

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Речная магия

От Грэма Дэвиса



Предисловие

Продолжая тему речных богов и ассоциированных с ними чудес, сегодня мы посмотрим на традиционную магию что пропитывает глубокие воды древних рек Империи. В **Дополнительных Материалах** к **Смерти на Рейке** опять не нашлось места для этого раздела, но он может появиться в будущем где-нибудь ещё — а пока что данная информация предоставляется для вашего пользования.

Здесь содержатся множество интересных заклинаний, но *Оживленная вода* всё-таки моя любимая. Персонаж хоть и должен находиться близко к большой массе воды для его использования, высокий уровень успеха при сотворении данного заклинания может быть абсолютно разрушительным. Несомненно существуют более надежные заклинания с меньшим уровнем красочности, но за свои деньги - гуманоидного водного монстра сложно превзойти. Обратите внимание что хоть он и не имеет оружия дальнего боя, он всё равно имеет характеристику *ДБ*, всё таки у берега реки часто есть деревья или незакрепленный груз что можно легко метнуть, будь на то желание.

РЕЧНАЯ МАГИЯ

от Грэма Дэвиса

Ведьмовская и Знахарская магия (**Основная книга правил**, стр. 254–6) это не последовательные и регулируемые школы как те, что контролируются Восемью Колледжами. Вместо этого они являются обширными и разнообразными скоплениями заклинаний и чар с изумительным списком вариаций. Это не плоды работы ученых магов, они были созданы или найдены наобум, как решение какой-то проблемы или же как источник силы.

Далее представлен список заклинаний что может быть использован сельским магом живущим вдоль одной из великих рек Империи. В **Смерти на Рейке** и других речных приключениях, враги могут их использовать для усложнения жизни персонажей, когда же дружественные неигровые персонажи могут научить этим заклинаниям персонажа с подходящей карьерой.

Школа Знахарства

Подводное дыхание

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] минут

Персонаж трогает *цель* (которой может быть сам персонаж), и она получает возможность дышать под водой пока заклинание активно. *Цель* также получает +2 к уровню успеха во всех проверках стойкости чтобы противостоять эффектам дыма, газов, или спор в воздухе.

Высушить

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Персонаж сотворяет заклинание и сам персонаж, или тот кого он дотронулся, становится сухим, как если-бы он никогда и не были мокрым. *Цель* не подцепит *простуду* (**Враг в тени**, стр. 33) и не столкнется с другими связанными проблемами.



Погасить огонь**Порог сотворения:** 0**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов**Цель:** область воздействия**Длительность:** мгновенная

Персонаж прикасается к реке, пруду или другому водоёму для сотворения данного заклинания. Выкрикнув слова силы, ближайшая вода поднимается и бросается на *цель* в пределах *дальности*. Если *цель* горит — то огонь тушится, но при условии что она вся находилась в *области воздействия*. В противном случае только та часть цели что находилась в этой области оказывается потушена. Если у цели несколько состояний *охвачен огнём*, то цель избавляется от всех этих состояний.

Найти потерянное**Порог сотворения:** 0**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов**Цель:** один объект**Длительность:** [рейтинг силы воли] минут

Персонаж представляет в своей голове предмет что был утерян в реке, пруду, или любом другом водоёме. Если предмет находится в пределе *дальности*, то он всплывает на поверхность в ворохе пузырей, плавая, пока его кто-то не подберет или заклинание не закончится.

Дрейф**Порог сотворения:** 0**Дальность:** касание**Цель:** 1**Длительность:** [рейтинг силы воли] минут

Персонаж сотворяет заклинание и сам персонаж, или тот кого он дотронулся, становится плавучим как дерево. Пока заклинание активно, *цель* не может утонуть или опуститься под воду. Цель всё равно должна плавать чтобы двигаться, но провальная проверка плавания приведёт лишь к отсутствию движения.

Благоприятный паводок**Порог сотворения:** 0**Дальность:** персонаж**Цель:** одно судно на котором плывет персонаж**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Сотворив заклинание, вода поднимается под судном пронося его над любыми скалами, песчаными и обычными отмелями используя обычную скорость перемещения. Не надо проходить никаких проверок для преодоления этих препятствий, а судно не получает никакого урона.

Мистический туман**Порог сотворения:** 0**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов**Цель:** область воздействия**Длительность:** [рейтинг силы воли] минут

Напев ворожбу, персонаж призывает густой туман который поднимается из под земли (или воды), с [2 * рейтинг силы воли] ярдов диаметром и высотой в половину этого диаметра. Любой кто окажется в тумане не сможет видеть сквозь него, а те кто снаружи не смогут увидеть внутрь.

Раздвинуть воду**Порог сотворения:** 0**Дальность:** особая**Цель:** особая**Длительность:** [рейтинг силы воли] минут + особая

Встав на краю воды персонаж произносит заклинание, заставляя воду пруда или реки раздвинуться перед ним. Сухой путь создаётся только если [сила воли] ярдов хватает для двух существ *среднего* размера пройти бок о бок.

Путь остается до окончания *длительности* заклинания, или если персонаж сделает выбор окончить его, или если персонаж пройдет больше чем [сила воли] в ярдах от места сотворения заклинания. В момент окончания заклинания вода помчится обратно на своё место. Любое существо попавшее под удар воды, что не сможет достигнуть сухой земли в этот же раунд, получает [10 - рейтинг выносливости] урона, игнорируя класс брони. Что еще хуже, теперь существо находится под водой, и может перемещаться лишь плавая — что будет непросто если существо перегружено.

Понимание реки**Порог сотворения:** 0**Дальность:** в поле зрения**Цель:** персонаж**Длительность:** [сила воли] минут

Глаза персонажа становятся сверхъестественным образом настроены к реке, позволяя видеть все опасности поджидающие впереди. Только неживые опасности раскрываются; опасные существа остаются невидимым до той поры пока они сами не решат раскрыть себя. Книга **Смерть на Рейке** **Дополнительные материалы** описывает речные опасности. Обратите внимание что заклинание лишь предупреждает об опасностях, но не защищает от них.

Хождение по воде

Порог сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] минут + особая

Ступни персонажа получают свойство отталкивать воду, да такое сильное что теперь он может ходить по воде так же просто как и по земле. Персонаж также может ходить по грязи или скользкой земле без каких-либо штрафов к скорости перемещения, и без надобности проходить для этого проверки. Заклинание заканчивается когда персонаж ступает на сухую землю, даже если у заклинания остался запас *длительности*.

Школа Ведьмовства

Яростная волна

Порог сотворения: 12

Дальность: особая

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов + особая)

Длительность: 1 раунд

Вода из ближайшей реки, озера, или большого пруда, поднимается, и будто яростный кулак обрушается на *область воздействия*. *Цель* должна быть в [2 * рейтинг силы воли] ярдов от края водоёма. Атака считается *магической*, с уроном +10. Дополнительно к этому, любое существо или объект находящееся между *областью воздействия* и водоёмом получает половину указанного урона. Все существа и персонажи что получает урон от этого заклинания должны пройти **проверку Атлетики (+0)**, или стать сматы отступающими водами на дистанцию равную уровню успеха сотворения + уровню успеха проверки атлетики *цели*. Например, если персонаж сотворит заклинание с +2 уровнем успеха, то жертву с -3 уровнем успеха унесёт на $2 + 3 = 5$ ярдов.

Проклятие ржавчины

Порог сотворения: 4

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1 предмет

Длительность: мгновенная

Персонаж брызгает пару капель речной воды на предмет из железа или стали размера не больше чем оружие или часть брони и предмет покрывается ржавчиной. Успешно сотворённое заклинание даёт предмету изъян *некрасивый* (**Основная книга правил**, стр. 292); уровень успеха +2 дополнительно даёт предмету изъян *неудобный*, а +3 и более даёт еще и изъян *хлипкий*.

Единение с рекой

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] минут

Дух персонажа связывается, становясь одним целым с рекой и её обитателями. Пока заклинание активно, персонаж получает таланты в количестве [уровень успеха] проверки сотворения, или добавляет [уровень успеха] к уровню талантов что он уже имеет. Максимумы талантов игнорируются. таланты что персонаж может получить: *сродство с животными, бдительность, чутьё на неприятности, знаток рек, шестое чувство, отличный пловец, речной волк*. Где это возможно, их эффекты ограничены речным окружением, существами, и персонажами ведущего что живут на реке.

Речные мертвецы

Порог сотворения: 8

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия

Длительность: до рассвета

Персонаж произносит заклинание стоя над водой, вызывая ко всем кто в ней утонул восстать и служить ему. [уровень успеха + 1] утонувших мертвецов восстаёт в ответ, каждый из них имеет равный шанс быть скелетом или зомби. Призванные мертвецы слушаются персонажа и остаются анимированными до следующего рассвета, или пока персонаж не получит состояние *без сознания*. Существа описаны в **основной книге правил** (стр. 327-8), и имеют дополнительную черту *невосприимчивость (Огонь)* (3+) из-за их пропитанности водой.

Корпус судна

Порог сотворения: 6

Дальность: персонаж

Цель: одно судно на которым плывет персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] минут

Энергия начинает выливаться из стоп персонажа прямо в судно на котором он стоит. Бортовое дерево становится крепко как сталь, давая ему [уровень успеха + 1] к классу брони по всему судну.

ПАРАМЕТРЫ ОЖИВЛЕННОЙ ВОДЫ

Усп.	Размер	Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд	Урон
0-1	Маленький	2	10	10	10	10	10	10	10	—	—	—	1	+2
2	Небольшой	3	20	20	20	20	20	20	20	—	—	—	4	+4
3	Средний	4	30	30	30	30	30	30	30	—	—	—	9	+6
4	Большой	5	40	40	40	40	40	40	40	—	—	—	24	+8
5+	Огромный	6	50	50	50	50	50	50	50	—	—	—	60	+10

Оживленная вода

Порог сотворения: 8

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: особая

Длительность: [рейтинг силы воли] минут

Персонаж произносит заклинание стоя над водоёмом как минимум в 5 ярдов шириной. Вода концентрируется в смутно гуманоидную фигуру, что может двигаться и совершать действия по желанию персонажа. Начальные параметры *Оживленной воды* зависят от [уровень успеха] при проверке язык (магический) что была использована для сотворения *Оживленной воды* и имеет такие черты:

Черты: Амфибия, Искусственное создание, Аура ужаса (2), Невозмутимость, Магическая атака, Невосприимчивость к боли, Разложимый (см. ниже), Регенерация (см. ниже), Устойчивость (как талант персонажа, всё кроме магии и огня) (+3), Нестабильность, Оружие (два кулака) (варьируется, см. выше).

Новая черта: Разложимый. Каждый раз когда здоровье *оживленной воды* падает до уровня здоровья меньшей категории размера, её размеры и характеристики также уменьшаются. Например, если *Оживленная вода* *огромного* размера доведена до 24 пунктов здоровья, её размер уменьшится до *большого*.

Регенерация. Существо имеет эту черту только когда находится в контакте с рекой или другим природным водоёмом таким как озеро или большой пруд.



Шёпот реки

Порог сотворения: 8

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: особая

Длительность: особая

Персонаж заходит по пояс в реку, озеро или большой пруд, обращая своё сознание к воде. Персонаж может спросить что произошло на или в реке за последние 24 часа на расстоянии 1 мили вверх или вниз по течению. Как и с любым божественным чудом, ответы на вопрос достаточно обобщены а иногда и чудовищно размыты: река может не понять вопрос так, как его понимает персонаж. Например, персонаж может узнать что две лодки прошли вниз по реке прошлой ночью, и одна из них была особенно большой, но не сможет узнать имена лодок или пассажиров. Персонаж может узнать что орки напали на одну из лодок, но не название племени этих орков. Персонаж может спросить реку [рейтинг силы воли] раз + дополнительный вопрос за каждый УРОВЕНЬ УСПЕХА выше +1.

Разлитая река

Порог сотворения: 14

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: особая

Длительность: один час

Для большинства не более чем слухи, это страшное проклятие может быть наложено только в присутствии тонущего человека, воды реки среагируют как раз в тот момент когда жертва издаст последний вздох. Успешное сотворение заклинания временно понижает или поднимает уровень воды в реке на протяжении 1 мили. За каждый уровень УСПЕХА вода поднимается на 1 фут. Последствия заклинания зависят от окружающей местности. Если река представляет из себя стремительный поток воды в крутом ущелье, то, скорее всего, случится бушующий потоп, который смоем всех, кто стоит на берегу, разрушит мосты и повредит мельницы и другие прибрежные здания. Если река медленно пересекает широкую пойму, поток будет менее мощный, но, скорее всего, распространится на большую площадь, затопляя поля и дома. Река возвращается к своему прежнему уровню через час после того, как достигает своего наивысшего уровня, но последствия разлива уйдут вниз по течению по мере этого медленно рассеиваясь.

Переплетение водорослей

Порог сотворения: 6

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: область воздействия ([РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов)

Длительность: особая

Водоросли в реке, озере или пруду одаряются слабым сознанием, и тянутся схватить любое плывущее существо в пределах *дальности* дабы утащить его на дно. Все существа в *области воздействия* получают [УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояния *обездвижен* и утаскиваются под воду. В целях избавления от этого состояния, сила водорослей равна [СИЛА ВОЛИ + УРОВЕНЬ УСПЕХА].

Применяются обычные правила утопления (смотри стр. 181

Основной книги правил).

