

# КОЛДОВСТВО

Несмотря на то, что Эквестрия — страна волшебная, в рамках системы колдовскими, волшебными и магическими эффектами называются те, которые опосредованы через применение заклинаний и магического рейтинга. Говорящие лошади, и повинующиеся воле пегасов облака — это явления в порядке вещей, которыми никого не удивить.

«Магический рейтинг» для удобства и скорости сокращен до аббревиатуры MP.

Колдовство работает по правилам психосил, описанным в разделе *Psychic Powers* из *DEATHWATCH* (стр. 184) главы *Psychic*

*Powers*, естественно, за вычетом всей флаф-фовой информации. Среди протагонистов по умолчанию к колдовству склонны единороги. Особая энергия пегасов работает по своим законам и не использует нижеследующую игромеханику.

Опасности варпа случаются в тех же условиях, что и в *DEATHWATCH* (стр. 186), однако вместо оригинальных таблиц психических феноменов и опасностей варпа используются таблицы 5-1 и 5-2, представленные здесь и на следующей странице.

Таблица 5-1: Психические феномены для магии единорогов

**Бросьте Эффект**

**1d100**

01-26 **Перенапряжение.** На колдовавшего накладывается 1 уровень усталости.

27-33 **Истощение.** На колдовавшего накладывается 1d5-1 (минимум 1) уровней усталости

34-38 **Искажение тепла.** В пределах 3d10 метров от колдуна все покрывается инеем

39-43 **Искажение звука.** Рог единорога испускает тонкий звук, разбивающий стекла и заставляющий всех услышавших его пройти испытание телосложения (+0). В случае неудачи они глохнут на 1d10 раундов.

44-48 **Искажение света.** До начала следующего хода область вокруг единорога, радиусом в 3d10 метров, заволакивается темнотой, непроницаемой для простых источников света, но отгоняемой магическими фонарями в том или ином виде.

49-53 **Искажение ветра.** В пределах 3d10 метров от колдуна резкие порывы ветра задувают все факелы. Летающие существа должны пройти тест ловкости (+0), чтобы не потерять высоту и не упасть на землю

54-58 **Магический всплеск.** Рог выходит из-под контроля единорога. Киньте корномантию (+0) за полдействия. В случае провала на 1d5 раундов пони будет бесконтрольно бегать по полю боя в направлении, каждый ход определяемом случайно.

59-63 **Притупление магии.** Единорог не может задействовать свои магические способности в течение 1d5 раундов, начиная с этого момента

64-66 **Зловещее предзнаменование.** Начинает дуть легкий ветерок от колдовавшего. Все проникаются ощущением, что сейчас произойдет что-то нехорошее.

67-70 **Twitchy-twitch!** Колдовавшего начинает колбасить и плющить. До начала следующего хода он теряет все свои действия, кроме свободных.

71-74 **Манифестация Виндиго.** Вокруг колдовавшего начинают витать духи зимы и дисгармонии. Все в пределах 3d10 метров от колдуна должны пройти проверку против страха (1).

75+ **Опасности варпа.** Бросьте процентник еще раз и сверьтесь с таблицей 5-2.

Таблица 5-2: Опасности варпа

**Бросье 1d100 Perils of the Warp**

01-20	<b>Подобие.</b> Кастер испытывает тот же эффект, что и цель. В случае продолжительного эффекта воздействие обращено в течение 1d5 раундов. Если цель заклинания — сам волшебник, то помимо него такой же эффект испытывает ближайший к нему пони/другой субъект.
21-40	<b>Скверна.</b> В пределах 1d100 метров от колдовавшего все животные и несознательные существа испытывают беспокойство. Персонажи с али- и корномантией могут определить колдовавшего в качестве источника возбуждения животных.
41-60	<b>Разложение.</b> Все растения в пределах 3d10 метров от колдуна моментально засыхают и погибают.
61-70	<b>Магический разряд.</b> Все поверхности наэлектризовываются и начинают потрескивать, волосы и шерсть встают дыбом, сам колдун начинает подсвечиваться зловещим сиянием.
71-79	<b>Магическая отдача.</b> Неконтролируемая сила выводит рог из-под контроля. Единорога тут же откидывает на 1d10 метров назад и, по приземлении он получает повреждения, как от падения с соответствующего расстояния.
80-87	<b>Искажение гравитации.</b> Все в пределах 2d10 метров от колдуна (втч. он сам) подбрасывается в воздух на 1d10 метров, а затем, зависнув на мгновение, падаед обратно на землю.
88-91	<b>Манифестация Дискорда.</b> Вокруг колдуна искажается реальность, а сам он на долю секунды приобретает черты драконэквуса. Все существа в радиусе 1d100 м от колдуна проходят проверку против страха (3). Эффект длится 1d5 раундов.
92-95	<b>Катаклизм!</b> Вокруг единорога начинает бить жестокий шторм. Все существа в пределах 5d10 метров от него (втч. сам колдун), должны пройти испытание ловкости (+0), чтобы их не повалило на землю. Вдобавок, молнии начинают бить в радиусе 1d10 метров от центра урагана, нанося всем целям 1d10+5 урона энергией. Пегасы могут попробовать утихомирить шторм, бросив алимантию с -20, иначе он продлится 5 раундов.
96-99	<b>Искажение времени.</b> Время начинает чудить. Колдовавший исчезает на 1d10 раундов, тем самым отправившись в другое время (обычно, все возвращаются не позднее чем через минуту). Сверх того, подвергшийся временному путешествию колдун получает 1d5 пунктов дискорда дополнительно.
00	<b>No-no-no. This. Is. Bad!</b> С кастером происходит настоящая катастрофа. Предположительно его преждевременное старение, разуплотнение. Немаловероятен летальный исход кастера.

Каждый раз, когда на броске феноменов выпадает 67 и выше, колдовавший получает 1d5 дискорда.