

HELLFROST

ГЕММАНТИЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



ГЕММАНТИЯ



Волшебники не любят геммантию*. По большей части высокомерные и равнодушные они считают знахарство в лучшем случае ремеслом, а свою стезю — подлинным искусством. Хотя друиды и жрецы Эрты только улыбаются, услышав это название (несмотря на то, что изучающих геммантию довольно много), маги земли на дух не переносят, когда посторонние вторгаются в их сферу деятельности. Любому, кто неосторожно заговорит о геммантии в их присутствии, обеспечен резкий выговор. Все волшебники знают, что магия миллиардами тонких нитей пронизывает весь Рассилон. Соблюдая особые правила огранки и полировки камней, можно фокусировать эти нити и воздействовать на окружающий мир, правда, довольно слабо. Маги земли, друиды и духовенство Эрты, впрочем, как и арканологи, веками изучали феномен геммантии, но так и не смогли понять, как она работает. Гемманты считают, что в драгоценных камнях заключена особая магия, называемая магией подобия или же симпатической магией. Каждый камень имеет свое звучание, соответствующее определённой магической гармонии; звучание это — ни что иное, как колебания, возникающие при натяжении магических нитей. Погружая камень в кислоты и щелочи, нагревая или охлаждая, ограняя и полируя его тем или иным образом, это звучание можно направить вовне — вместе с соответствующим ему магическим эффектом. Надо сказать, гемманты не считают себя творцами волшебных предметов — они всего-навсего освобождают уже имеющуюся в камне магическую энергию.

Если их гипотеза верна, и природа магии подобия будет раскрыта, волшебники смогут постичь секреты изготовления древних реликвий: волшебных мечей, колец и жезлов. Если же магия заклю-

чена в самом камне, а не вложена в него ювелиром, то любой смертный, обладающий острым зрением, верной рукой и общими познаниями в алхимии, теоретически сможет овладеть этим искусством. Но для волшебников, особенно для Содружества стихий, перспектива изготовления реликвий обывателями — палка о двух концах и предмет многочисленных и весьма оживлённых дискуссий.

Одинаковые камни действуют всегда одинаково. Причина этого неизвестна, но многие маги и жрецы подозревают, что драгоценные камни схожи с растениями и животными — у каждого типа камней есть общие свойства, которые, в свою очередь, влияют на нити магии, касающиеся их. Так, у оникса никогда и ни при каких обстоятельствах не будет свойств другого камня, например, изумруда. Зачарованные геммантией камни называются пробуждёнными самоцветами и при попытке «ощупать» их магическим чутьём ощущаются как реликвии. Надо сказать, что реликварии ценят их не меньше, чем волшебные мечи или посохи, ищут их и при первой возможности прибирают к рукам. Между прочим, многие жрецы и некоторые маги склонны рассматривать такие камни как вместилища божественных энергий, поскольку каждый тип камней, поддающихся геммантии, тесно связан с одним из богов. Из всех разновидностей камней только 24 могут быть зачарованы, и все они связаны с 24 старшими богами, поэтому в украшениях или священных символах жрецов можно часто встретить соответствующий их вере самоцвет.

Создание

Любой герой с чертой *знахарь* (и с достаточно толстым кошельком) может использовать геммантию, при этом мистический дар иметь не обязательно.

* Геммантия (от лат. *gemma* — драгоценный камень) — магия, связанная с драгоценными камнями. Геммант — волшебник, практикующий геммантию.

Цена: для геммантии необходимы камни исключительной чистоты и прозрачности, которые стоят не меньше 500 зщ. Нет самоцвета — нечего и пробуждать. Но сколько бы камней у героя ни было, попытаться зачаровать камень можно один раз за *повышение* (см. ниже). Из-за огромного количества времени, требуемого для создания этих реликвий, пробуждённые самоцветы крайне редко можно встретить в продаже. Те же, что все-таки продаются, стоят как минимум 5000 зщ и обычно добываются в захоронениях.

Время изготовления: вымачивание, нагрев, охлаждение, огранка и полировка камня до совершенной формы, необходимой для пробуждения, длится часами, и знахарь никак не может ускорить этот процесс. Терпение — девиз любого гемманта, и поэтому герой может только раз за *повышение* зачаровать самоцвет (см. ниже).

Применение: в отличие от травяных отваров и алхимических эликсиров, зачарованные камни требуют от того, кто ими пользуется, *освоения* (см. Использование магических предметов в «Ледяном пекле»). Это позволяет найти нужный самоцвет среди других, внешне схожих с ним камней. Для того, чтобы камень действовал, его необходимо носить с собой, иначе никакого эффекта не будет; кроме того, он не может воздействовать больше чем на одного персонажа одновременно.

Комплектация: герой не может использовать два камня одного типа одновременно. Например, даже если у него при себе будут два камня *гнева*, все равно к проверкам *запугивания* будет прибавляться лишь +1. Свойства камней суммируются с модификаторами, которые дают *черты*, заклинания или другие реликвии.

Создание: взяв *черту* *знахарь* и затем каждый раз при получении *повышения*, герой может попытаться пробудить имеющийся у него камень (см. ниже). Для этого ему нужно пройти *проверку знаний* (алхимия) (–4). *Повышение* при этом не тратится, его можно использовать как обычно.

Герой вправе отложить *проверку*, чтобы получить преимущества. За каждое *повышение*, которое он сознательно пропускает и не использует для гем-

мантии, он получает +1 к проверке знаний (алхимия), которая необходима для попытки пробуждения камня. Эти преимущества — результат долгой и тщательной работы персонажа с самоцветом; их количество не ограничено. Но вне зависимости от того, удалось ли герою пробудить камень или нет, после совершения *проверки* все преимущества теряются, и их надо накапливать снова. Важно помнить, что откладывая *проверку*, герой должен уже обладать тем камнем, который он хочет пробудить, иначе преимущество недействительно. Например, герой покупает камень *пьянства* и принимается за обработку, пропустив два *повышения*, в итоге получая +2 к *проверке*. Но резец соскальзывает, и камень даёт трещину, он испорчен. Если герой решит приобрести новый камень *пьянства*, ему придётся начать обработку с самого начала. Откладывать *проверку* в течение двух *повышений*, не имея камня, а затем купить его и использовать преимущество за пропуск — нельзя. Уже зачарованный самоцвет невозможно усилить или улучшить. Если герой не получил *подъём* при *проверке навыка*, ему не удалось пробудить силу камня в полной мере. Если ведущий привнесёт эту механику в разгаре кампаний, он может допустить, что знахари зачаровывали камни с самого начала приключений. Тем не менее, они должны потратить как минимум 500 зщ на каждый пробуждённый самоцвет.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Подъём: знахарь раскрыл для себя истинную суть камня. Помимо *симпатического свойства*, он может использовать ключевую силу связанного с камнем божества, проходя *проверку характера* вместо *веры*. Если у божества две ключевые силы (как у Тива, например), знахарь должен выбрать одну из них и изменить её позже будет нельзя. Но в отличие от божественной магии, это заклинание может подвергнуться *оттоку*.

Успех: герою удаётся пробудить самоцвет; он получает соответствующее *симпатическое свойство* камня (см. таблицу далее).

Провал: при провале герою не удаётся зачаровать камень, но он сможет повторить попытку позже. При этом преимущества, которые действовали на эту *проверку*, на следующую не распространяются.

Критический провал: при *критическом провале* камень даёт трещину; он больше не подходит для геммантии, и единственное, что с ним можно сделать, — продать за полцены как обычный самоцвет с изъяном.

СИМПАТИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА

В этой таблице приведены названия камней, их цвета, связанные с ними божества и свойства.

Камень	Цвет	Божество	Свойство
Звериный камень	пурпурный	Истер	+1 к <i>проверкам верховой езды</i> ; +1 к <i>проверкам лечения</i> (магического или обычного) животных или растений.
Камень бдительности	тёмно-зелёный	Риг	+1 к <i>проверкам внимания</i> .
Камень ветра	синий	Тунор	при вычислении <i>урона</i> от падения позволяет игнорировать первые 6 метров высоты.
Камень войны	бирюзовый	Тив	+1 к попыткам выйти из <i>шока</i> .
Камень гнева	чёрный	Даргар	+1 к <i>проверкам запугивания</i> .
Камень защиты	багровый с бледно-розовым	Скейта	+1 к <i>стойкости</i> против враждебного сверхъестественного воздействия.
Камень земли	коричневый или золотой	Эрта	+1 к <i>проверкам лазанья</i> и <i>выживания</i> под землёй.
Камень крови	тёмно-зелёный с красными искрами	Эйру	+1 <i>проверкам естественного</i> <i>выздоровления</i> ; чтобы камень действовал, его надо носить при себе хотя бы половину недели.
Камень льда	бледно-голубой	Трим	снижает штрафы к <i>проверкам</i> сопротивления снежным бурям, ледяным дождям, дождям из сосулек и вампирскому снегу на 1 (но не ниже нуля); +1 к сопротив- лению последствиям адского ветра.
Камень ночи	непрозрачный чёрный	Найт	+1 к <i>проверкам маскировки</i> .
Камень очага	насыщенно-золотой	Кеназ	+1 к <i>проверкам выносливости</i> при сопротивлении холодной погоде; что- бы активировать это свойство, камень надо носить при себе постоянно; например, если ваша защита от холода требует прохождения <i>проверок выно-</i> <i>сливости</i> каждые четыре часа, камень должен находиться у вас всё это время.

Камень	Цвет	Божество	Свойство
Камень путей	салатовый	Фрей	+1 к шагу.
Камень пьянства (также известный как камень здоровья, камень болезни и камень осы)	сиреневый	Вали	+1 к проверкам выносливости при сопротивлении ядам, болезням, опьянению и зависимостям (например, связанным с крупным изъяном дурная привычка).
Камень разума	пёстрый самоцвет, испещрённый розовыми и красными пятнами	Хони	+1 к проверкам общедоступных знаний.
Камень сердца	синий с золотыми искрами	Хела	+1 к проверкам храбрости, кроме того, он улучшает результат проверки по таблице страха на 1 строку в пользу игрока.
Камень спокойствия	ярко-красный	Хотар	+1 в поединках воли.
Камень судьбы	алый	Норны	+1 фишка на игровую встречу, которую можно использовать только для переброса игровых костей.
Камень удачи	изумрудно-зелёный	Наутиз	+1 к проверкам азартных игр.
Лунный камень	молочно-белый	Майра	+1 к встречным проверкам при сопротивлении магическому воздействию.
Морской камень	сине-зелёный	Ньёрд	+1 к проверкам судовождения и плавания.
Охотничий камень	травянисто-зелёный	Уль	+1 к проверкам выслеживания.
Плутовской камень	белый или бесцветный	Вар	+1 к проверкам уличного чутья.
Солнечный камень	персиковый	Сигель	отменяет штрафы за сумерки.
Шутовской камень	ярко-розовый	Непознаваемый	+1 к проверкам провокации.



Автор: Пол «Wiggy» Уэйд-Уильямс.

Перевод с английского: Ирина Башкатова.

Корректорская работа: Павел Гуров.

Редактура: Анастасия Гастева.

Основной дизайн макета: Робин Эллиот.

Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2016.

© Triple Ace Games, 2009.

Authorized translation of the English edition.

Used with permission, all rights reserved.