

РАЗГОВОР О РИТУАЛАХ

В D&D ритуалы обеспечивают множество гибких возможностей для ваших героев. Они отражают все те виды магии, которые не доступны в битве, от очистки вашей одежды, до передвижения населенной деревни на несколько сотен миль через континент. Обучение ритуалу ничто по сравнению с его ценой (хотя его может быть трудно найти), поэтому заклинатель ритуалов должен изучать их так много, как это возможно. Вы можете завладеть всеми ритуалами, накапливая тонны тайной литературы, в которой описаны множество странных вещей.

Руководство Игрока содержит основы создания ритуалов. Здесь описаны новые ритуалы путешественника и исследователя, которые могут быть вам полезны. Но когда ваш заклинатель начинает чувствовать трудности, и не может использовать ритуалы высших уровней, изучите эту статью. Некоторые из этих ритуалов развивают идеи из Руководства Игрока, расширяя границы телепортации и прочих возможностей.

Магическая Преграда

Вы натываетесь на полупрозрачную стену и кричите, но кажется что и без применения силы она не может преградить вам путь.

Уровень: 12

Категория: Опека

Время: 10 минут

Длительность: 4 часа

Цена компонентов: 1,000 зм

Рыночная цена: 3,200 зм

Ключевое умение: Магия

Вы создаете магическую преграду, 2 квадрата в высоту и длину, которая достаточно большая, чтобы заблокировать дверной проем. Преграда невидима с расстояния дальше 10 квадратов, но с близкого расстояния видна как полупрозрачная, пенящаяся, стена толщиной с бумажный лист.

Создавая преграду, вы так же определяете условия, при которых барьер открывается, которые действуют наподобие Магического Замка (Руководство Игрока, 301). Ваша проверка Магии, с бонусом +5, определяет Сл для Стука или подобного ритуала, который может открыть барьер, и Сл пробивания для проверки Силы.

Если вы тратите 4 часа и 4 части компонентов на этот ритуал, его длительность становится постоянной. Ритуалы Стук и подобные могут выбрать открыть барьер на 5 минут, или разрушить его полностью.

Изгнание Паразитов

После небольшой подготовки вы создаете опеку, отгоняющую паразитов.

Уровень: 1

Категория: Опека

Время: 10 минут

Длительность: Особое

Цена компонентов: 10 зм

Рыночная цена: 30 зм

Ключевое умение: Природа

Вы создаете зону взрыва 5, которая отпугивает все виды вредоносных грызунов и насекомых крошечного размера или меньшего, даже если они являются частью роя. Любой паразит, который находится в зоне, должен покинуть ее самым подходящим ил возможных способов, и не может входить в нее, на время определенное вашей проверкой Природы.

| Результат Проверки | Длительность |
|--------------------|--------------|
| 9 и ниже | 3 дня |
| 10-19 | 1 неделя |
| 20-29 | 2 недели |
| 30 или выше | 1 месяц |

Боевое Красноречие

Ваш голос магически усиливается, и каждый солдат в армии может слышать ваши слова.

Уровень: 3

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 1 час

Цена компонентов: 25 зм

Рыночная цена: 125 зм

Ключевое умение: Магия или Религия (без проверки)

Вы получаете способность говорить так, что все существа в 100 квадратах получают Сл Внимательности 0, чтобы услышать вас. Только страстные слова будут слышны достаточно хорошо. Вы или другое существо под этим эффектом, можете касанием, малым действием, передавать эту силу согласному адресату, до конца действия эффекта. Те, кто слушает это голос, слышат его громким как гром, а голоса других звенят в ушах людей, так же как и раньше.

Усиление Объекта

Хотя она и выглядит слабой, эта железная решетка стала тверже стали. Ваше оружие разлетается в щепки, перед тем как ломает ее.

Уровень: 6

Категория: Опека

Время: 10 минут

Длительность: Немедленно

Цена компонентов: 150 зм

Рыночная цена: 300 зм

Ключевое умение: Магия или Природа

Целевой объект, до которого вы дотронулись во время ритуала, увеличивает свои хиты на 10% за каждые 5 очков результата вашей проверки. Целевой объект нескольких подобных ритуала получает преимущество только от лучшего ритуала.

Плащ Хамелеона

Никто не может вас заметить, а ваши друзья благодарят за призванный магический плащ, который вас скрыл.

Уровень: 10

Категория: Обман

Время: 10 минут

Длительность: 24 часа

Цена компонентов: 200 зм

Рыночная цена: 1,000 зм

Ключевое умение: Магия или Природа

Вы скрываете себя и до 8 союзных существ в 5 квадратах от вас, используя комбинацию камуфляжа и скрытности, которая дает гарантию, что вас не заметят. Сложность проверки Внимательности для существа, которое пытается вас заметить, равна вашему результату проверки Магии или Природы +5. Скрытые существа, покидающие квадрат на который действует эффект ритуала или которые подверглись атаке, теряют все преимущества этого ритуала.

Скрыть Объект

Одни предлагают укромное место, чтобы спрятать ценный предмет от чужих глаз, но вы знаете лучший способ.

Уровень: 10

Категория: Обман

Время: 10 минут

Длительность: Постоянно

Цена компонентов: 400 зм

Рыночная цена: 2,000 зм

Ключевое умение: Магия

Один объект в 5 квадратах от вас, становится сложным для обнаружения, без очевидной причины. Любое существо, в поле зрения которого попадает скрытый объект, может сделать проверку Внимательности, сложность которой равна вашей проверки Магии +5. Существо, которое касается объекта, получает бонус к проверки +5, а существо, которое грубо натывается на объект (например, при столкновении с невидимой стеной), автоматически обнаруживает скрытый объект. Передвижение скрытого объекта заканчивает эффект.

Обманный Датчик

Враги, которые шпионят за вами, видят только то, что вы хотите им показать.

Уровень: 26

Категория: Обман

Время: 30 минут

Длительность: 24 часа

Цена компонентов: 45,000 зм

Рыночная цена: 325,000 зм

Ключевое умение: Магия

Вы создаете иллюзию, которая видна только датчикам, следящим за вами или за другим существом в 5 квадратах от вас. Любое следящее устройство, в 10 квадратах от целевого существа будет видеть иллюзию, которую вы выбираете во время сотворения ритуала. Иллюзия может содержать любые предметы на ваше желание, и до 5 минут запрограммированных действий. Существо, наблюдающее иллюзии, может сделать проверку Проницательности для ее выявления. Сложность проверки равна результату вашей проверки Магии. Существо позволено сделать первую проверку, когда он видит иллюзию в первый раз.

Задержка Недуга

С усердием и сосредоточием вы оберегаете союзника от продолжительных последствий его недуга... на некоторое время.

Уровень: 4

Категория: Восстановление

Время: 30 минут

Длительность: Особое

Цена компонентов: 50 зм

Рыночная цена: 175 зм

Ключевое умение: Лечение

Задержка Недуга, наложенная на один продолжительный эффект, который может подвергнуться ритуалу Снятие Недуга, замедляется на период, определяемый результатом проверки создателя ритуала. До конца этого времени, цель действует так, как будто не затронута недугом. В конце этого ритуала, вы делаете проверку Лечение, чтобы задержать недуг, и используете уровень эффекта или уровень существа, которое является источником недуга, как штраф к этой проверке.

| Результат Проверки Лечение | Длительность |
|----------------------------|--------------|
| 9 и ниже | 1 день |
| 10-19 | 3 дня |

20-29

1 неделя

30 или выше

2 недели

Костер Шахтера

Этот костер может гореть везде, кроме как под водой.

Уровень: 2

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 8 часов

Цена компонентов: 25 зм

Рыночная цена: 100 зм

Ключевое умение: Магия или Природа (без проверки)

Вы создаете костер, который горит на любой горизонтальной поверхности, и не нуждается в топливе, кроме вашей магической энергии. Костер горит до 8 часов или пока не будет потушен водой, как обычный огонь.

Земляной Оплот

По вашей команде, стены земли поднимаются вокруг вас и обеспечивают вашу защиту.

Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: Немедленно

Цена компонентов: 80 зм

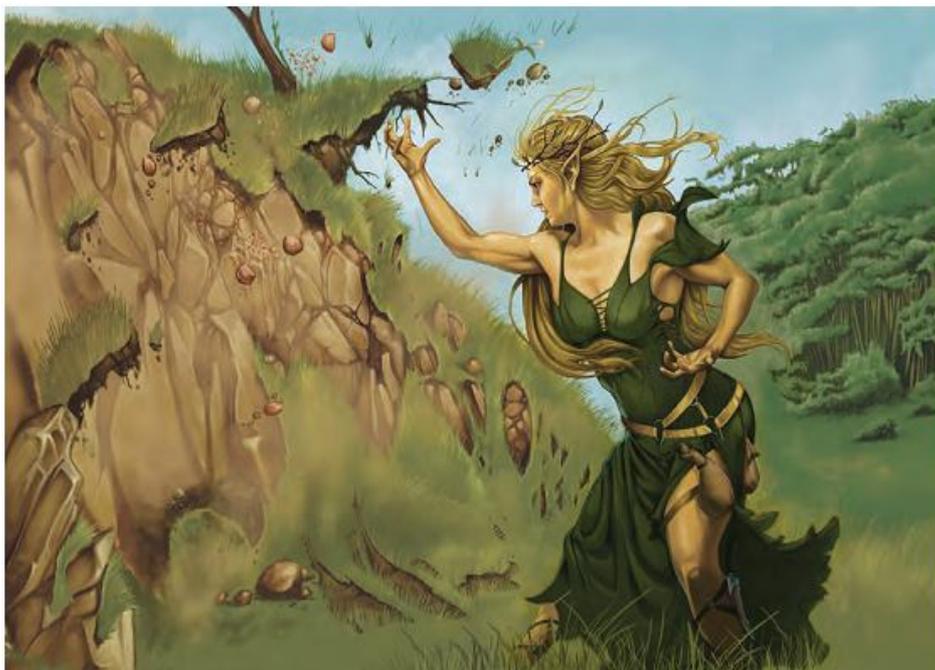
Рыночная цена: 360 зм

Ключевое умение: Магия или Природа

Вы формируете из земли вокруг вас, защитную насыпь. Земля поднимается и создает стену 2 в 10 квадратах от вас, и 2 квадрата в высоту. В одной стороне стены (на ваш выбор) земляной курган имеет склон, по которому могут забраться существа. Каждый квадрат передвижения по этому склону стоит 2 квадрата передвижения. За каждые 10 очков результата вашей проверки Магии или Природы, вы можете создать другую стену 2, на расстоянии 10 квадратов.

Рытье

Земля и мелкие камни на ваших глазах, понемногу исчезают, создавая канаву.



Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 1 минута

Цена компонентов: 70 зм

Рыночная цена: 300 зм

Ключевое умение: Магия

Вы очищаете 1 квадрат земли и мелких камней в 5 квадратах от вас, создавая начало котлована или туннеля. За каждые 10 очков результата вашей проверки Магии, вы очищаете другой квадрат. Материал исчезнувший во время ритуала, равномерно распределяется по всему миру.

Огонь Исследователя

Вы зачаровываете огонь так, что он становится невидимым с дальней дистанции, и надеетесь на то, что он не привлечет ненужное внимание.

Уровень: 1

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 8 часов

Цена компонентов: 10 зм

Рыночная цена: 50 зм

Ключевое умение: Магия или Природа

Вы изменяете один огонь, размером с костер, или меньшего, в 5 квадратах от вас. Этот огонь становится невидимым более чем с 5 квадратов от его источника. В этом радиусе, его свет остается прежним, и ритуал не уменьшает и не ограничивает его жар и звуки.

Дальнозоркость

Если вы захотите, то сможете увидеть то, что происходит на горизонте.

Уровень: 16

Категория: Наблюдение

Время: 10 минут

Длительность: Особое

Цена компонентов: 3,600 зм, плюс фокусировка ценой 2,500 зм

Рыночная цена: 9,000 зм

Ключевое умение: Магия

Дальнозоркость работает как ритуал Зрение Мага, но вы можете устанавливать ваш наблюдающий сенсор в любом квадрате, который видите, и не важно, насколько он далеко. Вы можете видеть и слышать, как будто вы там стоите, и при этом вы получаете темновидение. Используйте проверку Внимательности, чтобы узнать, сможете ли вы услышать тихие звуки или увидеть неприметные вещи, которые наблюдаете в зоне с помощью сенсора. Вы не можете установить наблюдающий сенсор в месте, которое видите через наблюдающий сенсор.

Результат вашей проверки Магии, определяет продолжительность действия сенсора.

| Результат Проверки Магии | Длительность |
|--------------------------|--------------|
| 19 и ниже | 2 раунда |
| 20-24 | 3 раунда |
| 25-29 | 4 раунда |
| 30-39 | 5 раундов |
| 40 и выше | 6 раундов |

Ритуал создает наблюдающий сенсор, мерцающий в воздухе, который бдительные существа могут заметить. Чтобы заметить сенсор, существа должны сделать успешную проверку Внимательности сложностью, равной 10 + ваш уровень. Они не могут разбить или каким-либо образом влиять на сенсор.

Достаточно мощная опекающая защита, такая как ритуал Запрет, может блокировать Дальнозоркость. Если такая опека имеет место быть, вы понимаете это во время начала ритуала и можете его прервать, чтобы не тратить компоненты.

Фокусировка: Зеркало или хрустальный шар стоимостью не менее 2,500 зм. Фокусировка передает то, что вы можете видеть и слышать.

Щепетильность

Вы чисты, и останетесь таким надолго, даже когда пробираетесь через слизь аболета, к потерянному сокровищам.

Уровень: 1

Категория: Опека

Время: 10 минут

Длительность: 24 часа

Цена компонентов: 10 зм

Рыночная цена: 50 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы или одно существо в 5 квадратах от вас, защищено от того, что бы испачкаться. Независимо от того, что делает цель, до чего дотрагивается, где ходит, и что испытывает, персона, ее одежда и снаряжение не могут быть испачканы. Если цель была испачкана ранее, то после завершения ритуала она немедленно становится чистой. Атаки и другие действия, которым сопутствует грязь попадают на персонажа как обычно, но не задерживаются на нем и сразу отделяются от него.

Стереть Воспоминание

Некоторые вещи лучше забыть, и вы можете почувствовать это сами.

Уровень: 18

Категория: Связывание

Время: 1 час

Длительность: Постоянно

Цена компонентов: 7,000 зм

Рыночная цена: 25,000 зм

Ключевое умение: Магия

Вы убираете из памяти цели одно воспоминание о она больше не сможет его вспомнить. Воспоминание, которое удаляет этот ритуал может быть специфичным («забудь как украл скипетр Дарлингана» или «забудь как войти в мою тайную лабораторию»), или общим («забудь все что ты прочел в моем дневнике» или «последний разговор, который состоялся сегодня»).

Цель этого ритуала должна быть добровольной или беспомощной, все время его длительности. Вы можете сделать целью себя, но если только имеете хотя бы одного помощника. Если существо не желает быть целью ритуала, то для успешного проведения ритуала, ваш результат проверки Магии должен быть выше его значения Воли. Так же, эта проверка определяет, насколько жестко повлияет ритуал на цель (получение урона, см. ниже).

| Результат Проверки Магии | Эффект на цель |
|--------------------------|---|
| 24 и ниже | Урон равный максимальным хитам цели |
| 25-29 | Урон равный $\frac{3}{4}$ максимальных хитов цели |
| 30-34 | Урон равный $\frac{1}{2}$ максимальных хитов цели |
| 35-39 | Урон равный $\frac{1}{4}$ максимальных хитов цели |
| 40 и выше | Без урона |

Подъем Мордекайнена

Вы создаете волшебную золотую лестницу или веревку, которая позволяет вам забраться на нужную высоту.

Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 1 час

Цена компонентов: 75 зм

Рыночная цена: 360 зм

Ключевое умение: Магия

Вы создаете лестницу, которая крепко крепится к стене, в 5 квадратах от вас, или узловую веревку, привязанную к предмету в 20 квадратах от вас. Что бы забраться по лестнице нужно пройти проверку Атлетики Сл 0, а по веревке – Сл 10; другие факторы, такие как дождь, сильный ветер, или скользкое масло, не могут сделать проверку более сложной. Лестница дотягивается до максимальной высоты в 4 квадрата, плюс 1 квадрата за каждый дополнительные 5 очков результата вашей проверки Магии. Вербка дотягивается до максимальной высоты в 10 квадратов, плюс 1 квадрата за каждый дополнительные 5 очков результата вашей проверки Магии.

Соединение Мордекайнена

Вы соединяете два каменных блока так, как будто они были вырезаны из горы цельным куском. С вашей помощью стены больше не будут иметь щелей.

Уровень: 6

Категория: Создание



Время: 10 минут

Длительность: Немедленно

Цена компонентов: 50 зм

Рыночная цена: 360 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Два неживых объекта навсегда соединяются вместе.

Граница между ними становится гладкой и незаметной, на сколько это возможно для объектов, которые изначально были целыми. Такие как два каменных блока, две деревянные доски, две части оружия, ритуал может сделать цельными.

Сухопутный Полет

Когда вы приходите, говорят «прилетел как сокол», а не «прилетел как курица».

Уровень: 20

Категория: Исследование

Время: 30 минут

Длительность: 10 часов

Цена компонентов: 5,000 зм

Рыночная цена: 25,000 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы и все союзники в 5 квадратах от вас получают сухопутный полет 20. Вы теряете ваши малые, немедленные и стандартные действия, на время вашего полета, вы можете использовать только действия передвижения. За одно действие движения вы летите на определенное количество квадратов. Если вы берете действие или делаете что-то подобное, вы падаете. Использование этого ритуала дает вам полет на 10 часов, включая отдых, вы можете путешествовать на расстояние, около 160 км.

Сохранить Пламя

В суровую зимнюю метель или в глубинах океана, древнее магическое пламя горит, как тихим летним вечером.

Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 8 часов

Цена компонентов: 75 зм

Рыночная цена: 360 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы зачаровываете один огонь размером с костер или меньше, в 5 квадратах от вас. Независимо от количества воды и попыток затушить пламя, оно остается до конца длительности ритуала. Создатель ритуала может добровольно закончить эффект ритуала малым действием.

Сохранность

Маги используют это заклинание, чтобы сохранить свои книги от плесени и других опасностей. А исследователи, для сохранения своего запаса еды.

Уровень: 2

Категория: Опека

Время: 10 минут

Длительность: Постоянно

Цена компонентов: 25 зм

Рыночная цена: 100 зм

Ключевое умение: Магия или Природа

Вы зачаровываете множество неживых, органических предметов так, что они получают сопротивление природной порче. Гниль, плесень, паразиты и прочее опасности не затрагивают зачарованный материал. Умышленный урон все еще действует на материал как обычно.

Ваша проверка Магии или Природы определяет, как много материала вы можете зачаровать за один ритуал.

| Результат Проверки | Вес материала |
|--------------------|---------------|
| 19 и ниже | 5 кг |
| 20-24 | 10 кг |
| 25-29 | 25 кг |
| 30-39 | 50 кг |
| 40 и выше | 100 кг |

Планарное Послание

С помощью вашей магии вы можете связаться с существами из других планов.

Уровень: 14

Категория: Исследование

Время: 20 минут

Длительность: Немедленно

Цена компонентов: 700 зм

Рыночная цена: 4,200 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы отправляете ментальное послание до 25 слов, известной вам персоне, на другой план. Вы должны указать план во время завершения ритуала. Если цель отсутствует на этом плане, она не получает сообщение.

Безопасность

Вы чувствуете сильное покалывание на вашей коже, а ваше подсознание кричит о надвигающейся опасности. Вы и ваши союзники в безопасности, но ваш убежище подвергается атаке налетчиков.

Уровень: 16

Категория: Опека

Время: 2 часа

Длительность: 24 часа

Цена компонентов: 3,600 зм и 3 исцеления

Рыночная цена: 13,500 зм

Ключевое умение: Магия

Вы защищаете определенную зону от вторжения, размещая Глаз Тревоги (РНВ, 304) в любой точке в 20 квадратах от вас. Если глаз обнаружит вторжение, он даст вам знать об этом любым психическим и бесшумным способом, при этом вы можете телепортироваться в квадрат, занимаемый глазом, как стандартное действие. Вас могут сопровождать до 8 добровольных союзников, которые появятся смежными с вами, или так близко как это возможно.

Глаз никогда не рассматривает вас как захватчика, и вы можете определить любое количество участников этого ритуала как дружественных существ. Так же вы можете определить дополнительные категории существ, которые на будут вызывать тревогу, так же как и для Глаза Тревоги. Для большинства тех, кто участвовал в создании ритуала, глаз будет игнорировать мелких животных и паразитов, пока глаз не определит их как врагов.

Эффект опеки остается на 24 часа, но создатель ритуала (не помощник) может увеличить его длительность, затрачивая 1 исцеление каждые 24 часа.

Что бы продолжить эффект, заклинатель может не находится в этом месте, или даже не этом плане. Если эффект ритуала непрерывно продолжается год и один день, он становится постоянным.

Результат вашей проверки Магии определяет, как много глаз вы можете расположить и каким типом зрения или чувств он владеет.

| Результат Проверки | Созданных глаз | Зрение и способность |
|--------------------|----------------|--|
| 19 и ниже | Один | Обычное |
| 20-39 | Три | Темновидение |
| 40 и выше | Пять | Темновидение и терморезение 12 квадратов |

Переписчик

Этот слабый звук принадлежит перу, которое записывает ваши слова на бумагу.

Уровень: 10

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 2 часа

Цена компонентов: 200 зм

Рыночная цена: 1,000 зм

Ключевое умение: Магия

Вы зачаровываете стопку бумаги или книгу, для того что бы они схватывали слова, произнесенные поблизости, и записывали их как верный и надежный писец. Вы не можете видеть пишущий инструмент, и только слышите слабый царапающий звук, за которым появляются слова. В стоимость компонентов включены чернила за 5 зм, но если заклинатель захочет сделать запись более высокого качества, то он должен будет купить более дорогие чернила.

Фантомный переписчик делает лучшую и наиболее правильную запись того, что может услышать (бонус Внимательности равен вашему бонусу Магии), и красиво оформляет каждый заголовок. Он не может записывать слова тех существ, которых не знает. В зависимости от личности заклинателя, переписчик может ярко обозначить неизвестного автора, например «Темный Странник» или «Уставший гость»; или сделать простой заголовок типа «Неизвестный автор 1». В таком случае, говорящий позже будет опознан, в соответствии с тем, что записал переписчик.

Сигнал Погони

Когда вы сосредотачиваете ваши чувства на портале, вы узнаете что в следующий раз, через него кто-то пройдет, и вы сможете узнать все о его личности.

Уровень: 8

Категория: Предсказание

Время: 1 минута

Длительность: 1 час

Цена компонентов: 125 зм

Рыночная цена: 680 зм

Ключевое умение: Магия

Вы зачаровываете дверь в 5 квадратах от вас. В следующий раз, когда дверь откроется, вы узнаете об этом, если будете находиться на этом плане. В зависимости от результата вашей проверки Магии, вы сможете узнать больше.

Необязательная Фокусировка: Если вы имеете небольшую хрустальную модель двери, стоимостью не менее 100 зм, в 5 квадратах от целевой двери, длительность ритуала становится постоянной, пока модель не покинет это расстояние.

| Результат Проверки | Информация |
|--------------------|-------------------------------------|
| 19 и ниже | Дверь открыта |
| 20-39 | Имя существа, которое открыло дверь |
| 40 и выше | Изображение существа |

Защитить Поверхность

Вы делаете важный объект непроницаемым для воздействия времени, покрывая его поверхность гладким, почти незаметным слоем хрустала.

Уровень: 16

Категория: Опека

Время: 1 час

Длительность: До передвижения

Цена компонентов: 1,800 зм

Рыночная цена: 9,000 зм

Ключевое умение: Магия

Вы используете этот ритуал на вашем объекте, покрывая его тонким слоем хрустала. До тех пор, пока существо не передвинет этот объект более чем на 5 квадратов за один раунд, слой небьющегося хрустала защищает предмет от всех типов урона и эффектов старения, словно время для него остановилось.

Ловец Телепорта

Ваша мощная опека ограничивает все попытки телепортации через границу, которую выбрали вы.

Уровень: 18

Категория: Опека

Время: 30 минут

Длительность: 24 часа (особое)

Цена компонентов: 7,000 зм

Рыночная цена: 20,000 зм

Ключевое умение: Магия

Любая телепортация, которая пытается пересечь границу опекаемой зоны, созданную этим ритуалом, проваливается. Вместо этого, телепортирующееся существо перемещается в квадрат, который вы определяете во время ритуала, в 100 клетках от вас. Если этот квадрат занят, существо появляется в ближайшем незанятом квадрате.

Ваш результат проверки Магии определяет размер опекаемой зоны, во вспышке (см. Зоны Эффекта, РНВ, 272).

| Результат Проверки | Опекаемая зона |
|--------------------|----------------|
| 9 и ниже | Вспышка 1 |
| 10-19 | Вспышка 3 |
| 20-29 | Вспышка 5 |
| 30-39 | Вспышка 8 |
| 40 и выше | Вспышка 12 |

Эффект опеки остается 24 часа, но заклинатель может увеличить его длительность, потратив 1 исцеление каждые 24 часа. Что бы продолжить эффект, заклинатель может не находится в этом месте, или даже не этом плане. Если эффект ритуала непрерывно продолжается год и один день, он становится постоянным.

Связывание Тенсера

Когда вы оканчиваете ритуал, мощные цепи и веревки покрывают вашу цель, пресекая любую возможность убежать.

Уровень: 10

Категория: Исследование

Время: 5 минут

Длительность: 12 часов (особое)

Цена компонентов: 400 зм

Рыночная цена: 1,000 зм

Ключевое умение: Магия

Этот ритуал влияет на целевое существо, которое должно быть беспомощным и находиться в 5 квадратах от заклинателя, на время проведения ритуала. По окончании ритуала, цель связана магическими цепями. Сложность побега из этих уз, равна результату вашей проверки Магии плюс 5. Магия этого ритуала не позволяет цели телепортироваться из этого заточения, если ее уровень меньше уровня заклинателя.

Перед окончанием действия ритуала, он может быть продлен любым существом, способным проводить ритуалы, без присутствия заклинателя, наложившего эффект. Пока ритуалу не позволяют закончиться, он сохраняет силу, которую дал ему первоначальный заклинатель.

Подъем Тенсера

Перед вами появляется сияющая белая платформа, готовая подняться или опуститься по вашей команде.

Уровень: 8

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 10 минут

Цена компонентов: 125 зм

Рыночная цена: 680 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы создаете платформу 6x6 квадратов, которая парит в 30 см над землей. Как действие передвижения, по вашей ментальной команде, вы можете поднять или опустить ее с половиной вашей скорости, или сдвинуть на 1 квадрат по горизонтали. Платформа не может опуститься ниже 30 см над любым твердым объектом. Вы можете убрать подъемник малым действием, во время которого он плавно спустится к ближайшему твердому предмету и рассеется.

Истинное Послание

Ваш ментальный голос доходит до кого угодно и куда угодно, сквозь границы планов или без них.

Уровень: 20

Категория: Исследование

Время: 30 минут

Длительность: Немедленно

Цена компонентов: 4,000 зм

Рыночная цена: 25,000 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы отправляете ментальное послание до 50 слов, известной вам персоне. Послание достигает места назначения несмотря на расстояние между вами и целью, включая границы планов. Цель получает сообщение ментально и может ответить подобным образом.

Вид Жизни

Вы держите палец в своей ладони пару секунд, и затем появляется изображение вашего крестьянина. Этот палец прислал вам принц, кажется в качестве угрозы.

Уровень: 12

Категория: Предсказание

Время: 10 минут

Длительность: 1 минута

Цена компонентов: 500 зм

Рыночная цена: 2,600 зм

Ключевое умение: Магия или Религия (без проверки)

Используя часть целого, живого материала, вы создаете изображение живой вещи, которому принадлежал этот кусок. Изображение предстает перед вами в натуральном размере и выглядит как живое, на время длительности ритуала. Этот вид нейтрален и не дает информации о субъекте и истинной дате его смерти.

Завеса Ловца Мысли

Вы создаете невидимую опеку, которая мешает посторонним мыслям проникнуть на вашу территорию, или из нее, пока вы не захотите обратного.

Уровень: 14

Категория: Опека

Время: 30 минут

Длительность: 24 часа (особое)

Цена компонентов: 1,600 зм и одно исцеление

Рыночная цена: 4,200 зм

Ключевое умение: Магия

Никакая телепатическая или ментальная связь не может пересечь границу Завесы Ловца Мысли, кроме существа, уровень которого выше уровня создателя ритуала, или если заклинатель этого не захочет сам. Когда ментальная связь пытается пересечь границу опеки, создатель ритуала немедленно об этом узнает и понимает содержание сообщения. Заклинатель может выбрать ограничить сообщение или впустить его, до тех пор, пока он способен мыслить. (Если заклинатель не способен мыслить или мертв, завеса автоматически ограничивает все сообщения). Создатель ритуала может переложить эту силу и ответственность ритуала на другое существо, которое присутствует под завесой, потратив исцеление. Это существо может тоже переложить силу ритуала на другого, подобным способом.

Ваш результат проверки Магии определяет размер опекаемой зоны, во вспышке (см. Зоны Эффекта, РНВ, 272).

| Результат Проверки | Опекаемая зона |
|--------------------|----------------|
| 9 и ниже | Вспышка 1 |
| 10-19 | Вспышка 3 |
| 20-29 | Вспышка 5 |
| 30-39 | Вспышка 8 |
| 40 и выше | Вспышка 12 |

Занавес Волшебника

Некоторые действия требуют уединения.

Уровень: 1

Категория: Опека

Время: 10 минут

Длительность: 24 часа

Цена компонентов: 30 зм

Рыночная цена: 75 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

Вы создаете из ниоткуда занавес, или несколько занавесок, чтобы получить визуальное уединение. Занавес практически непрозрачен и может иметь любую форму и цвет на ваш вкус. Ритуал закрывает все линии видимости в одной комнате (и в зоне вспышки 4), обеспечивая штраф -10 к проверкам Внимательности, чтобы увидеть что-то внутри опекаемой зоны.

Побег Волшебника

Охрана с ужасом наблюдает, как пленник проскальзывает между прутьями его клетки. Его лицо и груди искажаются в форме, которая должна причинить смерть, или хотя бы изуродовать его, но затем становится такими же, как и раньше.

Уровень: 6

Категория: Исследование

Время: 10 минут

Длительность: 10 минут

Цена компонентов: 150 зм

Рыночная цена: 520 зм

Ключевое умение: Магия (без проверки)

На время длительности этого ритуала, вы и до восьми союзников можете сжиматься и проскальзывать через пространство, в которое пролезет только крошечное существо, позволяя вам втискиваться в трещины, под дверными косяками и через большинство закрытых ворот и стен. Затронутые существа, должны оставаться сжатыми чтобы протиснуться в пространство, в которое не смогут пройти в обычном состоянии. Этот ритуал имеет множество применений в зависимости от заклинателя. Он может позволить существам сжать свое тело, как будто оно не имеет костей, пройти через полу-измерение, затечь или вытечь из меньшей формы, и т.д.