

Маг Восхождение. Юбилейное издание

Загадки (стр. 284).....	2
Эзотерические (стр. 284).....	2
Аватар / Гений (стр. 305)	4
Объединение дополнений стр. 301	5
Сила воли стр. 330.....	6
Игровые эффекты Силы воли.....	6
Использование силы воли.....	6
Потеря Силы воли	7
Восстановление Силы воли	8
Часть 3: Развитие персонажа.....	9
Очки опыта (стр. 335).....	9
В конце главы.....	9
В конце истории.....	10
Конверсия в метрическую систему.....	11
Черты Духов стр. 488	12
Сила воли.....	12
Ярость	12
Гнозис	12
Эссенция	13
Умения Духов стр. 489.....	13
Общение	13
Движение.....	13
Дрёма	13
Заключение духов в фетиши.....	14
Духи в сражении.....	14
Чары духов (Spirit Charms)	14
Словарь раздела Черты духов.....	15
Чтобы всё было понятно.....	16
Устранение двусмысленностей	16
Полезные термины	16
Сводная таблица Магии pg502.....	17
Базовый бросок сотворения эффекта.....	17
Набор пунктов Парадокса.....	17
Магические действия	17
Модификаторы сложности Магии	18
Степени успеха	19
Достигаемость сферы Связей	19
Базовые повреждения или длительность.....	19
Необязательное правило разделения успехов.....	19
Магические повреждения	20
«Я не верю!».....	20
Место телепортации	20
Создание иллюзий	21
Рейтинг Барьера	21
Шкала времени Сферы Времени.....	21
Действия магии Времени	22
Бросок отдачи Парадокса.....	22
Степени Безмолвия.....	22
Виды Безмолвия.....	23
Броски Мира разума	23
Цвета и текстура ауры.....	23
Количество квинтэссенции.....	23
Словарь раздела Сводная таблица Магии	24

Загадки (стр. 284)

Вы можете понять концепции, которые у других людей вызовут головную боль. Головоломки, загадки, художественные сюжеты, таинственные сущности, загадочные секреты, причудливые способы общения – возможно, вы пока не понимаете деталей, но разбираетесь достаточно, чтобы с ними справиться. Особенно в мире магов, многие вещи выходят за рамки рационального объяснения... и именно в это царство странностей приводит вас знание Загадок. Эта черта очень важна независимо от того, нужно ли вам совершать логические скачки, погружаться в метафизические течения, находить подсказки в кажущемся хаосе или разбираться в том, что говорится *между* строк (или полностью за их пределами).

- Дилетант. Головоломки интригуют вас.
- Студент. Дзэнские коаны не бесят вас.
- Учёный. «Вас привели сюда не для того чтобы ‘понимать’ мистер Бёртон».
- Профессор. Вы можете хлопнуть одной рукой внутри ящика Шрёдингера.
- Мастер. Вы и есть загадка.

Эзотерические (стр. 284)

Эзотерические знания могут принимать множество форм, таких как: астрология, англография, йога, травничество, демонология, знание камней и даже тайные кодовые языки оккультных сообществ. На протяжении веков подобные знания были уделом лишь избранных посвящённых, в наши дни относительно легко найти основы в любом приличном книжном магазине или веб-сайте. Тем не менее более глубокие уровни остаются за пределами понимания для всех, кроме наиболее увлечённых этим искусством учеников. В современном мире каждый может посетить занятия йогой, но для более загадочных применений этого искусства требуются годы практики, учебы и самоотдачи.

В рамках игры Эзотерика отражается ваше стремление к познанию эзотерических дисциплин, которые предлагают практики и инструменты для вашего магического фокуса. В целом рейтинг данной Черты отражает ваши общие знания по мистическим предметам, в то время как каждая специализация отражает ваш опыт в определенной области. В отличие от **Окультичных** познаний, отражающих понимание «тайной истории» и теневых обществ (культур), Эзотерика представляет собой *практическое* применение необычных областей знаний. Окультизм может раскрыть кем *был* Алистер Кроули, тогда как Эзотерика поможет понять, чем Кроули *занимался* и самому использовать эти принципы. Вкратце, это Познание объединяет множество способностей из предыдущих редакций в единую Черту.

Поскольку эзотерические дисциплины часто взаимосвязаны, вы можете использовать опцию **Умелый Ремесленник**, чтобы приобрести новую специализацию всего за четыре очка опыта, предполагая, что у вас уже есть, по крайней мере, четыре точки в текущей специализации Эзотерики и сюжетно обоснованная причина, чтобы выучить данную дисциплину. К примеру, у вашего персонажа есть четыре точки в Эзотерике со специализацией Травничество, заняв некоторое время занятиями йогой, он может потратить четыре очка опыта и затем добавить специализацию в Йоге к данному познанию. После указанных действий персонаж может использовать йогу в качестве инструмента для фокусировки (принимая, что это подходит его магической парадигме) и считать, как два успеха, десятки (результат 10) выпавшие на обыденных бросках или бросках сотворения магии, использующих эту практику.

Получив возможность изучать и практиковать искусство, любой персонаж может изучить Эзотерику. Хотя такие дисциплины не дают магические силы неПробуждённым персонажам, Познание позволяет использовать их более обыденным способом: преподавать йогу, составлять гороскоп, расшифровывать алхимические тексты и прочее, а также при их применении считать десятки (результат 10) на бросках за два успеха. Понимание принципов *бакемоно-джитсу* – «призрачной техники» ниндзя не сделает вас, например, невидимым, но специализация в этой эзотерической технике позволит считать десятки

(результат 10) за два успеха на бросках проверки навыка Незаметности. Несмотря на то, что они не могут использовать мистические силы, не-маги могут быть гораздо более осведомлены о таких предметах, чем маги. Подобные наставники могут преподавать магу эти Познания или позволяют добавить еще одну специальность к имеющимся у него знаниям. Допустим, Данте нужно изучить демонологию, он идет к лучшему учителю, которого только может найти – непробужденному монаху по имени Брат Тишина и усердно у него обучается (and studies his ass off: с ослиным упрямством). Со временем Данте понимает имена и ритуалы, связанные с inferнальными силами и может использовать их на практике. В таких случаях ученик действительно может превзойти наставника, благодаря Пробужденному пониманию, которое раскрывает величайший потенциал искусства.

Ещё раз, Эзотерическая практика *должна* подходить системе убеждений персонажа, если вы хотите применять её в качестве фокуса. Компьютерному магу будет трудно втиснуть свое изучение травничества в техномагическую рутину взлома. Это правило, однако, помогает конкретизировать систему убеждений вашего персонажа и дает вам практическое применение для тайных дисциплин, которые понимает любой маг, заслуживающий своего имени. Дополнительные сведения о различных парадигмах, практиках и инструментах, связанных с эзотерическими практиками, смотри раздел **Фокус и Искусства** в главе 10 (стр. 565-600).

- Дилетант. Вы пролистали несколько книг New Age или взяли несколько уроков по этому предмету
- Студент. Вы посвятили некоторое время и силы изучению эзотерических предметов.
- Учёный. Осведомлённый эзотерик, вы потратили годы на формирование рабочего знания в причудливых предметах.
- Профессор. Теперь вы понимаете взаимосвязи узоров тайных дисциплин, это знание позволяет вам легче осваивать прочие.
- Мастер. Вы обладаете глубоким пониманием эзотерических предметов и их практического применения.

Обладают: Монахи, Профессора, Духовенство, Нью-Эджеры, Ведьмы, Чудаки, Артисты, Окультисты, Учителя, Трансгуманисты, Исследователи паранормального, Охотники на монстров, Авторы и Редакторы фэнтези, Студенты и Мастера Тайных искусств.

Специализации: Йога, Тантра, Травничество, Каббала, Гадание, Гипноз, Астрология, Ангелология, Демонология, Сакральная Геометрия, Гематрия, Гозтия, Пророчества, Предзнаменования, Тай-чи, И цзин, Знание камней, Алхимия, Символизм, Трансгуманистическая теория, Эзотерическое Музыказнание, Бакемоно-джитсу, Иконология, Нумерология, Вуду, Кристалломантия, Таро, особые тайные языки (Енохианский, Ин-о-Мусуби, Язык Цветов и .т.п.)

Словарь раздела Познания

Oscult – Окультиные (познания)

Enigmas – Загадки

Esoterica – Эзотерические (познания)

Stealth – Незаметность

Well-Skilled Craftsman – Умелый Ремесленник

Аватар / Гений (стр. 305)

Пробуждение определяет мага. Относится ли он к нему как к некоему внутреннему богу или научно объяснимому Просветлению (Озарению) высшего сознания, Аватар или Гений позволяет стяжателю делать то, что он делает. Меж тем, в отличие от многих, некоторые Аватары являются более могучими и эффективными. Эта Черта измеряет ваше Пробужденное «Я», отражает его способность удерживать и направлять Квинтэссенцию, и определяет, насколько это реально в восприятии вашего персонажа.

У любого персонажа-мага есть Аватар того или иного рода. Но пока вы не приобретёте как минимум одну точку данной Черты, ваша способность совершать что-нибудь с помощью магии чрезвычайно ограничена. Хотя броски на сотворение магии основаны на Арете, а не на Аватаре, ваш персонаж не способен использовать Квинтэссенцию для помощи в сотворении заклинаний. Способность мага поглощать или применять Квинтэссенцию, основана на черте Аватар (читай описание черты Квинтэссенция на стр. 331-333). Его высшее «Я» тоже слабо – скорее тлеющий огонёк, нежели костёр. Высокий уровень Аватара/Гения, отражает высшее «Я», чья отчётливая личность кажется магу, о котором идёт речь, очень реальной.

X — Эфемерный Аватар, едва способный к магии.

- — Заметное присутствие, которое позволяет вам поглощать или расходовать одну точку Квинтэссенции.
- — Активное присутствие, которое позволяет вам поглощать или расходовать две точки Квинтэссенции.
- — Видимая сущность, позволяющая вам поглощать или расходовать три точки Квинтэссенции.
- — Сильный дух, позволяющий вам поглощать или расходовать четыре точки Квинтэссенции.
- — Могучая сила Просветления, позволяющая вам поглощать или расходовать пять точек Квинтэссенции.

Объединение дополнений стр. 301

Кооперация приносит пользу всем. Команда оперативников Технократии или, по усмотрению рассказчика, тесный круг мистиков-единомышленников, могут объединять некоторые черты Дополнений, а затем целиком делится ими со всей группой. В случае оперативников Технократии это вполне стандартная процедура; для магов-мистиков же, группа должна иметь общую цель и очень тесную связь друг с другом, например ведьмовской ковенант, лаборатория команды Эфиритов, сообщество хакеров и тому подобное.

Следующими Дополнениями могут пользоваться члены одной группы: Союзники, Отряд поддержки, Влияние, Лаборатория, Библиотека, Наставник, Узел, Покровитель, Ресурсы, Реквизиция, Шпионы и Амулет. Прочие дополнения слишком индивидуальны, чтобы их можно было объединить подобным образом. Однако маги-мистики могут объединять свои очки Дополнений, чтобы вложить их в общую Часовню (Chantry), агентам Технократии специально запрещено это делать. Когда ты часть Союза, ты идешь, куда тебе прикажут, и работаешь в группе, в которой прикажут работать, и даже не смей думать об организации собственной оперативной базы.

Проще говоря, участники группы соглашаются совместно владеть определенными активами. Лидер группы определяет кто, что и когда получит, затем предпринимает необходимые шаги, чтобы обеспечить этим Дополнением свою группу. В игровых терминах:

- Игроки объединяют свои очки Дополнений, а затем вкладывают их в определённое Дополнение, которое может использовать каждый участник группы. После чего данное Дополнение записывается на листе персонажа в Групповые активы или Общие ресурсы у каждого участника группы.

- Если участник этой группы покидает её, умирает или впадает в немилость, его очки Дополнений вычёркиваются из общего количества очков группы. В свою очередь, он теряет доступ к Групповым активам, если предположить, что он ещё жив, чтобы быть в состоянии ими воспользоваться. Прочие участники либо теряют эти очки навсегда, либо заменяют их собственными новыми очками.

- Когда лидер группы запрашивает новое снаряжение для своей команды, шансы на успех зависят от отношений команды со своим начальством. Кучке буйных смутьянов будет труднее раздобыть снаряжение, чем эффективной ударной группе. Резерв может быть получен в результате членства в более крупной группе.

- Если конкретный член команды пытается «позаимствовать» Дополнение (смотри ниже), этот игрок делает бросок. Неудача, однако, может повлиять на команду в целом, что может привести к тому, что агент-нарушитель попадет под автобус ради блага группы.

- Если участники группы хотят приобрести высокоуровневое Дополнение (смотри выше Уровень Дополнения более пяти), они могут сделать это с согласия Рассказчика. Все баллы суммируются, и это Дополнение становится собственностью группы. Однако команда, которая собирает действительно крупные активы, может привлечь нежелательное внимание, особенно если они принадлежат к Технократии. Члены Союза всегда должны помнить о своем месте в едином целом, и огромные Ресурсы (помимо денег у оперативников Синдиката) могут отражать невзаимные отношения.

Словарь раздела Познания

Background – Дополнение	Mentor – Наставник
	Node – Узел
Allies – Союзники	Patron – Покровитель
Backup – Отряд поддержки	Resources – Ресурсы
Influence – Влияние	Requisitions – Реквизиция
Laboratory – Лаборатория	Spies – Шпионы
Library – Библиотека	Wonder – Амулет (Талисман)

Сила воли стр. 330

Чтобы творить, вы должны обладать Волей, а маги очень волевые люди. Подобно тому, как маг не может распахнуть двери магии, не осознавая её возможностей, так и магия не может подчинить реальность своим желаниям без воли, которая бы ей управляла. Черта Сила воли отражает прозорливость, уверенность и решимость мага. И потому, даже когда ему не хватает уверенности в себе, внутренняя сила воли остается необычайно сильной.

X Бесхребетный

- Хилый
- Пугливый
- Ненадёжный
- Надёжный
- Осознанный
- ● Уверенный
- ●● Сильный
- ●●● Контролирующий
- ●●●● Непоколебимый
- ●●●●● Несокрушимый

Игровые эффекты Силы воли

- Сила воли состоит из двух элементов: *постоянная Черта Сила воли* (отмечается в квадратиках на листе персонажа) и *временный запас Силы воли* (отмечается в кружочках). Когда вы тратите пункты Силы воли, делайте отметки в квадратиках; когда же вам необходимо совершить проверку Силы воли, то она основана на постоянной Черте.
- Как упоминалось выше в описании Арете, ваши магические способности ограничены чертой постоянной Силы воли.
- Чтобы выйти за пределы обычных возможностей вашего персонажа, вы можете потратить временные очки Силы воли.
- Действуя согласно Натуре вашего персонажа (читай раздел Архетипы выше в данной главе), вы можете обновлять потраченные очки и восстанавливать ваш запас Силы воли до его нормального состояния.
- Маги начинают с базовой Силой воли 5 и развивают далее. У большинства персонажей Сила воли разнится от 1 до 10, тогда как у обычного человека она от 2 до 4.

Использование силы воли

- Потратив пункт силы воли, вы можете получить один автоматический успех для одного действия. Вы можете потратить таким способом только один пункт Силы воли в ход тем не менее, вы можете потратить несколько пунктов Силы воли, чтобы получить успехи в течение *продолжительного действия*. Подробности читай в Восьмой главе (стр. 389).
- Когда ваш маг проваливает бросок сотворения магии или сталкивается с отдачей Парадокса, вы можете предотвратить ожидаемую ответную реакцию, пожелав, чтобы этого не произошло. Это стоит пункта Силы воли и результат всего, что маг пытался сделать, автоматически становится неуспешным. Парадокс не ударит до конца данной сцены и может продолжать накапливаться. Такое уклонение работает только один раз за время сотворения магии. Читай «Предотвращение катастрофы» в разделе «Эффекты Парадокса» в Десятой главе (стр. 549).

- Совершая проверку черты Силы воли, вы можете помочь вашему магу сопротивляться эффектам магии сферы Разума. Каждый успех в данной проверке вычитает успехи из броска атаки на Разум. Обычно сложность проверки равна 6, хотя особенно сильная или хитрая атака может увеличить сложность по усмотрению Рассказчика. Провал данной проверки может закончиться потерей точки *постоянной* Силы воли. Маги и прочие сверхъестественные созданию получают способность совершать проверку сопротивления даром, тогда как Спящие должны тратить пункт Силы воли, чтобы таким образом сопротивляться магии Разума. Читай «Сопротивление психическим атакам» в Десятой главе (стр. 544).
- Также за пункт Силы воли можно развеять наваждение, вызванное Безмолвием. Это требует успешной проверки Силы воли (сложность 7 или возможно выше), а также траты пункта Силы воли. При неуспешной проверке тратится точка Силы воли, но наваждение сохраняется. Вдобавок успех рассеивает одну точку Парадокса. По сути, ваш маг берёт под контроль видения в своей голове... по крайней мере на данный момент. Читай «Наступление Безмолвия» в Десятой главе (стр. 556).
- Вы можете тратить точку Силы воли в ход, чтобы игнорировать все штрафы, связанные с ранениями, кроме состояния Обездвиженность. По сути, ваш маг преодолевает боль, чтобы выполнить одно или два действия, прежде чем уступить боли своих ран. Читай «Здоровье и Ранения» в Девятой главе (стр. 406-409).
- Подобным образом вы можете потратить пункт Силы воли, чтобы противостоять непреодолимому порыву или принуждению – побуждению бежать, например, от разъярённого полубога, или предаться сну после нескольких бессонных дней. Если это побуждение или ситуация сохраняются, вам может понадобиться потратить больше Силы воли, чтобы продолжать действовать. И перед лицом некоего ужасного испытания, скажем, чтобы смеяться под пытками, вам, возможно, придётся потратить пункты Силы воли, даже если вы, игрок, не планировали этого делать. Игрокам легко оставаться равнодушными к сокрушительным травмам, но персонажам подобные мужественные поступки даются куда тяжелее.

Потеря Силы воли

Разрушающие рассудок испытания – гротескные пытки, предательство близкими, противостояние Ужасу Запредельного Безумия и подобные мучения могут стоить вашему магу *постоянной* точки Силы воли. Подобные вещи случаются нечасто, но в тёмном мире Пробуждённых подобные травмы, судя по всему, неизбежны. Потерянные таким образом точки Силы воли могут быть восстановлены через яркий отыгрыш и замысловатые истории, связанные со сломом и обновлением персонажа.

Следующие обстоятельства могут стоить вам точки или двух вашей *постоянной* Силы воли. Ни одно событие не должно стоить магу больше двух точек Силы воли за раз – маги чертовски круты!

- Маг, испытывающий сильное потрясение (горести, пытки, вопль ужаса и т.п.) когда его запас Силы воли равен единице или нулю, теряет точку *постоянной* Силы воли.
- Продолжительная ментальная, физическая или эмоциональная агония могут разрушить *постоянную* Силу воли персонажа, если переходит предел его стойкости (Сила воли 0). Поистине невыносимые испытания могут полностью сломить персонажа, постепенно снижая в течение определенного периода времени *постоянную* Силу воли до 0. Мучители Нефанди, фанатичные охотники на ведьм и оперативники ПсиОп НМП специализируются на подобных вещах.
- Безуспешное Искание, долгое Безмолвие или продолжительное заключение в Мире Парадокса могут иметь подобный эффект. Обычно такие испытания стоят лишь одной точки *постоянной* Силы воли, однако если они продолжаются в течение длительного времени, последствия могут быть сокрушительными.
- Смерть Приживалы/Спутника (в соответствии с чертой Дополнения) стоит магу одной точки *постоянной* Силы воли. Подробности читай во врезке «Вещи, которые человек не должен был знать» в Девятой главе (стр. 407)

Восстановление Силы воли

Успехи и отдых возвращают человеку уверенность в себе. Следующие события позволят вам восполнить точки, потраченные из вашего запаса Силы воли:

- В конце успешного завершения истории (не игровой сессии) персонаж восстанавливает *всю* Силу воли, которую он потратил в течение данного приключения. Если история завершилась плохо, Рассказчик может решить ограничить восстановление Силы воли только половиной полного запаса, до тех пор, пока герои не получают шанс всё исправить.
- Если персонаж достигает особого успеха – спасает незнакомца, защищает священную рощу, втаптывает вампира в прах – ажиотаж победы может восстановить вам одну или две точки Силы воли.
- Когда ваш маг реализует некоторые элементы своей Натуры, он получает одну или две точки Силы воли. Тем не менее, события должны быть отыграны, они не могут просто происходить за кулисами.
- Дополнение Судьба позволяет вам восстанавливать потраченные точки Силы воли. Подробности читай в описании этой черты.
- Добрый ночной (или дневной) сон восстановит точку Силы воли, при условии, что у вашего персонажа была возможность полноценно отдохнуть. Это работает лишь один раз в день и не сбрасывается, если маг не имел возможности восстановить самоконтроль.

Словарь раздела Сила воли

Botch – провал

Character's Nature – Натура персонажа

Companion – Спутник

Delusion – наваждение

Failure – неуспех

Familiar – Приживала

Incapacitation – Обездвижен

Paradox backlash – отдача Парадокса

Point – пункт (временный запас Силы Воли), точка (постоянная черта Сила воли)

Willpower – Сила воли

Willpower pool, temporary – временный запас Силы воли

Willpower Trait, permanent – постоянная черта Сила воли

Примечание

Меня немного удивило, что постоянная Сила Воли отмечается в квадратиках, но в книге так и написано.

Willpower has two elements: the permanent Willpower Trait (tracked in boxes on the character sheet) and the temporary Willpower pool (tracked in circles).

Часть 3: Развитие персонажа

Итак, перед вами заполненный лист персонажа, свежееиспечённый маг готов действовать. Хроника стартует, повесть начинается, разворачивается приключение.

И что же дальше?

По ходу хроники ваши персонажи будут изменяться и расти. Испытания, с которыми они сталкиваются и которые преодолевают, и даже те, которые сбивают с толку и заставляют их рыдать, превратят ваших магов из неоперившихся выскочек в опытных агентов перемен. Поскольку Хрупкий Путь ведет от Пробуждения к Восхождению, следующие шаги помогут вам наметить их прогресс на протяжении всей игры.

Очки опыта (стр. 335)

Люди растут и меняются, изучают нечто новое и развивают умения, которыми уже обладают. В игровых терминах ваши персонажи получают *очки опыта*, очки, позволяющие вам поднимать значение Черта или приобретать новые, что отражает то, чему они учатся по мере своего развития.

В конце каждой *главы* (игровой сессии) вашей хроники, рассказчик даёт очки опыта, основываясь на достижениях во время сессии; в момент кульминации конкретной сюжетной дуги игроки получают несколько бонусных очков, отражающих их свершения и то, чему они научились в ходе истории. Чем больше событий выпадает вам и вашему персонажу, и чем лучше вы с ними справляетесь, тем больше очков получаете. Таким образом, активно участвуя в повествовании, ваш персонаж совершенствуется, а игрок награждается за творческий подход к процессу игры. Напротив игрок, который практически ничего не делает и играет пассивную роль, прогрессирует очень медленно, если вообще прогрессирует. Таким образом, в интересах каждого игрока, раскрывать своего персонажа, как можно более полно.

В конце главы

По завершении каждой главы, рассказчик награждает небольшим количеством очков опыта, основанным на следующих достижениях:

Одно очко – Автоматически: Каждый персонаж получает некоторое количество опыта, просто столкнувшись с испытаниями в течение сессии.

Одно очко – Кривая обучаемости: Персонаж, постигший действительно нечто новое, важное или знаменательное по ходу сюжета или в развивая собственную историю, может получить очко опыта, отражающее как данное знание расширило его кругозор. Однако, чтобы заработать это очко, игрок должен объяснить, почему это знание изменило его взгляд на мир.

Одно очко – Отыгрыш: Игрок, чей отыгрыш превосходит привычный уровень группы, должен быть вознаграждён дополнительным очком опыта за изучение своего персонажа, погружение в его предысторию, следование его причудам или архетипу, даже когда *игрок* понимает, что его персонаж совершает ошибку, и так далее. Совершенство, в конце концов, не должно быть просто чертой, которой могут наслаждаться только маги! Конечно, действительно хорошая группа продолжит поднимать планку качества отыгрыша, но, в конце концов, это только к лучшему.

Одно очко – Вовлечённость: Поскольку для мага очень важна вера и практика, игрок, который вовлекается в процесс того, как его персонаж творит магию, кто отыгрывает верования мага, детали его практики, методы использования инструментов ловко подобранными способами, может получить очко за акцент на подходе мага к Искусствам и Наукам. Таким образом, в вашей хронике будет меньше «Жизнь 3 / Основы 2, сложность 6» и больше классных историй о людях, чья вера меняет мир вокруг.

Одно очко – Героизм: Персонаж, сталкивающийся с необходимостью совершить запоминающийся акт самопожертвования или риска с призрачными шансами на успех, должен быть вознаграждён за то, что мужественно поднялся и сделал то, что должен был. Герои, как мы видели ранее, это люди, чьи деяния должны быть воспеты и такой риск заслуживает награды. Ведь то, что нас не убивает, в конце концов, стоит очков опыта.

В конце истории

В конце отдельной дуги сюжета рассказчик выдаёт немного дополнительных очков опыта, дабы вознаградить за успешное завершение. Очевидно, что за успешно завершённое приключение, награда в очках опыта будет больше. Однако даже неудача может быть поучительной. Во всяком случае, школа Набитых Шишек учит вас, как в следующий раз поступать не стоит.

Одно очко – Успех: Каждый участник приключения получает дополнительное очко в конце истории, предполагая, что они достигли своих главных целей и одержали своего рода победу.

Одно очко – Опасности: Если персонажи столкнулись с серьёзными опасностями – мучительными искушениями, прогулками в Ад где с тебя заживо сдирают кожу, схватки с сомнительными шансами на выживание, они могут получить дополнительное очко за то, что выжили в этой истории. Обратите внимание, что ситуация должна быть действительно исключительная. Конечно магам всегда угрожают опасности того или иного рода. Если испытание имеет шансы завершить приключение навсегда, выжившие герои могли бы извлечь выгоду из того, что они прошли через него невредимыми.

Одно очко – Мудрый поступок: Если ваш маг проявил незаурядную сообразительность, то он должен быть вознагражден за использование своей головы. Опять же, это должна быть ситуация, в которой ошибка может серьёзно выйти боком, если бы этот персонаж не проявил внезапную проницательность, остроумие или интеллект. Маги, как *ожидается*, будут умны, поэтому это бонусное очко должно быть заработано только исключительным поступком.

Одно очко – Драматизм: Рассказчик конечно же может выдать дополнительные очки за особенно глубокий отыгрыш, драматическое самопожертвование или другие запоминающиеся моменты. Маг, в конце концов, это совместный опыт рассказа историй, и отличные истории заслуживают больших наград.

Цена опыта (стр. 336)	
Черта	Стоимость
Новая способность	3
Новая сфера	10
Родственная сфера	текущее значение x7
Прочие сферы	текущее значение x8
Арете	текущее значение x8
Атрибут	текущее значение x4
Способность	текущее значение x2
Дополнения*	текущее значение x3
Сила воли	текущее значение x1
*Может быть недоступна для приобретения за очки опыта – читай врезку	

Конверсия в метрическую систему

Поскольку Маг интернационален, а поклонники Мага и по-прежнему, следующая врезка поможет игрокам переводить значения из американской системы измерений в метрическую.

Дистанция

1 фут = 0.3 метра / 30 сантиметров

1 ярд = 0.91 метра

1 метр = 3.28 фута / 1.1 ярда

1 километр = 0.6 мили

1 миля = 1.6 километра

Масса

1 унция = 28 грамм

1 фунт = 0.45 килограмм

1 килограмм = 2.2 фунта / 28 унций

1 тонна = 0.9 мегаграмм (метрическая тонна)

1 метрическая тонна = 1.1 тонны

Объём жидкости

1 унция = 30 миллилитров

1 пинта = 0.47 литра

1 кварта = 0.95 литра

1 литр = 1.06 кварты / 0.26 галлона

1 галлон = 3.8 литра

Черты Духов стр. 488

Как было сказано ранее в разделе "Сражение", духи используют иные правила, нежели смертные персонажи. По сути своей, состоящие из Воли и Эссенции, эти эфемерные создания используют определённые черты, работающие следующим образом:

Сила воли

Силу воли можно считать физическим свойством умбральных персонажей: она позволяет им летать, преследовать, атаковать, взбираться, убегать и выполнять многие другие действия, для которых люди обычно используют Ловкость или Выносливость.

Когда дух состязается с другим духом, исход решается броском Силы воли сопротивляющегося против Силы воли оппонента. Если дух пытается выполнить некое действие, рассказчик должен сделать за него успешный бросок, как если бы это был любой другой игрок. В прочих случаях сложность броска зависит от поставленной задачи, как указано в таблице ниже.

Действия духов

Сложность Действие

3 Элементарное

5 Простое

6 Обыденное

8 Сложное

10 Невероятное

Ярость

Представляя собой решимость и гнев, Ярость позволяет духу выполнять задачи, для которых обычно используется Сила: сломать предмет, ранить человека, наброситься на противника.

Когда дух атакует другого персонажа, рассказчик берёт по одной кости за каждую точку в Ярости и делает бросок со сложностью 6. Каждый успех причиняет один уровень летальных повреждений. Маги, благодаря своим пробуждённым аватарам, могут попытаться поглотить эти повреждения, используя дополнение Аватар для броска на поглощение. Создания ночи (Night-Folk) с подходящими дисциплинами или дарами также могут попытаться поглотить эти повреждения. Большинство же смертных не может противостоять духовным ранам, а обычная броня (имеется ввиду не зачарованная магией или техномагией) ничто для Ярости духа.

Примечание. В «Оборотень: Апокалипсис. Юбилейное издание» повреждения от Ярости, причинённые духом, являются аггравированными. Поскольку маги неспособны регенерировать аггравированные повреждения, такой вариант может быть слишком губителен в хронике по Магу. Если же рассказчик разрешает поглощать аггравированные повреждения с помощью дополнения Аватар, то используйте правило из «Оборотня», но учитывайте, что такой вариант с аггравированными повреждениями может отправить среднего мага прямиком на кладбище.

Гнозис

Доступное духам возвышенное знание, Гнозис позволяет духу воспринимать окружающий мир и общаться с ним. Множество задач, требующих социальных или ментальных черт, а также навыков и атак, включая Чары (читай ниже), задействуют черту Гнозис.

Эссенция

Представляя собой сырую энергию сущности Умбры, Эссенция – это материя из которой созданы духи. В игре это означает, что каждый пункт повреждений, полученный духом после броска на поглощение, вычитает один пункт Эссенции. Когда дух колдует чары, он также тратит Эссенцию. Обычно Эссенция равна сумме значений Силы воли, Ярости и Гнозиса. Тем не менее, рассказчик всегда может увеличить или уменьшить базовое значение эссенции, чтобы показать особо сильных или слабых духов.

По мере того, как дух теряет Эссенцию, он выглядит всё более измождённым и прозрачным. Повреждения рвут сущность духа до тех пор, пока его эфемерная форма не будет развеяна. Со смертью дух растворяется в Умбре и остаётся в таком состоянии в течение нескольких часов. Хотя именно рассказчик решает, как долго, в качестве примерного ориентира можете принять 20 часов минус один час за каждую точку Гнозиса духа. По прошествии этого времени дух восстанавливается свою форму с единицей Эссенции, а затем отправляется в укромное место, где бы он мог безопасно восстановиться, пребывая в состоянии, именуемом Дрёма, описанном ниже.

Умения Духов стр. 489

Хотя духи иногда могут принимать человеческую форму, они отнюдь не смертные создания. Будучи эфемерными сущностями, они справляются с некоторыми задачами иначе, чем другие персонажи.

Общение

Умбральные сущности общаются с помощью впечатлений, чувств, и редко с помощью слов, в том смысле, как их понимают люди. Язык духов это скорее способ передачи и восприятия впечатлений, нежели звуков и слов. Более того, многие (более) интеллектуальные духи, в особенности тотемы, демоны, ангелы, придворные, а также божества, умеют говорить и понимать человеческую речь, когда того захотят.

И пока данные сущности не захотят общаться подобным образом, смертным требуется Дух 2, чтобы побеседовать с умбральными созданиями. Без подобной магии человек может использовать Восприятие + Экстрасенсорику или Загадки, чтобы сложить головоломку, состоящую из ощущений духа, и попытаться общаться с ним; этот метод груб, неточен, всё равно, что подражать говору кого-то из совершенно другой культуры и социального класса. Сложность броска зависит от чуждости рассматриваемого духа, но редко бывает ниже 7.

Движение

Все духи могут летать или парить в Умбре. Предел скорости, с которой умбральная сущность может передвигаться, равен $20 + \text{Сила воли}$ ярдов или метров в ход. Однако стоит отметить, что для наблюдающих людей, расстояние и время других миров часто искажаются непредсказуемым образом.

Дрёма

Ослабленный дух отступает в укромное место где может в безопасности полностью восстановить эссенцию. Божества, тотемы, ками и духи предков обычно отправляются в храмы и капища, где на священной земле они будут чувствовать себя в безопасности, а вера и благоговение смертных восстановит их. Другие сущности прячутся в скрытых лощинах, дворах, загробных мирах. Духи недугов могут скрываться в пагубах, преисподнях или даже в умбральных отражениях мест преступлений и злодеяний. Пока дух восстанавливается, он, пребывая в дрёме, парит и видит то, что у духов можно назвать сновидениями.

Заключение духов в фетиши

Пребывающую в дрёме умбральную сущность, с помощью Дух 4 можно заключить в питаемый духом чудесный предмет – фетиш. Однако такой фетиш нельзя будет использовать до тех пор, пока дух полностью не восполнит эссенцию – предмет не будет вытягивать саму суть заключённого духа. Тем не менее, именно пользователь фетиша, а не сам дух активирует этот фетиш ... и дух в значительной степени является пленником внутри этого предмета.

Хотя некоторые духи заключают сделки со смертными, которые создают фетиши, большинство становится **ОЧЕНЬ** раздражёнными, когда оказываются игрушкой какого-то самонадеянного человека. Учитывая, что духи более или менее бессмертны, неразумно пестовать гнев духа, заточая его внутри фетиша если только вы не редкостный задира, вроде оборотня или могучего шамана.

Духи в сражении

Детали вы можете найти в разделе Spirit Combatants на страницах 417-418. Духи атакуют с помощью Силы воли и причиняют повреждения с помощью Ярости. Они также способны поглощать повреждения Силой воли, возможно с помощью чар Броня, описанных ниже. Все виды повреждений: ударные, летальные, аггравированные, воспринимаются духовными сущностями одинаково. Все повреждения, которые дух не смог поглотить, вычитают из черты Эссенция.

Большинство смертных не могут коснуться духа, разве что с помощью магии. Персонажу-человеку необходим Дух 2 для того чтобы установить физический контакт с духом, который не воспользовался чарами Материализоваться. Прочие детали описаны в разделе Spirit Combatants и в таблице Порядок битвы часть Spirit Combat на странице 445.

Чары духов (Spirit Charms)

Каждый дух обладает рядом мистических способностей, называемых Чарами. Являясь естественной (врождённой) частью духа, применение чар обычно требует траты Эссенции. Некоторые чары (например, Обратная связь) довольно специфичны, тогда как другие (Броня, Удар) открыты для всех видов творчества Рассказчика. Поскольку все умбральные сущности это воплощения природных сил и принципов, чары не вызывают парадокс по обе стороны Барьера.

Некоторые из нижеперечисленных чар призывают природные разрушительные силы вроде огня, электричества, наводнений и тому подобного. Более подробно об эффектах подобных сил вы можете прочесть в разделе этой главы «Опасности окружающей среды» (стр. 435-441).

- **Почувствовать аэрт** (Airt Sense). Эти чары, являющиеся естественной способностью всех духовных сущностей, позволяет духу находить путь через сложную, потустороннюю негеографию. Чтобы найти определенное место или определить местонахождение данного существа или духа среди миров, рассказчик может бросить гнозис следящего духа с переменной сложностью 6 в большинстве случаев, 8 или 9 в случае запутанных мест или для поиска могущественных духов. Как врожденная способность, это заклинание не требует затрат сущности.

- **Удар** (Blast). Универсальные атакующие чары. С помощью подобных сил духи метают в своих врагов разрушительные энергии. Эти энергии затрачивают единицу эссенции за одну кость ударных повреждений, две единицы эссенции за одну кость летальных повреждений и три единицы эссенции за одну кость аггравированных повреждений.

Более смертельный вариант этой способности описан в «Оборотень: Апокалипсис. Юбилейное издание»: дух может просто потратить единицу эссенции и сделать бросок Ярости для нанесения аггравированных повреждений. Тем не мене, как было указано выше, для хроники по Магу это может быть чересчур смертельно.

Какой бы не был выбран тип повреждений, их вид зависит от природы духа. К примеру, огненный элементаль будет выдыхать пламя, дух мороза может кружить иней, вопящий ужас из-за пределов космоса может искажать кости своей цели и тому подобное. Духу не нужно попадать в цель и от атаки нельзя уклониться, однако Сфера Духа может быть использована для контрмагии против Удара.

Приблизительное расстояние, которое эти чары могут достичь равно одному ярду (метру) за каждое очко Эссенции в черте постоянной Эссенции духа. Таким образом, при Эссенции равной 20, дух может нанести по противнику Удар на расстоянии до 20 ярдов. Трата эссенции не снижает это расстояние, тот же самый дух может нанести по противнику Удар даже когда его Эссенция упала до 5.

• **Обратная связь (Feedback).** Лишь некоторые агрессивные духи цифровой сети обладают этой способностью, эти чары испускают звуковой или электронный сигнал сокрушительного вопля. Каждые две точки Эссенции, вложенные в атаку, причиняют один уровень урона здоровью от ударных повреждений, проявляющихся в форме головной боли, дезориентации, ментальной травме или сбоям в работе нервной системы. Каждые пять точек, вложенных в атаку, причиняют уровень летальных повреждений в виде поджаренных внутренних органов, отмирания клеток мозга, электроожогах, нарушении мышечного контроля. Эти чары воздействуют только на путешественников по цифровой сети, но вполне способны убить их плоть по возвращении домой.

• **Исцеление (Healing).** Направляя поток духовной энергии, дух может исцелять раны физических существ. Для этого рассказчик делает бросок Гнозиса духа по сложности 6 для летальных повреждений или по сложности 8 для аггравированных. Таким образом, дух может исцелить один уровень здоровья за каждую точку в его черте Гнозис и может использовать эти чары на персонаже только один раз за сцену. К примеру, дух может исцелить каждого из шести персонажей, но только однократно. Данные чары не требуют затрат эссенции, но дух наверняка захочет некую награду за исцеление.

Словарь раздела Черты духов

Gauntlet – Барьер

Wonder – чудо, чудесный предмет

Blights, hells, the Umbral side of crime scenes and atrocities – отравы [пагубы], преисподние, умбральные отражения мест преступлений и злодеяний

Glens, Courts, or Afterworlds – лощины, дворы, загробные миры

Otherworlds – другие миры [внешние миры]

Slumber – дрёма (дремота, сон)

Umbrood, the Umbrood – умбральные (порождённые умброй)

Чтобы всё было понятно

Данная Книга Магии весьма велика. К счастью перед тем, как начать игру в Мага, нет нужды читать и запоминать всю главу. Игрокам, которые желают просто метать заклинания направо и налево могут придерживаться разделов: «Сотворение Магии», «Таблицы». «Сферы» и «Фокусы и искусства». Всё остальное, описанное вне этих разделов, детализирует различные элементы Мажеской магии, их правила и то, как они проявляются в вашей игре. Хотя рассказчику стоит ознакомиться с этими правилами, игрокам нет необходимости знать их все.

Кроме того, пожалуйста, помните Золотое правило из Девятой главы. Эти описания являются лишь методическими указаниями. Изменяйте их по своему усмотрению и помните, существует множество способов сотворить заклинание.

Устранение двусмысленностей

Просто чтобы прояснить...

- Слово «маг» вы можете применить как к игроку, так и к персонажу.
- Слово «маг» настоящим, применяется ко всем персонажам, использующим магию Сфер, независимо от их практики или принадлежности.
- Слово «магия» настоящим применяется к созданию чего-либо с помощью Сфер. Некоторые персонажи не считают то, что они делают магией, но для ясности мы будем использовать это слово на протяжении всей этой главы.

Полезные термины

(Используйте заглавные буквы, как показано ниже)

- **Арете** (Arete) – с помощью данной черты делается бросок на сотворение Эффекта. Просвещённость это та же самая черта, но под другим названием.
- **Сфера** (Sphere) – одна из девяти черт, определяющих, что маг может сделать с помощью магии.
- **Магия** (Magick) – свободное изменение формы реальности, выполняется с помощью Сфер и Арете.
- **Эффект** (Effect) – игровой термин обозначающий воздействие, которое вы оказываете на реальность, когда для чего-либо используете магию.
- **работа** (working) – другое название Эффекта, а так же – заклинание.
- **практика** (rote) – заранее подготовленный Эффект, Технократия называет это Настройкой (Adjustment) или Процедурой (Procedure).
- **фокус** (focus) – игровой термин, объединяющий в себе верования, практики и инструменты которыми персонаж Маг пользуется для создания Эффектов.
- **Парадокс** (Paradox) – ответная реакция реальности связанная с магией Сфер.
- **Узор** (Pattern) – материальная субстанция, заполненная энергией Квинтэссенции.
- **Искусства Узоров** (Pattern Arts) – Сферы Сил, Жизни и Материи, которые могут создавать, улучшать и изменять физические Узоры. Дух является «неофициальным» Искусством Узора, поскольку имеет дело с нематериальными объектами и веществами.
- **Квинтэссенция** (Quintessence) – энергия которая создаёт и наполняет все вокруг.
- **сочетанный Эффект** (conjunctional Effect) – Эффект, объединяющий возможности двух и более Сфер для сотворения чего-либо, что каждая Сфера по отдельности воспроизвести не может.
- **совпадетельная магия** (coincidental magick) – Эффект, который средний обыватель может посчитать возможным в рамках бытующих убеждений. Пример: использовать GPS для поиска чего-либо; делать удачное предположение о чём-либо, что ты знать не должен; использовать каратэ, чтобы пробить дыру в стене: и тому подобное.
- **вульгарная магия** (vulgar magick) – Эффект, который средний обыватель может посчитать невозможным в рамках бытующих убеждений. Примеры: превратиться в кота; появиться из ниоткуда; щёлкать пальцами, чтобы чьи-то кости щёлкали в ответ; и тому подобное.

Сводная таблица Магии pg502

Базовый бросок сотворения эффекта

Эффект	Сложность
Совпадательный	Наивысшая сфера +3
Вульгарный без свидетелей	Наивысшая сфера +4
Вульгарный со свидетелями	Наивысшая сфера +5

Набор пунктов Парадокса

При успехе	
Совпадательная	Нет
Вульгарная	Один пункт
При провале	
Совпадательная	Один за каждую точку в наивысшей Сфере
Вульгарная без свидетелей	Один + один за каждую точку в наивысшей Сфере
Вульгарная со свидетелями	Две + две за каждую точку в наивысшей Сфере
Подробнее правила Расплаты в рамках метасюжета читай на странице 550	

Магические действия

Действия	Необходимые успехи
Простые действия Усилить своё восприятие, зажечь свечу, поменять цвет волос, защитить свой разум	Один
Обычные действия Исцелить себя, сотворить маленькое пламя, изменить свою внешность, повлиять на чьё-либо настроение магией Разума	Два
Сложные действия Исцелить аггравированные повреждения, сотворить огненный шар, кардинально преобразовать форму своего тела, чтение мыслей или воздействие на чьё-либо сознание	Три
Впечатляющие действия Отрастить или регенерировать конечность, сотворить огненный шквал, преобразовать форму тела кого-либо, контролировать чей-либо разум	Четыре
Могучие действия Создание простых форм жизни, ветром обрушить стены, сотворить странных существ, командовать толпой	От пяти до десяти
Невероятные действия Создание сложных форм жизни, ветром смести здание, призвать Иномировых созданий, обратить толпу в отряд послушных вам зомби	От десяти до двадцати
Богоподобные действия Навсегда переписать собственный Узор, сжигать города, сотворить орду монстров, поработить тысячи людей	Двадцать и более
Заметки Для сотворения Эффекта на себя обычно достаточно одного успеха. Эффект воздействующий на кого или что-либо требует по крайней мере два успеха. Эффекты, изменяющие окружающий мир, требуют, по крайней мере, пять успехов; далее требования только возрастают. Повреждения и длительность для этих действий (но не, то и другое сразу) основаны на количестве выброшенных успехов, как указано в таблице « Базовые повреждения и длительность ». Дополнительные повреждения, цели или длительность могут быть взяты с помощью необязательного правила Разделения успехов , описанного ниже. Если до того как сделать бросок вы желаете включить в Эффект дополнительные повреждения, цели или длительность уточните сколько успехов вам потребуется, объявите об этом Рассказчику, а затем сделайте бросок нужного количества (это Необходимые + дополнительные успехи).	

Модификаторы сложности Магии

Действие	Модификатор сложности
Инструменты и Ритуалы	
Использование персонализированного инструмента	-1
Использование уникального инструмента	-1
Использование уникального и персонализированного инструмента	-2 (всего)
Работать незнакомыми инструментами	+2 / +1
Работать без привычных инструментов	+3
Использование инструментов, когда вам они не требуются	-1
Использовать личную вещь, принадлежавшую цели (симпатическая магия)	от -1 до -3
Подходящий резонанс (личный, инструмент, ритуал или тасс)	-1
Неподходящий резонанс (личный, инструмент, ритуал или тасс)	+1
Манипулирование Мифическими Нитями / Гипернарративный	-1
Время и Усилие	
Трата квинтэссенции	-1 за точку максимум -3
Трата дополнительного времени (для каждого броска за дополнительный ход; максимум -3)	-1
Быстрое колдовство	+1
Повернуть время вспять	+3
Основные обстоятельства	
Поиск знаний о субъекте, до того как творить магию	от -1 до -3
Поблизости от Узла	от -1 до -3
Далёкая или скрытая цель или субъект	+1
Жонглирование несколькими Эффектами одновременно	+1 за два Эффекта
Маг отвлекается	от +1 до +3
Маг в конфликте с Аватаром	от +1 до +3
Эффект Домино	+1 за два совпадения после первого; читай стр.539
Диковинное или Богоподобное действие	от +1 до +3
<p>Заметки Максимальный чистый модификатор +3 или -3 Минимальная сложность 3. Максимальная сложность 10. Если вы используете правило Лимиты, максимальная сложность 9. В последнем случае дополнительные модификаторы увеличивают лимит, требуя один дополнительный успех за +1 модификатор сложности. Модификаторы увеличивающие сложность выше 10 добавляют требуемые успехи по соотношению один к одному. К примеру, модификатор +3 к сложности 10 будет требовать, по крайней мере, три успеха. Если вы используете оба правила и Лимиты, и модификаторы повышающие сложность выше 10, тогда каждый дополнительная сложность +1 выше 9 будет требовать дополнительный успех. Модификатор +3 к сложности 9 будет требовать по крайней мере 3 успеха.</p>	

Степени успеха

Провал – персонаж делает критическую ошибку, впустую растрчивая усилия, приложенные для создания Эффекта. Маг получает пункты Парадокса, основанные на вовлечённых действие Сферах и уровня вульгарности.

Неуспех – успехов нет. Эффект не достигнут. Маг может попытаться ещё раз с +1 сложностью.

Частичный успех – игрок с трудом набирает половину **Необходимых успехов**, выдавая несовершенный результат. Маг может продолжить с +1 сложностью.

Успех – игрок набирает как раз нужное число **Необходимых успехов**, создавая запланированный Эффект.

Необычайный успех – количество набранных игроком успехов по крайней мере на три больше **Необходимых успехов**. Маг получает некоторый бонус – дополнительные Повреждения или Длительность, высококачественный предмет, преданного духа и тому подобное в зависимости от природы Эффекта по решению Рассказчика.

Достигаемость сферы Связей

Успехи	Достигаемость	Взаимосвязь
Один	В пределах взгляда	Частичка тела
Два	Очень знакомо	Личное имущество или компаньон
Три	Знакомо	Имущество или некий друг
Четыре	Видел однажды	Обычный знакомый или однажды использованный предмет
Пять	Описанное место	Предмет или персона, которую однажды видел или трогал
Шесть +	В любую точку Земли	Без взаимосвязи

Базовые повреждения или длительность

Успехи	Повреждения	Длительность
Один	Нет	Один ход
Два	Два уровня	Одна сцена
Три	Шесть уровней	Один день
Четыре	Девять уровней	Одна история
Пять	Десять уровней	Шесть месяцев
Шесть +	Количество успехов x2	Решает рассказчик

Заметки
Повреждения также показывают количество уровней здоровья исцеляемых сферой Жизни или количество точек Квинтэссенции направляемых сферой Основ.
Чтобы сохранить игровой баланс рассказчик может ограничить повреждения 20 уровнями здоровья (10 успехов или девять для атак сферой Сил).

Необязательное правило разделения успехов

В соответствии с этим необязательным правилом каждый дополнительный успех, полученный сверх **Необходимых успехов**, может быть потрачен на следующие бонусы:

Цели: одна дополнительная цель за каждый успех сверх **необходимых**.

Повреждения: два дополнительных уровня повреждений за каждый успех сверх **необходимых**.

Длительность: добавьте один уровень длительности за каждый успех сверх **необходимых**.

Один успех = Одна сцена

Два успеха = Один день

Три успеха = Одна история

Четыре успеха = Шесть месяцев

Пять успехов = Решает рассказчик

Шесть + успехов = Постоянно (решает рассказчик)

Магические повреждения

- Ударные повреждения: эффектами сферы Разума
- Летальные повреждения: эффектами большинства сфер.
- Агравированные повреждения: эффектом любой сферы, заряженным Основами 2 или пунктом квинтэссенции.

Огненные или электрические эффекты сферы Сил.

Вульгарные эффекты Энтропии, Жизни или Основ, направленные непосредственно на разрушение Узора цели.

Связи и Время не наносят повреждений, если только не объединены с другими сферами.

Сфера Сил добавляет автоматический успех к повреждениям.

Атаковать и наносить повреждения сферой Энтропии можно только косвенно; начиная с 5 ранга повреждения становятся agravированными.

«Я не верю!»

Только против ментальных иллюзий. Требуется пять и более успехов на броске Силы Воли.

Правдоподобность	Сложность
Да это полная херня!	3
Трудно поверить	4
Неправдоподобно	5
Правдоподобно	6
Возможно	7
Похоже	8
Чертовски похоже!	9

Слабые места «физических» иллюзий определяются броском Восприятие + Экстрасенсорика, как описано выше.

Место телепортации

Успехи	Дистанция
Один	В пределах непосредственного восприятия
Два	Очень знакомое место (дом, святилище и т.п.)
Три	Знакомое или недавно увиденное место
Четыре	Увидел мимоходом
Пять	Читал или слушал описание
Шесть +	Телепортация вслепую

Создание иллюзий

Успехи	Иллюзия
Один	Простая, воздействующая на одно чувство (зрительный образ, звук, запах, и т.п.)
Два	Простая и движущаяся, воздействующая на одно чувство
Три	Комплексная и стационарная или простая и движущаяся, воздействующая на два чувства
Четыре	Комплексная и движущаяся, воздействующая на несколько чувств
Пять	Комплексная рефлексивная, воздействующая на множество чувств
Шесть +	Комплексная и интерактивная, воздействующая на все чувства
Заметки Типы иллюзий <ul style="list-style-type: none"> • Ментальная иллюзия = Разум 2+ (только на разум цели; обычно совпадательная) • «Физическая» иллюзия = Силы 2+ / Основы 2+ (видима всем свидетелям; управляйте стихийными силами, чтобы проявить компоненты, воздействующие на чувства) • Погружающая иллюзия = Силы 4+ / Основы 4+ (уровень дополненной реальности, как на «голопалубе») Время и повреждения Иллюзии не причиняют повреждения обычным образом, если только «уровни повреждений» не приобретены, как это указано ниже. Кроме того иллюзии могут опосредовано завести свидетеля в опасную ситуацию, как это описано ниже в Опасностях окружающей среды . <ul style="list-style-type: none"> • Разум = ударные повреждения • Разум 3 / Жизнь 3 = аггравированные повреждения • Силы = ударные или летальные, в зависимости от задействованных элементов Стандартная длительность составляет одну сцену. Дополнительный уровень длительности или дополнительный «уровень повреждений», то есть два повреждения, могут быть приобретены за один дополнительный успех выше необходимого. К примеру, один день + два уровня повреждений потребуют два дополнительных успеха.	

Рейтинг Барьера

Место	Сложность ¹	Необходимые успехи
Узел	3	Один
Дикая природа	5	Два
Сельская местность	6	Три
Большинство городских мест	7	Четыре
Центр города	8	Пять
Технократическая лаборатория ²	9	Пять
Сложность Барьера местности может изменяться в зависимости от времени и обстоятельств, например, во время Хэллоуина тёмная аллея может иметь Барьер 6, тогда как тщательно возделываемый сад в полдень может иметь Барьер 8 1 – если используете метасюжет победы Технократии, добавьте +1 к рейтингу Барьера в промышленно-развитых зонах, вне зависимости продолжается ли Буря Аватаров или нет. 2 – считайте Узлом когда используется Физика Пространств		

Шкала времени Сферы Времени

Успехи	Интервал
Один	В течение года
Два	Пять лет
Три	20 лет
Четыре	50 лет
Пять	100 лет
Шесть +	500 лет
10+	1000 лет и дольше
Заметки Интервалы применяются только, чтобы заглянуть или дотянуться сквозь время, но не к длительности заданного Эффекта.	

Действия магии Времени

Успехи	Действие
Три	Выход из времени / небольшое старение (Сложное действие)
Четыре	Вместе с одним персонажем выйти из времени / заметное старение (Впечатляющее действие)
Пять	Выйти из времени вместе с несколькими персонажами или вывести из времени область примерно 10 на 10 футов / серьёзное старение (Могучее действие)
Восемь	Вывести из времени большую область (25 на 25 футов) / старение до ветхости (Могучее действие)
10 – 20	Вывести из времени ещё большую область / старение до грани разрушения (Невероятное действие)
20+	Заморозить или изолировать очень большую и динамическую область или событие / старение до небытия (Богopodobное действие)
Заметки Действие, которое проматывает время, добавляет +3 к сложности. Действия, воздействующие на время, находящиеся за пределами личного восприятия, например, взгляд сквозь время, почти всегда являются вульгарной магией.	

Бросок отдачи Парадокса

Рассказчик берёт по одной кости за каждое очко Парадокса из текущего запаса Парадокса персонажа и делает бросок против сложности 6.

Успехи	Эффекты сброса Парадокса
Провал	Все очки Парадокса сбрасываются без вреда
Нет успехов	Нет эффекта, но очки Парадокса не сбрасываются
1 – 5	За каждый успех сбрасывается одно очко парадокса. Кроме того маг переносит по одной кости ударных повреждений за каждый успех и получает тривиальный Парадоксовый недостаток .
6 – 10	За каждый успех сбрасывается одно очко парадокса. Кроме того маг переносит Ожог ударными повреждениями по одной кости за каждый успех или получает малый Парадоксовый недостаток.
11 – 15	Обычный сброс Парадокса, а также Ожог летальными повреждениями или один из следующих эффектов: значительный Парадоксовый недостаток, визит Духа Парадокса , мягкое Безмолвие .
16 – 20	Обычный сброс Парадокса, а также Ожог летальными повреждениями и одно очко постоянного Парадокса или два из следующих эффектов: серьёзный Парадоксовый недостаток, визит Духа Парадокса, умеренное Безмолвие или изгнание в мир Парадокса .
21+	Обычный сброс Парадокса, а также Ожог агgravированными повреждениями, либо же два очка постоянного Парадокса, один радикальный Парадоксовый недостаток, визит Духа Парадокса, строгое Безмолвие или изгнание в мир Парадокса.

Степени Безмолвия

Степень	Сброшенный Парадокс	Галлюцинации или Диссоциация
1	1 – 3	Незначительные причуды или случайные галлюцинации; маг начинает проявлять странное поведение и небольшое отчуждение от своей исходной реальности.
2	4 – 6	Галлюцинации и отчуждение становятся более серьёзными; маг ощущает, то, что никто другой видеть не может, начинает отрицать опыт других людей, его поведение становится ещё более иррациональным даже по меркам Пробуждённых.
3	7 – 10	Чувства начинают обманывать мага, вызывая слепоту (реальную или воображаемую), красочные галлюцинации и сумасбродное, возможно опасное, поведение. Могут появиться хобгоблины, проявляя наваждения мага способами, которые могут воспринять другие люди.
4	11 – 15	Маг либо попадает в, созданный собственным воображением, мир разума, либо начинает вести себя настолько иррационально, что становится опасным как для самого себя, так и для всех окружающих.
5	16 – 20	Маг либо окончательно впадает в кататонию, либо получает множество характеристик Мародера, но без иммунитета к Парадоксу.
6	21+	Маг становится Мародером, и персонаж переходит под управление Рассказчика.

Виды Безмолвия

Степень	Отрицание	Безумие	Жестокость
1	Упрямство, незначительная психологическая проекция	Незначительные галлюцинации	Влечение к смерти и разложению
2	Избирательное восприятие, лицемерное поведение	Частые галлюцинации, перепады настроения	Зацикленность на смерти
3	Иррациональное поведение, буквальная слепота к отрицаемым вещам	Безумные галлюцинации, сенсорная перегрузка	Кровожадность и жуткое поведение
4	Убийственный фанатизм	Мир разума или постоянные хобгоблины	Жестокий социопат
5	Фанатичный болван	Кататония или помешательство	Убийца-садист
6	Мародёр	Мародёр	Мародёр

Броски Мира разума

Предпринятое действие	Запас костей
Медитация в мире разума	Восприятие + Медитация
Медитация во Владениях	Восприятие + Владения
Сократить время в мире разума	Смекалка + Загадки или Восприятие + Владения
Общение с внешним миром	Сила воли

Цвета и текстура ауры

Эмоциональное состояние	Цвет
Горечь	Коричневый
Спокойствие, Верность	Синий
Изменение, Трансформация	Фиолетовый
Сострадание, Привязанность	Розовый
Сочувствие, Восприимчивость	Зелёный
Восторженный, Идеалистичный	Жёлтый
Страх	Оранжевый
Ярость	Тёмно-красный
Боль, Ненависть	Чёрный
Страсть, Гнев	Красный
Грусть	Серебряный
Неуверенность, Подавленность	Серый

Эмоциональное состояние	Текстура
Возбуждение	Яркая
Порочность	Пульсирующая
Помешательство, Безмолвие	Колеблющаяся
Волнение	Потрескивающая
Фея	Радужные блики
Мародёр	Гипнотическая, вращающаяся
Фанатик	Интенсивные цвета
Призрак	Слабая, блёклая
Магия / Маг	Искрящаяся
Нефандус	Так тебе и расскажи...
Болезнь, Умирание	Угасающая
Духовность, Осознание	Золотая
Истина, Чистота, Вера	Белая
Вампир	Бледная
Оборотень	Яркая, вибрирующая

Количество квинтэссенции

Количество указано в пунктах, которое можно извлечь из одного тела с помощью эффектов Сферы Основ.

Субъект	Пунктов квинтэссенции
Маленькое животное (птица, кошка, лиса)	5
Большое животное (волк, лошадь, человек)	10
Могучее животное (тигр, слон, кит)	15-25
Подменыш	20-30
Маг	10-30 (зависит от черты Квинтэссенция)
Дух	черта Эссенция
Вампир	10 + черта Запас Крови
Оборотень	20 + черта Гнозис

Словарь раздела Сводная таблица Магии

Botch – Провал
Total Failure – Неудача
Partial Success – Частичный успех
Success – Успех
Extraordinary Success – Необычайный успех
Damage – Повреждения
Base Successes – Необходимые успехи
Thresholds option – опция Предельные значения / Лимиты
Personalized instrument – персонализированный инструмент
Fast-casting – быстрое колдовство
Node – Узел
Feat – Трюк (Действие)
Metaplot – метасюжет

Feats of Illusion

Immersive illusion – погружающая иллюзия (поглощающая)
Apparent reality – дополненная реальность
Holodeck – голопалуба (из Звездного пути)

Gauntlet Ratings

Gauntlet – барьер
Deep Wilderness – Дикая природа
Deep Wilderness – район дикой природы площадью 3284 акра в американском штате Юта. вместе с Deep DeatingNorth Wilderness он защищает 7546 акров. Он был обозначен 30 марта 2009 года, как часть Omnibus Public Land Management Act 2009 года.
Industrial-culture – индустриально-развитых (зонах)
Avatar Storm – Буря Аватаров

Feats of Time Magick

Dimensional Science – Физика Пространств
Step out of time – выйти из времени или вывести из времени

Paradox Backlash Roll

Paradox Backlash – отдача Парадокса
Paradox Flaw – Парадоксовые недостатки
significant Paradox Flaw – значительный Парадоксовый недостаток
drastic Paradox Flaw – радикальный Парадоксовый недостаток
Paradox Realm – мир Парадокса
Discharge – сбросить, избавиться, развеять
Burn (Paradox flaw) – Ожог
Quiet – Безмолвие
mild Quiet – мягкое Безмолвие
moderate Quiet – умеренное Безмолвие
severe Quiet – строгое Безмолвие

Levels of Quiet, Types of Quiet

Fanatical drone – Фанатичный болван
Denial – Отрицание, отречение
Mindscape – мир разума
Hobgoblins – хобгоблины – в Маге это, обладающие собственной волей галлюцинации, вызванные Безмолвием.
Baseline reality – исходная или базовая реальность
Delusion – наваждение, галлюцинация
Disassociation – диссоциация (например, патологическая диссоциация), раздвоение, отчуждение

Mindscape Rolls

Demesne – владения