

## Подробно о заклинаниях

### ВУАЛЬ ЖЕЛАНИЯ

**Действия:** прикоснуться своей ладонью к коже того, кого вы желаете околдовать, отчетливо произнести «вуаль желания», вычесть из своего запаса одну единицу энергии.

**Эффект:** действует только на представителей противоположного пола. В течение одного часа тот, кого околдовали, отыгрывает влечение и восхищение, выполняет ваши несложные указания, не связанные с ущербом (разглашение информации тоже ущерб), следует за вами туда, куда его позовете, защищает от опасности, если это не связано со значительным риском для жизни.

### ЗАГОВОР СЛУА

**Действия:** начертить магическую фигуру (см. гримуар); поставить четыре свечи, чашу с образцом генетического кода жертвы, предмет-ловушку и два «габарских хризолита» в определенном порядке (см. гримуар); зажечь свечи одну за другой; вычесть из своего запаса три единицы энергии; дождаться, когда все свечи потухнут; забрать предмет-ловушку. Теперь нужно вынудить жертву (т.е. того, чей генетический код использовался) самостоятельно и добровольно коснуться предмета-ловушки. С этого момента жертва под вашим контролем ровно на одни сутки, отметьте время. Чтобы передать приказ жертве, свяжитесь с мастерами игры, продиктуйте приказ и вычитите две единицы энергии из своего запаса. Приказов можно отдавать несколько (каждый раз придется тратить две единицы энергии). Лучше всего, если ваши приказы будут максимально точными.

**Эффект:** жертва добросовестно выполняет ваши приказы, готова не раздумывая идти на риск, старается не тянуть время.

### ИГЛА ИНКВИЗИТОРА

**Действия:** начертить магическую фигуру (см. гримуар), усыпить жертву, поместить жертву головой в центр круга, прикоснуться пальцами к вискам, вычесть три единицы энергии из своего запаса, приказать жертве открыть глаза, начать задавать вопросы.

**Эффект:** бесцветным голосом, быстро, очень точно и абсолютно правдиво жертва отвечает на заданные вопросы. Через один час (засекайте время) жертва теряет разум (а игрок чуть позже выбывает из игры).

### КОЛЬЦО САЛАМАНДРЫ

**Действия:** начертить магическую фигуру (см. гримуар); положить в нужных местах четыре «ящеркиных глаза»; написать на листе бумаги размыкающее слово (пароль); сложить лист и положить в центр магической фигуры; поверх листа положить охраняемые предметы; вычесть по одной единице энергии на каждый «ящеркин глаз» (т.е. всего четыре единицы, но в процессе можно подзаряжаться).

**Эффект:** существо или предмет получают повреждения, как от боевого заклинания и выталкиваются за пределы круга. Т.е., например, навы теряют один хит и выталкиваются, приставники и моряны хитов не теряют и выталкиваются, остальные теряют все хиты и выталкиваются. Другими предметами выталкивать/выбивать то, что охраняется, за пределы круга запрещено. Если сказать размыкающее

слово (пароль), то заклинание перестает действовать (убедитесь, что слово, которое вы произнесли, совпадает с написанным, и если не совпадает – звоните мастерам).

## КУЗНЕЧНЫЙ МОЛОТ

**Действия:** несильно толкнуть противника рукой, отчетливо произнести «молот», вычесть из своего запаса одну единицу энергии.

**Эффект:** противник подвергается воздействию боевого заклинания (см. правила; в большинстве случаев теряет все хиты).

## НАВСКИЙ АРКАН

**Действия:** бросить резиновый мячик в противника (мячик не считается игровым предметом, носите с собой несколько штук), отчетливо произнести «аркан», вычесть из своего запаса одну единицу энергии.

**Эффект:** если попали мячиком в противника, то он теряет всю энергию. На масанов не действует.

## ПЕСНЯ СИРЕНЬ

**Действия:** около тридцати секунд нужно дудеть в специальный гудок (игровым предметом не считается), затем вычесть из своего запаса одну единицу энергии.

**Эффект:** все, кто слышит звук, бросают свои дела и разбегаются в разные стороны. Кто не может убежать, отыгрывает панику и дезориентацию. Затыкать уши бесполезно.

## ПОИСК

**Действия:** подключить «анализатор» к компьютеру, вычесть из своего запаса одну единицу энергии, взять образец генетического кода и сжечь над анализатором, вставить прилагаемый CD и следовать инструкциям (во время выполнения инструкций вам нужно будет связаться с мастерами игры).

**Эффект:** через некоторое время мастера пришлют вам карту, на которой будет отмечено местоположение того, кого вы хотите найти.

## ПОЦЕЛУЙ РУСАЛКИ

**Действия:** страстно поцеловать жертву в губы, отчетливо произнести «поцелуй русалки», вычесть из своего запаса одну единицу энергии.

**Эффект:** эффект Вуали Желания + жертва правдиво и с удовольствием отвечает на любые вопросы, сообщая все имеющие отношение к вопросам детали и подробности. Длительность – один час.

## ПЧЕЛИНЫЙ РОЙ

**Действия:** выбросить на трех перекрестках улиц образцы генетического кода, на третьем перекрестке обернуться три раза вокруг своей оси, затем вычесть из своего запаса одну единицу энергии и сообщить мастерам о том, когда и на кого наложено заклинание.

**Эффект:** тот, на кого наложено заклинание, на шесть часов защищен от магического поиска (на поиск будут отзываться все его соплеменники).

## СКАНИРОВАНИЕ МОЗГА

**Действия:** положить руку на лоб жертвы (если жертва сопротивляется, то можно ее связать или еще как-либо обездвижить), отчетливо произнести «сканирование», вычесть из своего запаса одну единицу энергии.

**Эффект:** в течение одного часа жертва подробно и правдиво рассказывает о совершенных действиях (в пределах трех суток с текущего момента), но ни о чем, кроме действий не сообщает. Вы можете направлять жертву, задавая момент, с которого она должна начать описывать свои действия.

**Пример:** вы спрашиваете «вчера утром ты проснулся, что было дальше?», жертва отвечает «я поднялся с кровати, надел тапки, пошел в ванную, открыл дверь, вошел, закрыл дверь, умылся, открыл дверь, вышел, закрыл дверь, пошел на кухню, открыл холодильник, взял бутылку кефира, выпил, поставил бутылку на стол, закрыл холодильник, пошел в комнату, открыл шкаф, достал штаны, надел их, достал джемпер, надел его, закрыл шкаф, подошел к входной двери, открыл ее, вышел из квартиры, закрыл дверь на ключ, вызвал лифт, зашел в лифт, спустился на первый этаж, поднялся на шестой этаж, открыл ключом дверь, вошел, закрыл дверь, снял тапки, надел туфли, открыл дверь...»

## СФЕРА ЗАБВЕНИЯ

**Действия:** начертить магическую фигуру (см. гримуар), разместить портрет и чашу с генетическим образцом в центре фигуры, брать одну свечу за другой, зажигать и ставить в вершины фигуры в определенном порядке (см. гримуар), сжечь генетический образец, вычесть из своего запаса одну единицу энергии, дождаться, когда все свечи погаснут, связаться с мастерами игры и сообщить, на кого накладывается заклинание.

**Эффект:** тот, на кого наложили данное заклинание получает на шесть часов защиту от Сканирования Мозга и Иглы Инквизитора.

## ФОРМА ТУМАНА

**Действия:** раскинуть руки в стороны и отчетливо произнести слово «туман». Если вы связаны по игре, то разрешается освободиться, после чего совершить указанные действия. Вычитайте из своего запаса одну единицу крови (здесь нет ошибки, это заклинание доступно только масанам), после чего нужно обозначить себя вне игры (т.е. снять значок игрока и надеть белый шарф).

**Эффект:** вы выходите из игры и не можете взаимодействовать с другими игроками (а остальные не могут взаимодействовать с вами). Тем не менее, это положение условно. Солнечный свет по-прежнему смертелен, а свет «протуберанца» вынуждает быстро убежать. Вы можете беспрепятственно перемещаться куда угодно, и в любой момент можете вернуться обратно в игру (т.е. надеть значок и снять белый шарф). На обратное «превращение» запас крови не расходуется.

## ЭЛЬФИЙСКАЯ СТРЕЛА

**Действия:** бросить резиновый мячик в противника (мячик не считается игровым предметом, носите с собой несколько штук), отчетливо произнести «стрела», вычесть из своего запаса одну единицу энергии.

**Эффект:** если вы попадаете, противник подвергается воздействию боевого заклинания (см. правила; в большинстве случаев теряет все хиты).