THE SORCERY SPELL BOOK

The key to Sorcery! –
the epic fantasy adventure series

STEVE JACKSON

STEVE JACKSON'S SORCERY!

PENGUIN BOOKS

Правила использования магии

Во время тренировок вы изучили заклинания и магические формулы, которые будете использовать, чтобы помочь себе в ваших поисках. Полный список заклинаний и инструкций к ним изложен ниже.

Заклинания представлены в виде трехбуквенных кодов. На протяжении всей книги вам будут предоставляться возможности использовать заклинания для решения проблем и побед над противниками. Заклинания будут представлены только этими трехбуквенными кодами, поэтому важно, чтобы вы правильно запомнили хотя бы некоторые из них.

Таким образом, прежде чем вы сможете начать использовать свои магические умения, вам нужно будет потратить некоторое время на запоминание заклинаний (лучшие из которых приведены ниже) и полагаться на свое мастерство в фехтовании в бою с некоторыми из существ, с которыми вы столкнетесь. Возможно, если немного повезет, вы достигнете цели, не пользуясь заклинаниями, но ваша задача станет легче, если сможете использовать как можно больше заклинаний.

Некоторые заклинания также требуют использования артефактов, например, украшения или волшебного кольца. Если попробуете использовать заклинание, не обладая правильным артефактом, вы будете тратить Выносливость зря, так как оно не будет работать.

Каждый раз, когда вы применяете заклинание – все равно успешно или нет – это потребует концентрации и расхода сил. Каждое заклинание будет стоить вам нескольких очков Выносливости. После каждого применения магии вы должны

вычитать нужное количество очков из своей текущей Выносливости.

Вы может изучать книгу заклинаний, столь долго, сколько пожелаете, прежде чем отправиться в путь, но как только отправитесь в путешествие, то больше никогда не сможете обратиться к ней и должны полагаться исключительно на свою память до самого конца приключения. Вы также не можете для удобства записать заклинания. На вас могут напасть врасплох, и у вас не будет времени листать свои записи в поисках лучшего заклинания!

ШЕСТЬ НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Код	*Эффект*	*Стоимость в очках Выносливости*
ZAP	Создает молнию, вылетающую из кончика пальца.	4
FOF	Создает защитное силовое поле.	4
LAW	Позволяет взять под контроль какое-либо существо.	4
DUM	Делает какое-либо существо чрезвычайно неуклюжим.	4
HOT	Создает огненный шар, который можно бросить во врагов.	4
WAL	Создает магическую стену, защищающую от физических предметов.	4

ZAP и HOT мощные атакующие заклинания, FOF и WAL обеспечивают хорошую защиту в большинстве ситуаций, DUM и LAW могут пригодиться, если вы окажетесь в затруднительном положении.

Обратите внимание, что часто они будут более мощными, чем требуется в данном случае, кроме того, они недешевы с точки зрения расхода очков Выносливости, но зато они почти универсальны. Когда вы выучите больше заклинаний из книги, то сможете выбирать более экономичные заклинания, применение которых будет более адекватно при встрече с определенными опасностями.

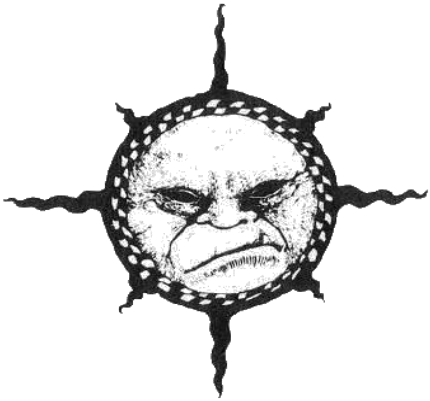
Прочитайте таблицу еще раз, затем закройте столбец «Эффекты» рукой. Сможете его повторить? Когда запомните его наизусть, можете начинать свое приключение.

СОВЕТЫ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ЗАКЛИНАНИЙ

По мере того, как вы ознакомитесь с заклинаниями в книге, ваши навыки и способности в приключении улучшатся.

Изучение шести базовых заклинаний позволит вам начать играть с минимальной задержкой. Эти заклинания помогут вам преодолеть большинство трудностей, но они дороги (требуют большого расхода очков Выносливости) и вам часто придется полагаться на свои ограниченные навыки фехтовальщика, особенно при встрече с довольно слабыми существами, чтобы избежать ненужной и рискованной траты сил.

Другие заклинания более экономичны, но возможность использовать их будет предоставляться реже, таким образом, для их применения вам придется больше полагаться на свою память и мастерство волшебника. Самые экономичные заклинания требуют использования различных магических артефактов, которые вы должны будете найти в своем путешествии.



Помните, что есть серьезные наказания для тех, кто выбирает заклинания наугад! Если выберете код неподходящего для ситуации заклинания или если выберете заклинание, для которого требуется артефакт, которого у вас нет, вы потеряете дополнительные очки Выносливости. В некоторых случаях наказанием будет смерть!

Не все заклинания в книге вы сможете применить в этой части приключения.

Вскоре вы начнете делать собственные открытия о своих заклинаниях. Существует определенная логика в том, какие коды и выборы вам даются. Но эти открытия вы должны сделать сами. Опыт сделает вас более умелым в обращении с магией. Все это часть искусства волшебства.

ZAP

Это очень мощное магическое оружие, оно создает молнию, которая вылетает из вашей руки в указанном вами направлении. Оно эффективно практически против всех живых существ, у которых нет магической защиты. Но оно требует серьезной концентрации и много сил.

Его применение обойдется вам в 4 очка Выносливости.

HOT

Заклинатель может бросить это заклинание рукой в любом желаемом направлении. После этого огненный шар вылетит из вашей руки и поразит цель. Это заклинание эффективно против любых существ, в том числе и волшебных, если только у них нет защиты от огня. При попадании шар наносит сильные ожоги, но гаснет вскоре после попадания в цель.

Его применение обойдется вам в 4 очка Выносливости.

FOF

Это мощное заклинание создает перед вами магический и физический барьер, который способен сдержать обычных и волшебных злоумышленников. Его создание требует чрезвычайной ментальной концентрации, но полученное в результате силовое поле является очень мощным и контролируется волей заклинателя, который может разрешить одностороннее проникновение сквозь него или может переместить его по своему желанию.

Его применение обойдется вам в 4 очка Выносливости.

WAL

Применение этого заклинания создаст стену перед заклинателем. Стена непроницаема для всех видов метательных снарядов, различных существ и пр., это очень полезное защитное заклинание.

Его применение обойдется вам в 4 очка Выносливости.

LAW

Применив это заклинание, вы сможете взять под свой контроль волю атакующего вас существа. Атака прекратится, а существо немедленно окажется под вашим контролем. Тем не менее, это заклинание работает только против неразумных существ и действует лишь короткое время.

Его применение обойдется вам в 4 очка Выносливости.

DUM

Если наложить это заклинание на существо, держащее какой-либо предмет (например, оружие), оно сделает его неуклюжим и раскоординированным. Существо уронит предмет, с трудом его поднимет, уронит снова - короче говоря, существо вряд ли сможет причинить заклинателю какой-либо вред этим предметом, находясь под воздействием этого заклинания.

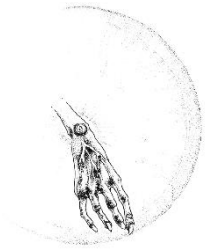
Его применение обойдется вам в 4 очка Выносливости.

BIG

Если вы примените это заклинание на себя, ваше тело увеличится в три раза. Это увеличит ваши силы, что особенно полезно против крупных противников, но это заклинание опасно применять в ограниченном пространстве.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

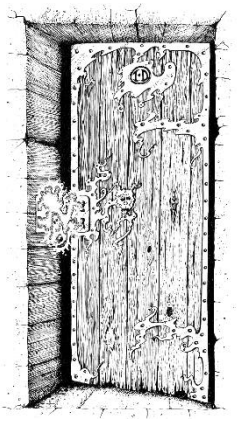
WOK



Для этого заклинания нужна какая-нибудь монета. Надо положить монету на запястье и наложить на нее заклинание. Монета магически закрепится на запястье и вокруг нее образуется невидимый металлический щит чуть менее трех футов в поперечнике. Этот щит будет эффективен против любого обычного оружия. После применения этого заклинания использованная монета исчезает.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

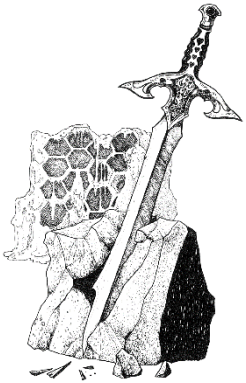
DOR



С помощью этого заклинания можно открыть запертую дверь. Наложив его на дверь, вы откроете замок или отодвинете запертые засовы. Заклинание не сработает, если дверь имеет магическую защиту.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

RAZ



Для применения этого заклинания нужен пчелиный воск. Нанесите немного воска на лезвие вашего оружия (у вас должно быть оружие с режущим краем: меч, топор, кинжал и т.п.) и наложите на него заклинание, лезвие станет острым как бритва и начнет наносить дополнительно 2 очка урона с каждым ударом. То есть если ваше оружие наносит врагу 2 очка урона, то после применения магии, ваш враг начнет терять по 4 очка после каждого удара.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

SUS

Это заклинание можно использовать, если вы подозреваете впереди какую-то ловушку. После произнесения заклинания вы получите телепатическую подсказку, стоит ли остерегаться ловушки и, если да, то, что лучше всего сделать. Если вы уже попали в ловушку, это заклинание также может быть использовано в определенных случаях, чтобы уменьшить негативные последствия.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

SIX

Если наложить на себя это заклинание, у вас появится пять иллюзорных двойников, которые будут повторять все ваши действия и движения. Большинство существ, столкнувшихся с этими копиями, не смогут определить, кто из них является настоящим человеком и будут сражаться со всеми шестью.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

JIG

Применив это заклинание, вы сможете заставить зачарованное им существо или существ начать неконтролируемую пляску. Чтобы использовать это заклинание, вы должны заиграть на маленькой бамбуковой флейте веселую джигу. Заколдованное существо будет плясать, пока звучит мелодия. Обычно это дает время, чтобы убежать, но можете играть дальше и наслаждаться шоу.

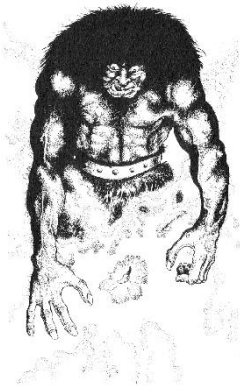
Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

GOB

Для применения этого заклинания требуются зубы гоблина. Наложив заклинание на зубы, вы можете создать одного, двух или целую армию гоблинов, которым можете затем приказать сражаться с врагом или выполнять другие приказы. Они исчезнут, как только выполнят ваши распоряжения.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

YOB



Для применения этого заклинания требуются зуб великана. Правильно наложив заклинание на зуб, вы сможете мгновенно создать великана ростом в двенадцать футов. Он будет находиться под вашим контролем, и вы можете приказать ему сражаться с врагом или выполнить другое задание, требующее гигантской силы. Он исчезнет, как только выполнит ваши распоряжения.

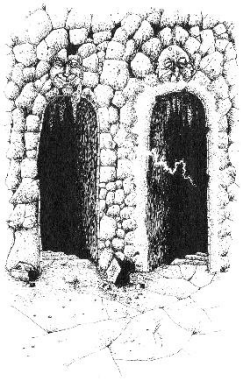
Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

GUM

Это заклинание можно использовать вместе с пузырьком клея. Применив его, вы сделаете клей очень прочным и липким, он склеит что угодно менее чем за секунду. Его можно использовать, чтобы приклеить какое-либо существо или существ к полу или стене, для этого необходимо, чтобы жертва вступила в контакт с клеем. Это можно сделать, плеснув клей под ноги или положив пузырек сверху медленно открывающейся двери, чтобы он опрокинулся, когда дверь откроется.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

HOW



Это заклинание можно использовать в опасных ситуациях, когда требуется информация о наиболее безопасном способе бегства или спасения. После его применения, странная психическая сила направит вас к выходу или, если рядом есть средство защиты, направит вас к нему.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

DOC

Это заклинание накладывается на какое-либо лечебное зелье перед его применением. Если раненый человек или существо выпьет это улучшенное магией зелье его лечебный эффект будет гораздо сильнее. Оно поможет исцелиться в большинстве случаев, если только раненый не находится при смерти.

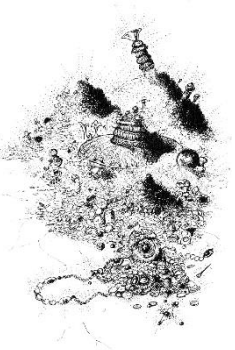
Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

ᐅOZ

Наложив это заклинание на какое-либо существо, вы уменьшите его реакцию и скорость примерно в шесть раз. Таким образом, оно будет двигаться как во сне, и его легче будет победить или убежать от него.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

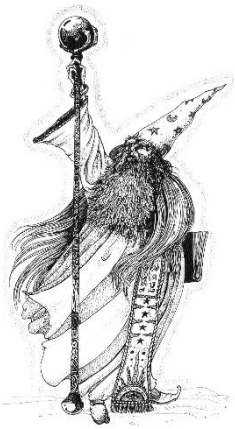
ᐅUᐅ



Наложив это заклинание, вы создадите иллюзию сокровища огромной ценности. Золотые и серебряные монеты, драгоценные камни и украшения будут созданы по вашему желанию, их можно использовать для отвлечения внимания, платы или подкупа. Иллюзорное богатство пропадет, как только создавший его заклинатель исчезнет из виду.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

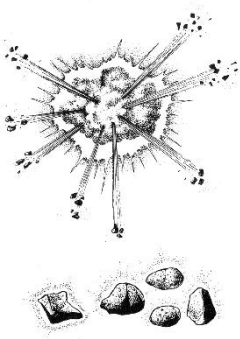
MAG



Это заклинание защищает вас от враждебной вам магии. Вы должны наложить на себя это заклинание быстро, раньше, чем атакующее вас заклинание даст эффект. Оно нейтрализует враждебное заклинание и рассеет его. Это очень сильное защитное заклинание, но оно не сработает против некоторых заклинаний.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

POP



Небольшое, но потенциально могучее заклинание, требующее серьезной ментальной концентрации. Это заклинание накладывается на маленький камень-голыш. Заряженный магией камешек можно бросить, и при попадании он взорвется. Помимо ущерба от взрыва, это заклинание обладает оглушающим эффектом.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

FAL

Это заклинание стоит применять, если вы провалились в яму-ловушку или падаете с высоты. Применив его, вы сделаете свое тело легким как пушинка. Вы плавно спланируете и не пострадаете при приземлении.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

DIM

Хорошее защитное заклинание, наложив его на атакующее вас существо, вы поразите его разум и запутаете мысли. Существо начнет действовать иррационально и непредсказуемо.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

FOG

Это заклинание можно применять только в закрытых помещениях без окон. Наложив его, вы создадите густое черное облако, сквозь которое ничего не будет видно – даже если в помещении горят свечи или фонари. Все существа в помещении кроме вас ослепнут и потеряют ориентацию в пространстве. Но этот эффект скоро пройдет.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

MUD

Для применения этого заклинания необходимо посыпать песком пол перед вами (например, если вас собирается атаковать какое-либо существо). Наложив заклинание, вы превратите пол перед собой в полосу зыбучего песка. Ступив на него, существо медленно погрузится в песок.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

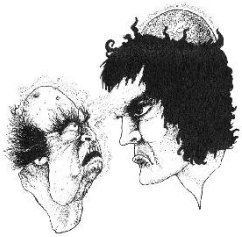
NIF

При использовании этого заклинания воздух вокруг вас наполняется тошнотворным зловонием. Этот запах настолько ужасен, что вызывает сильную рвоту у любого чующего его существа. Таким образом, он ослабит любого противника, обладающего обонянием. Это касается и самого заклинателя, если он не использует затычки для носа. Эффект будет сильнее, если существо обладает развитым обонянием.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

TEL

Для применения этого заклинания нужно надеть шапочку из ткани. С помощью этой шапочки и заклинания можно читать мысли разумных существ, узнавать о их сильных и слабых сторонах, содержимом соседних комнат и т.п.



Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

САК

Для использования этого заклинания необходимо надеть черную маску на лицо. Заклинание накладывается на противника и создает ужасную картину в его разуме. На храбрых существ оно действует слабее, поэтому эффект будет варьироваться: в одном случае жертва покроется холодным потом и потеряет самообладание, в другом забьется в угол и будет трястись от страха.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

SAP

Применив это заклинание, вы деморализуете противника и лишите его воли к победе. Такого врага будет легче одолеть, хотя победа все равно не будет гарантирована.

Его применение обойдется вам в 2 очка Выносливости.

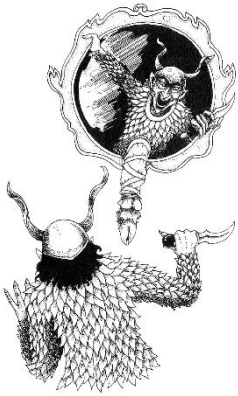
GOD

Это форма иллюзии, которую можно применить, только если вы носите золотое украшение. В результате все оказавшиеся поблизости люди и существа проникнутся к вам симпатией. Это не означает, что они не станут с вами сражаться, но они могут с большей вероятностью предоставить вам информацию, которую они обычно скрывают. или помочь вам, несмотря на свою обычную враждебность.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

KIN

Это заклинание используется в битвах. Для его применения нужно зеркало в золотой оправе, его надо навести на врага, и произнести заклинание. В результате появится двойник существа, который немедленно вступит в бой с оригиналом. Оба будут сражаться с одинаковой силой и мастерством - только удача определит их судьбу. Дубликат исчезнет после гибели оригинала.



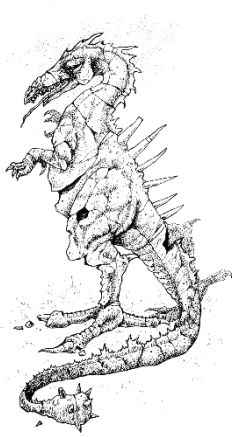
Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

PEP

Это заклинание можно использовать перед тем, как вы выпьете зелье огненной воды. В результате эффект от зелья усилится, и вы станете вдвое или даже втрое сильнее. Эффект временный и действие заклинания скоро пройдет.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

ROK



Для этого заклинание требуется каменная пыль. Пыль надо бросить в существо и произнести заклинание, через несколько секунд жертва превратится в камень. Ее движения сначала замедлятся, а потом и вовсе прекратятся, затем она посереет и окончательно превратится в статую.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

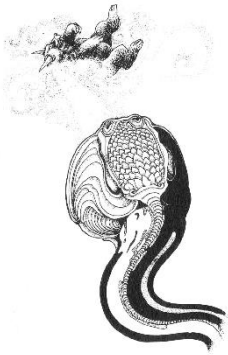
NIP

Перед применением этого заклинания надо втянуть носом щепотку желтой пудры. Под влиянием заклинания вы станете чрезвычайно быстрым и сможете бегать, говорить, думать и драться втрое быстрее обычного.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

NUF

Для этого заклинания нужен галехорн, духовой инструмент, который издает диссонансные ноты. Надо наложить заклинание на рог и направить его в нужную сторону. Из трубы начнет дуть сильный ветер, который способен сбить с ног человека, разбросать вещи и т.д.



Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

FIX

Для этого заклинания нужен посох из саженца дуба. Применив его, вы остановите живые и неодушевленные предметы, заставив их замереть их на земле или даже в воздухе. Они останутся неподвижными до тех пор, пока заклинатель не скроется из виду.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

NAP

Для этого заклинания нужен латунный маятник. Если вы наложите его на маятник и начнете медленно раскачивать его перед глазами кого-либо, то все внимание существа будет приковано к маятнику, оно будет загипнотизировано и через несколько секунд заснет. Заклинание действует только на живых существ.

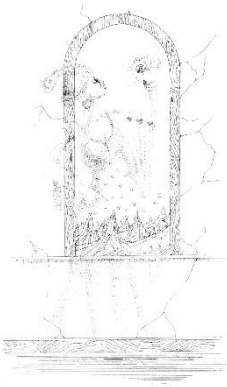
Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

ZEN

Чтобы применить это заклинание вам нужно носить на шее медальон с драгоценным камнем. Наложив заклинание, вы будете парить в воздухе на любой желаемой высоте. Маг будет оставаться в подвешенном состоянии столько времени, сколько пожелает, и может даже перемещаться по воздуху.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

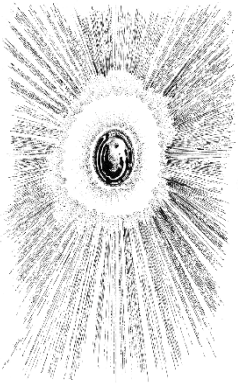
YAZ



Это заклинание будет работать, только если вы носите прекрасное кольцо с жемчужиной. Применив его, вы станете невидимым для любого разумного существа. Это можно использовать, чтобы получить значительное преимущество в бою или просто убежать от опасности. Но любое существо с чутким слухом сможет услышать вас, когда вы будете двигаться. Менее сообразительные существа будет обмануты лишь частично, так как это заклинание всего лишь форма иллюзии.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

SUN



Для применения этого заклинания нужен ярко-желтый камень – солнечная жемчужина Наложив его на камень, вы заставите его ярко светиться. Яркость света будет зависеть от вашего желания – можно будет ослепить вспышкой врага или просто осветить темное помещение.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

KID

Чтобы использовать это заклинание, необходимо носить браслет из костей. Произнеся заклинание, необходимо сконцентрироваться на иллюзии, которую вы хотите создать (например, пол усыпан горячими углями, или вы превратились в демона), в глазах существа, на которого было наложено заклинание, эта иллюзия станет реальностью. Это может дать время для бегства или внезапного нападения. Но заклинание действует только на разумных существ. Если вы своими действиями разрушаете иллюзию (например, превращаетесь в мышь, а затем наносите зачарованному существу удар мечом), иллюзия немедленно рассеивается.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

RAP

Чтобы использовать это заклинание, необходимо носить парик из зеленых волос. Это заклинание позволяет понимать речь и общаться с существами, говорящими на нечеловеческих наречиях – орки, гоблины и т.д.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

RES

Чтобы использовать это заклинание, необходима святая вода. Вы можете вылить святую воду на труп человека или гуманоида и произнести заклинание, чтобы вернуть его к жизни. Воскрешение требует некоторого времени - тело не просто встанет на ноги - и оживленный труп может быть снова убит, как обычное существо. Через некоторое времени после того, как заклинание вступит в силу, существо становится вялым и заторможенным, но оно может, например, отвечать на ваши вопросы.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

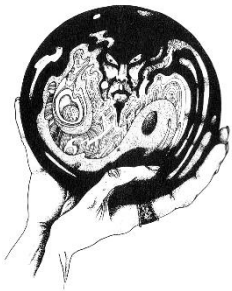
ZIP

Чтобы использовать это заклинание, необходимо носить кольцо из зеленого металла, который добывают в шахтах под Скалистой Горой, что в Аллансии владении зловещей династии колдунов из рода Дайр. Наложив заклинание, вы исчезнете и перенесетесь на небольшое расстояние, при этом можно пройти сквозь преграду из непрочного или мягкого материала (дерево или глина, но не сквозь металл или камень). Это довольно полезное, но ненадежное заклинание, так как перемещение происходит на случайное расстояние и в случайном направлении.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

FAR

Чтобы использовать это заклинание, необходим хрустальный шар. Наложив заклинание на шар, и сконцентрировавшись на нем, вы сможете увидеть в нем свое будущее. Вы не сможете контролировать видения и выбирать, что именно хотите увидеть, но обычно шар показывает картины ближайшего будущего.



Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости.

YAP

Чтобы использовать это заклинание, необходимо носить парик из зеленых волос. Это заклинание позволяет понимать речь и общаться с большинством животных.

Его применение обойдется вам в 1 очко Выносливости. Его применение обойдется вам в 7 очков Выносливости.

ZED

Применение этого заклинания невозможно для большинства чародеев, оно требует слишком много сил и огромной концентрации. Истории известно лишь одно успешное применение этого заклинания. Колдун известный как Некромант из Торбена применил его, но после этого его никто не видел, и эффект от заклинания остался неизвестным. Записи некроманта сохранились, но они не пролили свет на тайну заклинания. Достаточно сказать, что это, пожалуй, самое грозное из известных магам заклинаний, но ни один из живущих ныне чародеев не знает его истинного эффекта.

Его применение обойдется вам в 7 очков Выносливости.