и содержит пять доз. Если эту мазь нанести на рану с ядом или проглотить, то она обезвредит любой яд (как заклинание *нейтрализовать яд*). При нанесении на пораженный болезнью участок, она вылечивает болезни (как заклинание *излечить болезнь*). При втирании в рану, эта мазь вылечивает 1d8+5 единиц повреждения (как *лечение лёгких ранений*).

Слабое колдовство; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *лечение лёгких ранений, нейтрализовать яд, излечить болезнь*; Цена 4 000 зм; Вес 0,23 кг. (1/2 фунта).

Мазь скольжения: Эта субстанция обеспечивает +20 бонус компетентности ко всем проверкам Искусства Побега, что означает, что такого персонажа почти невозможно захватить, связать или заковать. Кроме того, такие препятствия как паутина (и магическая и обычная) не воздействуют на смазанного персонажа. Магические веревки и подобные предметы бессильны против этой мази. Если ею смазать пол или ступеньки, то с этой областью обращаются как с местом где есть продолжительное заклинание *жир*. В обычных обстоятельствах мазь сотрется через 8 часов, а также ее можно стереть спиртосодержащими жидкостями (даже вином).

Мазь скольжения необходима для смазывания изнутри сосуда, в котором собираются хранить *универсальный клей* (смотрите ниже).

Слабое колдовство; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *жир*; Цена 1 000 зм.

Маска-череп: Эта маска из слоновой кости изготовлена в виде человеческого черепа. Один раз в день, после ношения этой маски в течение минимум 1 часа, ее можно выпустить на волю. Она летит на расстояние до 15 метров (50 футов) от владельца и атакует указанную ей цель. Оскаленная маска совершает касательную атаку цели, основываясь на базовом бонусе атаки владельца. При успешной атаке цель должна совершить успешный спасбросок по Стойкости с КС 20 или умереть, как от воздействия заклинания *перст смерти*. При успешном спасброске цель получает 3d6+13 единиц урона. После атаки (и успешной и неуспешной), маска возвращается к владельцу. Маска обладает КД 16, 10 хит-поинтов, и прочностью 6.

Сильные некромантия и превращение; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты, перст смерти, полёт*; Цена 22 000 зм; Вес 1,35 кг. (3 фунта).

Мантия веры: Это святое одеяние, при ношении поверх обычной одежды, предоставляет владельцу снижение повреждений 5/зло.

Сильная защита [добрая]; УЗ 20; Создать Необычный Предмет, *камнекожа*; Цена 76 000 зм.

Мантия устойчивости к магии: Это одеяние, при ношении поверх обычной одежды или доспеха, предоставляет владельцу устойчивость к магии 21.

Средняя защита; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *устойчивость к магии*; Цена 90 000 зм.

Медальон мыслей: Выглядит этот медальон как обычный кулон в виде диска, подвешенный на цепочке. Обычно он изготавливается из бронзы, меди или сплава никеля и серебра, позволяя владельцу читать мысли других в точности как посредством заклинания *чтение мыслей*.

Слабая ворожба; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *чтение мыслей*; Цена 12 000 зм.

Мгновенная крепость Дазрна: Этот предмет представляет собой маленький металлический кубик, но если его активировать управляющим словом, то он вырастет в башню с квадратным основанием 6х6 м (20 футов) и высотой 9 метров (30 футов) с бойницами со всех сторон и зубчатой стеной наверху. Металлические стены проникают на 3 метра (10 футов)

в землю, приковывая конструкцию к месту и не давая ей опрокинуться. У крепости есть маленькая дверь, открывающаяся только по команде владельца крепости — даже заклинание *стук* не может открыть эту дверь.

Адамантиновые стены *мгновенной крепости Дазрна* имеют 100 хит поинтов и прочность 20. Крепость нельзя чинить за исключением использования *чудо* и *желание*, которые восстанавливают по 50 единиц повреждения.

Крепость вырастает за 1 раунд, дверь к владельцу устройства. Дверь открывается и закрывается мгновенно по команде. Люди и существа поблизости (кроме владельца) должны быть осторожны, чтобы не попасть под рост крепости. Каждое пойманное существо получает 10d10 единиц повреждения (спасбросок по Рефлексам с КС 19 уменьшает урон вдвое).

Крепость деактивируется произношением управляющего слова (отличного от того, что используется для активации). Она не может быть деактивирована, если она не пуста.

Сильное колдовство; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *великолепный особняк Морденкайнена*; Цена 55 000 зм.

Метла полета: Эта метла может летать по воздуху, как если бы на нее было наложено заклинание *надземный полет* (средняя маневренность) в течение до 9 часов в день (владелец может разделить это время на отдельные промежутки). Метла может перевозить до 90 кг. (200 фунтов) и лететь со скоростью 12 метров (40 футов), или перевозить 180 кг. (400 фунтов) и лететь со скоростью 9 метров (30 футов). Кроме того, метла может путешествовать в одиночку в любое указанное владельцем место, если координаты и устройство этого места хорошо известно владельцу. Она приходит к владельцу с расстояния до 274 метров (300 ярдов), если он произнесет управляющее слово. *Метла полета* без ездока имеет скорость 12 метров (40 футов).

Среднее превращение; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *надземный полет, постоянство*; Цена 17 000 зм; Вес 1,35 кг. (3 фунта).

Мешок удержания: Выглядит этот предмет как обычный тряпичный мешок 60×120 см. *Мешок удержания* сообщается с безразмерным пространством: внутри он больше чем снаружи. Вне зависимости от того, что кладется в мешок, весит он всегда одинаково. Этот вес и ограничение по весу и объему содержимого мешка зависит от типа мешка и определяется по нижеприведенной таблице:

Сумка	Вес мешка	Ограничение по весу содержимого	Ограничение по объему содержимого	Рыночная цена
Тип I	6,75 кг. (15 фунтов)	112,5 кг (250 фунтов)	0,85 м³ (30 фт³)	2 500 зм
Тип II	11,25 кг (25 фунтов)	225 кг (500 фунтов)	1,98 м³ (70 фт³)	5 000 зм
Тип III	15,75 кг (35 фунтов)	450 кг (1 000 фунтов)	4,25 м³ (150 фт³)	7 400 зм
Тип IV	27 кг (60 фунтов)	675 кг (1 500 фунтов)	7,08 м³ (250 фт³)	10 000 зм

Если мешок перегрузить сверх нормы, или если его проколёт острый объект (изнутри или снаружи), то мешок рвется и выходит из строя. Все его содержимое навсегда теряется. Если *мешок удержания* вывернуть наизнанку, то его содержимое вывалится наружу, целое и невредимое, но для использования мешок нужно вернуть в исходное состояние. Если в мешок поместить живое существо, то оно сможет жить в течение 10 минут, после чего начинает задыхаться. Вытаскивание определенного предмета из *мешка удержания* является действием равным передвижению, при условии, что мешок содержит предметов не больше обычного рюкзака. В противном случае вытаскивание определенного предмета является полноразмерным действием.

Если *мешок удержания* поместить в *портативное отверстие* (см. стр. 264), то разрывается щель в Астральный План: и мешок и отверстие засасываются в пустоту и навсегда теряются. Если поместить *портативное отверстие* в *мешок удержания*, то откроются врата в Астральный План: отверстие, мешок и все существа в пределах 3 метрового (10 футового) радиуса затягиваются туда, уничтожая в процессе и *портативное отверстие*, и *мешок удержания*.

Среднее колдовство; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *секретный сундучок Леамунда*.

Мешок фокусов: Этот маленький мешочек выглядит пустым и вполне обычным. Однако любой, засунувший руку в мешок, почувствует маленький пушистый шар. Если этот шар вынуть и кинуть на 6 м (20 футов), то он превратится в жи-

вотное. Животное служит персонажу, вынувшего его из мешка в течение 10 минут (или пока его не убьют или не отправят назад в мешок), после чего исчезает. Оно может выполнять все команды, описанные в навыке Приручение Животных (*Руководство игрока*, стр. 74). Все три вида *мешка фокусов* создают разные наборы животных. Используйте указанные ниже таблицы для определения доступных животных.

Тяжелая боевая лошадь появляется со сбруей и поклажей и принимает в качестве ездока персонажа, вынувшего ее из мешка.

Животные появляются из мешка всегда случайным образом, и в определенный момент может существовать только одно животное из одного мешка. За одну неделю из мешка можно вытянуть не больше десяти животных.

Слабое или Среднее колдовство; УЗ 3 (серый), 5 (рыжий), 9 (коричневый); Создать Необычный Предмет, *призыв природного союзника II* (серый), *призыв природного союзника III* (рыжий) или *призыв природного союзника V* (коричневый); Цена 900 зм (серый); 3 000 зм (рыжий); 6 300 зм (коричневый).

Серый	Рыжий	Коричневый
d% Животное	d% Животное	d% Животное
01-30 Летучая мышь	01-30 Росомеха	01-30 Бурый медведь
31-60 Крыса	31-60 Волк	31-60 Лев
61-75 Кошка	61-85 Кабан	61-80 Тяжелая боевая лошадь
76-90 Ласка	86-100 Черный медведь	81-90 Тигр
91-100 Барсук		91-100 Носорог

Молитвенные четки: Этот предмет выглядит как обычные четки, пока владелец не активирует жреческое заклинание. После этого владелец мгновенно узнает способности четок и как активировать их.

Все эти четки содержат по две и более особых бусин с разными магическими свойствами.

Вид особой бусины	Способности особой бусины
Бусина благословения	Владелец может активировать <i>благословение</i>
Бусина лечения	Владелец может активировать по своему выбору <i>лечение серьезных ранений</i> , <i>снять глухоту/слепоту</i> или <i>излечить болезнь</i> .
Бусина кармы	Владелец активирует свои заклинания с +4 к уровню заклинателя. Эффект длится 10 минут.
Бусина разрушения	Владелец может активировать <i>молот хаоса</i> , <i>святое поражение</i> , <i>гнев порядка</i> или <i>нечестивая болезнь</i> (частичный спасбросок по Воле с КС 17).
Бусина призыва	Призывает могучее существо соответствующего мировоззрения с Внешних Планов (ангел, дьявол и т.д.) для помощи владельцу в течение одного дня (если владелец легкомысленно использует бусину <i>призыва</i> для призыва божественного послынного, то божество отбирает вещи персонажа и помещает на него <i>покорение</i> в качестве наказания).
Бусина хождения по ветру	Владелец может активировать <i>ветровое передвижение</i> .

Малые молитвенные четки содержат бусину *благословения* и бусину *лечения*. Обычные *молитвенные четки* содержат бусину *лечения*, бусину *кармы* и бусину *разрушения*. Большие *молитвенные четки* содержат бусину *лечения*, бусину *кармы*, бусину *призыва* и бусину *хождения по ветру*.

Все особые бусины можно использовать по одному разу в день, за исключением бусины *призыва*, которая срабатывает только один раз, а затем теряет свою магию. Бусины *благословения*, *разрушения* и *хождения по ветру* функционируют как предметы иницирующие заклинания; бусины *кармы* и *призыва* активируются любым заклинателем, способным активировать жреческие заклинания. Владелец не обязан держать или носить *молитвенные четки* в каком-нибудь определенном месте; достаточно просто их носить.

Способности особых бус исчезают, если их снять с четок. Уменьшите стоимость *молитвенных четок*, в которых отсутствует одна или несколько особых бусин на следующую сумму: бусина *благословения* - 600 зм, бусина *лечения* - 9 000 зм, бусина *кармы* - 20 000 зм, бусина *разрушения* - 16 800 зм, бусина *призыва* - 20 000 зм, бусина *хождения по ветру* - 46 800 зм.

Слабая, Средняя или сильная (много школ); УЗ 1 (*благословение*), 5 (*лечение*), 7 (*разрушение*), 9 (*карма*), 11 (*хождение по ветру*), 17 (*призыв*); Создать Необычный Предмет и по одному из следующих заклинаний для каждой бусины: *благословение* (*благословение*); *лечение серьезных ранений*, *снять глухоту/слепоту* или *излечить болезнь* (*лечение*); *праведная сила* (*карма*); *врата* (*призыв*); *молот хаоса*, *святое поражение*, *гнев порядка* или *нечестивая болезнь* (*разрушение*); *ветровое передвижение* (*хождение по ветру*); Цена 9 600 зм (малые), 25 800 зм (обычные), 95 800 зм (большие).

Мотыга титанов: Длина этого орудия - 3 метра (10 футов). Любое существо как минимум Огромного размера может использовать ее для разрушения и перемещения земли и для создания земляных валов (куб 3×3×3 метра (10х10х10 футов) за каждые 10 минут). Также эта мотыга может дробить камни (куб 3×3×3 метра (10х10х10 футов) за 1 час). Если использовать ее в качестве оружия, то она является эквивалентом *адамантинового боевого молота* +3 Гигантского размера, причиняя 4d6 единиц базового повреждения.

Сильное превращение; УЗ 16; Создать Необычный Предмет, Создать Магическое Оружие или Доспех, *переместить землю*; Цена 23 348 зм; Стоимость 13 348 зм + 800 Оп; Вес 54 кг. (120 фунтов).

Накидка фокусника: Эта ярко-красная с золотом накидка позволяет владельцу один раз в день по команде использовать магию *дверь измерений*. Когда он исчезает, то оставляет после себя облако дыма, появляясь таким же образом в месте назначения.

Среднее колдовство; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *дверь измерений*; Цена 10 080 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Наручи доспеха: Эти предметы выглядят как защита запястий или предплечий. Они окружают владельца невидимым, но осязаемым силовым полем, предоставляя ему бонус доспеха от +1 до +8, как если бы он носил настоящий доспех. Для того чтобы магия была эффективной, необходимо носить оба наруча.

Среднее колдовство; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *доспех мага*, УЗ создателя должен быть как минимум в два раза больше чем бонус, предоставляемый доспехом; Цена 1 000 зм (+1), 4 000 зм (+2), 9 000 зм (+3), 16 000 зм (+4), 25 000 зм (+5), 36 000 зм (+6), 49 000 зм (+7), 64 000 зм (+8); Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Наручи стрельбы из лука, малые: Эти наручи функционируют как *улучшенные наручи стрельбы из лука*, но предоставляют лишь +1 бонус компетентности к броскам атаки и не предоставляют бонус к броскам повреждения.

Слабое превращение; УЗ 4; Создать Необычный Предмет, Создать магическое оружие или доспех; Цена 5 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Наручи стрельбы из лука, улучшенные: Они выглядят как обычное защитное снаряжение. Наручи наделяют владельца способностью использовать любые луки (но не арбалеты) как если бы он был квалифицирован в их использовании. Если он уже квалифицирован в использовании определенного лука, то при использовании этого вида лука он получает +2 бонус компетентности к броскам атаки и +1 бонус компетентности к броскам повреждения. Для того чтобы магия была эффективной, необходимо носить оба наруча.

Среднее превращение, УЗ 8; Создать Необычный Предмет, Создать магическое оружие или доспех; Цена 25 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Ножны острых краев: Эти ножны изготавливаются из провяленной кожи и блестящего серебра. Они могут увеличиваться и уменьшаться так, чтобы подходить к любому ножу, кинжалу, мечу и подобному оружию, включая и двуручные мечи. До трех раз в день по команде эти ножны могут активировать *острый край* на любой клинок, находящийся в них.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *острый край*; Цена 16 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Облачение побега: В потайных карманах этого простого облачения находятся отмычки, предоставляющие +4 бонус компетентности к проверкам Взлома Замков. Облачение также предоставляет владельцу +6 бонус компетентности к проверкам Искусства Побега.

Слабое колдовство и превращение; УЗ 4; Создать Необычный Предмет, *стук*, *жир*; Цена 5 200 зм.

Обруч убеждения: Этот серебряный ободок на голову предоставляет +3 бонус компетентности к проверкам владельца, основанным на Обаянии.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *великолепие орла*; Цена 4 500 зм.

Обручи врат: Эти железные обручи 37 см (15 дюймов) диаметром всегда создаются парами. Чтобы правильно функционировать, обручи должны быть на одном плане существования и на расстоянии не более 160 км (100 миль) друг от друга. Что бы не было просунуто сквозь один обруч, выйдет из другого, причем в день можно передавать до 45 кг (100 фунтов) материи (предметы, лишь частично просунутые, а затем вынутые не считаются). Это полезный предмет, позволяющий мгновенно передавать предметы или сообщения, и даже атаковать. Персонаж может просовывать руку и нашаривать предметы по ту сторону, и даже вонзать оружие в ту сторону. Кроме того, сквозь обруч можно просунуть голову и оглядеться. Заклинатели могут даже колдовать заклинания через *обручи врат*. Персонажи Маленького размера могут совершить проверку Искусства Побег с КС 13, чтобы проскользнуть сквозь обручи. Существа Крошечного, Миниатюрного и Мелкого размера могут легко проходить сквозь обручи. У каждого обруча есть "вход" и "выход", причем оба помечены соответствующими символами.

Сильное колдовство; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *врата*; Цена 40 000 зм; Вес каждого обруча Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Одеяние друида: Эта легкая одежда носится поверх обычной одежды или доспеха. Большинство подобных облачений – зеленого цвета, с вышитыми растениями или животными. Если эту одежду носит персонаж со способностью обращаться в дикое животное, то он сможет использовать ее 1 дополнительный раз в день.

Среднее превращение; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *полиморф* или способность облик животного; Цена 10 000 зм.

Ожерелье адаптации: Это ожерелье – тяжелая цепь с платиновым медальоном. Магия ожерелья окутывает владельца оболочкой из свежего воздуха, предоставляя ему иммунитет ко всем вредоносным испарениям и газам (таким как эффекты заклинаний *убийственное облако* и *зловонное облако*, а также вдыхаемые яды) и позволяет ему дышать даже под водой и в вакууме.

Среднее превращение; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *собственное изменение*; Цена 9 000 зм.

Ожерелье огненных шаров: Этот предмет выглядит как обычные бусы на нити, иногда со связанными концами, формируя ожерелье (оно не считается предметом, носимым вокруг шеи при определении, какие из магических предметов персонажа эффективны). Однако если персонаж держит это ожерелье в руках, то все видят, чем они являются на самом деле – золотая цепь, с которой свисает множество золотистых шаров. Эти шары владык (и только владык) может оторвать и легко метнуть на расстоянии до 21 метра (70 футов). Когда шар падает в конце своей траектории, он взрывается как заклинание *шар огня* (спасбросок по Рефлексам с КС 14 уменьшает урон вдвое).

Сферы бывают разные по силе, варьируясь от причиняющих 2d6 единиц огненного повреждения до тех, что причиняют 10d6. Рыночная цена одного шара равна 150 зм за каждый кубик причиняемого им повреждения (варьируясь от 300 зм за шар, причиняющий 2d6 единиц повреждения до 1 500 зм за шар, причиняющий 10d6 единиц повреждения).

Все *ожерелья огненных шаров* содержат комбинацию шаров разной силы. Ниже описаны несколько традиционных комбинаций, обозначаемые типами от I до VII.

Ожерелье 10d6 9d6 8d6 7d6 6d6 5d6 4d6 3d6 2d6 Рыночная цена

Тип I	—	—	—	—	1	—	2	—	1 650 зм
Тип II	—	—	—	—	1	—	2	—	2 700 зм
Тип III	—	—	—	1	—	2	—	4	4 350 зм
Тип IV	—	—	—	—	2	—	2	—	4 500 зм
Тип V	—	1	—	2	—	2	—	2	5 850 зм
Тип VI	1	—	2	—	2	—	4	—	8 100 зм
Тип VII	1	2	—	2	—	2	—	2	8 700 зм

Например, ожерелье типа III имеет семь шаров – один с 7-кубовым, 2 с 5-кубовым и четыре с 3-кубовым *шаром огня*.

Если ожерелье носится или держится в руке персонажем, провалившим спасбросок против магического огня, то само ожерелье тоже должно совершить спасбросок (с бонусом +7). При неудаче все оставшиеся шары одновременно детонируют, что часто прискорбно оканчивается для владельца.

Среднее заклятие; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *шар огня*.

Оковы измерений: На поверхности этих кандалов из холодного железа выгравлены золотые руны. С любым существом, скованным ими, обращаются так, как если бы на него было активировано заклинание *якорь измерений* (без права на спасбросок). Они подходят любому существу размером от Маленького до Большого. КС поломки и выскальзывания из этих кандалов равен 30.

Средняя защита; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *якорь измерений*; Цена 28 000 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Очки детального зрения: Линзы этого предмета изготовлены из особого кристалла. Когда эти линзы помещаются перед глазами владельца, они помогают гораздо лучше видеть на расстоянии 30 см (1 фут) и меньше, предоставляя +5 бонус компетентности к проверкам Поиска при поиске секретных дверей, ловушек и подобных скрытых объектов. Чтобы магия была эффективной, необходимо носить обе линзы.

Слабая ворожба; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *истинное зрение*; Цена 1 250 зм.

Очки ночи: Линзы этого предмета изготовлены из черного кристалла. Несмотря на то, что линзы непрозрачны, они позволяют владельцу свободно видеть сквозь себя и, кроме того, предоставляют ему темновидение в диапазоне 18 метров (60 футов). Чтобы магия была эффективной, необходимо носить обе линзы.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *темновидение*; Цена 12 000 зм.

Перезвон открытия: *Перезвон открытия* – это пустая мифрильная трубка 30 см (1 фут) длиной. При ударе она посылает магические колебания, заставляющие открываться замки, крышки, двери, клапаны и порталы. Устройство функционирует против обычных засовов, кандалов, цепей, засовов и так далее. *Перезвон открытия* также автоматически рассеивает заклинание *удержание портала* и даже *волшебный замок*, активированный магом с уровнем ниже 15-го.

Трубку нужно нацелить на предмет или врата, которые должны быть открыты (владелец должен видеть их и знать их местоположение). После этого трубку ударяют, раздается чистый звук, и за 1 раунд замки цели раскрываются, кандалы раскрываются, тайные двери открываются, и крышки сундуков открываются. Каждый звук открывает лишь один вид запора, так что если сундук скован цепями и заперт на навесной, взрезной и *волшебный замок*, то потребуется четыре использования *перезвона открытия* для полного открытия. Заклинание *тишина* нейтрализует силу этого устройства. Совершенно новую трубку можно использовать всего лишь десять раз, после чего она сломается и станет бесполезной.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *стук*; Цена 3 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Перчатки Ловкости: Эти тонкие кожаные перчатки очень гибки и позволяют выполнять любые мелкие действия. Они увеличивают показатель Ловкости владельца в виде бонуса улучшения +2, +4 или +6. Чтобы магия была эффективной, необходимо носить обе перчатки.

Среднее превращение; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, *грация кошки*; Цена 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6).

Перчатки ловли стрел: После того как эти удобные перчатки одеты, они практически сливаются с руками, становясь почти невидимыми. Два раза в день владелец может действовать как если бы он обладал чертой Ловить Стрелы, даже если он не удовлетворяет требованиям этой черты. Чтобы магия была эффективной, необходимо носить обе перчатки. Для получения какой-либо выгоды от этой магии как минимум одна рука должна быть пустой.

Слабая защита; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *щит*; Цена 4 000 зм.

Перчатки плавания и лазания: Эти с виду обычные легкие перчатки предоставляют +5 бонус компетентности к проверкам Плавания и Взбирания. Чтобы магия была эффективной, необходимо носить обе перчатки.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *сила быка*, *грация кошки*; Цена 6 250 зм.

Перчатка хранения: Это изделие – простая кожаная перчатка. По команде один предмет, несомый в руке с перчаткой, пропадает. Предмет может весить не более 9 кг. (20 фунтов) и он должен подходить для держания одной рукой. Во время хранения предмет теряет свой вес. Со щелчком пальца в этой перчатке предмет снова появляется. В любой момент перчатка может хранить не более одного предмета. Отдача на хранение и получение назад вещей – это стандартное действие. Пред-

мет хранится уменьшенным в стазисе настолько, что умещается невидимым в ладони перчатки. Многие владельцы *перчатки хранения* использовали ее для показушного или просто удобного хранения оружия, волшебных палочек, и — потому что предмет хранится в стазисе — даже зажженных факелы. Продолжительность действия заклинаний не подавляется, но длится до конца. Если эффект подавляется или рассеивается, то хранимое изделие мгновенно появляется.

Слабое превращение; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *уменьшить предмет*; Цена 10 000 зм (за одну перчатку).

Перья с символом Куала: Каждый из этих предметов — маленькое перышко, способное выполнять определенную роль. Разновидности перьев описаны ниже. Каждое перышко можно использовать лишь раз.

Якорь: Это перышко используется для постановки судна на воде на якорь, делая его неподвижным в течение одного дня.

Птица: Это перышко можно использовать для безошибочной доставки маленького письменного сообщения обозначенной цели как с помощью почтового голубя. Перышко не исчезает, пока сообщение не будет доставлено.

Веер: Это перышко создает огромный машущий веер, вызывающий ветер достаточной силы, чтобы перемещать один парусник (примерно 40 км/ч (25 миль в час)). Этот ветер не объединяется с уже существующим ветром — то есть если ветер уже дует, с помощью веера нельзя создать ветер ураганной силы. Однако веер можно использовать для умирения существующих ветров, создавая область относительно тихого ветра (однако на размер волн в бурю это не влияет). Веер можно использовать в течение 8 часов. На суше он не функционирует.

Лодка-лебедь: Это перо создает похожую на лебедя лодку, способную перемещаться по воде со скоростью 18 метров (60 футов). Она может перевезти восемь лошадей и снаряжение или тридцать два персонажа Среднего размера или любую другую равную комбинацию. Лодка существует один день.

Дерево: Это перышко может создать огромный дуб (ствол диаметром 1,5 метра (5 футов), высотой 18 метров (60 футов), диаметр макушки 12 метров (40 футов)). Эффект происходит мгновенно.

Кнут: Это перышко создает огромный кожаный кнут, который сам собой управляет как *танцующее оружие* (смотрите страницу 2__). Кнут обладает базовым бонусом атаки +10, причиняет 1d6+1 единиц повреждения, обладает +1 бонусом улучшения к броскам атаки и повреждения, и совершает свободную атаку захватом (с бонусом атаки +15), если он попадает по цели. Кнут существует не больше одного часа.

Среднее колдовство; УЗ 12; Создать Необычный Предмет, *великое создание*; Цена 50 зм (якорь), 300 зм (птица), 200 зм (веер), 450 зм (лодка-лебедь), 400 зм (дерево), 500 зм (кнут).

Плащ летучей мыши: Сшитый из темно-коричневой или черной ткани, этот плащ предоставляет +5 бонус компетентности к проверкам Скрытности, и владелец также может свисать вниз головой с потолка, как летучая мышь.

Сжав в руках края плаща, владелец может *летать* как посредством соответствующего заклинания. Если владелец пожелает, то он сможет по-настоящему *полиморфироваться* в обычную летучую мышь и лететь соответствующим образом (все снаряжение, носимое и несомое подвержены этому превращению). Полет, и при помощи плаща и в форме летучей мыши, можно выполнять только во тьме (или под ночным небом или в беспросветном или темном окружении подземелий). Обе силы, дарующие способности летать, пригодны к использованию в течение не более 7 минут, и после полета любого вида и любой продолжительности плащ не может позволять летать в течение того же времени, что было потрачено на полет.

Среднее превращение; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *полёт, полиморф*; Цена 26 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Плащ манти рей: Этот плащ выглядит как обычный кожаный плащ, пока владелец не войдет в соленую воду. С этого момента *плащ манти рей* прилипает к телу владельца и он становится почти не отличим от манти рей (как закливание *полиморф*, но позволяет принимать только форму манти рей). Он получает +3 бонус природного доспеха, способность дышать под водой, и скорость плавания 18 м (60 футов), как настоящая манта рей.

Хотя плащ и не позволяет владельцу кусать противников как это делает манта рей, у него появляется длинный шип, который можно использовать для удара противников, находящихся позади, причиняя 1d6 единиц повреждения. Эту атаку можно использовать вдобавок ко всем другим видам атак, что имеет владелец плаща, используя самый лучший из своих бонусов рукопашной атаки. Владелец может выпустить руки из плаща, нисколько не жертвуя подводным передвижением.

Среднее превращение; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *полиморф, дыхание под водой*; Цена 7 200 зм; Вес 1 фунт.

Плащ обаяния: Этот легкий и красивый плащ сильно украшен серебряной отделкой. Будучи во владении персонажа, он добавляет бонус улучшения +2, +4 или +6 к показателю Обаяния.

Среднее превращение; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, *великолепие орла*; Цена 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); Вес 0,9 кг.

Плащ паукообразного: Это черное одеяние расшито узором из шелка, напоминающим паутину. Плащ предоставляет владельцу способность карабкаться, как если бы на него было активировано заклинание *взбирание по паукам*. Кроме того, плащ предоставляет иммунитет к заклинанию *паутина* и всем видам обычных паутинок — в паутине владелец может перемещаться с уменьшенной вдвое скоростью. Один раз в день владелец этого плаща может активировать *паутину*. Также он получает +2 бонус удачи ко всем спасброскам по Стойкости против яда пауков.

Слабые колдовство и превращение; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *взбирание по паукам, паутина*; Цена 14 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Плащ смещения, большой: Этот предмет похож на обычный плащ, но при поступлении команды его магические свойства начинают искажать и отклонять световые волны. Это смещение функционирует как заклинание *смещение* и длится в общей сумме 15 раундов в день, которые можно разделить так, как удобно владельцу.

Средняя иллюзия; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, Продлить Закливание, *смещение*; Цена 50 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Плащ смещения, малый: Этот предмет похож на обычный плащ, но когда его носит персонаж, его магические свойства искажают и отклоняют световые волны. Это смещение функционирует как заклинание *смещение* за исключением того, что он предоставляет лишь 20% шанс промаха атакам против владельца. Функционирует он непрерывно.

Слабая иллюзия; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *смещение*; Цена 24 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Плащ устойчивости: Этот предмет одежды предоставляет магическую защиту в виде бонуса устойчивости от +1 до +5 ко всем спасброскам (по Стойкости, Рефлексам и Воле).

Слабая защита; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *устойчивость*; УЗ создателя должен быть как минимум в три раза больше бонуса плаща; Цена 1 000 зм (+1), 4 000 зм (+2), 9 000 зм (+3), 16 000 зм (+4), 25 000 зм (+5); Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Плащ эльфов: Этот плащ из нейтрально-серой ткани не отличим от обычного плаща того же цвета. Однако если накинуть на голову его капюшон, то он предоставит владельцу +5 бонус компетентности к проверкам Скрытности.

Слабая иллюзия; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *невидимость*, создатель должен быть эльфов; Цена 2 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Плащ эфирности: Этот серебристо-серый плащ как будто бы впитывает свет, а не отражает его. По команде этот плащ



может сделать владельца эфирным (как при помощи заклинания *эфирный скачок*). Эффект можно отменять. Плащ работает до общего количества 10 минут в день. Эта продолжительность может состоять из отдельных отрезков времени.

Сильное превращение; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, *эфирный скачок*; Цена 55 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Повязка интеллекта: Это легкий шнурок с маленьким драгоценным камнем надо лбом владельца. Повязка увеличивает показатель Интеллекта владельца в виде бонуса улучшения +2, +4 или +6. Этот бонус улучшения не предоставляет владельцу дополнительных единиц навыков при получении нового уровня; при определении количества единиц навыков, используйте показатель Интеллекта без учета этого бонуса улучшения.

Среднее превращение; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, *хитрость лисы*; Цена 4 000 зм (+2), 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6).

Подковы зефира: Эти четыре железные подковы крепятся также как и обычные. Они позволяют лошади перемещаться, фактически не касаясь земли. Лошадь с этими подковами все равно должна бежать по (всегда будучи на высоте 10 сантиметров (4 дюйма)) относительно горизонтальной поверхности. Это означает, что можно проходить и по нетвердым и колеблющимся поверхностям, таким как вода или лава, и что возможно перемещение не оставляя следов на любой поверхности. Лошадь перемещается со своей обычной базовой наземной скоростью. Для того чтобы магия была эффективной, животное должно носить все четыре подковы.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *левитация*; Цена 6 000 зм; Вес 1,8 кг. (4 фунта) (все четыре штуки).

Подковы скорости: Эти железные подковы создаются наборами по четыре штуки, как и обычные подковы. После прикрепления к копыту животного, они увеличивают базовую скорость этого животного на 9 метров (30 футов); это считается бонусом улучшения. Так же как и в других случаях увеличения скорости, дальность прыжков увеличивается прямо пропорционально. Для того чтобы магия была эффективной, животное должно носить все четыре подковы.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *ускорение*; Цена 3 000 зм; Вес 6,4 кг. (12 фунтов) (все четыре штуки).

Порошок бесследности: Этот обычный в виду порошок, в действительности является магическим порошком, способным скрывать прохождение своего владельца и его компаньонов. Подкинутая пригоршня этого порошка делает пол в комнате размером до 90 квадратных метров (100 квадратных футов) пыльным, грязным и затянутым паутиной, как если бы он был заброшен и не использовался десятилетиями.

Пригоршня этого порошка, рассыпанная по следам целой дюжины людей с лошадьми, сокращает их на 75 метров (250 футов) назад по ходу движения. Порошок действует мгновенно, и после этого использования порошка не остается никакой магической ауры. Проверки Искусства Выживания, сделанные для выслеживания в местах, на которые воздействовали этим порошком, имеют КС на 20 выше, чем обычно.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *хождение без следов*; Цена 250 зм.

Порошок иллюзии: Этот неприметный порошок напоминает растолченный мелок или графит. Если на этот порошок пристально смотреть, то можно заметить, что он меняет цвет и форму. Если обсыпать порошком иллюзии существо, то обращайтесь с ним так, будто на него было активировано заклинание *собственная маскировка*, причем обликом иллюзии будет управлять тот, кто рассыпал пыль. Нежелательной цели позволяется спасбросок по Рефлексам с КС 11 для уклонения от пыли. Чары длятся 2 часа.

Слабая иллюзия; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *собственная маскировка*; Цена 1 200 зм.

Порошок исчезновения: Этот порошок выглядит точно как порошок проявления, да и хранится обычно так же. Существа и предметы, посыпанные им, становятся невидимыми (как под действием *улучшенной невидимости*). Обычное зрение не может увидеть посыпанные существа и предметы, и при этом они не могут быть обнаружены магическими средствами, включая *видеть невидимое* и *очищение невидимости*. Однако порошок проявления обнаруживает существа и объекты, сделанные невидимыми порошком исчезновения. Другие факторы, такие как звуки и запахи, также позволяют обнаружить скрытое.

Улучшенная невидимость, накладываемая пылью, длится 2d6 раундов. Невидимое существо не знает когда кончится длительность.

Средняя иллюзия; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *улучшенная невидимость*; Цена 3 500 зм.

Порошок проявления: Этот порошок является очень мелкой и очень легкой металлической пылью. Одна лишь пригоршня этого порошка, кинутая в воздух, покрывает объекты в пределах области радиусом 3 метра (10 футов), делая видимым все невидимое. Также он нейтрализует эффекты *размытости* и *смещения* (попросту, порошок функционирует как заклинание *волшебные огоньки*). Также этот порошок разоблачает фикции, *зеркальные образы* и *спроецированные образы*. Существо, покрытое этим порошком, получает -30 штраф к проверкам Скрытности. Действие порошка длится 5 минут.

Порошок проявления обычно хранится в маленьких шелковых мешочках и костяных трубках.

Слабое колдовство; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *мерцатель*; Цена 1 800 зм.

Порошок сухости: У этого особенного порошка много применений. Если его кинуть в воду, то объем воды, равный 378 литрам (100 галлонам) мгновенно превратится в ничто, а порошок станет маленьким шариком, плавающим или лежащим в месте, куда упала пыль. Если этот шарик впоследствии метнуть, то он сломается при ударе и выпустит впитанное количество воды. Порошок воздействует только на воду (пресную, соленую, щелочную), но ни на какие другие жидкости.

Если использовать порошок против элемента водного подтипа, то существо должно преуспеть в спасброске по Стойкости с КС 18 или быть уничтоженным. Даже при успешном результате спасброска порошок причиняет 5d6 единиц повреждения этим существам.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *контроль воды*; Цена 850 зм.

Портативное отверстие: Портативное отверстие – это круг ткани, сотканной из паутины фазового паука, переплетенной с пряжами эфира и звездными лучами. Если портативное отверстие полностью открыть, то оно достигает 120 см (6 футов) в диаметре, но его можно свернуть до размеров носового платка. Если эту ткань расстелить на любой поверхности, то появится межразмерное пространство 3 метра (10 футов) глубиной. Отверстие можно подобрать и изнутри и снаружи, просто сложив вместе края ткани. В любом случае исчезнет лишь вход, а все содержимое останется внутри.

Воздух в отверстии обновляется лишь когда отверстие открыто и способен поддерживать существование одного существа Среднего размера или двух существ Маленького размера в течение 10 минут (смотрите Удушье на странице 3__). Ткань ничего не весит, даже если отверстие наполнено до краев (например, золотом). Каждое *портативное отверстие* открывается в свое собственное безразмерное пространство. Если в *портативное отверстие* поместить в *мешок удержания* (см. стр. 2__) то в этом месте разрывается щель в Астральный план. И мешок, и отверстие засасываются в пустоту и навсегда теряются. Если *портативное отверстие* поместить в *мешок удержания*, то откроются врата в Астральный План. Отверстие, мешок и все существа в пределах 3 метрового (10 футового) радиуса затягиваются туда, уничтожая в процессе и *портативное отверстие*, и *мешок удержания*.

Среднее колдовство; УЗ 12; Создать Необычный Предмет, *смещение в планах*; Цена 20 000 зм.

Пояс дварфов: Этот пояс предоставляет владельцу +4 бонус компетентности к проверкам Обаяния и основанных на Обаянии навыков при обращении с дварфами и, +2 бонус компетентности к этим же проверкам при обращении с гномами и халфлингами, и -2 штраф компетентности к тем же проверкам при обращении со всеми другими. Владелец может понимать, говорить и читать на языке дварфов. Если владелец не является дварфом, то он получает 18 метровое (60 футовое) темновидение, дварфскую обработку камней, +2 бонус улучшения к Телосложению и +2 бонус сопротивления к спасброскам против яда, заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

Средняя ворожба; УЗ 12; Создать Необычный Предмет, *языки*, создатель должен быть дварфом; Цена 14 900 зм; Вес 0,45 кг.

Пояс монаха: Этот простой веревочный пояс, будучи обернутым вокруг талии персонажа, дарует огромные способности к безоружному бою. КД владельца и его невооружен-

ное повреждение равны соответственно КД и повреждению монаха на пять уровней больше чем у персонажа. Если этот пояс оденет персонаж с чертой Ошеломляющий удар, то пояс предоставляет одну дополнительную ошеломляющую атаку в день. Если персонаж не является монахом, то он получает КД и невооруженное повреждение как у монаха 5 уровня. Этот бонус к КД функционирует как бонус КД монаха.

Среднее превращение; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *праведная сила* или *трансформация Тенсера*; Цена 13 000 зм; Вес 0,45 кг.

Пояс силы великана: Этот широкий пояс сделан из толстой кожи и обит железными заклепками. Пояс увеличивает показатель Силы владельца в виде бонуса улучшения +4 или +6.

Среднее превращение; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *сила быка*; Цена 16 000 зм (+4), 36 000 зм (+6); Вес 0,45 кг.

Приворотное зелье: Эта сладковатая жидкость сделает выпившего ее персонажа очарованным первым существом, которого он увидит (как *очаровать персону* — пьющий должен быть гуманоидом размером Средний или меньше; спасбросок по Воле с КС 14 нейтрализует). Эффекты очарования исчезают через 1d3 часа.

Слабое превращение; УЗ 4; Создать Необычный Предмет, *очаровать персону*; Цена 150 зм.

Роба архимага: Это с виду обычное облачение может быть белого (01-45 на д%, доброе мировоззрение), серого (46-75, не доброе и не злое мировоззрение) и черного (76-100, злое мировоззрение) цвета. Ее владелец, если он является тайным заклинателем, получает следующие преимущества:

- Бонус доспеха +5 к КД.
- Устойчивость к магии 18.
- +4 Бонус устойчивости ко всем спасброскам.
- +2 Бонус улучшения к проверкам уровня заклинателя, сделанным для преодоления чужой устойчивости к магии.

Если белую мантию оденет злой персонаж, он тут же получает три негативных уровня. То же самое случится и с добрым персонажем, надевшим черную мантию. Злой или добрый персонаж, надевший серую мантию, а также нейтральный персонаж, одевший белую или черную мантию, получает два негативных уровня. Хотя эти негативные уровни никогда не приведут к реальной потере уровня, они остаются все время пока носится эта роба и никакими способами вылечить их нельзя (даже заклинаниями *восстановления*).

Сильная разнообразная; УЗ 14; Создать Необычный Предмет, *поле антимагии*, *доспех мага* или *щит судьбы*, мировоззрение создателя должно совпадать с мировоззрением мантии; Цена 75 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Роба глаз: Это ценное одеяние выглядит как обычная роба, пока ее не одеть. Ее владелец способен видеть во всех направлениях сразу, благодаря множеству появившихся магических узорах на мантии в виде глаз. Он также получает темновидение в пределах 36 метров (120 футов). *Роба глаз* видит все формы невидимых и эфирных вещей в пределах 36 метров (120 футов).

Владелец *мантии глаз* получает +10 бонус компетентности к проверкам Поиска и Отслеживания. Он сохраняет свой бонус Ловкости к КД даже когда он находится в оторопевшем состоянии, и его нельзя фланкировать. Однако владелец не может отвести и закрыть свои глаза при встрече с существом, обладающим атакой взглядом.

Заклинания *свет* и *продолжительное пламя*, активированные непосредственно на *мантию глаз*, ослепят ее на 1d3 минут. Заклинание *дневной свет* ослепит мантию на 2d4 минут.

Средняя ворожба; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *истинное зрение*; Цена 120000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Роба звезд: Это одеяние обычно изготавливается из черной или темно-синей материи и украшается маленькими белыми или серебряными звездочками. У этой робы есть три магических свойства:

- Она позволяет владельцу физически перемещаться на

Астральный План, наряду со всем, что он носит и несет.

• Она предоставляет владельцу +1 бонус удачи ко всем спасброскам.

• Владелец может использовать до шести звездочек с груди как *сюрикен* +5. Сама роба предоставляет владельцу квалификацию в обращении с этим оружием. Все сюрикены после использования исчезают.

Сильная разнообразная; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, *магическая стрела*, *астральная проекция* или *смещение в планах*; Цена 58 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Роба костей: Это удобное одеяние функционирует как *роба полезных вещей* серьезного некроманта. Она выглядит как обычная неприметная роба, и лишь одевший ее персонаж замечает, что она украшена маленькими раскрашенными фигурками, изображающими различную нежить. Эти украшения могут видеть и отрывать только владелец. За один раунд можно оторвать одну фигурку. Оторванная фигурка становится настоящей нежитью (смотрите список ниже). Скелеты и зомби изначально не находятся под управлением владельца мантии, но в следующем раунде их можно подчинять, изгонять, брать под контроль и уничтожать. Только что созданная *роба костей* всегда имеет по две фигурки каждой нежити:

- Маленький скелет гоблина
- Средний скелет человеческого обывателя
- Средний скелет волка
- Маленький зомби гоблина
- Средний зомби человеческого обывателя
- Средний зомби волка

Средняя некророба [злая]; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *анимировать мертвеца*; Цена 2 400 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Роба переливающихся цветов: Владелец этой мантии может заставить свое одеяние отобразить смещающийся узор невероятных оттенков, цвет за цветом ниспадающих с верхней части мантии к низу блестящим многоцветием ослепляющего света. Цвета вводят в изумленное состояние тех, кто находится рядом с владельцем мантии, скрывают самого владельца и освещают все вокруг. Требуется 1 полный раунд на то, чтобы владелец произнес управляющее слово, и по мантии заструились цвета. Цвета создают эквивалент атаки взглядом с диапазоном 9 метров (30 футов). Те, кто смотрят на владельца, становятся изумленными на 1d4+1 раунд (спасбросок по Воле с КС 16 нейтрализует). Это воздействующий на разум эффект узора.

Каждый раунд постоянного мерцания мантии предоставляет владельцу все лучшее и лучшее укрытие. Шанс промаха атаки по владельцу мантии начинается с 10% и увеличивается на 10% каждый раунд, пока не достигнет 50% (полное укрытие).

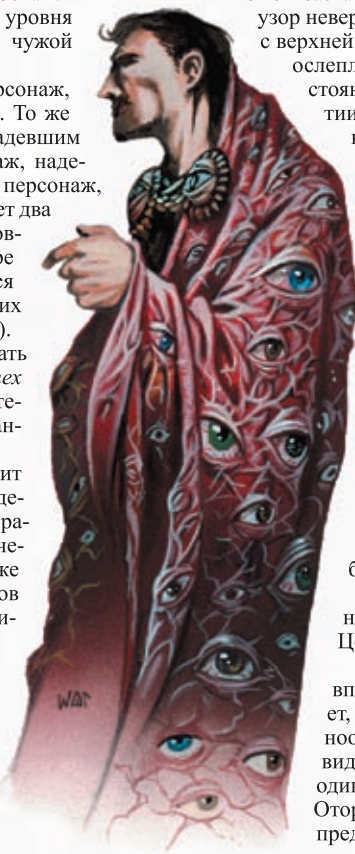
Роба постоянно освещает вокруг себя область радиусом 9 метров (30 футов).

Эффект можно использовать в течение не больше 10 раундов за весь день.

Средняя иллюзия; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *размытость*, *радужный узор*; Цена 27 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Роба полезных вещей: Внешне эта роба вполне обычна, но одевший ее персонаж замечает, что она украшена маленькими заплатками разнообразной формы. Только владелец робы может видеть эти заплатки, опознавать и отрывать их. За один раунд можно оторвать лишь одну заплатку. Оторванная заплатка превращается в настоящий предмет, как указано ниже. Только что созданная *мантия полезных вещей* всегда имеет по две следующих заплатки:

- Кинжал
 - Фонарь с увеличительным стеклом (заправленный и зажженный)
 - Зеркало (тщательно отполированный стальной лист 60х120 см (2х4 фута))
 - Шест (длиной 3 метра (10 футов))
 - Пеньковая веревка (длиной 15 метров (50 футов), сматанная)
 - Мешок
- Кроме этих заплат мантия иногда украшается другими.



Бросьте 4d4, определите количество дополнительных заплат и затем определите с помощью следующей таблицы вид этих заплат:

d% Результат

01-08	Сумка с 100 золотых монет
09-15	Сундук, серебряный (15х15х30 см (6 дюймов – 6 дюймов – 1 фут)), стоимость 500 зм
16-22	Дверь, железная (до 3 метров (10 футов) в ширину и до 3 метров (10 футов) в высоту, с засовом с одной стороны — Если ее прислонить вертикально, то она сама врежется и подвесится на шарнирах)
23-30	Драгоценные камни, 10 штук (100 зм каждый)
31-44	Лестница, деревянная (7,2 метра (24 фута) длиной)
45-51	Мул (с седельными сумками)
52-59	Яма, открытая (3х3х3 метра (10х10х10 метров))
60-68	Снадобье лечения серьезных ранений
69-75	Гребная шлюпка (3,6 метра (12 футов) длиной)
76-83	Малый свиток одного заклинания, выбранного случайным образом
84-90	Боевые псы, пара (считаются ездовыми собаками)
91-96	Окно (60х120 см (2х4 фута), до 60 см (2 футов) глубиной)

97-100 Переносной таран

Наличие нескольких одинаковых заплат позволяет. После отрывания заплату уже нельзя пришить.

Среднее превращение, УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *производство*; Цена 7 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Роба смешивания: Когда владелец оденет эту мантию, он интуитивно узнает о ее особенных свойствах. *Роба смешивания* позволяет владельцу выглядеть как часть окружающих его вещей. Это предоставляет ему +10 бонус компетентности к проверкам Скрытности. Владелец может по желанию принимать облик других существ, как при помощи заклинания *собственная маскировка*. Все существа, знакомые с ним и дружелюбные по отношению к нему, видят его тем, кем он является на самом деле.

Средняя иллюзия; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *собственная маскировка*; Цена 30 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Рог Валгаллы: Это магический инструмент бывает четырех разновидностей. Каждый выглядит как обычный рог, пока кто-нибудь не произнесет управляющего слова и не подует в рог. После этого рог призывает множество людей-варваров для сражения за призвавшего их персонажа. Каждый рог можно использовать лишь один раз в семь дней. Бросьте d% и определите по нижеприведенной таблице разновидность найденного рога. Тип рога определяет, какие именно варвары призываются и какие требования необходимы для использования рога. Любой персонаж, использующий *рог Валгаллы*, но не отвечающий требованиям, атакуется при бывшими варварами.

Призываемые

d%	Тип рога	варвары	Требования
01-40	Серебряный	2d4+2, 2 уровня	Нет
41-75	Латунный	2d4+1, 3 уровня	Уровень заклинателя 1
76-90	Бронзовый	2d4, 4 уровня	Квалификация в обращении со всем военным оружием или музыкальная способность барда

91-100	Железный	1d4+1, 5 уровня	Квалификация в обращении со всем военным оружием или музыкальная способность барда
--------	----------	-----------------	--

Призванные варвары являются механизмами, а не настоящими людьми (хотя и выглядят как живые люди), они появляются с начальным снаряжением (или варварским, указанным на странице *Руководства Игрока*). Они нападают на любого, на кого прикажет владелец рога, пока не умрет враг или они сами или пока не пройдет 1 час, что бы ни произошло первым.

Сильное колдовство; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *призыв монстра V*; Цена 50 000 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Рог взрыва: Этот рог выглядит как обычный музыкальный рожок. Звучит он тоже как обычный рожок, но если перед игрой произнести управляющее слово, то он причинит 5d6 единиц звукового повреждения существам в 12-метровом (40 футовом) конусе и оглушает их на 2d6 раундов (спасбросок по Стойкости с КС 16 уменьшает урон вдвое и нейтрализует оглушение). Кристаллические предметы и существа получают 7d6 единиц звукового повреждения без права на спасбросок, если только они не удерживаемы или не носят другими существами (спасбросок по Воле с КС 16 нейтрализует).

Если *рог взрыва* используется магическим образом более одного раза за день, то существует 20% совокупный шанс с каждым дополнительным использованием, что он взорвется и причинит 10d6 единиц повреждения использовавшей его личности.

Среднее заклятие; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *крик*; Цена 20 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Рог взрыва, большой: Этот рог функционирует как *рог взрыва*, за исключением того что он причиняет 10d6 единиц звукового повреждения, ошеломляет существ на 1 раунд, и оглушает их на 4d6 раундов (спасбросок по Стойкости с КС 19 уменьшает урон вдвое и нейтрализует ошеломление и оглушение). Кристаллические предметы получают 16d6 единиц звукового повреждения, как написано в описании *рога взрыва*. *Большой рог взрыва* точно так же имеет 20% совокупный шанс взрыва.

Сильное заклятие; УЗ 16; Создать Необычный Предмет, *увеличенный крик*; Цена 70 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Рог добродетели/зла: Этот музыкальный рожок приспособляется к владельцу, так что он создает или добрый или злой эффект, в зависимости от мировоззрения владельца. Если владелец и не добрый и не злой, то рог не будет обладать никакими свойствами. Если владелец добр, то эффектом рога будет *круг волшебства против зла*. Если же он злой, то эффект рога будет *круг волшебства против добра*. В любом случае, эта охрана длится 1 час. Рог можно использовать один раз в день.

Слабая защита; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *круг волшебства против добра, круг волшебства против зла*; Цена 6 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Рог тумана: Этот маленький рожок позволяет владельцу выдуть из него плотный, густой туман, как посредством заклинания *скрывающий туман*. Туман покрывает площадь 3х3 метра (10х10 футов) перед владельцем рога каждый раунд, пока играет рожок; клубы тумана перемещаются на 3 метра (10 футов) каждый раунд по прямой линии от исходной точки, если только их не блокирует что-нибудь вроде стены. Инструмент издает насыщенный, похожий на сирену шум, с нотами, отрывисто падающими до нижнего регистра в конце каждого звука. Туман рассеивается спустя 3 минуты. Умеренный ветер (17,6 км/ч (11 миль/час)) рассеивает туман за 4 раунда; сильный ветер (33,6 км/ч (21 миль/час)) рассеивает туман за 1 раунд.

Слабое колдовство; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *скрывающий туман*; Цена 2 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Рог тритонов: Этот предмет — это пустая раковина, в которую может подуть один раз в день любой, кроме тритона (смотрите страницу 2__ *Справочника Монстров*), который может использовать его три раза в день. *Рог тритонов* при активировании может вызывать одно из следующих действий:

- Успокаивает бурные воды в радиусе 1,6 километров (1 мили). Этот эффект также рассеивает призванных водных элементов, если они проваливают спасбросок по Воле с КС 16.
- Привлекает 5d4 Больших акул (01-30 на d%), 5d6 Средних акул (31-80) или 1d10 морских львов (81-100), если персонаж находится в воде, в которой обитают эти существа. Существа дружелюбны и служат изо всех своих сил тому, кто играл на роге.
- Заставляет водных существ с показателем Интеллекта 1 и 2 в пределах 150 метров (500 футов) власть в панику, как если бы на них активировали заклинание *страх* (частичный спасбросок по Воле с КС 16). Успешно спасшиеся шокированы в течение 3d6 раундов.

Любое извлечение звуков из *рога тритонов* могут услышать все тритоны в пределах радиуса 4,8 километров (3 миль).

Среднее колдовство и превращение; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, *страх, призыв монстра V, контроль воды*, создатель должен быть тритоном или тритон должен ему помогать; Цена 15 100 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Рука мага: Эта мумифицированная рука эльфа носит на золотой цепочке на шее персонажа (занимая место магического ожерелья). Она позволяет владельцу использовать заклинание *рука мага* по желанию.

Слабое превращение; УЗ 2; Создать Необычный Предмет, *рука мага*; Цена 900 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Рука славы: Эта мумифицированная человеческая рука носит на кожаном шнурке на шее персонажа (занимая место магического ожерелья). Если на один из пальцев этой руки надеть магическое кольцо, то владелец будет извлекать

пользу от этого кольца, как если бы носил его сам, и такое ношение этого кольца может превышать предел ношения лишь двух колец. На руке может быть одето лишь одно кольцо.

Даже безо всяких колец рука позволяет владельцу использовать *дневной свет* и *видеть невидимое* по одному разу в день.

Слабая разнообразная; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *анимировать мертвеца, дневной свет, видеть невидимое*; Цена 8 000 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Рукавица ржавчины: Эта одиночная металлическая латная рукавица выглядит ржавой и изъеденной, но действительности является весьма мощной. Один раз в день она может воздействовать на предмет как заклинание *ржавяющий захват*. Также она полностью защищает владельца и его снаряжение от ржавчины (магической и обычной), включая атаки ржавочудища.

Среднее превращение; УЗ 7; Создать Необычный Предмет, *ржавяющий захват*; Цена 11 500 зм; Вес 1,8 кг. (2 фунта).

Рукавицы силы огра: Эти латные рукавицы изготовлены из жесткой кожи с железными заклепками с тыльной стороны кисти и пальцев. Они предоставляют владельцу большую силу, добавляя +2 бонус улучшения к показателю Силы. Чтобы магия была эффективной, необходимо носить обе перчатки.

Слабое превращение; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *сила быка*; Цена 4 000 зм; Вес 1,8 кг. (4 фунта).

Саван распада: Это похоронное облачение выглядит сделанным из тонкой расшитой материи. Когда в него заворачивается тело, то управляющее слово превратит тело в прах. Магия савана может использоваться лишь раз, после чего саван становится обыкновенной тонкой тканью.

Сильное превращение; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, *дезинтеграция*; Цена 6 600 зм; Вес 4,5 кг. (10 фунтов).

Самоцвет элементаля: Этот драгоценный камень содержит колдовство, настроенное на определенный Элементный План (Воздуха, Земли, Огня или Воды). Если этот камень раздробить, разбить или сломать (стандартное действие), то появится Большая элементаль, как если бы она была призвана заклинанием *призыв природного союзника*. Элементаль находится под управлением существа, сломавшего самоцвет.

Окраска камня зависит от вида призываемого элементаля. *Самоцвет воздушного элементаля* прозрачен, *самоцвет элементаля земли* светло-коричневый, *самоцвет элементаля огня* красновато-оранжевый, а *самоцвет элементаля воды* сине-зеленый.

Среднее колдовство; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *призыв природного союзника I*; Цена 2 250 зм.

Сандалии паучьего лазания: Эта пара сандалий позволяет перемещаться по вертикальным поверхностям и даже вниз головой, по потолку, оставляя руки владельца свободными. Скорость передвижения 6 метров (20 футов). Очень скользкие поверхности (обледенелые, промасленные и засаженные) делают сандалии бесполезными. Сандалии можно использовать до 10 минут в день, разделяя это время на любые промежутки по усмотрению владельца.

Слабое превращение; УЗ 4; Создать Необычный Предмет, *взбирание по паучьи*; Цена 4 800 зм; Вес 0,225 кг. (1/2 фунта).

Сапоги больших шагов и прыжков: Эти сапоги увеличивают базовую наземную скорость владельца на 3 м (10 фт). Кроме этой ускоряющей способности (которая считается бонусом улучшения), эти сапоги позволяют владельцу совершать большие прыжки. Он может прыгать с +5 бонусом компетентности к проверкам навыка Прыжки.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *скачок*; создатель должен иметь как минимум 5 рангов в навыке Прыжки; Цена 5 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Сапоги зимних земель: Эта обувь дарует владельцу много способностей. Во-первых, владелец может путешествовать по снегу с нормальной скоростью и, не оставляя следов. Сапоги также позволяют ему путешествовать с обычной скоростью по самому скользкому льду (только на горизонтальных поверхностях, а не на вертикальных и наклонных) не падая и не скользя. И, напоследок, *сапоги зимних земель* согревают владельца, как если бы он был под действием заклинания *противостоять элементам*.

Слабая защита и превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *грация кошки, противостоять элементам, хождение без следов*; Цена 2 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Сапоги, крылатые: Эти сапоги выглядят как обычная обувь. Однако по команде эти сапоги могут выпустить из каблучков крылья, что позволит владельцу летать, без необходимости постоянно поддерживать концентрацию, как если бы на него наложили заклинание *полёт*. Он может летать три раза в день в течение до 5 минут за один полет.

Сапоги левитации: Эти кожаные сапоги позволяют владельцу по команде левитировать, как если бы он активировал на себя заклинание *левитация*.

Слабое превращение; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *левитация*; Цена 7 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Сапоги скорости: В качестве свободного действия владелец может стукнуть каблучками друг об друга, что позволит ему действовать как под действием заклинания *ускорение* в течение не более 10 раундов каждый день. Продолжительность эффекта *ускорения* может быть не последовательной 1 раз 3 раунда, а затем 7 раундов.

Среднее превращение; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *ускорение*; Цена 12 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Сапоги телепортации: Любой персонаж, носящий эту обувь, может *телепортироваться* три раза в день, в точности так же, как если бы он использовал одноименное заклинание.

Среднее колдовство; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *телепорт*; Цена 49 000 зм; Вес 1,35 кг. (3 фунта).

Сапоги эльфов: Эти мягкие сапоги позволяют владельцу бесшумно передвигаться практически в любых условиях, предоставляя ему +5 бонус компетентности к проверкам Бесшумного Передвижения.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, создатель должен быть эльфом; Цена 2 500 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *полёт*; Цена 16 000 зм; Вес 0,45 кг. (1 фунт).

Свеча правдивости: Эта белая свеча из жира вызывает при сжигании *зону правды* (спасбросок по Воле с КС 13 нейтрализует) в 1,5 метровом (5 футовом) радиусе от свечи. Зона длится 1 час (именно столько горит свеча). Если свечу задуть раньше этого срока, то эффект исчезает и свеча разрушается.

Слабое очарование; УЗ 3; Создать Необычный Предмет, *зона правды*; Цена 2 500 зм; Вес 0,225 кг. (1/2 фунта).

Свеча призыва: Каждая из этих особых тоненьких свечечек предназначена для одного определенного мировоззрения из девяти. Простое сжигание свечи создает благоприятную атмосферу для сделавшей это личности, если мировоззрение свечи совпадает с мировоззрением персонажа. Персонажи, чье мировоззрение совпадает с мировоззрением свечи, получают +2 бонус морали к броскам атаки, спасброскам и проверкам навыков в пределах 9 метров (30 футов) от пламени свечи.

Жрец, чье мировоззрение совпадает с таковым свечи, действует, как если бы он был на два уровня выше в целях определения количества доступных в день заклинаний, если он сжег свечу во время или непосредственно перед подготовкой заклинаний. Он даже может активировать заклинания, в обычном состоянии недоступные для него, как если бы он имел увеличенный на два уровня, но только пока свеча горит. За исключением особых случаев (смотрите ниже), свеча горит 4 часа.

Кроме того, сжигание свечи также позволяет также позволяет владельцу активировать заклинание *врата*, если вызываемое существо имеет одинаковое с ней мировоззрение, но в процессе этого свечка мгновенно поглощается. Свечу легко погасить, просто подув на нее, поэтому ее часто ставят в светильники для защиты от сквозняков; это не служит помехой для ее магических свойств.

Сильное колдовство; УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *врата*, создатель должен иметь такое же мировоззрение что и создаваемая свеча; Цена 8 400 зм; Вес 0,225 кг. (1/2 фунта).

Свирель боли: Выглядит этот предмет как самая обычная свирель, и ничто не намекает на его истинную природу. Если на этой свирели сыграет человек, преуспевший в проверке Актерства (духовые инструменты) с КС 15, то инструмент издаст чудесную мелодию. Все в пределах 9 метров (30 футов) должны преуспеть с спасброске по Воле с КС 14 или стать очарованными музыкой (это воздействующее на разум звуковое внушение).

Когда свирель перестает играть, всех, попавших под ее влияние, поражает сильная боль от любого малейшего звука. Если существа не находятся в абсолютно тихом месте, то они

получают по 1d4 единиц повреждения в раунд в течение 2d4 раундов. В это время урон, причиняемый звуковыми атаками, такими как *струя звука*, удваивается. Кроме того, любой малейший звук делает персонажей шокирует (если только они не находятся в полной тишине). Эта гиперчувствительность является проклятием и потому снимается раньше времени с трудом (смотрите описание заклинания *наложить проклятие*).

Слабые очарование и заклятие; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, создатель должен иметь классовую особенность музыка барда, *струя звука*; Цена 12 000 зм; Вес 2,25 кг. (3 фунта).

Серебряная полировка: Это вещество можно нанести на оружие в качестве стандартного действия. Оно дает оружию свойства алхимического серебра (см. стр. 2_) на 1 час, заменяя все свойства от других особых материалов, которые это оружие уже могло иметь. Например, *святой алмазный длинный меч +1* становится *святым серебряным длинным мечом +1* на время продолжительности эффекта. Одного флакона хватит на покрытие одного рукопашного оружия или на 20 стрел.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет; Цена 250 зм.

Скарабей защиты: Этот предмет выглядит как серебряный медальон в форме жука. Если его подержать в руке в течение 1 раунда, то на его поверхности появятся надписи, дающие понять, что это защитное устройство.

Владелец скарабея получает устойчивость к магии 20. Скарабей также может впитывать высасывающие энергию атаки (такие как атака ударом порождения вампира), смертоносные эффекты (такие как *перст смерти*) и эффекты негативной энергии (такие как заклинание *причинить критические ранения*). После впитывания двенадцати таких атак скарабей рассыпается в порошок и уничтожается.

Сильная защита и некромантия, УЗ 18; Создать Необычный Предмет, *охрана от смерти, устойчивость к магии*; Цена 38 000 зм.

Скарабей, погибель голема: Эта заколка в форме жука позволяет владельцу обнаруживать любых голема в пределах 18 метров (60 футов), однако он должен на этом концентрироваться (стандартное действие). Скарабей также позволяет владельцу сражаться с големами оружием, безоружными атаками и природным оружием, как если бы у голема не было снижения повреждений.

Средняя ворожба; УЗ 8; Создать Необычный Предмет, *обнаружение магии*, создатель должен быть как минимум 10 уровня; Цена 2 500 зм.

Справочник быстрых действий: Эта толстая книга содержит упражнения по тренировке координации движений и равновесия и слова с сильным магическим эффектом. Если следовать всем советам из этой книги (что займет 48 часов в течение минимум шести дней), то владелец получит врожденный бонус от +1 до +5 (в зависимости от вида справочника) к показателю Силы. После прочтения книги магия со страниц исчезнет, и справочник станет обычной книгой.

Сильное заклятие (если использовалось *чудо*); УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *желание* или *чудо*; Цена 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); Стоимость 1 250 зм + 5 100 Оп (+1), 2 500 зм + 10 200 Оп (+2), 3 750 зм + 15 300 Оп (+3), 5 000 зм + 20 400 Оп (+4), 6 250 зм + 25 500 Оп (+5); Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Справочник по големам: *Справочник по големам* содержит информацию, заклинания и магические силы, помогающие персонажу создать голема (смотрите страницу 1 *Справочника Монстров*). Эти инструкции предоставляют +5 бонус компетентности к проверкам навыков, сделанных для создания тела голема. Каждый справочник также содержит требуемые заклинания, необходимые для этого определенного голема, эффективно предоставляя создателю использование черты Создать Механизм (смотрите страницу 303 *Справочника Монстров*) на время создания голема, и предоставляя персонажу увеличение его УЗ в целях создания голема. Любой голем, создаваемый при помощи *справочника по големам* не

обходится создателю стоимостью Оп, поскольку требуемые единицы опыта уже «хранятся» в книге и «тратятся» ею же во время процесса создания.

Заклинания, находящиеся в *справочнике по големам*, требуют активирования заклинанием и могут быть активированы в свою очередь исключительно для помощи в создании голема. Стоимость книги не включает стоимость создания тела голема. После окончания создания голема письменные в справочнике пропадают, и книга сгорает во вспышке пламени. Когда голема посыплют получившимся пеплом, он полностью оживает.

Справочник по глиняным големам: Книга содержит заклинания *анимировать объекты, благословение, общение, молитва* и *воскрешение*. Читатель может обращаться со своим УЗ на два уровня выше, чем обычно в целях создания глиняного голема. Книга заменяет 1 540 Оп для создания глиняного голема.

Умеренные колдовство, ворожба, очарование и превращение; УЗ 11; Создать Механизм, минимальный УЗ создателя 11, *анимировать объекты, общение, молитва, воскрешение*; Цена 12 000 зм; Стоимость 2 150 зм + 1 712 Оп; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Справочник по големам плоти: Книга содержит *анимировать мертвеца, сила быка, покорение* и *ограниченное желание*. Читатель может обращаться со своим УЗ на один уровень выше, чем обычно в целях создания голема плоти. Книга заменяет 780 Оп для создания голема плоти.

Умеренные очарование, некромантия [злая] и превращение; УЗ 8; Создать Механизм, минимальный УЗ создателя 8, *анимировать мертвеца, сила быка, покорение, ограниченное желание*; Цена 8 000 зм; Стоимость 2 050 зм + 944 Оп; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Справочник по железным големам: Книга содержит *убийственное облако, покорение, ограниченное желание* и *полиморфировать любой объект*. Читатель может обращаться со своим УЗ на четыре уровня выше, чем обычно в целях создания железного голема. Книга заменяет 5 600 Оп для создания железного голема. Сильные колдовство, очарование и превращение; УЗ 16; Создать Механизм, минимальный УЗ создателя 16, *убийственное облако, покорение, ограниченное желание, полиморфировать любой объект*; Цена 35 000 зм; Стоимость 3 500 зм + 5 880 Оп; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Справочник по каменным големам: Книга содержит *покорение, ограниченное желание, полиморфировать любой объект* и *замедление*. Читатель может обращаться со своим УЗ на три уровня выше, чем обычно в целях создания каменного голема. Книга заменяет 3 400 Оп для создания каменного голема.

Сильные защита и очарование; УЗ 14; Создать Механизм, минимальный УЗ создателя 14, *поле антимгии, покорение, символ ошеломления*; Цена 22 000 зм; Стоимость 2 500 зм + 3 600 Оп; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Большой справочник по каменным големам: Книга содержит *покорение, ограниченное желание, полиморфировать любой объект* и *замедление*. Читатель может обращаться со своим УЗ на три уровня выше, чем обычно в целях создания каменного голема. Книга заменяет 7 640 Оп для создания великого каменного голема.

Сильные защита и очарование; УЗ 16; Создать Механизм, минимальный УЗ создателя 16, *поле антимгии, покорение, символ ошеломления*; Цена 44 000 зм; Стоимость 2 900 зм + 7 872 Оп; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Справочник полезных упражнений: Эта толстая книга содержит описания упражнений и советы по питанию, а также слова с сильным магическим эффектом. Если следовать всем советам из этой книги (что займет 48 часов в течение минимум шести дней), то владелец получит врожденный бонус от +1 до +5 (в зависимости от вида справочника) к показателю Силы. После прочтения книги магия со страниц исчезнет, и справочник станет обычной книгой.

Сильное заклятие (если использовалось *чудо*); УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *желание* или *чудо*; Цена 27 500



зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); Стоимость 1 250 зм + 5 100 Оп (+1), 2 500 зм + 10 200 Оп (+2), 3 750 зм + 15 300 Оп (+3), 5 000 зм + 20 400 Оп (+4), 6 250 зм + 25 500 Оп (+5); Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Справочник телесного здоровья: Эта толстая книга содержит не только советы по здоровью и его поддержанию, но также хитросплетенные слова с мощным магическим эффектом. Любой, прочитавший эту книгу (что потребует 48 часов в течение минимум шести дней), получит врожденный бонус от +1 до +5 (в зависимости от вида справочника) к показателю Телосложения. После прочтения книги магия со страниц исчезнет, и справочник станет обычной книгой.

Сильное заклятие (если использовалось *чудо*); УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *желание* или *чудо*; Цена 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); Стоимость 1 250 зм + 5 100 Оп (+1), 2 500 зм + 10 200 Оп (+2), 3 750 зм + 15 300 Оп (+3), 5 000 зм + 20 400 Оп (+4), 6 250 зм + 25 500 Оп (+5); Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Статуэтки чудесной силы: Все *статуэтки чудесной силы* выглядят как миниатюрные статуэтки, изображающие различных существ, 2,5 см (1 дюйм) в высоту (лишь одна разновидность статуэток является исключением). Если статуэтку бросить на землю и произнести правильное управляющее слово, то она станет живым существом обычного для него размера (исключения из этого правила описаны ниже). Существо повинует и служит владельцу. Если не сказано иначе, то существо понимает Общий язык, но не может разговаривать само.

Если *статуэтку чудесной силы* сломать или уничтожить в форме статуэтки, то она навсегда уничтожается. Вся магия теряется, и силы уходят. Если ее убить в форме животного, то она просто вернется в форму статуэтки, которую позже снова можно будет использовать.

Бронзовый грифон: После оживления *бронзовый грифон* действует полностью как обычный грифон под управлением владельца. Изделие можно использовать два раза в неделю в течение до 6 часов за раз. Когда пройдут эти 6 часов или если произнести управляющее слово, то *бронзовый грифон* снова станет крошечной статуэткой.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты*; Цена 10 000 зм.

Эбонитовая муха: После оживления *эбонитовая муха* будет размером с пони и станет обладать всеми характеристиками гиппогрифона (КХП, КД, переносимая емкость, скорость, и так далее; смотрите на странице 1 *Справочника Монстров*) но не может атаковать. Эту статуэтку можно использовать до 3 раз в неделю по 12 часов за раз. По прошествии 12 часов и после произношения управляющего слова *эбонитовая муха* снова станет крошечной статуэткой.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты*; Цена 10 000 зм.

Золотые львы: Эти статуэтки создаются парами. Они превращаются в обычных взрослых самцов львов (смотрите на странице 2 *Справочника Монстров*). Если львов убьют в бою, то они не будут переходить из формы статуэтки в животную форму в течение одной полной недели. В противном случае их можно использовать один раз в день по 1 часу. Львы меняют форму по управляющему слову.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты*; Цена 16 500 зм.

Козлы из слоновой кости: Эти статуэтки идут в наборе из трех штук. Каждый козел из троицы слегка отличается от других, и у каждого особое предназначение:

- **Козел путешественника:** Эта статуэтка создает быстрого и выносливого скакуна, соответствующего тяжеловоза (смотрите страницу 2 *Справочника Монстров*) во всем кроме внешности. Козел может перемещаться максимум один день в неделю — непрерывно ли, комбинацией ли промежутков, но не более 24 часов. По истечении этого срока или по произношению управляющего слова, он обращается в форму статуэтки, и целые сутки не может быть использован снова.

- **Боевой козел:** Эта статуэтка превращается в огромное существо, большее, чем бык, с характеристиками ночного кошмара (смотрите страницу 194 *Справочника Монстров*) за исключением того, что оно имеет пару жутких рогов небывалого размера (повреждение 1d8+4 для каждого рога). Если он стремительно атакует, то использовать может только свои рога (но добавляет 6 единиц повреждения к каждой успешной атаке в этом раунде). Его можно вызывать лишь один раз в месяц на срок до 12 часов.

- **Козел ужаса:** После произношения правильного управляющего слова эта статуэтка становится боевым скакуном, с характеристиками легкой боевой лошади (смотрите страницу 2 *Справочника Монстров*). Однако наездник может использовать козлиные рога в качестве оружия (один рог как *тяжелая пика* +3, другой как *длинный меч* +5). Когда *козел ужаса* атакует противника, то излучает *страх* как соответствующее заклинание в 9 метровом (30 футовом) радиусе (частичный сбросок по Воле с КС 16). Эту статуэтку можно использовать один раз в две недели на 3 часа.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *анимировать объект*; Цена 21 000 зм.

Мраморный слон: Это самая большая из всех статуэток, размер ее примерно равен человеческой руке. После произношения управляющего слова, *мраморный слон* вырастает до размеров настоящего слона (смотрите страницу 2 *Справочника Монстров*). Животное, созданное из статуэтки, абсолютно послушно владельцу статуэтки, и служит ему вычным животным, скакуном или бойцом.

Эту статуэтку можно использовать четыре раза в месяц по 24 часа за раз.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты*; Цена 17 000 зм.

Обсидиановый конь: Эта статуэтка выглядит как маленький, бесформенный кусок черного камня. Лишь тщательный осмотр выявит, что он похож на какое-то четвероногое животное. По команде, этот почти бесформенный кусок обсидиана становится фантастическим скакуном. Обращайтесь с ним как с тяжелой боевой лошадью (смотрите страницу 2 *Справочника Монстров*) со следующими дополнительными способностями, доступными по одной в раунд по желанию: *надземный полет*, *смещение в планах* и *эфирный скачок*. Скакун позволяет ездить на нем верхом, но если наездник имеет доброе мировоззрение, то скакун в 10% случаях использования переносит его на нижние планы и возвращается в форму статуэтки. Эту статуэтку можно использовать один раз в неделю в течение одного непрерывного периода в 24 часа. Обратите внимание, что когда *обсидиановый конь* становится эфирным или совершает *смещение в планах*, то его всадник и его снаряжение следуют за ним. Таким образом, посредством коня владелец может путешествовать на другие планы.

Сильное колдовство и превращение; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты*, *эфирность*, *полёт*, *смещение в планах*; Цена 28 500 зм.

Ониксовая собака: По команде эта статуэтка превращается в существо с параметрами ездовой собаки (смотрите страницу 2 *Справочника Монстров*), за исключением того, что оно наделено Интеллектом 8, может общаться на Общем, и обладает выдающимся обонянием и зрением (у него есть способность острый нюх/чутьё и оно добавляет +4 к проверкам Отслеживания и Поиска). У него есть темновидение в пределах 18 метров (60 футов), и оно может видеть *невидимое*. *Ониксовую собаку* можно использовать один раз в неделю на срок до 6 часов. Оно слушается только хозяина.

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты*; Цена 15 500 зм.

Сова из змеевика: Эта статуэтка становится или рогатой совой нормального размера или гигантской совой (смотрите страницы 2 и 205 *Справочника Монстров* соответственно), в зависимости от использованного управляющего слова. Превращение можно совершать по одному разу в день с максимальной продолжительностью 8 непрерывных часов. Однако после трех превращений в гигантскую сову статуэтка теряет все свои магические свойства. Сова телепатически общается со своим владельцем, информируя его обо всем, что видит и слышит (не забывайте об ограничениях Интеллекта).

Среднее превращение; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, *анимировать объекты*; Цена 9 100 зм.

Серебряный ворон: Эта серебряная статуэтка по команде превращается в ворона (но сохраняет металлическую плотность, что дает ему прочность 10). Вторая команда посылает ворона в воздух, заставляя его переносить послание как существо под действием заклинания *животное посланник*. Если ворону не было приказано нести послание, то он будет выполнять команды владельца, хотя у него и нет особых и телепатических способностей. Он может пребывать в животной форме лишь 24 часа в неделю, но продолжительность не должна быть непрерывной.

Слабое очарование и превращение; УЗ 6; Создать Необычный Предмет, *животное посланник*, *анимировать объекты*; Цена 3 800 зм.

Сфера бурь: Диаметр этой стеклянной сферы 20 см (8 дюймов). Владелец может вызывать все виды погоды, даже сверхъестественные разрушительные бури. Один раз в день он может использовать сферу для использования заклинания *контроль погоды*. Один раз в месяц он может вызывать *бурю мщения*. Владелец сферы постоянно защищен эффектом заклинания *противостоять элементам*.

Сильная разнообразная; УЗ 18; Создать Необычный Предмет, *контроль погоды, противостоять элементам, буря мщения*; Цена 48 000 зм; Вес 2,7 кг. (6 фунтов).

Том лидерства и влияния: Эта тяжелая книга содержит указания по убеждению и воодушевлению других, а также слова с сильным магическим эффектом. Если следовать всем советам из этой книги (что займет 48 часов в течение минимум шести дней), то владелец получит врожденный бонус от +1 до +5 (в зависимости от вида тома) к показателю Обаяния. После прочтения книги магия со страниц исчезнет, и том станет обычной книгой.

Сильное заклятие (если использовалось *чудо*); УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *чудо или желание*; Цена 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); Стоимость 1 250 зм + 5 100 Оп (+1), 2 500 зм + 10 200 Оп (+2), 3 750 зм + 15 300 Оп (+3), 5 000 зм + 20 400 Оп (+4), 6 250 зм + 25 500 Оп (+5); Вес 2,25 кг. 5 фунтов.

Том понимания: Эта толстая книга содержит подсказки по улучшению интуиции и восприятия, а также слова с сильным магическим эффектом. Если следовать всем советам из этой книги (что займет 48 часов в течение минимум шести дней), то владелец получит врожденный бонус от +1 до +5 (в зависимости от вида тома) к показателю Мудрости. После прочтения книги магия со страниц исчезнет, и том станет обычной книгой.

Сильное заклятие (если использовалось *чудо*); УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *чудо или желание*; Цена 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); Стоимость 1 250 зм + 5 100 Оп (+1), 2 500 зм + 10 200 Оп (+2), 3 750 зм + 15 300 Оп (+3), 5 000 зм + 20 400 Оп (+4), 6 250 зм + 25 500 Оп (+5); Вес 2,25 кг. 5 фунтов.

Том ясных мыслей: Эта тяжелая книга содержит инструкции по улучшению памяти и логики, а также слова с сильным магическим эффектом. Если следовать всем советам из этой книги (что займет 48 часов в течение минимум шести дней), то владелец получит врожденный бонус от +1 до +5 (в зависимости от вида тома) к показателю Интеллекта. После прочтения книги магия со страниц исчезнет, и том станет обычной книгой. Из-за того, что *том ясных мыслей* предоставляет именно врожденный бонус, чтец будет получать дополнительные пункты навыков при получении новых уровней (в отличие от *повязки интеллекта*).

Сильное заклятие (если использовалось *чудо*); УЗ 17; Создать Необычный Предмет, *чудо или желание*; Цена 27 500 зм (+1), 55 000 зм (+2), 82 500 зм (+3), 110 000 зм (+4), 137 500 зм (+5); Стоимость 1 250 зм + 5 100 Оп (+1), 2 500 зм + 10 200 Оп (+2), 3 750 зм + 15 300 Оп (+3), 5 000 зм + 20 400 Оп (+4), 6 250 зм + 25 500 Оп (+5); Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Универсальный клей: Это бледно-желтая вязкая субстанция. Из-за своих свойств она может храниться только во фляге, покрытой изнутри 30 граммами (1 унцией) *мази скольжения* (смотрите выше), и каждый раз, когда из фляги выливается клей, нужно заново нанести *мазь скольжения* на фляжку в течение 1 раунда, для предотвращения застывания остатков клея. Фляга с *превосходным клеем* при нахождении содержит от 1 до 7 унций клея (1d8-1, минимум 1), и еще одна унция во фляге занята *мазью скольжения*.

Одна унция этого клея покрывает 1 квадратный фут поверхности, склеивая практически любые два вещества вместе в одно целое. Клей затвердевает за 1 раунд. Если предметы разорвать (действие перемещения) до истечения этого времени, то слой клея теряет вязкость и становится бесполезным. Если клей все-таки склеил два предмета, то все попытки разорвать их бессильны, если только не применить на шов *универсальный растворитель* (*универсальный клей* растворяется в *универсальном растворителе*).

Сильное превращение; УЗ 20; Создать Необычный Предмет, *собрать воедино*; Цена 2 400 зм (за унцию).

Универсальный растворитель: Это вещество обладает уникальными свойствами. Оно способно растворять *универсальный клей* (см. стр. 2__), *запутывающие торбы* (см. стр. 1__ *Руководства Игрока*) и клей, созданный куо-тоа (см. стр. 1__ *Справочника Монстров*). Применение растворителя – стандартное действие.

Сильное превращение; УЗ 20; Создать Необычный Предмет, *дезинтеграция*; Цена 50 зм.

Удобная сумка Ховарда: Этот рюкзак выглядит хорошим, удобным, но вполне обычным. Он создан из прекрасно выделанной кожи, а лямки снабжены латунными пряжками. С боков у него есть два кармана, каждый из которых с виду может вместить примерно 1 литр (1 кварта) объема. В действительности же, каждый из них подобен *мешку удержания* и может вместить (30×30×60 см) (2 кубических фута) по объему и 9 килограмм (20 фунтов) по весу. Большой центральный отдел рюкзака может вместить (13, 8 м³) (8 кубических футов) или 36 килограмм (80 фунтов). Даже будучи полностью заполненным, рюкзак весит всего лишь 2,25 килограмма (5 фунтов).

Несмотря на то, что такое хранение уже достаточно удобно, рюкзак обладает еще большими свойствами. Когда владелец собирается вынуть из него определенный предмет, то он сам оказывается наверху. Таким образом, отпадает необходимость в поисках необходимых вещей из рюкзака. Вынимание любого определенного предмета из этой сумы это действие равно передвиганию, но оно не провоцирует благоприятную атаку, как это обычно происходит с обычными контейнерами.

Среднее колдовство; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *секретный сундучок Леомунда*; Цена 2 000 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Филактерия верности: Этот предмет – маленькая коробочка, содержащая религиозные изречения, прикрепленная к кожаному шнуру и повязываемая вокруг лба. Обычным способом, пока этот талисман не одеть, определить его предназначение невозможно. Владелец *филактерии верности* заранее предупреждается о любой действии и предмете, который собирается негативно воздействовать на его мировоззрение и его поклонение своему божеству, включая и магические эффекты. Эту информацию владелец получает до выполнения действий и взаимодействий с предметами, если хотя бы на мгновение задумывается о последствиях своих поступков.

Слабая ворожба; УЗ 1; Создать Необычный Предмет, *обнаружение хаоса, обнаружение зла, обнаружение добра, обнаружение закона*; Цена 1 000 зм.

Филактерия изгнания нежити: Этот предмет – великий дар для любого персонажа, способного изгонять нежить; он позволяет ему изгонять нежить, как если бы его классовый уровень был на четыре уровня выше настоящего.

Средняя некромантия (добра); УЗ 10; Создать Необычный Предмет, *Жрец 10 уровня*; Цена 11 000 зм.

Фонарь разоблачения: Этот фонарь функционирует как обычный закрытый фонарь. Когда он зажжен, он выявляет все невидимые существа и предметы в пределах 7,5 метрах (25 футов) от него, так же как заклинание *очищение невидимости*.

Слабое заклятие; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *очищение невидимости*; Цена 30 000 зм; Вес 0,9 кг. (2 фунта).

Хрустальный шар: Это самая распространенная форма устройства для магического слежения представляет собой хрустальную сферу диаметром 15 см (6 дюймов). Персонаж может использовать шар, чтобы смотреть практически на любом расстоянии и даже на других планах существования, как при помощи заклинания *магическое слежение* (спасбросок по Воле с КС 16 нейтрализует).

Некоторые *хрустальные шары* обладают дополнительными силами, которые можно использовать посредством *хрустального шара* на обозреваемую цель.



Вид хрустального шара	Рыночная цена
Хрустальный шар	42 000 зм
Хрустальный шар с видеть невидимое	50 000 зм
Хрустальный шар с чтением мыслей (спасбросок по Воле с КС 13 нейтрализует)	51 000 зм
Хрустальный шар с телепатией*	70 000 зм
Хрустальное слежение с истинным зрением	80 000 зм

Смотрящий может обмениваться бесшумными мысленными сообщениями с личностью в хрустальном шаре. Также один раз в день персонаж может попытаться навязать *принуждение* (как заклинание, спасбросок по Воле с КС 14 нейтрализует).

Средняя ворожба; УЗ 10; Создать Необычный Предмет, магическое слежение (плюс все дополнительные заклинания из него); Вес 3,15 кг. (7 фунтов).

Чаша управления водными элементами: Этот большой резервуар обычно изготавливается из синего или зеленого полудрагоценного камня (малахита, лазурита, азурита, бирюзы, перидота или нефрита). Она около 30 см диаметром, 15 см глубиной и относительно хрупка. Если чашу наполнить пресной водой и произнести определенные слова, то появится Большая водная элементаль. Слова призыва требуют 1 полного раунда для произношения. По всем свойствам чаша подобна заклинанию *призыв монстра VI*. Призванной при помощи *чаши* может быть только одна элементаль одновременно. Для призыва новой элементали, чашу нужно наполнить новой водой, причем только после исчезновения предыдущего элементаля (его рассеяли, отпустили или убили).

Если использовать соленую воду, то элементаль будет Огромной, а не Большой (как будто было использовано заклинание *призыв монстра VII*). Смотрите страницу 98 *Справочника монстров* в поисках подробностей о водных элементалях.

Сильное колдовство; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *призыв монстра VI*, *призыв монстра VII*; Цена 100 000 зм; Вес 1,35 кг. (3 фунта).

Черный череп: Это череп, вырезанный из эбенового дерева, является абсолютно злым предметом. Где бы этот череп не находился, с областью вокруг него обращаются, как если бы на нее было активировано заклинание *нечестивость* с черепом в качестве источника (при условии что на *черный череп* не наложены или закреплены дополнительные заклинания).

Среднее заклятие [злое]; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, *нечестивость*, создатель должен быть злым; Цена 60 000 зм; Вес 2,25 кг. (5 фунтов).

Шапка маскировки: Эта с виду обычная шапка позволяет владельцу изменять свою внешность как под действием заклинания *собственная маскировка*. Будучи частью маскировки, шапка может выглядеть как гребень, лента, повязка, шапка, шляпа, капюшон, шлем, и так далее.

Слабая иллюзия; УЗ 1; Создать Необычный Предмет, *собственная маскировка*; Цена 1 800 зм.

Шлем блеска: Этот с виду обычный шлем принимает свой истинный облик и проявляет свои свойства, только когда владелец надел его и произнес управляющее слово. Сделанный из блестящего серебра и полированной стали, этот шлем при создании украшается большими драгоценными магическими камнями: десятью алмазами, двадцатью рубинами, тридцатью огненными опалами и сорока опалами. Когда шлем освещается ярким светом, то он испускает во все стороны отраженные лучи из вершин драгоценных камней, образующих подобие короны. Драгоценные камни функционируют следующим образом:

- Алмаз: *призматические брызги* (КС спасброска 20)
- Рубин: *стена огня*
- Огненный опал: *шар огня* (10d6, спасбросок по Рефлексам с КС 20 снижает урон вдвое)
- Опал: *дневной свет*

Шлем можно использовать один раз в раунд, но каждый драгоценный камень может выполнять свои подобные заклинания

способности лишь один раз. Пока не использованы все его камни, *шлем блеска* дополнительно обладает следующими магическими свойствами при активации:

- Он испускает голубоватое свечение, когда в пределах 9 метров (30 футов) от него находится нежить. Этот свет наносит 1d6 единиц повреждения в раунд, всей нежити в пределах этого диапазона.

- Владелец может по команде любое свое оружие сделать *пылающим оружием* (смотрите страницу 2). Это свойство добавляется к любым уже существующим свойствам оружия (если только это оружие уже не обладает свойством *пылающее*). Подача команды занимает 1 раунд.

- Шлем предоставляет устойчивость к огню 30. Эта защита не складывается с подобной защитой из других источников, таких как заклинание *устойчивость к энергии*.

После того как все камни шлема утратят свою магию, он потеряет и все свои свойства, а камни превратятся в бесполезную пыль. Извлечение камня из шлема также уничтожит его.

Если существо, носящее шлем, повреждается магическим огнем (после вычитания из урона защиты от огня) и проваливает дополнительный спасбросок по Воле с КС 15, то оставшиеся камни шлема могут детонировать. Все оставшиеся алмазы станут *призматическими брызгами*, направленными на случайным образом выбранные существа в пределах диапазона действия заклинания (возможно и на самого владельца), рубины станут *прямыми стенами огня*, протянутыми в случайном направлении от владельца шлема, а огненные опалы станут *огненными шарами* с центром на владельце шлема. Опалы и сам шлем уничтожаются.

Сильная разнообразная; УЗ 13; Создать Необычный Предмет, *обнаружение нежити*, *огненный шар*, *пламенный клинок*, *свет*, *призматические брызги*, *защита от энергии*, *стена огня*; Цена 125 000 зм; Вес 1,35 кг. (3 фунта).

Шлем подводного действия: Владелец этого шлема может свободно видеть под водой. Вытянув маленькие линзы из особых отделений в позицию перед своими глазами, владелец активирует это свойство шлема, что позволяет ему видеть в пять раз дальше, чем это позволяет прозрачность воды и ее освещение обычному человеку (водоросли, преграды и подобные препятствия блокируют зрение как обычно). Если произнести управляющее слово, то *шлем подводного действия* создаст вокруг головы владельца воздушную сферу и будет поддерживать ее до второго произношения управляющего слова, что позволяет владельцу свободно дышать под водой.

Слабое превращение; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *дыхание под водой*; Цена 57 000 зм; Вес ,35 кг. (3 фунта).

Шлем понимания языков и чтения магии: Этот шлем выглядит как обычный, но предоставляет владельцу способность понимать произнесенные слова любого существа и читать тексты на любом языке и даже магические письмена. Владелец получает +5 бонус компетентности к проверкам Расшифровки, сделанным для понимания сообщений, сделанных в неполной, устарелой или экзотической форме. Заметьте, что понимание магического текста не обязательно подразумевает использование записанных заклинаний.

Слабая ворожба; УЗ 4; Создать Необычный Предмет, *понимание языков*, *чтение магии*; Цена 5 200 зм; Вес ,35 кг. (3 фунта).

Шлем телепатии: Его владелец может по желанию использовать *чтение мыслей*. Кроме того, он может посылать телепатические сообщения всем, чьи поверхностные мысли он читает (позволяет двустороннюю связь). Один раз в день владелец шлема может внедрить в свое телепатическое сообщение *принуждение* (как соответствующее заклинание, спасбросок по Воле с КС 14 нейтрализует).

Слабая ворожба и очарование; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, *чтение мыслей*, *принуждение*; Цена 27 000 зм; Вес ,35 кг. (3 фунта).

Шлем телепортации: Персонаж, носящий этот предмет,



может телепортироваться три раза в день, как если бы он использовал соответствующее заклинание.

Среднее колдовство; УЗ 9; Создать Необычный Предмет, телепорт; Цена 73 500 зм; Вес ,35 кг. (3 фунта).

Эликсир зрения: Употребление этого эликсира наделяет способностью замечать мелкие детали с большой точностью (+10 бонус компетентности к проверкам Поиска на 1 час).

Слабая ворожба; УЗ 2; Создать Необычный Предмет, истинное зрение; Цена 250 зм.

Эликсир истины: Этот эликсир заставляет выпившего индивидуума говорить только правду в течение 10 минут (спасбросок по Воле с КС 13 нейтрализует). Эликсир заставляет отвечать на любые заданные в это время вопросы, но с каждым вопросом жертве позволяет сделать отдельный спасбросок по Воле с КС 13. Если один из этих дополнительных спасбросков был успешным, то вынуждающие говорить правду чары не разрушаются, но и на соответствующий вопрос отвечать не обязательно. В раунд нельзя задавать больше одного вопроса. Это воздействующее на разум принуждающее очарование.

Слабое очарование; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, зона правды; Цена 500 зм.

Эликсир огненного дыхания: Этот удивительный эликсир предоставляет владельцу, выпившему его, способность выплевывать сгустки пламени. Он может выдохнуть огонь до трех раз, каждый раз причиняя по 4д6 единиц огненного повреждения одной цели, находящейся в 7,5 метрах (25 футах). Жертве позволяет спасбросок по Рефлексам с КС 13 для уменьшения урона вдвое. Неиспользованные заряды исчезают спустя 1 час после принятия жидкости.

Среднее заклятие; УЗ 11; Создать Необычный Предмет, испепеляющий луч; Цена 1 100 зм.

Эликсир подкрадывания: Глоток этой жидкости позволит владельцу перемещаться очень тихо и слегка приглушает звуки вокруг него, предоставляя +10 бонус компетентности к проверкам Бесшумного Передвижения на 1 час.

Слабая иллюзия; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, тишина; Цена 250 зм.

Эликсир плавания: Этот эликсир наделяет способностью плавать. Выпившего окружает практически незаметная магическая оболочка, позволяющая ему легко скользить в воде (+10 бонус компетентности к проверкам Плавания на 1 час).

Слабая иллюзия; УЗ 2; Создать Необычный Предмет, создатель должен иметь как минимум 5 рангов в навыке Плавание; Цена 250 зм.

Эликсир скрытности: Персонаж, выпивший эту жидкость, получает интуитивную способность скрываться (+10 бонус компетентности к проверкам Скрытности на 1 час).

Слабая иллюзия; УЗ 5; Создать Необычный Предмет, невидимость; Цена 250 зм.

РАЗУМНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Иногда магические предметы имеют свое собственное сознание. Наделенные при помощи магии чувствительностью, эти предметы думают и чувствуют так же как персонажи и с ними обращаются как с НИП. Для персонажей они могут быть и ценными союзниками, и коварными врагами и вечными злодеями. Разумные предметы обладают дополнительными способностями, а иногда и экстраординарными силами и особым предназначением. Только долговременные магические предметы (в противоположность одноразовым предметам и предметам с зарядами) могут быть разумными (это означает, что зелья, свитки и палочки, наряду с некоторыми другими предметами никогда не могут быть разумными). В основном разумными являются менее 1% всех магических предметов. В своих кампаниях используйте разумные предметы умеренно, потому что они требуют усиленной работы и со стороны игрока и со стороны Мастера.

Разумные предметы даже можно считать существами, потому что у них есть показатели Интеллекта, Мудрости и Обаяния. Обращайтесь с ними как с механизмами (см. стр. 3 *Справочника Монстров*). Разумные предметы часто способны светиться по желанию (как магическое оружие); без этого многие из них не могут видеть.

Удобнее всего позволить игроку самому управлять магическими предметами своего персонажа (однако имейте в виду то, что описано ниже в *Предметы против персонажей*). В отличие от большинства магических предметов, разумные предметы могут активировать свои способности, не ожидая управляющего слова от владельца. Например, разумный меч со способностью *круг волшебства против зла* может активировать этот *круг*, даже если владелец совершает в этом раунде полную атаку. Разумные предметы действуют во время хода их владельца в порядке инициативы.

Используйте таблицы из этого раздела для определения свойств разумных предметов: количество способностей, необычные свойства, мировоззрение и особые предназначения этих предметов (если они вообще есть).

Мастеру позволяет создавать необычные магические предметы для своих целей в кампаниях, используя в качестве руководства данные таблицы. От того, что при броске выпала нежелательная способность, вы не обязаны одобрять эту способность. Если вы чувствуете, что комбинация получается слишком причудливой или сильной, просто измените или проигнорируйте некоторые броски.

Первым делом при определении свойств магического предмета определите его общие свойства. Они определяются броском d% и сверкой с Таблицей 7-30: Интеллект, Мудрость, Обаяние и Способности Предмета:

МИРОВОЗЗРЕНИЕ РАЗУМНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Все разумные предметы имеют свое мировоззрение. Обратите внимание, что разумное оружие может получать мировоззрение прямо, а может и косвенно (оружие, созданной для убийства хаотичных Внешних, вряд ли само будет хаотичным; скорее всего оно будет законным). Если вы создаете разумное оружие случайным образом, убедитесь, что мировоззрение оружия совпадает особыми свойствами, ориентированными на мировоззрение (такими как святые способности).

Любой персонаж, чье мировоззрение не соответствует таковому предмета (за исключением случаев, отмеченных в таблице звездочками) получает один негативный уровень, даже если он просто поднял этот предмет. Хотя этот негативный уровень никогда не приведет к настоящей потере уровня, он остается в течение всего времени пока предмет используется персонажем и преодолеть его никак нельзя (даже заклинаниями *восстановления*). Этот негативный уровень складывается со всеми другими штрафами, которые предмет может накладывать на неподходящего владельца. Предметы с показателем Эго (смотрите ниже) от 20 до 29 накладывают два негативных уровня. Предметы с показателем Эго 30 и выше накладывают три негативных уровня.

ЯЗЫКИ, НА КОТОРЫХ РАЗГОВАРИВАЕТ ПРЕДМЕТ

Разумные предметы могут разговаривать в точности как персонажи на Общем языке плюс на одном дополнительном языке за каждую единицу бонуса по Интеллекту. Подберите

Таблица 7-30: Интеллект, Мудрость, Обаяние и Способности Предмета

d%	Показатели параметров	Общение	Способности	Чувства	Модификатор базовой цены
01-34	Два по 12, один 10	Эмпатия ¹	Одна малая	9 м (30 фт.) зрение и слух	+1 000 зм
35-59	Два по 13, один 10	Эмпатия ¹	Две малые	18 м (60 фт.) зрение и слух	+2 000 зм
60-79	Два по 14, один 10	Речь ²	Две малые	36 м (120 фт.) зрение и слух	+4 000 зм
80-91	Два по 15, один 10	Речь ²	Три малые	18 м (60 фт.) темновидение и слух	+5 000 зм
92-97	Два по 16, один 10	Речь ²³	Три малые	18 м (60 фт.) темновидение и слух	+6 000 зм
98	Два по 17, один 10	Речь, телепатия ³⁴	Три малые и одна большая ⁶	36 м (120 фт.) темновидение и слух	+9 000 зм
99	Два по 18, один 10	Речь, телепатия ⁴⁵	Три малые и две большие ⁶	36 м (120 фт.) темновидение, слепое зрение и слух	+12 000 зм
100	Два по 19, один 10	Речь, телепатия ⁴⁵	Четыре малые и три большие ⁶	36 м (120 фт.) темновидение, слепое зрение и слух	+15 000 зм

- 1 Владелец чувствует нужды и некоторые эмоции предмета, ободряющие или негативно относящиеся к некоторым действиям.
- 2 Как персонаж, разумный предмет может говорить на Общем плюс еще один язык за каждую единицу бонуса по Интеллекту. Оно может телепатически общаться с владельцем.
- 3 Предмет также может читать на любом языке, на котором он разговаривает.
- 4 Предмет может использовать любой вид общения по желанию, используя язык как любой говорящий предмет. Он также может телепатически общаться со своим владельцем.
- 5 Предмет может читать на всех известных ему языках, а также может использовать чтение магии.
- 6 Разумный предмет может иметь особое предназначение (и особые свойства) вместо одной из больших способностей.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ РАЗУМНЫХ ПРЕДМЕТОВ

d%	Мировоззрение предмета
01-05	Хаотично-доброе
06-15	Хаотично-нейтральное*
16-20	Хаотично-злое
21-25	Нейтрально-злое*
26-30	Законно-злое
31-55	Законно-доброе
56-60	Законно-нейтральное*
61-80	Нейтрально-доброе*
81-100	Нейтральное

* Этот предмет может использоваться любым персонажем, чье мировоззрение соответствует не нейтральной части мировоззрения предмета (то есть хаотичный, злой, добрый или законный). Таким образом, любой хаотичный персонаж (ХД, ХН, ХЗ) может использовать хаотично-нейтральный предмет.

соответствующие языки, принимая во внимание родину предмета и его предназначение. Например, разумное оружие дроу скорее всего будет говорить на Эльфийском, а святое оружие может говорить на Небесном.

СПОСОБНОСТИ РАЗУМНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Таблица 7-30 описывает сколько малых и больших способностей есть у разумных предметов. Для определения конкретных способностей, обратитесь к соответствующим таблицам, находящимся ниже:

ОСОБОЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Предметы с особым предназначением сложны в отыгрыше. Однако они стоят этих неприятностей, потому что способны сильно украсить кампанию.

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Предназначение предмета должно подходить по виду и мировоззрению предмета и всегда использоваться умеренно. Предназначение «поражение/убийство тайных заклинателей» не означает, что меч заставит владельца убивать всех встреченных магов. Это также не означает, что меч считает, что он может убить всех магов, чародеев и бардов в мире. Это означает, что предмет ненавидит тайных заклинателей и хочет разрушить интриги местных магов, а также положить конец правлению чародейки-королевы в соседнем королевстве. Точно так же, предназначение «защита эльфов» не означает, что если владелец эльф, то предмет будет помогать только ему. Это означает, что предмет хочет способствовать эльфам в уничтожении их врагов и помощи их лидерам. Предназначение «поражение/убийство всех» это не просто самосохранение. Это означает, что предмет не успокоится (и не даст отдыха владельцу), пока он не станет превыше всех (высокая и возможно недостижимая цель).

СПОСОБНОСТИ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Способности предназначения доступны только когда разумный предмет действует в пределах своего предназначения. Определение этого всегда делается самим предметом. Определить это легко, если откровенно оценить результат действий. То есть, если игрок не докажет предмету, что данные действия полностью служат предназначению предмета, предмет не позволит эти действия. В отличие от других способностей, разумный предмет может отказаться от использования его способностей предназначения, даже если владелец доминирует над ним (смотрите Предметы против Персонажей на следующей странице).

МАЛЫЕ СПОСОБНОСТИ РАЗУМНЫХ ПРЕДМЕТОВ

d%	Малая способность	Модификатор базовой цены
01-05	Предмет может <i>благословлять</i> союзников 3 раза в день	+1 000 зм
06-10	Предмет может использовать <i>волшебные огоньки</i> 3 раза в день	+1 100 зм
11-13	Предмет может активировать <i>малый об-раз</i> 1 раз в день	+2 200 зм
14-20	У предмета постоянно активен <i>смертозвезд</i>	+2 700 зм
21-25	Предмет может использовать <i>обнаружение магии</i> по желанию	+3 600 зм
26-31	У предмета 10 рангов в Запугивании	+5 000 зм
32-33	У предмета 10 рангов в Расшифровке	+5 000 зм
34-36	У предмета 10 рангов в Знании (выберите категорию сами)	+5 000 зм
37-40	У предмета 10 рангов в Поиске	+5 000 зм
41-45	У предмета 10 рангов в Отслеживании	+5 000 зм
46-50	У предмета 10 рангов в Прислушивании	+5 000 зм
51-54	У предмета 10 рангов в Искусстве Магии	+5 000 зм
55-60	У предмета 10 рангов в Чувстве мотива	+5 000 зм
61-66	У предмета 10 рангов в Блефе	+5 000 зм
67-72	У предмета 10 рангов в Дипломатии	+5 000 зм
73-77	Предмет может активировать <i>великий образ</i> 1 раз в день	+5 400 зм
78-80	Предмет может активировать <i>темноту</i> 3 раза в день	+6 500 зм
81-83	Предмет может использовать <i>удержание</i> на врагов 3 раза в день	+6 500 зм
84-86	Предмет может активировать <i>зону правды</i> 3 раза в день	+6 500 зм
87-89	Предмет может использовать <i>изумительное</i> 3 раза в день	+6 500 зм
90-95	Предмет может использовать <i>обнаружение объекта</i> 3 раза в день	+6 500 зм
96-100	Предмет может использовать <i>лечение серьезных ранений</i> (2d8+3) на владельца 3 раза в день	+6 500 зм

Все способности функционируют под управлением предмета, хотя разумные предметы обычно следуют желаниям своего владельца. Активирование способности или концентрация на активной способности это стандартное действие предмета.

СТАРШИЕ СПОСОБНОСТИ РАЗУМНЫХ ПРЕДМЕТОВ

d%	Старшая способность	Модификатор базовой цены
01-06	Предмет по желанию может обнаруживать противоположное мировоззрение	+7 200 зм
07-10	Предмет по желанию может обнаруживать нежить	+7 200 зм
11-13	Предмет по желанию может насыщать страх на врагов	+7 200 зм
14-18	Предмет может использовать якорь изменений на врагов 1 раз в день	+10 000 зм
19-23	Предмет может использовать высвобождение на врагов 1 раз в день	+10 000 зм
24-28	Предмет может использовать ограниченную сферу неуязвимости 1 раз в день	+10 000 зм
29-33	Предмет может использовать волшебный глаз 1 раз в день	+10 000 зм
34-37	У предмета постоянный эффект обнаружение магического слежения	+10 000 зм
38-41	Предмет может создать стену огня в виде кольца вокруг владельца 1 раз в день	+10 000 зм
42-45	Предмет может использовать погасить на+ огни 3 раза в день	+16 000 зм
46-50	У предмета есть эффект статус, используется по желанию	+11 000 зм
51-54	Предмет может использовать порыв ветра 3 раза в день	+11 000 зм
55-59	Предмет может использовать ясновидение 3 раза в день	+16 000 зм
60-64	Предмет по желанию может создавать круг волшебства против противоположного мировоззрения	+16 000 зм
65-68	Предмет может использовать ускорение на владельца 3 раза в день	+16 000 зм
69-73	Предмет может создавать дневной свет 3 раза в день	+16 000 зм
74-76	Предмет может создавать глубокую тьму 3 раза в день	+16 000 зм
77-80	Предмет может использовать очищение невидимости (9 м (30 фт.) диапазон) 3 раза в день	+16 000 зм
81-85	Предмет может использовать замедление на врагов 3 раза в день	+16 000 зм
86-91	Предмет может определять местонахождение существа 3 раза в день	+30 000 зм
92-97	Предмет может использовать страх на врагов 3 раза в день	+30 000 зм
98-100	Предмет может использовать чтение мыслей по желанию	+44 000 зм

Если способность выпадает два раза, перебросьте кубик.

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ РАЗУМНЫХ ПРЕДМЕТОВ

d%	Предназначение
01-20	Поражение/убийство существ диаметрально противоположного мировоззрения*
21-30	Поражение/убийство тайных заклинателей (включая заклинателей-чудовищ и всех, кто использует подобные заклинания способностями)
31-40	Поражение/убийство жреческих заклинателей (включая божественных существ и их слуг)
41-50	Поражение/убийство не заклинателей
51-55	Поражение/убийство определенного вида существ (для выбора смотрите особое свойство погибели на странице 224)
56-60	Поражение/убийство определенной расы или вида существ
61-70	Защищает определенную расу или вид существ
71-80	Поражение/убийство слуг определенного божества
81-90	Защита слуг и интересов определенного божества
91-95	Поражение/убийство всех (кроме самого предмета и его владельца)
96-100	По выбору Мастера или игрока

* Предназначение полностью нейтральных разновидностей предметов в сохранении равновесия, путем поражения/убийства сильных существ крайних мировоззрений (ЗД, ЗЗ, ХД, ХЗ).

ЭГО ПРЕДМЕТОВ

Эго – это мера измерения силы индивидуальности предмета. Показатель Эго вычисляется в самую последнюю очередь после определения всех свойств разумного предмета. Показатель Эго помогает определить, кто над кем будет доминировать, предмет или его владелец.

СПОСОБНОСТИ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ ДЛЯ ПРЕДМЕТОВ С ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕМ

d%	Способность рпедназначения	Модификатор базовой цены
01-06	Предмет может использовать ледяной шторм	+50 000 зм
07-12	Предмет может использовать замешательство	+50 000 зм
13-17	Предмет может использовать убийцу фантом	+50 000 зм
18-24	Предмет может использовать крушащее отчаяние	+50 000 зм
25-31	Предмет может использовать дверь изменений на себя и владельца	+50 000 зм
32-36	Предмет может использовать инфекцию (повышенную до 4 уровня) в качестве касательной атаки	+56 000 зм
37-43	Предмет может использовать яд (повышенный до 4 уровня) в качестве касательной атаки	+56 000 зм
44-50	Предмет может использовать ржавевущий захват в качестве касательной атаки	+56 000 зм
51-56	Предмет может активировать 10d6 заряд молнии	+60 000 зм
57-62	Предмет может активировать 10d6 шар огня	+60 000 зм
63-68	Владелец получает бонус удачи +2 к атаке, спасброскам и проверкам	+80 000 зм
69-74	Предмет может использовать массовое причинение легких ранений	+81 000 зм
75-81	Предмет может использовать песню разногласий	+81 000 зм
82-87	Предмет может использовать надоедливые глаза	+81 000 зм
88-92	Предмет может активировать 15d6 увеличенный крик 3 раза в день	+130 000 зм
93-98	Предмет может использовать волны изнеможения	+164 000 зм
99-100	Предмет может использовать истинное воскрешение на владельца, один раз в месяц	+200 000 зм

ЭГО ПРЕДМЕТА

Параметры предмета	Единицы Эго
За каждый бонус улучшения предмета +1	1
За каждый бонус +1 от особых свойств предмета	1
За каждую малую способность	1
За каждую большую способность	2
Особое предназначение (и способность предназначения)	4
Телепатическая способность	1
Способность читать	1
Способность чтение магии	1
За каждый бонус +1 по Интеллекту	1
За каждый бонус +1 по Мудрости	1
За каждый бонус +1 по Обаянию	1

Таким образом, короткий меч +2 (2 единицы) с Показателем Интеллекта 10 (0 единиц), показателем Мудрости 12 (1 единица), показателем Обаяния 12 (1 единица) с малой способностью обнаружения магии (1 единица) обладает показателем Эго 5.

Для сравнения, представьте танцующий длинный меч +2 (6 единиц, из них 2 за бонус улучшения +2 и 4 потому что танцующая способность является эквивалентом бонуса +4 [смотрите Таблицу 7-14: Особые свойства рукопашного оружия]) с показателем Интеллекта 10 (0 единиц), показателем Мудрости 18 (4 единицы) и показателем Обаяния 18 (4 единицы). Добавьте сюда способности смертовзгляд, 10 рангов в Запугивании и темнота (3 единицы), большую способность страх (2 единицы) и предназначение убивать заклинателей (4 единицы). Если это оружие также будет обладать телепатическими способностями (1 единица) и может читать (1 единица), то показатель Эго такого оружия составит 25.

ПРЕДМЕТЫ ПРОТИВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда у предмета есть показатель Эго, у него есть и своя воля. Естественно, предмет всегда ведет себя исключительно в рамках своего мировоззрения. Если персонаж, владеющий предметом, вступает в противоречие с мировоззрением предмета или с предназначением предмета, возникает конфликт

личностей – предмет против персонажа. Все предметы с показателем Эго 20 и выше всегда считают себя превыше любого персонажа, и если владелец хотя бы просто не согласится с предметом, между ними возникнет конфликт личностей.

Когда происходит конфликт личностей, владелец должен совершить спасбросок по Воле (КС = показателю Эго предмета), и если преуспевает, то доминировать будет он. При неудаче доминировать будет предмет. Доминирование длится один день или пока не произойдет критическое событие (такое, как большое сражение, серьезная угроза предмету или персонажу, и так далее – по решению Мастера). Как только предмет получает власть, он сопротивляется желаниям персонажа и требует одну или несколько уступок:

- Отказ от союзников или предметов, чье мировоззрение или личность не нравится предмету.
- Персонаж должен избавиться от всех других магических предметов или предметов определенного типа.
- Повиновение от персонажа, чтобы предмет мог выполнять свои цели.
- Немедленный поиск и убийство ненавистных предмету существ.
- Защита предмета магическими и обычными способами, когда он не используется.
- Персонаж всегда должен носить с собой предмет, что бы не случилось.
- Персонаж должен будет оставить предмет для более подходящего существа из-за разницы в мировоззрении или поведении.

В чрезвычайных обстоятельствах предмет может применить и более жесткие меры, такие как:

- Заставить владельца сражаться.
- Отказаться ударить противника.
- Ударить самого владельца или его союзника.
- Заставить владельца сдаться противнику.
- Заставить владельца выронить его.

Естественно, такие действия маловероятны, когда между мировоззрениями персонажа и предмета полная гармония или когда их цели совпадают. Однако даже при таких обстоятельствах предмет может захотеть, чтобы им обладал более слабый персонаж, чтобы легче было получить доминирование над ним, или более сильный персонаж, чтобы проще было добиваться своих целей.

Все магические предметы с индивидуальностью желают играть важную роль в любой деятельности, особенно в бою. Такие предметы всегда конкурируют, даже если у них одно мировоззрение. Ни один магический предмет не захочет делить владельца с другими разумными предметами. Разумный предмет заранее узнает о присутствии других магических предметов в пределах 18 метров (60 футов), и, скорее всего, сведет с пути или отвлечет хозяина, чтобы он проигнорировал или уничтожил конкурента. Конечно, в зависимости от мировоззрения предмета, может изменяться и его поведение. *Святой мститель*, например, безусловно, не позволит разрушать другой законно-добрый предмет и может даже одобрить его поиски, несмотря на такое странное разногласие.

Предметы с индивидуальностью никогда не могут быть полностью подчинены персонажам, и их не заставить молчать, несмотря на то, что и сами они не могут управлять владельцем. Несмотря на то, что они бессильны в своих требованиях, они все равно будут выдвигать свои требования и пожелания. Даже простенький меч +1 необычной природы может замучить вас своими речами, преувеличивая свои способности, и умоляя, чтобы персонаж дал ему возможность разрушиться вдребезги о ненавистного врага.

Примечание: Вам следует отыгрывать предметы как любого другого НИП. Обратитесь к Таблице 4-24: Одна сотня отличительных признаков (страница 128) для идей о чертах характера разумного предмета, чтобы сделать его более живым.

ПРИМЕРЫ РАЗУМНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Предметы, описанные ниже, можно встраивать в большинство кампаний, но вы можете изменять их, меняя мировоззрение, черты характера и даже их параметры, если это нужно для их состыковки в вашей кампании, с их историей и своими персонажами.

Акрола, Бдительный Клык Ашардалона: *Острый кинжал* +5; МЗ ХД; Интл 10, Мудр 18, Обн 18; Речь, телепатия, темновидение, слепое зрение и слух 36 м (120 фт.); показатель Эго 22.

Малые способности: Зона правды 3/день, 10 рангов в Прислушивании (финальный модификатор +14) и Отслеживании (финальный модификатор +14).

Большие способности: Ясновидение 3/день, замедление 3/день.

Личность: Барды рассказывают, что зуб, извлеченный из живого ужасного дракона Ашардалона, обрел свои собственные сознание и волю. История выглядит странной, потому что цели этого кинжала не похожи на таковые ужасного дракона. Преисполненный благих намерений, этот неутомимый кинжал обрел свою личность, чтобы защищать слабых и беспомощных. Акрола часто использует свою способность ясновидения для поиска мест с неприятностями и злом, и ведет владельца за их искоренением.

Сильное превращение: УЗ 15; Изготовление волшебного оружия и доспехов, *острый край*; Цена 132 802 зм.

Джомнот, Погибели Великанов: *Секира дварфов-погибель великанов* +3; МЗ ЗД; Инт 10, Муд 14, Обн 14; Речь, зрение и слух 36 м (120 фт.); показатель Эго 14.

Малые способности: Лечение средних ранений 3/день, обнаружение магии по желанию.

Особое предназначение: Поражение/убийство великанов.

Способность предназначения: Песнь разногласий.

Личность: Выкованная давно мертвым кузнецом дварфов, Джомнотом, также известным как Погибель Великанов, эта секира была создана в годы вторжения великанов. Полезность этой секиры не подвергается сомнениям с тех пор, как один единственный герой дварфов перебил множество сбитых с толку и ошеломленных великанов. A stoic but forceful will has была инкарнирована в лезвие боевого топора. Джомнот мало говорит, и с неохотой дает советы, но и противоречит владельцу лишь в экстремальных обстоятельствах. Пока владелец уничтожает логова и укрытия великанов, секира не скажет ни слова против.

Сильное колдовство: УЗ 15; Изготовление волшебного оружия и доспехов, *призыв монстра I*; Цена 176 430 зм.

Икель: *Святой составной длинный лук* +2; МЗ НД; Инт 17, Муд 10, Обн 17; Речь, телепатия, темновидение и слух 36 м (120 фт.); показатель Эго 16.

Малые способности: Изумить чудовище 3/день, волшебные огоньки 3/день, обнаружить объект 3/день.

Большие способности: Ограниченная сфера неуязвимости 1/день.

Личность: Будучи преданным и доверчивым компаньоном героя по имени Икель, этот когда-то безымянный лук взял имя своего первого владельца после героической схватки с балором. С тех пор Икель ищет владельца, способного жить по его высоким стандартам: исключительно меткого лучника со стремлением к добру. Несмотря на его стремление к свершению добра, Икелю нравятся обычные беседы, отдых и бережное обращение.

Сильное заклятие (если было использовано чудо) [доброе]; УЗ 17; Изготовление волшебного оружия и доспехов, *желание* или *чудо*; Цена 66 600 зм.

Боск, Поэтический Клинок: *Длинный меч* +2; МЗ Н; Инт 14, Муд 14, Обн 10; Речь, зрение и слух 9 м (30 фт.); показатель Эго 8.

Малые способности: Благословение 3/дня, удержание персоны 3/день.

Личность: Созданный магом, экспериментирующим с чувствительностью, Боск был продан творцом и много раз менял хозяев. Всегда желающий высказать свое мнение, дать совет, рассказать историю или даже поэму собственного сочинения. Боск пока ни разу не встретил владельца, подходящего ему, хотя возможно таковым окажется предприимчивый мечник.

Средняя ворожба: УЗ 15; Изготовление волшебного оружия и доспехов, *знание легенд*; Цена 15 815 зм.

Весак, Обманщик: *Клинок удачи*; МЗ НЗ; Инт 16, Муд 10, Обн 16; Речь, темновидение и слух 18 м (60 фт.); показатель Эго 15.

Малые способности: Малый образ 1/день, великий образ 1/день, 10 рангов в Блефе (финальный модификатор +13).

Личность: Сильный, но эгоистичный клинок, Васак служил оружием множества мелких тиранов и псевдозавоевателей. Желание получить от него исполнение трех желаний привлекает многих, жаждущих власти, богатства и удовлетворения прихотей. Однако Васак заинтересован лишь в дальнейшем продвижении легенды о нем самом. Несмотря на многочисленных владельцев, он все еще хранит все свои желания, а владельцев он вводил в заблуждение (используя свои способности создавать иллюзии), заставляя думать, что их желания осуществились.

Сильное заклятие (если было использовано чудо); УЗ 17; Изготовление волшебного оружия и доспехов, желание или чудо; Цена 161 560 зм; Стоимость 80 780 зм + 5 718 Оп.

Закс, Мантия Королей: Пляц Обаяния +6; МЗ ЗН; Инт 10, Муд 14, Обн 14; Речь, зрение и слух 36 м (120 фт.); показатель Эго 5.

Малые способности: Зона правды 3/день, 10 рангов в Дипломатии (финальный модификатор +12) и 10 рангов в Знании (история) (финальный модификатор +10).

Личность: Эта магическая мантия, передаваемая из поколения в поколение, дает советы королевскому двору, причем, не просто решая разногласия, а учитывая опыт прошлых правителей. Закс – это прекрасное одеяние из собольего меха. Как большинство правителей, сам Закс за прошедшие века стал неумолимым и равнодушным, хотя его Эго не такое уж и сильное, чтобы доминировать над владельцем.

Среднее колдовство; УЗ 15; Создать Необычный Предмет, великолепие орла; Цена 56 500 зм.

ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В процессе создания волшебного предмета используется столь много деликатных факторов, что иногда ход событий заколдовывания предмета может исказиться. Эти мелкие ошибки часто весьма очевидны и бросаются в глаза. Иногда, правда, они могут быть скрытыми, и проявятся спустя дни, месяца и даже годы.

Также ход событий создания волшебного предмета могут исказить другие причины – не по вине его создателя. Силы хаоса и общей энтропии заставляют искажаться магии и становиться порочной. Время влияет на все вещи – даже магию. Долгое влияние со стороны могущественных магических сил, порталы в иные миры, или даже близость с иными волшебными предметами или существами, также могут отразиться на волшебном предмете самым необычным образом.

Наконец, предметы с непредсказуемыми или проклятыми эффектами способны проявиться от коварных намерений заклинателей, которые по своей натуре злы или хаотичны, или же просто безумны. Это наиболее опасные вещи из проклятых предметов.

Проклятые предметы – это вещи с определенным видом негативного эффекта. Иногда они непосредственно вредны для владельца, иногда просто вызывают небольшие помехи. Иногда, смесь хороших качеств предмета с плохими заставляют игроков идти на нелегкий выбор. Если вы хотите ввести элемент проклятых предметов в своей игре, определяйте их наличие случайным образом, как и обычных волшебных предметов. Когда вы бросаете кубики на волшебные предметы, проведите в тайне второй бросок d%. При результате 01-05, созданный предмет проклятый. Чтобы определить вид проклятия, сверьтесь с таблицей ниже.

ОБЫЧНЫЕ ПРОКЛЯТИЯ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

d%	Проклятие
01-15	Заблуждение
16-35	Противоположный эффект или цель
36-45	Периодическая работа
46-60	Условия
61-75	Недостаток
76-90	Абсолютной иной эффект
91-100	Особый проклятый предмет

Заблуждение: Владелец верит, что предмет таков, как он выглядит, но на самом деле пу предмета нет магических сил, это заблуждение. Владелец на ментальном уровне обманут, и верит что с предметом все нормально (делает его невидимым, выпускает заряды молний и т.д.), и другие не могут его пере-

убедить, помочь только может заклинание снять проклятие.

Противоположный эффект или цель: Эти проклятые предметы работают неисправно, они действуют наоборот с замыслами создателя, или направленные на другую цель. Например, глаз очарования делает субъектов более враждебными, а не дружелюбными по отношению к владельцу. Посох лечения наносит раны, а не лечит их. Глаз окаменения превращает в статую своего владельца. Магическая стрела возвращается назад и поражает своего стрелка. Волшебная палочка с зарядами молний лечит своей энергией, и может стать полезным лечащим предметом.

Встречные эффекты могут накладываться и на оружие, давая штрафы вместо бонусов к атакам и урону. Так как персонажу не обязательно знать бонус улучшенности предмета у не проклятого предмета, так он может быть и не в курсе о проклятии на предмете. Однако как только он об этом узнает, он может попасть под влияние предмета, считая, что оружие великолепный боевой образец. В таких случаях на помощь приходит заклинание снять проклятие.

Периодическая работа: Есть три разновидности периодической работы предмета, однако, во всех условиях кроме обозначенных, они работают великолепно. Данного вида бывают следующие предметы: ненадежные, зависимые, неконтролируемые.

Ненадежный: Каждый раз, при активации предмета, существует 5% шанс (01-05 на d%), что он не сработает. На усмотрение МП, шанс неудачи может варьировать от 1% до 10%, в зависимости от предмета или игрового мира.

Зависимый: Предмет действует лишь в определенных ситуациях. Чтобы определить тип ситуаций, бросьте кубик для случайного определения её вида по таблице ниже.

d%	Ситуация
01-03	Температура ниже 0
04-05	Температура выше 0
06-10	Только днем
11-15	Только ночью
16-20	Только при свете солнца
21-25	Только не при свете солнца
26-34	Под водой
35-37	Вне воды
38-45	Под землей
46-55	Над землей
56-60	В пределах 3 м от данного типа существ
61-64	В пределах 3 м от данной расы или вида существ
65-72	В пределах 3 м от заклинателя тайнства
73-80	В пределах 3 м от божественного заклинателя
81-85	В руках не заклинателя
86-90	В руках заклинателя
91-95	В руках существа определенного мировоззрения
96	В руках существа определенного пола
97-99	В nonholly дни или определенные астрологические события

100 Более чем 160 км от определенного места

Неконтролируемый: Неконтролируемый предмет активируется в любое удобное для него время. Каждый день бросайте d%. при результате 01-05 (или на усмотрение МП) предмет активируется в определенный момент дня. Результаты могут быть от смешных, когда владелец проклятого кольца невидимости пропадает посреди рынка во время заключения сделки, до катастрофических, когда волшебная палочка шаров огня разряжается по среди его друзей, точнее бывших друзей.

Условия: Это почти как с условием – командное слово. Однако у некоторых предметов более строгие условия, иначе они бесполезные побрякушки. Чтобы предмет функционировал, владелец обязан выполнить одно из нижеследующих условий.

- Персонаж должен есть в два раза больше обычного.
- Персонаж должен спать в два раза дольше обычного.
- Персонаж должен выполнить особое задание (только один раз, затем предмет нормально функционирует).
- Персонаж должен жертвовать (уничтожать) драгоценности на 100 зм каждый день.
- Персонаж должен жертвовать (уничтожать) волшебные предметы на сумму 2,000 зм каждую неделю.
- Персонаж должен поклясться в верности определенному дворянину или его семье.
- Персонаж должен отказаться от всех своих волшебных предметов.
- Персонаж должен поклоняться определенному божеству.
- Персонаж должен сменить свое имя на специфическое. (Предмет действует лишь в руках персонажа с этим именем).

- Персонаж должен добавить особый класс при следующей возможности, если у него наданный момент его нет.
- Персонаж должен обладать определенным количеством рангов в определенном навыке.
- Персонаж должен единоразово пожертвовать часть жизненной энергии (2 пункта Телосложения). Если он восстанавливает их назад (например, с помощью заклинания восстановления), предмет отказывается работать. (Предмет не откажется действовать, если Телосложение было поднято с помощью получения нового уровня, желания или волшебного предмета).
- Каждый день предмет нужно окунать в святую воду.
- Каждый день предмет должен убивать одно живое существо.
- Раз в месяц предмет нужно окунать в лаву.
- Предмет нужно активировать как минимум раз в день, иначе у этого владельца он больше не будет работать.
- Пока он в руках, предмет должен быть омыт кровью (только оружие). Его нельзя убрать или сменить на другое оружие, пока владелец не проведет им успешное попадание.
- Каждый день на предмет нужно активировать определенное заклинание (такое как: благословение, искупление, или анимировать объекты).

Условия также зависят от вида предмета, и не могут устанавливаться случайным образом. Предмет с условием, который также и разумен, может ставить условие через свою личность. Если условие не выполнено, он не действует. Если же оно выполнено, он действует на протяжении одного дня, пока условие не будет выполнено вновь (хотя некоторые требования единовременны или ежемесячные, хотя большинство ежедневные).

Недостаток: Предметы с недостатками обычно все также дают преимущества своему владельцу (например, бонус улучшенности оружия к атакам и повреждению сохраняются), но они несут в себе другой негативный аспект. Данный предмет следует воспринимать как «я даю тебе, но и забираю у тебя». Хотя иногда недостатки проявляются только в момент активации предмета (или удержания в руках, в случае с оружием). Обычно недостатки сохраняются до тех пор, пока данный предмет во владении персонажа.

Для создания случайного недостатка, бросьте d%, и сверьтесь с таблицей ниже. Эффект сохраняется до тех пор, пока предмет у персонажа.

d% Недостаток

- | | |
|-------|--|
| 01-04 | Волосы на всем теле персонажа вырастают на 2,5 см. Происходит единожды. |
| 05-09 | Персонаж или уменьшается на 1,25 см (01-50 на d%) или вырастает (51-100). Происходит единожды. |
| 10-13 | Температура на на 12 C (100F) ниже за обычную. |
| 14-17 | Температура на на 12 C (100F) выше за обычную. |
| 18-21 | Изменяется цвет волос персонажа. |
| 22-25 | Изменяется цвет кожи персонажа. |
| 26-29 | Теперь персонаж носит некую идентифицирующую метку (татуировку, мерцающий знак, и т.д.). |
| 30-32 | Изменяется пол персонажа. |
| 33-34 | Изменяется раса или вид персонажа. |
| 35 | Персонаж поражен неким проклятием или болезнью, которые неизлечимы. |
| 36-39 | Предмет постоянно издает странный звук (стон, визг, крик, проклятия, маты). |
| 40 | Предмет выглядит нелепо (очень пестрый, глупой формы, сияет розовым светом). |
| 41-45 | Персонаж чрезвычайно эгоистичен по отношению к предмету. |
| 46-49 | Персонаж параноик относительно потери предмета, или нанесения вреда предмету. |
| 50-51 | Изменяется мировоззрение персонажа. |
| 52-54 | Персонаж должен атаковать ближайшее существо (5% шанс [01-05 на d%] каждый день). |
| 55-57 | Персонаж ошеломлен на 1d4 раунда после завершения действия предмета (или случайным образом 1/день). |
| 58-60 | У персонажа размытое зрение (-2 штраф к атакам, спасброскам и проверкам навыков, зависящих от зрения). |
| 61-64 | Персонаж получает один негативный уровень. |
| 65 | Персонаж получает два негативных уровня. |
| 66-70 | Персонаж должен проходить проверку Воли каждый день, или переносить 1 пункт повреждений Интеллекта. |
| 71-75 | Персонаж должен проходить проверку Воли каждый день, или переносить 1 пункт повреждений Мудрости. |
| 76-80 | Персонаж должен проходить проверку Воли каждый день, или переносить 1 пункт повреждений Обаяния. |

- | | |
|-------|--|
| 81-85 | Персонаж должен проходить проверку Стойкости каждый день, или переносить 1 пункт повреждений Телосложения. |
| 86-90 | Персонаж должен проходить проверку Стойкости каждый день, или переносить 1 пункт повреждений Силы. |
| 91-95 | Персонаж должен проходить проверку Стойкости каждый день, или переносить 1 пункт повреждений Ловкости. |
| 96 | Персонаж может превратиться в какое-то существо (5% шанс [01-05 on d%] каждый день). |
| 97 | Персонаж не может активировать заклинания таинства. |
| 98 | Персонаж не может активировать божественные заклинания. |
| 99 | Персонаж вообще не может активировать заклинания. |
| 100 | МП может на свой выбор определить недостаток, или создать особый недостаток для предмета. |

Абсолютно иной эффект: МП должен выбрать негативный эффект для предмета, возможна беря за основу особые проклятые предметы (см. ниже). Предмет может казаться одним, но в отличие от внешней формы, он действует наоборот.

ОСОБЫЕ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Предметы в Таблице 7-31: Особые проклятые предметы дает предметы разновидностей таких вещей. Вв описаниях приводятся условия для создания проклятых предметов, если кто-то намеренно пожелает создать проклятую вещь. Однако, есть два исключения: гипнотический хрустальный шар и мешок пожирания невозможно создать какими-то мыслимыми способами. Мешок пожирания – существо, а гипнотический хрустальный шар инструмент могущественных НИП, таких как личи.

Простое заклинание обнаружение магии не обнаруживает неверную ауру и ее мощь, часто указывая предмет обычным без коварных намерений.

Заклинание идентификация имеет лишь шанс в 1% за уровень заклинателя, что раскроет истинную суть проклятого предмета, включая аспект проклятия. Только анализ двомера видит истинную суть проклятых вещей.

Амулет неотвратимого обнаружения: Это устройство обычно носится на цепочке или как брошка. При магическом анализе оно кажется как предмет, защищающий от обнаружения, магического слежения (наблюдения через хрустальный шар и т.д.), или чтения, влияния на мысли, как через чтение мыслей или телепатии. Он кажется амулетом защиты от обнаружения и нахождения. На самом деле этот амулет дает -10 штраф ко всем спасброскам от заклинаний ворожбы.

Средняя защита; УЗ 10-й; Создать необычный предмет, наложить проклятие; Цена 1,000 зм.

Брошь анимированной атаки: Этот предмет неотличим по внешности от обычной брошки. При исследовании, она

Таблица 7-31: Особые Проклятые Предметы

d%	Предмет	Рыночная цена
01-05	Ладан одержимости	200 gp
06-15	Кольцо неуклюжести	500 gp
16-20	Амулет неотвратимого обнаружения	1,000 gp
21-25	Камень веса	1,000 gp
26-30	Наручи беззащитности	1,200 gp
31-35	Рукавицы нумелости	1,300 gp
36-40	Проклятый меч -2	1,500 gp
41-43	Доспехи ярости	1,600 gp
44-46	Медальон проецирования мыслей	1,800 gp
47-52	Фляга проклятий	2,100 gp
53-54	Пыль кашля и чихания	2,400 gp
55	Шлем противоположного мировоззрения	4,000 gp
56-60	Снадобье с ядом	5,000 gp
61	Брошь анимированной атаки	5,200 gp
62-63	Роба беспомощности	5,500 gp
64	Книга ненадобности	6,000 gp
65-68	Проклятое копые обратной атаки	7,500 gp
69-70	Доспех привлечения стрел	9,000 gp
71-72	Сет поимки	10,000 gp
73-75	Мешок пожирания	—
76-80	Булава крови	16,000 gp
81-85	Роба насекомых	16,500 gp
86-88	Амулет гнилостного разложения	17,000 gp
89-92	Меч берсеркера	17,500 gp
93-96	Сапоги танца	30,000 gp
97	Гипнотический хрустальный шар	—
98	Ожерелье удушения	60,000 gp
99	Ядовитый плащ	62,000 gp
100	Скарабей смерти	80,000 gp

будет казаться *брошью полета*.

Как только будет произнесено командное слово, брошь сделает мертвую петлю со своим обладателем, подняв его вниз головой на 1d4*0,3+1,5 метра, и стукнет о землю (повреждений от падения нет, так как владелец поднялся не выше 3 метров). Затем брошь нападает на владельца, коля его в лицо своим острием, и бьют шапкой брошки.

У броши 2 атаки в раунд за каждый конец (два укола и два удара). Бонус атаки к каждой атаке +5. при попадании, острие ослепляет жертву на 1 раунд. Рукоятка наносит 1d6 повреждений. КД броши 13, у нее 18 хит-поинтов и прочность 4.

Среднее превращение; УЗ 10-й; создать необычный предмет, *полет, анимировать объекты*; Цена 5,200 зм.

Доспех привлечения стрел: Магический анализ покажет, что это нормальный комплект *полных пластинчатых лат* +3. однако этот предмет проклят. Он действует нормально по отношению к рукопашным атакам, но привлекает к себе стрелковые атаки. Обладатель доспеха получает -15 штраф к КД против атак стрелковым оружием. Истинная суть доспеха не раскрывается до тех пор, пока по владельцу не выстрелят, метнут оружие, простые экспериментов (бросание камней, к примеру) недостаточно.

Сильная защита; УЗ 16-й; Создать волшебное оружие и доспехи, *наложить проклятие*; Цена 9,000 зм.

Доспех ярости: Этот доспех по внешности напоминает доспехи команды, и действуют как комплект *полных пластинчатых лат* +1. однако, когда его надеть, он дает владельцу -4 штраф к Обаянию. Все враждебные существа в пределах 90 м (300 фт.) от владельца получает +1 бонус морали к броскам атаки против него. Эти эффекты незаметны владельцу, или тем, кто подвластен эффекту. (Другими словами, владелец не сразу замечает эффекты доспеха, и не понимает суть враждебности к нему).

Сильная некромантия; УЗ 16-й; Создать волшебное оружие и доспехи, *наложить проклятие*; Цена 1,600 зм.

Мешок пожирания: Этот мешок не отличим от обычного мешка. Исследование его на содержание магических сил укажет, что это мешок хранения. Однако, на самом деле это маскировка, используемая существом из иного измерения, пожирающим все, что в него попадет.

Любая субстанция, животного или растительного происхождения, «субъект пожирания» данного мешка. В 90% случаев, мешок пожирания проигнорирует «пищу» в момент её опускания в него, но в любой момент, пока он ощущает живое вещество внутри себя (даже если кто-то достает или вложит в мешок вещь), существует шанс в 60%, что мешок постарается поглотить в себя цель. При втягивании, мешок получает +8 бонус к проверкам захвата.

Мешок может содержать внутри себя до 0,85 м3 (30 куб. фт.) материи. Он действует по принципу мешка хранения, типа 1, но каждый час, идет накопительные 5% шанса того, что он проглотит вещь внутри него, и выплюнет её в ином месте или мире. Существа, втянутые им внутрь, поглощаются за 1 раунд. Мешок уничтожает тело жертвы, предотвращая возможность оживления или воскрешения, которые требуют наличие части тела. Существует шанс в 50%, что заклинание:

желание, чудо или истинное воскрешение, вернут жертву к жизни. Проверка проводится только один раз, если она неудачна, то жертву невозможно вернуть к жизни посредством магии смертных.

Среднее колдовство; УЗ 17-й; По сути, это существо, и его невозможно создать; Цена нет.

Наручи беззащитности: Сперва они выглядят как *наручи доспеха* +5, и действует так до тех пор, пока на владельца не нападет враг, чей СВ равен СВ владельца и выше. С этого момента они дают -5 штраф к КД. Как только проклятие активировано, эти наручи можно снять только с помощью снять проклятие.

Среднее колдовство; УЗ 16-й; Создать необычный предмет, *доспех мага, наложить проклятие*; Цена 1,200 зм.

Сапоги танца: Эти сапоги кажутся по эффекту как одни из обычных волшебных сапог (по выбору МП). Но когда владелец в них сражается в рукопашном бою (или бежит из него), сапоги танца препятствуют этому, создавая эффект наподобие неостановимого танца Отто. Лишь снять проклятие позволит владельцу снять эти сапоги, как только он соприкоснулся с их эффектом.

Сильное заклятие; УЗ 16-й; Создать необычный предмет, *неостановимый танец Отто*; Цена 30,000 зм.

Хрустальный гипнотический шар: Этот проклятый предмет неотличим от обычного хрустального шара. Однако, любой, кто пытается использовать это магическое устройство, становится замороженным на 1d6 минут, а в его разум вводится внушение (КС Воли 19 для нейтрализации).

Владелец это устройства верит, что он видит желаемое существо или место, но на самом деле он под влиянием могущественного мага, лича или иного существа с иного мира. Любое дополнительно применение гипнотического хрустального шара, вводит под больший контроль смотрящего, в роли слуги или инструмента. Отметьте себе, что все это время владелец не осознает, что он находится под чужим влиянием.

Средняя ворожба; УЗ 17-й; По сути, это младший артефакт, и его нельзя создать; Цены нет.

Ядовитый плащ: Этот плащ соткан из шерсти, хотя иногда бывает изготовлен из листьев. Заклинание обнаружить яд, позволит заметить наличие яда в материале плаща. Его можно безвредно носить, но если владелец его наденет, он должен пройти спасбросок Стойкости против КС 28, или немедленно умрет.

Как только плащ надет, его можно снять лишь с помощью снять проклятие; выполнение этого разрушает магические свойства плаща. Если затем было применено заклинание нейтрализовать яд, но не перед, то умершего можно вернуть к жизни с помощью оживить погибшего, или воскрешение.

Сильная защита; УЗ 15-й; Создать необычный предмет, *яд, и ограниченное желание* или *чудо*; Цена 62,000 зм.

ЗА ЗАНАВЕСОМ: ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ ПРОКЛЯТЫХ ВЕЩЕЙ

Некоторые МП считают ненужным введение проклятых предметов в игру, так как они осложняют процесс изучения, так как все игроки нервничают, когда их персонажи используют вновь найденные предметы. Другие МП вводят их по схожей причине – исследование новых вещей становится более захватывающим, так как присутствует элемент риска.

Предметы с условиями и недостатками ставят игроков перед дилеммой выбора, создавая, таким образом, весьма интересные ролевые ситуации. «Нужно ли мне копьё обратного удара, даже если оно случайно попадет по мне?»

В любом случае, никогда не перенасыщайте игру проклятыми предметами, это лишь приведет к раздражению среди игроков. Хотя небольшое количество приносит азарт, избыток ведет к падению интереса от игры. Как только игрок узнал, что у персонажа проклятая вещь,

большую часть времени он будет думать, как избавиться от неё.

И, конечно, некоторые проклятые предметы не столь уж плохи. *Пыль чихания и кашля*, как только опознана, может стать мощным оружием. Некоторые МП считают, что раз проклятый, то игрок постарается избавиться от него, но это не всегда так. Такое происходит, но это не аксиома, творчество следует поощрять, и повороты в игре могут быть непредсказуемы. Некоторые игроки могут с пользой себе, применять проклятые предметы.

Часть предметов из обычных волшебных предметов также имеют недостатки и ограничения, но они не отмечены в этом разделе. Это потому что, или предмет несет очень хороший эффект, что игроки не откажутся его использовать, или он интересен, чтобы его не упустить в игровом мире, даже если вы не вводите проклятые предметы.