

Зов Ктулху™

MALLEUS MONSTRORUM БЕСТИАРИЙ МИФОВ КТУЛХУ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



Русское издание: ООО «Мир Хобби» © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. hobbyworld.ru

Эти материалы рекомендуется использовать с настольной ролевой игрой «Зов Ктулху» (7-й редакции).
Malleus Monstrorum Volume II: Deities of the Mythos © copyright 2006, 2025 Chaosium Inc. All rights reserved.
Call of Cthulhu © copyright 1981–2025 Chaosium Inc. All rights reserved.
Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © copyright 1983 Chaosium Inc. All rights reserved.
Chaosium Yellow Sign © copyright 1989 Chaosium Inc. All rights reserved.
Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.
Pulp Cthulhu is a trademark of Chaosium Inc. All rights reserved.

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Взрыв мозга

- **Стоимость:** 10 пунктов магии, 1d3 пункта рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Цель заклинания подвергается чудовищной психической атаке, ввергающей её во временное безумие и отнимающей 5 пунктов рассудка. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен победить цель во встречной проверке МОЩ.

Заклинание действует на цель по правилам временного безумия: всё начинается с приступа безумия, затем могут начаться жуткие сны и/или вспышки кошмарных воспоминаний.

Варианты названия: *Проклятье слабоумия, Волна обречённости, Бездна мысленного взора*

Гнев Пазузу

- **Стоимость:** 4 пункта магии, 1d4 пункта рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Направляет мощный разряд энергии из протянутых рук заклинателя в цель на расстоянии до 100 метров. Жертву словно поражает молния: каждый разряд наносит 1d6 урона и сопровождается оглушительным громом.

Варианты названия: *Кара, Расплата, Чёрная молния*

Дыхание глубин

- **Стоимость:** 8 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд

Наполняет лёгкие цели морской водой, в результате цель может захлебнуться и умереть.

Заклинатель должен видеть цель и мысленно проносить заклинание нараспев в течение одного раунда. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен

победить во встречной проверке МОЩ против цели. При победе заклинателя цель начинает захлёбываться — падает на пол, задыхается, выкашливает морскую воду и получает по 1d8 урона каждый раунд. Цель должна в каждом раунде после получения урона проходить проверку ВЫН с чрезвычайной сложностью (результат не больше 1/5 значения ВЫН). При успехе она выкашливает всю воду и заклинание прекращает действовать.

Варианты названия: *Воды синего моря, Проклятье моряка, Солёный поцелуй*

Дыхание Пазузу

- **Стоимость:** 3 пункта магии, 3 пункта рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Заклинатель струёй выдыхает изо рта видимое облако ядовитого пара. Зловонное дыхание воздействует на одну цель на расстоянии до 30 метров. Жертва теряет 1d6 здоровья от удушающего яда. Вредный пар сразу же рассеивается на открытом воздухе (действует всего 1 раунд), но продолжает действовать в закрытом помещении, пока кто-нибудь не откроет окно или как-то ещё не выветрит его (см. далее).

Если цель заметит струю ядовитого пара (например, пройдя проверку Внимания или Слуха), она может попробовать уклониться от неё (в первый раунд). Если она не уклонилась, то теряет 1d8 пунктов здоровья. Во второй раунд пар наносит 1d6 урона, в третий — 1d4 и в последний раунд — 1d2. Урона можно избежать, если цель выйдет из облака пара. Все остальные поблизости получают 1d4 урона в раунд в течение 4 раундов.

Варианты названия: *Зловонное дыхание девяти кругов ада, Группный воздух*

Жидкая смерть

- **Стоимость:** 10 пунктов магии, 6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 3 раунда

Это особо мерзкое заклинание влияет только на земных тварей, не на чудовищ из иных миров и измерений. Например, оно подействует на людей, животных, змеиный народ, глубоководных и обитателей песков, но не на охотящихся ужасов, служителей Внешних богов и Великих Древних. Для заклинания нужно видеть и выбрать одну цель. Заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против цели: при успехе у цели есть 1d4 раунда, чтобы замереть на месте, иначе инерция размажет её мясо и кости и превратит в студенистую массу плоти, что означает мгновенную смерть. Пока цель стоит на месте и не двигается, она сохраняет целостность, но любое значительное движение разжижит её. В подобном состоянии жертве нужно проходить проверку Рассудка каждые 10 минут (потеря 1d3 при успехе, а при провале ужас становится невыносим, Жидкая смерть берёт верх и убивает). Те, кто уже безумен, должны каждые 10 минут проходить проверку МОЩ, иначе тоже растворятся. Жертва под действием заклинания может разговаривать, но медленно, тихо и осторожно.

Заклинание можно отменить по той же стоимости. Другой способ побороть эффект — остудить жертву ниже температуры замерзания воды, после чего она сможет двигаться нормально; однако если её температура поднимется, она снова начнёт таять. Успешная проверка Мифов Ктулху может подсказать и другой выход из безумной ситуации.

Зрелище воздействия этого заклинания на человека отнимает 1d4/1d8 пунктов рассудка.

Варианты названия: *Растворение, Таящая плоть, Ужасное расплавление*

Зародить страх

- **Стоимость:** 12 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Заклинание насыляет леденящий душу страх, нарушая концентрацию цели и мешая ей действовать. Заклинатель должен видеть цель и указывать на неё пальцем, насылая это проклятие.

Внезапная паника отнимает у цели 0/1d6 пунктов рассудка и порождает желание немедленно сбежать туда, где она обычно чувствует себя в безопасности.

Варианты названия: *Роковой перст, Порча Эйбонова, Дурной глаз*

Захват Ктулху

- **Стоимость:** 2d6 пунктов магии (за минуту), 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд

Обездвиживает одну или несколько целей чудовищным, дробящим кости давлением, временно лишая их СИЛ. Дальность заклинания составляет 10 метров, и оно может воздействовать более чем на одного человека за раз, но каждая дополнительная цель обойдётся в дополнительные 2d6 пунктов магии в минуту. Чтобы продлить заклинание, нужно тратить только пункты магии, без дополнительной траты рассудка, однако заклинатель должен быть всё время сосредоточен на нём.

Чтобы оно подействовало, заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против цели(ей). Если он победит, жертва(ы) почувствует огромное давление на своё тело и не сможет пошевелиться — словно её обвивают могучие щупальца Великого Ктулху.

За каждую минуту действия заклинания жертва временно теряет 5d10 пунктов СИЛ. Если СИЛ жертвы падает до нуля, она теряет сознание.

Варианты названия: *Удушьяющие щупальца водных глубин, Сдавливание, Дар Р'льеха*

Испепеление

- **Стоимость:** 6 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Заклинание действует только на одну живую цель. Заклинатель проходит встречную проверку МОЩ против цели: если цель побеждает, заклинание не срабатывает, иначе же жертва испытывает полный эффект заклинания.

При успешном сотворении заклинание наносит 1d6 урона каждый раунд, поскольку обмен веществ цели ускоряется, что выделяет огромное количество тепла. В первый раунд эффект проявляется в повышенной температуре и покраснении лица. На второй раунд цель обильно потеет, на коже появляются волдыри. К третьему и четвёртому раунду внутри жертвы закипают жидкости, и она корчится от боли, откашливая дымящуюся желчь, кровь и куски собственных варёных органов. Процесс продолжается и после смерти, превращая труп в пепел и обгорелые кости. Зрелище такой гибели требует проверки Рассудка (потеря 1/1d6).

Варианты названия: *Окутывающее пламя, Воспламенение, Огненная гибель*

Иссушение

- **Стоимость:** количество пунктов магии и рассудка варьирует
- **Время сотворения:** мгновенно

Мощное боевое заклинание, наносящее цели физический урон. Заклинатель вкладывает в него желаемое количество пунктов магии и теряет рассудок в размере половины от этого числа. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен победить цель во встречной проверке МОЩ. При успехе заклинателя на цель обрушивается ужасающий поток энергии, от которого плоть чернеет и усыхает. Цель теряет по 1 ПЗ за каждый вложенный в заклинание пункт магии.

Усиленная версия: одно дело — призывать могущественные силы Мифов, и совсем другое — обладать достаточными знаниями и пониманием для придания им формы. Некоторые заклинатели способны насыщать «Иссушение», не проходя проверку МОЩ. Кроме того, они могут при желании причинять и моральные страдания: потрясённая жертва принимает поток энергии за нападение чудовища из Мифов и из-за этого теряет 1/1d6 пунктов рассудка.

Варианты названия: *Увядание, Иссушающая волна смерти, Чёрные слова*

Касание разложения

- **Стоимость:** количество пунктов магии варьирует, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд

Всё, к чему прикасается заклинатель, стремительно стареет. Заклинатель направляет мощь Тульци, которая покрывает одну из его рук сполохами зелёного пламени. Если он коснётся неживого предмета, тот постареет на 10 лет за каждый вложенный пункт магии. Старение происходит так быстро, что разрушает предмет, как если бы он пребывал всё это время в ужасных условиях: древесина скукоживается, металл ржавеет, камень осыпается, стекло трескается, а вот пластик и резина не подвержены подобному воздействию.

Время, требуемое на полное разрушение предмета, зависит от его материала. Например, дверная ручка развалится за 40 лет, доски сгниют за 70 лет, кирпичи осыплются за 100 лет, а железный лом лопнет за 140 лет (в целом на усмотрение Хранителя).

Если применить заклинание к живому существу, то нужно умножить количество вложенных пунктов магии на пять и использовать это значение для сравнения результата броска при встречной проверке против МОЩ

цели. Если победит заклинатель, цель стремительно постареет на 5 лет за каждый потраченный пункт магии. Кроме того, цель потеряет по 5 пунктов случайной характеристики за каждые 5 лет старения. Используйте 1d4, чтобы определить, какая характеристика пострадала: 1 = СИЛ, 2 = ЛВК, 3 = ВЫН и 4 = НАР.

Сотворённое заклинание действует до тех пор, пока заклинатель не решит его прекратить. Пока оно действует, то каждый раунд тратит 1 пункт магии, а то, к чему прикасается заклинатель, стареет на 10 лет (5 для живых существ) — также можно потратить больше пунктов магии за раунд (об этом нужно объявить во время действия). Когда пункты магии заканчиваются, вместо них начинают тратиться пункты здоровья, что может привести к смерти заклинателя, если он по какой-либо причине не остановит заклинание.

Варианты названия: *Рука Тульци, Палец разведения, Дар беспорядка*

Красный знак Шудде-Мьелла

- **Стоимость:** 3 пункта магии, 1d8 пунктов рассудка, 1 ПЗ за раунд
- **Время сотворения:** 1 раунд

От этого ужасного заклинания одна или несколько жертв умирают страшной смертью. Заклинатель чертит в воздухе зловещий знак Шудде-Мьелла и произносит слова силы. Если всё делать правильно, жесты заклинателя вычерчивают в воздухе тускло светящийся алый знак. Вредоносное действие знака проявляется через раунд после сотворения. Сотворённый знак необходимо поддерживать, концентрируясь на нём и тратя ещё по 3 пункта магии каждый раунд.

Все в пределах 10 метров от знака теряют по 1d3 ПЗ за раунд — их тела бьются в конвульсиях, а внутренние органы и кровеносные сосуды сжимаются. Все, кто находится на расстоянии больше 10, но меньше 30 метров, теряют по 1 ПЗ за раунд. Далее 30 метров заклинание не действует.

Действия знака можно избежать, если спрятаться за прочной стеной или иной непрозрачной преградой. Заклинатель должен стоять рядом со знаком и концентрироваться. Он и сам теряет по 1 ПЗ за раунд из-за близости знака.

Усиленная версия: заклинатель может усилить красный знак, вложив в его создание 5 МОЩ. В таком случае знак наносит 1d6 урона за раунд на расстоянии до 10 метров и 2 пункта урона за раунд на расстоянии до 30 метров.

Другой способ позволяет заставить знак выплеснуть всю свою тёмную энергию разом. Заклинатель создаёт знак как обычно и вкладывает в него 10 МОЩ. Через 1d4 раунда знак взрывается вспышкой багрового света, нанося 2d8 урона всему в пределах 50 метров (включая самого заклинателя).

Варианты названия: *Красный знак, Метка пылающей боли*

Кулак Йог-Сотота

- **Стоимость:** количество пунктов магии варьирует, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Заклинатель обрушивает незримый магический удар на одну видимую ему цель. Каждый вложенный в заклинание пункт магии даёт удару 2d10 СИЛ. За каждые 10 метров до цели заклинатель должен дополнительно потратить по 1 пункту магии.

При успешном попадании цель (если это живое существо) проходит встречную проверку ВЫН против СИЛ заклинания. Если цель проиграет, она теряет сознание. Вне зависимости от успеха проверки её отбрасывает от заклинателя на расстояние в метрах, равное (СИЛ удара – ТЕЛ цели) ÷ 3.

Это заклинание можно использовать и против СИЛ неодушевлённых предметов, таких как двери и стены. Результаты могут быть очевидны, но иногда Хранителю требуется принять решение.

Например, заклинатель потратил 5 пунктов магии, чтобы поразить сыщика, стоящего в 17 метрах от него. 1 пункт магии уходит на преодоление расстояния. Ещё 4 пункта дают СИЛ 8d10, при броске выпадает 57. Сыщик проваливает трудную проверку ВЫН (поскольку СИЛ заклинания выше 50), а потому теряет сознание. У сыщика ТЕЛ 45, так что его отбрасывает на 4 метра.

Варианты названия: *Направить силу открывающего пути, Сокруши врага своего, Гнусный удар лукавого*

Мучительная опухоль

- **Стоимость:** ≥3 пунктов магии, 3d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Магическая атака расширяет мозговые ткани цели, тем самым вызывая сильную боль. Заклинатель должен видеть цель и пройти встречную проверку МОЩ. При успехе волна боли обездвижит цель, а кровь потечёт у неё из ушей, носа и глаз — ей покажется, что её мозг вот-вот лопнет. Жертва также получит 1d3 урона. Заклинатель может продлевать заклинание,

концентрируясь на цели (тем самым игнорируя всё остальное) и тратя ещё по 3 пункта магии в раунд.

Возможен невосполнимый урон мозгу. Если заклинание длится три раунда подряд, цель должна пройти проверку МОЩ — при провале цель насовсем теряет 5 пунктов ИНТ. Новые проверки МОЩ совершаются каждые последующие три раунда подряд.

Если здоровье жертвы упадёт до нуля, её мозг превратится в мерзкую жижу и вытечет серо-розовой кашцей из носа и ушей. Это жуткое зрелище требует проверки Рассудка (потеря 0/1d4).

Варианты названия: *Атака на интеллект, Багровая пытка*

Окаменение нижней конечности

- **Стоимость:** 1d10 + 1 пункт магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд

Ноги живого существа превращаются в камень. Заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против цели: при успехе цель обездвиживается, поскольку ноги её больше не состоят из плоти и крови. Остальная часть тела жертвы продолжает действовать как обычно, и это приводит к проверке Рассудка (потеря 1/1d8). Действие заклинания кончается через 1d10 часов.

Усиленная версия: если маг дополнительно вложит 5 МОЩ, заклинание действует вечно.

Варианты названия: *Прекратить прямохождение, Твёрдость плоти, Отверждение*

Околдовать жертву

- **Стоимость:** 2 пункта магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд

Заклинатель должен иметь возможность спокойно поговорить с целью, прежде чем заклинание вступит в силу. Примерно после раунда такого разговора заклинатель проходит встречную проверку МОЩ против цели броском 1d100. При успехе заклинателя цель застывает, немая и бездумная, пока её не выведет из транса физическая атака или что-то столь же неожиданное. Если заклинатель не сумеет одолеть цель, то может попытаться повторить заклинание в следующем раунде.

Варианты названия: *Ошеломление, Серебряные уста убеждения*

Песнь Хастура

- **Стоимость:** по 1d4 пункта магии и 1d4 пункта рассудка за раунд
- **Время сотворения:** 3 раунда до начала действия

Зловещее завывание заклинателя заставляет кожу и плоть выбранной им жертвы загноиться и вздуться волдырями.

Заклинатель должен видеть цель. Песнь могут слышать все, но заклинание действует только на того, кто выбран целью. Заклинание срабатывает только ночью, когда на небе виден Альдебаран. Чтобы правильно исполнить неземную мелодию, заклинателю нужно пройти проверку, выбросив не более своей МОЩ.

Успешно сотворённое заклинание наносит цели 1d6 урона за каждый раунд своего действия. Каждые два раунда НАР жертвы снижается на 3d10 из-за полученных увечий. Каждые четыре раунда ВИН жертвы снижается на 3d10 из-за повреждений внутренних органов. Когда жертва умирает от потери здоровья или когда её ВИН снижается до 0, тело вздувается и лопается с мерзким звуком, разбрасывая во все стороны дымящиеся ошмётки.

«Песнь» можно использовать и для защиты, чтобы отразить атаку этим же заклинанием. Успешно сотворённые «Песни Хастура» нейтрализуют друг друга.

Варианты названия: *Плач короля, Музыка двора в жёлтом, Призови гнойные чирьи великой боли и мучений*

Покорение

- **Стоимость:** 1 пункт магии, 1 пункт рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Подчиняет волю цели воле заклинателя. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен победить цель во встречной проверке МОЩ. При успехе заклинателя цель до конца следующего боевого раунда подчиняется всем его приказам без исключения.

Заклинание действует не более чем на одну цель, находящуюся на расстоянии до 10 метров. Естественно, приказы должны быть понятны цели. Заклинание может рассеяться, если приказ противоречит самой природе цели (например, если приказать человеку взлететь).

Покорение можно творить столько раз, сколько заклинателю заблагорассудится, что позволяет контролировать цель несколько минут подряд. Каждое сотворение заклинания имеет ту же стоимость и те же ограничения. Повторное сотворение также происходит мгновенно.

Варианты названия: *Чародейское веление, Песнь порабощения, Тлетворное влияние*

Разрушение

- **Стоимость:** 3 пункта магии, 1 пункт рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд

Это заклинание временно выводит из строя одну цель на расстоянии не более 10 метров от заклинателя. Чтобы оно подействовало, заклинатель должен победить во встречной проверке МОЩ — при успехе тело цели разбивает невыносимой болью, её лицо и ладони покрываются мокнущими волдырями, а глаза наливаются кровью и ничего не видят. Пока действует это заклинание, цель абсолютно беспомощна.

Заклинание действует 1d6 раундов, после чего зрение восстанавливается. Через 3d10 минут цель окончательно приходит в себя и может вернуться к обычным делам. Нанесённые заклинанием повреждения быстро заживают, и уже через 24 часа о них напоминают лишь еле заметные следы на коже. Каждый раз, когда на цель действует это заклинание, она теряет 1/1d6 + 1 пунктов рассудка.

Варианты названия: *Горькие страдания несчастных, Мучительная слепота седьмого некла, Растерзать врага*

Слово желчи

- **Стоимость:** 6 пунктов магии, 1d4 пункта рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Проклятие вызывает у цели рвоту зловонной чёрно-зелёной жижей. Заклинатель должен видеть цель и воззвать к одному из легиона молодых Шуб-Ниггурат. После этого цель должна пройти трудную проверку ВИН: при провале она подвергается заклинанию и начинает источать желчь изо рта и других отверстий. Несчастный теряет возможность действовать (кроме как уклоняться) на 1d4 + 1 раунд, а любой, кто атакует цель, получает бонусную кость к атакам. Желчь столь зловонна, что один её запах требует у любого вокруг (в пределах 3 метров) проверки ВИН, чтобы его самого не вырвало.

Варианты названия: *Молоко Матери, Злоба Шуб-Ниггурат, Мерзкое истечение*

Текучесть

- **Стоимость:** 8 пунктов магии, 1d10 + 4 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 3 раунда

Эта жуткая магия вызывает гнойники и приводит к разжижению органов жертвы.

Заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против цели: при успехе цель в первый раунд покрывается вздувшимися волдырями. Во второй раунд они

начинают сочиться гноем, и цель должна пройти трудную проверку ВЪН, чтобы её не стошнило от зловония, вызванного нагноением. В третий и последний раунд кровь и разжиженные органы цели начинают вытекать через гнойники, приводя к мгновенной смерти.

Если цель успеет убить мага до завершения действия заклинания (до конца третьего раунда), у неё есть шанс выжить (она получит 3d8 урона от повреждений и потеряет 1d4/1d6 рассудка). Зрелище действия заклинания отнимает 1/1d6 пунктов рассудка.

Варианты названия: *Гнойное растворение, Воющая агония*

Усыхание конечности

- **Стоимость:** 8 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Чудовищное заклинание, которым пытаются и калечат врагов. Заклинатель должен находиться в пределах 10 метров от цели. Чтобы заклинание сработало, он должен успешно пройти встречную проверку МОЩ против цели. При успехе заклинатель выбирает руку или ногу цели. Эта конечность быстро и болезненно усыхает и сморщивается, отчего цель получает 1d8 пунктов урона и навсегда теряет 2d10 ВЪН. Жертва теряет 1d4/1d8 пунктов рассудка.

Варианты названия: *Песнь боли, Иссуши врага своего, Изнурительный ожог*

Хватка Ниогты

- **Стоимость:** (нанесённый в этом раунде урон $\times 2 + 1$) пунктов магии, 1d20 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Цель должна быть в пределах слышимости речи. Заклинатель тратит 1 пункт магии, чтобы начать творить заклинание. Чтобы оно подействовало, необходимо успешно пройти встречную проверку МОЩ против цели. Если заклинатель победит, цель ощутит, как исполненная рука или щупальце сжимает ей сердце, и будет терять по 1d3 ПЗ в каждом раунде боя, пока действует заклинание. Во время данной атаки цель временно парализована, как от сердечного приступа. В том раунде, когда суммарный урон от этого заклинания доведёт здоровье цели до нуля, из груди жертвы вырвется пламя и её дымящееся сердце окажется в руке заклинателя.

Пока действует заклинание, заклинатель должен каждый раунд тратить по два пункта магии за каждый пункт нанесённого в этом раунде урона. Кроме того, пока заклинатель хочет, чтобы заклинание действовало, он должен на нём концентрироваться и каждый раунд побеждать

цель во встречной проверке МОЩ. Если заклинатель отвлечётся или цель успешно воспротивится заклинанию, его действие прекратится, но нанесённый урон останется.

Варианты названия: *Подлое истязание, Коварный гнев тёмного колдуна, Премёрзшая щекотка*

Ядовитый взгляд

- **Стоимость:** разное количество пунктов магии и рассудка
- **Время сотворения:** несколько раундов

Заклинание, известное змеиному народу и почитателям Йига, которое заставляет цель страдать, как от укуса ядовитой змеи. Заклинателю требуется фокусировка в виде части тела ядовитой змеи (клыка, хвоста или кожи); змеелюдям, по очевидным причинам, она не нужна.

Заклинатель должен находиться от цели в пределах 30 метров. Стоимость в пунктах магии различна: 5 пунктов магии создают слабый яд (урон 1d10), 10 пунктов — сильный яд (урон 2d10), а 20 пунктов — смертельный (урон 4d10). Потеря рассудка и время сотворения (в раундах) равны половине потраченных пунктов магии.

Для заклинания заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против цели: при провале цель сопротивляется эффекту и получает лишь половину урона (зависящего от силы яда). Если заклинатель преуспевает, то цель получает полный урон по 1 пункту в минуту или в час (на выбор заклинателя). Поскольку природа урона магическая, его нельзя снизить проверкой ВЪН (как при обычном яде). По всем симптомам кажется, что жертву укусила опасная змея: появляются одышка, потливость, озноб, отёк и/или волдыри на коже и т. п.

Усиленная версия: змеиный народ знает вариант заклинания, призывающий из земли стаю настоящих змей, которые бросаются на цель, впиваются в неё клыками и не отпускают до самой её смерти.

Варианты названия: *Гадючья погибель, Проклятие укуса, Злоба Йига*

ЗАКЛИНАНИЯ МАСКИРОВКИ

Метаморфозы Горгорота

- **Стоимость:** ≥ 6 пунктов магии, 5 МОЩ, 2d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1d6 + 4 минуты

Позволяет заклинателю менять своё физическое тело. Чародей может принять любой облик и любую форму, сохранив свои способности. Новая форма состоит из плоти, но может иметь вид камня, дерева, ткани и т. п. Приняв новый облик, заклинатель перемещается соответственно этому облику. Его СИЛ, ВЫН, ИНТ, МОЩ и ЛВК при этом не меняются. Если заклинатель маскируется под конкретную личность, его Наружность становится такой же, как у цели. Заклинатель может принимать лишь известную ему форму.

Заклинатель взывает к Няярлатхотепу и повторяет слова заклинания, тратя 6 пунктов магии и по 1 пункту магии дополнительно за каждые 5 пунктов ТЕЛ, которые нужно прибавить или отнять при метаморфозе. Возможно лишь одно изменение за каждое сотворение заклинания. Эффект длится, пока заклинание не сотворят вновь, чтобы вернуть себе прежний облик. Это заклинание нельзя сотворить на другое существо.

Усиленная версия: если заклинатель имитирует конкретную персону, он становится точной её копией, вплоть до голоса и манеры речи. Чтобы отменить метаморфозы, не нужно повторять заклинание — достаточно произнести вслух короткую фразу.

Варианты названия: *Власть над телом, Принятие личины, Касание Тёмного фараона*

Поглощение образа

- **Стоимость:** по 10 пунктов магии за каждые 6 часов сотворения, 5 МОЩ, 1d20 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** несколько дней

Заклинатель может принять прижизненный облик недавно умершего существа, которое видит своими глазами или на видеозаписи, рентгеновском снимке и т. д. Для этого разность между ТЕЛ жертвы и заклинателя не должна превышать 15. Следующие несколько дней заклинатель поглощает жертву и творит заклинание, тратя по 10 пунктов магии за каждые 6 часов сотворения и навсегда жертвуя 5 пунктами МОЩ. Можно таким образом поглотить несколько жертв и потом менять облик. Закончив поглощать жертву, заклинатель теряет 1d20 пунктов рассудка. Этим заклинанием владеют многие представители змеиноного народа.

Сотворив заклинание, заклинатель получает возможность принимать облик жертвы в любой момент и на любое время. Если внимательно приглядеться, можно заметить, что тень заклинателя осталась прежней. Навыки и воспоминания жертвы заклинателю также не переходят.

Потеряв хотя бы один пункт здоровья, заклинатель возвращается в свой изначальный облик. На переход из ложной формы в изначальную уходит 20 секунд. Прежде чем принимать другую ложную форму, нужно вернуться в изначальную. Переход из начальной формы в ложную занимает 1d3 минуты.

Усиленная версия: порой заклинателям удаётся восстановить воспоминания и мысли поглощённых ими существ. Обычно это конкретная информация, которую знала несчастная жертва заклинания. За каждое воспоминание заклинатель должен потратить ещё 1 пункт магии и успешно пройти проверку МОЩ (результат \leq полному значению).

Варианты названия: *Плащ змеиной кожи, Валузийская мантия, Дар Йига*

Человечий облик

- **Стоимость:** ≥ 5 пунктов магии, 1 пункт рассудка
- **Время сотворения:** ≥ 5 раундов (столько же, сколько потрачено пунктов магии)

Позволяет антропоморфным существам примерно человеческого размера или меньше выглядеть как люди. Заклинанием часто пользуется змеиный народ, но оно известно и другим созданиям. Заклинание действует только на самого мага (на других сотворить нельзя) и создаёт иллюзию человека с НАР $3d6 \times 5$. Каждый дополнительно потраченный ПМ дополнительно даёт $+1d3 \times 5$ НАР (до максимума в НАР 100). Иллюзия длится количество часов, равное $1/5$ МОЩ мага.

У каждого заклинателя свой уникальный «человечий» облик, который он принимает при каждом сотворении. Различия в иллюзорной НАР отражаются в возрасте и красоте: чем выше НАР, тем моложе и привлекательней выглядит облик. Заклинатель может одним днём выглядеть молодым и симпатичным человеком, а на следующий — им же, но старым и уродливым.

У заклинания есть недостатки. При сотворении Хранитель бросает $1d100$: если выпало больше, чем число оставшихся у мага пунктов магии, умноженное на 5, иллюзию выдаёт некий изъян. Например, у ми-го будет странный жужжащий голос, змеелюд будет шепелявить, глубоководного выдаст «инсмутская внешность» и т. п. При ранении заклинатель должен пройти проверку МОЩ, и при провале иллюзия развеивается, обнажая его истинный облик (узревшие должны пройти проверку Рассудка). Помните, что большинство существ не станут создавать иллюзию с высокой НАР — красота выбивается из нормы и может привлечь ненужное внимание.

Варианты названия: *Обаяние, Маска красоты, Вуаль животного*

ПОЛЕЗНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Барьер боли

- **Стоимость:** 5 пунктов магии, 1d10 пунктов рассудка (в день)
- **Время сотворения:** 5 минут

Создаёт невидимый круглый барьер 150 метров в диаметре, запирающий существ внутри. Заклинатель должен ежедневно вкладывать 5 пунктов магии и 1d10 пунктов рассудка, чтобы поддерживать барьер. Заклинание должно иметь центр (конкретную точку), например фундамент здания, дерево или крупный камень, но ею не может стать человек, мебель или ещё что-нибудь легко перемещаемое. Кроме того, заклинание действует только на тех, кто знает о существовании заклинателя.

После сотворения заклинания запертые в круге барьера должны проходить встречную проверку МОЩ против заклинателя, покидая его пределы. При успехе они переживают острую боль в голове, животе и по всему телу, будто им в кожу вонзаются гвозди, и теряют по 1 пункту здоровья в раунд на протяжении 1d10 раундов — после этого боль прекращается. Она также прекращается, если жертва возвращается в круг. При провале боль ещё хуже и несчастный теряет по 1d3 здоровья в раунд, пока не вернётся в круг (иначе урон не прекратится). Если жертва найдёт центр круга, встанет точно в нём и преуспееет во встречной проверке МОЩ против заклинателя, то заклинание на неё больше не действует.

Варианты названия: *Гнусная колющая пытка, Препграда бесконечной агонии*

Врата

- **Стоимость:** количество МОЩ варьирует (см. таблицу «Стоимость создания и использования врат»)
- **Стоимость прохода во врата:** количество пунктов магии варьирует, 1 пункт рассудка
- **Время сотворения:** по 1 часу за каждый потраченный пункт МОЩ

Заклинания врат позволяют создавать проходы между разными странами, эпохами, измерениями или мирами, давая возможность легко путешествовать на огромные расстояния. Обычно врата ведут в одно определённое место.

Для создания врат необходимо навсегда отдать количество пунктов МОЩ, зависящее от покрываемого данными вратами расстояния. Это количество равно десятичному логарифму x , умноженному на 5, где x — расстояние в километрах, делённое на 1,6 (см. таблицу «Стоимость создания и использования врат»). Врата бывают разной формы. Обычно их отмечают особым узором на полу или камнями, в особом порядке разложенными на поле.

Проход через врата отнимает количество пунктов магии, равное $1/5$ затраченной на их создание МОЩ. Кроме того, каждое путешествие через врата отнимает 1 пункт рассудка. Если у путника не хватает пунктов магии на переход, он восполняет недостачу пунктами здоровья. Обратный переход через врата всегда стоит столько же, сколько и переход в ту сторону.

Как правило, через врата может пройти кто и что угодно. Но некоторые требуются активировать особым ключом — словом или жестом. Известно, что некоторые версии этого заклинания меняют проходящих через врата, чтобы помочь им выжить в чужом мире. Ходят слухи, что существуют врата, переносящие не в одну определённую точку, а в разные.

ПОЛЕЗНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Таблица. Стоимость создания и использования врат

МОЩ (создание врат)	Пунктов магии (проход во врата)	Расстояние в км / световых годах, не более
5	1	160 км
10	2	1 600 км
15	3	16 000 км
20	4	160 000 км
25	5	1 600 000 км
30	6	16 000 000 км
35	7	160 000 000 км
40	8	1 600 000 000 км
45	9	16 000 000 000 км
50	10	160 000 000 000 км
55	11	1 600 000 000 000 км
60	12	~0,5 светового года
65	13	~5 световых лет
70	14	~50 световых лет
75	15	~500 световых лет
80	16	~5 000 световых лет
85	17	~50 000 световых лет
90	18	~500 000 световых лет
95	19	~5 000 000 световых лет
100	20	~50 000 000 световых лет

Усиленная версия: при желании заклинатель может подготовить врата к переходу, вложив в них нужное количество пунктов магии заранее. В таком случае врата будут заряжены и первому, кто пройдёт в них, не придётся платить пункты магии, но он всё равно потеряет 1 пункт рассудка.

Варианты названия: *Ворота многих дорог, Арка времён, Врата к временам стародавним и видам невиданным, Ловушка чародея*

Вселение в труп

- **Стоимость:** 1 пункт магии, 1d8 + 2 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 2 раунда

Позволяет вселиться в мертвеца и оживить его на время до 10 минут. Это может быть скелет, труп человека или иного животного (в том числе чучело, шкура или заспиртованная тушка). Рассудок заклинателя переносится в труп на время действия заклинания и управляет им (доступные действия зависят от состояния трупа).

Пока заклинатель вселён в труп, его родное тело неподвижно и не дышит, а сердце не бьётся. Вернувшись в тело, заклинатель должен пройти проверку ВЪН, чья

сложность определяется количеством раундов, которое дух «отсутствовал»:

- 1–4 раунда — бонусная кость и обычная сложность
- 5–7 раундов — обычная сложность
- 8–9 раундов — трудная сложность
- 10+ раундов — чрезвычайная сложность

При провале проверки ВЪН тело заклинателя не оживает, а его разум остаётся заточённым в собственном трупе. Другой человек может пройти проверку Медицины или Первой помощи, чтобы реанимировать заклинателя — за какой период можно успеть это сделать, остаётся на усмотрение Хранителя.

Помните, что если заклинатель вселяется в уже ожившего мертвеца (вампира, живую мумию или зомби), то ему нужно проходить встречную проверку МОЩ каждый раунд, чтобы сохранять контроль над телом. Если он проиграет встречную проверку, его разум сразу же вернётся в родное тело (что вынудит пройти проверку ВЪН, как описано ранее). Обычно можно вселяться только в один труп за раз.

Варианты названия: *Одержимый мертвец, Разум трупа, Внедри волю свою в истлевшую плоть*

Вытягивание мощи

- **Стоимость:** 1d8 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 2 раунда

Вытягивает из цели пункты магии. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен победить во встречной проверке МОЩ против жертвы, чтобы она потеряла, а он получил 1d6 пунктов магии. При провале заклинатель передаёт цели 1d6 пунктов магии. Если пункты магии закончатся, заклинание вытягивает пункты здоровья (когда пункты здоровья заканчиваются, жертва теряет сознание — убить этим заклинанием нельзя).

Усиленная версия: больше всех жаждут мощи те, кто углубляется в тёмные знания. Опытный чародей может выбрать вытягивать у жертвы МОЩ вместо пунктов магии.

Варианты названия: *Истощение сил, Высасывание жизни, Обряд Ниамбе, Испить эликсир мощи*

Дыхание смерти

- **Стоимость:** количество пунктов магии варьирует, 1 пункт рассудка
- **Время сотворения:** 3 раунда

Густой тёмный туман исходит изо рта заклинателя в течение 3 раундов, наполняя пространство размерами 3 × 3 × 3 метра за каждые вложенные 2 пункта магии; для распространения тумана на каждую из размерностей (глубину, ширину и высоту) требуется по 1 раунду. Туман затрудняет видимость и может гасить слабый свет вроде свеч — только очень яркий свет пробивает его. Чувства осязания и слуха приглушаются, леденящий воздух притупляет запахи, и мистическим образом туман гасит даже ветер. Когда заклинатель заканчивает выдыхать туман, тот остаётся на месте 1d10 + 5 раундов, а затем исчезает без следа.

Варианты названия: *Удушье Р'леха, Ласка ледяных рук преисподней*

Затуманить память

- **Стоимость:** 1d6 пунктов магии, 1d2 пункта рассудка
- **Время сотворения:** мгновенно

Заклинание не позволяет цели намеренно вспомнить то или иное событие. Заклинатель должен видеть цель, а цель должна быть способна получить инструкции заклинателя. Заклинание срабатывает немедленно, если заклинатель успешно прошёл встречную проверку МОЩ против цели. При победе заклинателя цель теряет доступ к воспоминаниям об одном конкретном событии. Если это было страшное событие, оно может впоследствии приходиться к жертве в кошмарных снах. При провале заклинания то самое событие особенно ярко запечатлевается в памяти жертвы.

Заклинатель должен знать, какое воспоминание собирается заблокировать. Туманные приказы вроде «Забудь, что делал вчера» не проходят. Нужно назвать конкретное событие, например: «Забудь, что на тебя напало чудовище». Данное заклинание не позволяет стирать из памяти заклинания и сведения из Мифов Ктулху, если только они не связаны напрямую с блокируемым событием. Оно не отменяет потерю рассудка или безумие.

Варианты названия: *Дурман, Ошеломление, Обескураживание*

Защита плоти

- **Стоимость:** количество пунктов магии варьирует, 1d4 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 5 раундов

Защищает от физических атак. Каждый вложенный в заклинание пункт магии даёт заклинателю (или выбранной им цели) 1d6 пунктов брони против немагических атак. Поглощая урон, защита постепенно истощается. Так, если персонажу с 12 пунктами «Защиты плоти» нанесут 8 пунктов урона, защита снизится до 4, зато сам персонаж урона не получит. Заклинание действует 24 часа или пока защита не истощится до нуля.

После сотворения это заклинание нельзя усилить, вкладывая дополнительные пункты магии, и нельзя сотворить вновь, пока не закончится действие предыдущего.

Варианты названия: *Оградись от ударов могучих, Броня воли, Щит крови*

Зловещее проклятье Азатота

- **Стоимость:** 4 пункта магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд

Черпая энергию этого Внешнего бога, заклинатель вытягивает МОЩ жертвы. Повторением тайного имени Азатота можно вызвать уважение и ужас у любого, кто знаком с Мифами, ибо тот, кому ведомо имя, знает и тайну Последнего Слога. Если Последний Слог произнести отдельно, его можно обратить против врага. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен победить цель во встречной проверке МОЩ. При успехе заклинателя цель теряет 3d6 МОЩ.

Варианты названия: *Изречение последнего слова, Высасывание соков, Истинным именем источаю мощь твою*

Круг тошноты

- **Стоимость:** 4 пункта магии, 2 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 5 минут

Создаёт вокруг заклинателя мощный защитный круг, вызывающий рвоту и боль у любого приблизившегося человека. Заклинатель рисует окружность мелом на земле, а затем укрепляет четырьмя зачарованными опалами — по одному в каждой стороне света. Зачарование камней требует потратить по 2 пункта магии на каждый (всего 8), но их можно подготовить заранее. Ещё 4 пункта магии тратятся на активацию заклинания.

Чтобы пробиться в круг, персонаж должен победить во встречной проверке МОЩ против заклинателя. Любого, кто коснётся круга и проиграет проверку МОЩ, будет следующие пять минут рвать, если только он не удалится хотя бы на 100 метров. Если кто-нибудь сумеет пробиться в круг, заклинание прекратится.

Варианты названия: *Оберег пульсирующего истечения, Мерзкий барьер*

Мысленное внушение

- **Стоимость:** количество пунктов магии и рассудка варьирует
- **Время сотворения:** 3 раунда

Заклинатель может отдать приказ любому существу, в чьих жилах течёт человеческая кровь. Заклинание действует на одну цель, видимую чародею невооружённым глазом. Жертва будет исполнять любые приказы заклинателя, даже если тем самым нанесёт себе вред. «Мысленное внушение» также действует на жителей Ленга, выращенных упырями людей, малый народец, змеелюдей и тех Глубоководных, среди предков которых

были люди, но не действует на нечеловеческие существа вроде шантаков и бродящих меж миров.

Заклинатель нараспев произносит заклинание и делает цели внушение. Чтобы заклинание сработало, заклинатель должен успешно пройти встречную проверку МОЩ против цели. Если заклинатель приказывает совершить то, что может убить жертву или нанести ей серьёзный вред, ему необходимо пройти ещё одну встречную проверку МОЩ непосредственно перед внушением.

Стоимость заклинания зависит от содержания приказа. Простые неопасные задачи (брось меч, отдай деньги и уходи и т. п.) стоят 5 пунктов магии и 1d3 пункта рассудка. Более рискованные, но не противоречащие убеждениям цели приказы (поезжай в Данвич, подожги дом и т. п.) стоят 10 пунктов магии и 2d3 пункта рассудка. Опасные или самоубийственные приказы (убей своего спутника, похить президента и т. п.) стоят 15 пунктов магии и 3d3 пункта рассудка.

Если целью заклинания становится сыщик, оно действует 1 раунд за каждый пункт ИНТ заклинателя. Если ИНТ сыщика выше, чем у заклинателя, заклинатель должен каждые 10 раундов проходить новую встречную проверку МОЩ. При провале колдуна заклинание перестает действовать.

Варианты названия: *Подавление воли, Хозяин и слуга, Покори сущестата силе своей, Заворожение, Скловывание воли, Сокрушить сопротивление, Власть над разумом, Вложить приказ*

Обезвредить прибор

- **Стоимость:** 10 пунктов магии, 1d4 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 4 раунда

Заставляет сломаться один прибор или инструмент. Заклинатель должен коснуться предмета и концентрироваться 4 раунда. Предмет проклиняется и не выполняет свою функцию. Заклинание действует на небольшие и средние предметы, например огнестрельное оружие, компьютеры, простые механизмы и инструменты. Например, у проклятого топора сломается ручка или слетит лезвие, если начать им рубить; проклятый пистолет всегда заклинивает (а если выпадет 90–100, то оружие взорвётся, нанеся максимальный возможный урон хозяину и всем в пределах 1 метра). Проклятие не вечно и спадает само через 1d10 + 2 дня.

Варианты названия: *Проклятие предмета, Отмена использования, Обрати инструмент свой в прах*

Оживить тварь из плоти

- **Стоимость:** количество пунктов магии варьирует, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 3 минуты

Оживляет мёртвую кожу и плоть, отчего масса мертвечины становится разумной и может атаковать по приказу заклинателя. Произнеся слова, маг указывает на труп (или на специально собранные куски мяса), после чего плоть с любимыми внутренностями стекает с костей, образуя густую мясистую полужидкую массу, которая способна двигаться, хватать и атаковать по указанию заклинателя. За оживление каждых 5 пунктов ТЕЛ требуется вложить по 1 пункту магии.

Тварь из плоти (см. врезку рядом), если её не убьют, живёт 24 часа, после которых она обращается в зловонную дымящуюся мясную лужицу. За считанные минуты мясо растворяется, оставляя на земле лишь вонючее маслянистое пятно.

Усиленная версия: обычно у тварей из плоти стандартные параметры и умения, но если потратить больше пунктов магии (по 5 за каждые 5 пунктов ТЕЛ), можно повысить её силу и способности. Хранителю нужно увеличить её характеристики и потерю Рассудка при виде такой исполинской твари.

Варианты названия: *Живучее мясо, Собрание кипящих мышц*

Песнь сирены (народное)

- **Стоимость:** 6 пунктов магии, 5 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 2 раунда

При помощи чарующей песни или мелодии заклинатель заставляет цель поверить, что та любит его всем сердцем. Чтобы заклинание сработало, маг должен пройти встречную проверку МОЩ против цели: при успехе она полностью подпадает под чары, говорит и делает всё, о чём тот попросит. Если цели отдать приказ, который нанесёт урон самой цели или тому, кого она любит, может потребоваться ещё одна встречная проверка МОЩ.

Заклинание действует на всех, кто слышит песню, и каждому слушателю нужно самостоятельно проходить встречную проверку МОЩ против заклинателя, чтобы избежать воздействия. Влияние длится 1d10 часов.

Варианты названия: *Пленительность, Колыбельная русалки, Восприимчивость души*

Тварь из плоти, стандартная

СИЛ 75 ВИН 100 ТЕЛ 90 ЛВК 40 ИНТ 25
 НАР — МОЩ 05 ОБР — РАС — ПЗ 30
 БкУ +1d6 Компл. 2 СКО 7 ПМ 1

Атак в раунд: 1, 2 или 3

Атакует, струясь вверх по ногам жертв и обжигая их кипящим мясом. Способна атаковать до трёх целей разом, разделяя между ними вероятность успешной атаки: 90% по одной цели, 45% по каждой из двух или 30% по каждой из трёх.

Прикипание. Плоть прикипает к конечностям жертвы, нанося 1d4 урона каждый последующий раунд, пока её не сорвут или не убьют. Жертва может попробовать сорвать кипящую плоть, пройдя встречную проверку СИЛ или облив её водой (см. далее).

Ближний бой	90% (45/18) по одной цели, урон 1d4 и прикипание,
или	45% (22/9) по двум целям, урон 1d4 и прикипание,
или	30% (15/6), по трём целям, урон 1d4 и прикипание
Уклонение	нет

Броня: 7 пунктов (эластичная кожа). Каждые 5 ТЕЛ воды, вылитой на тварь, наносят 1 урон.

Навыки: Пузыриться и шипеть 99%, Чутьё жертвы 99%.

Потеря рассудка: 1/1d8 + 1 пунктов рассудка при встрече с тварью из плоти.

Поглощение памяти

- **Стоимость:** 10 пунктов магии, 1d10 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1d6 раундов

Позволяет заклинателю поглотить воспоминания и навыки того, чей (свежий) мозг он съест. На 24 часа после поглощения мозга заклинатель может использовать все навыки и знания, какие были у жертвы. По окончании этого времени заклинатель теряет новые навыки и знания.

Усиленная версия: воспоминания можно поглотить навсегда, если пожертвовать 20 МОЩ.

Варианты названия: *Мудрость запретного плода, Впитай волю врагов своих*

Поиск врат

- **Стоимость:** 1 пункт магии, 1d3 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 20–60 минут

Выполнив определённую последовательность жестов и пропев нужные слова, заклинатель находит все врата в пределах прямой видимости (если они есть).

Это заклинание лишь находит врата, но не помогает их активировать, открыть, закрыть или пройти через них. Кроме того, такая ограниченная версия заклинания не позволяет определить, ведут ли врата сквозь время или пространство.

Варианты названий: *Обряд видения, (Узреть) Дверь в иные места*

Послать сновидение

- **Стоимость:** 5 пунктов магии, 1 пункт рассудка
- **Время сотворения:** 10 минут

Заклинатель посылает цели короткий конкретный сон (одну сцену, или образ, или эмоцию вроде дурного предчувствия или ужаса). Требуется медная чаша с особой гравировкой, которую наполняют травами и кровью заклинателя, после чего всё это поджигают, чтобы от неё пошёл зеленоватый дым. Цель должна спать и находиться в пределах 32 километров от заклинателя. Заклинатель должен пройти встречную проверку МОЩ против спящей цели, чтобы наслать сновидение.

Усиленная версия: есть вариант, насылающий чудовищные кошмары, основанные на познаниях заклинателя в Мифах Ктулху (его навык Мифов Ктулху должен быть не ниже 20%). Такое заклинание стоит 5 пунктов магии и 6 пунктов рассудка. Цель не забывает кошмар по пробуждении, отчего теряет 1d4 пунктов рассудка.

Если в течение долгого времени последовательно посылать цели кошмары о Мифах, та может получить пункты в навыке Мифов Ктулху на усмотрение Хранителя.

Варианты названия: *Вложение ночных видений, Вызвать кошмарные образы, Шёпот тьмы, Просвети неверующих, Наслать безумие*

Призвать ночной туман

- **Стоимость:** 3 пункта магии, 1d2 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 5 минут

Призывает плотный туман, стелящийся по земле, из водоёма. Можно сотворить только ночью. Для ритуала нужна чаша воды из водоёма, где будет создан туман. Заклинатель осторожно дует по поверхности сосуда, производя нужные жесты. Туман появляется внезапно: если есть ветер, то он перемещается с ним. Туман растворяется с восходом солнца. Заклинатель может находиться за много километров от водоёма, где создаёт туман, — главное, чтобы при нём была вода оттуда в сосуде.

Варианты названия: *Дыхание Посейдона, Вуаль водных паров, Тёмный туман вечных тайн*

Приманка для человека (хтониец)

- **Стоимость:** 1 пункт магии
- **Время сотворения:** 1 раунд

В воздухе перед глазами цели появляется иллюзия (видимая только для цели) необычайно большого и прекрасно обработанного бриллианта. Когда цель приближается к иллюзии, она удаляется примерно с той же скоростью в направлении на выбор заклинателя — например, туда, где ждёт голодный хтониец. Как и на рыбалке, цель сама решает, заглоти ли наживку.

Считается, что это заклинание известно лишь хтонийцам, ведь у него есть вариант «Приманка для обитателя песков», где вместо бриллианта — нежное человеческое бедро, сочащееся свежей кровью. Однако в некоторых книгах намекают, что жаждущие силы чародеи могли преуспеть в расшифровке заклинания и начать им пользоваться.

Заклинание длится пять минут, но его можно сотворять до бесконечности (тратя по 1 пункту магии за раз). Примерная дальность — полтора километра.

Усиленная версия: ходят слухи, что есть другая версия заклинания, известная лишь самым могущественным и древним магам. В этом варианте цель видит то, чего жаждет её сердце, — золото, возлюбленного или что-то подобное. Вряд ли эта версия где-либо

записана — она существует лишь в безумных сознаниях бессмертных чародеев. Если всё же такое заклинание обнаружится, оно наверняка будет требовать жертвы рассудка.

Варианты названия: *Обряд питания, Манок для слабых, Желанный алмаз*

Притвориться обычным

- **Стоимость:** количество пунктов магии варьирует, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 2 раунда

Заставляет существо или предмет выглядеть совершенно неприметным для наблюдателей. Заклинатель должен вложить количество пунктов магии, равное 1/5 ТЕЛ существа или предмета, а также потратить по 1 пункту магии за каждый раунд поддержания эффекта. Неживой предмет можно замаскировать бессрочно, пожертвовав 5 МОЩ при сотворении заклинания.

Любой, кто приближается к замаскированному предмету, будет обманут и не заметит его — для него предмет по сути невидим. Если существо почему-либо постоянно взаимодействует с предметом (например, стоит рядом с ним), оно может заметить (при успешной проверке МОЩ), что «вокруг что-то не так».

Усиленная версия: на человека можно наложить заклинание на более длительный срок, если потратить пункты МОЩ в размере 1/5 ТЕЛ цели — тогда эффект длится по 1 дню на каждую вложенную МОЩ. Цель может сопротивляться накладываемому заклинанию, пройдя встречную проверку МОЩ. Помните, что человек может сойти с ума, оставаясь долго «невидимым». Каждый день под действием заклинания цель должна проходить проверку Рассудка (потеря 0/1d4) — единожды провалив её, цель начнёт автоматически терять 1 пункт рассудка в день, пока заклинание не прекратится или заклинатель не умрёт или не развеет заклинание.

Варианты названия: *Маска, Тёмная вуаль Эйбона, Скрыться на виду*

Притушить свет

- **Стоимость:** 1 пункт магии, 1d3 пункта рассудка
- **Время сотворения:** 3 раунда

Заклинатель создаёт область тьмы, играя музыку на зачарованной дудке или флейте. Заклинатель должен быть способен играть на инструменте, а тот должен быть заранее зачарован.

Центром тьмы выступает заклинатель, и она перемещается вместе с ним. Каждый потраченный пункт магии расширяет область на 1 метр (радиус). С третьего раунда игры всё вокруг заклинателя погружается во мрак, ослепляя всех вокруг, включая самого заклинателя. Музыка нужно продолжать играть, чтобы сохранялась тьма.

Варианты названия: *Бесовская дудка, Проклятье менестреля, Мелодия черноты*

Сквозь стену

- **Стоимость:** количество пунктов магии варьирует, 5 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 1 раунд за каждый потраченный пункт магии

Позволяет заклинателю протянуть руки или щупальца сквозь толщу преград, чтобы воздействовать на предметы, забрать их или добавить новые. Стоимость заклинания различна: за каждые 2,5 сантиметра органического материала (вроде древесины), сквозь который нужно пройти, заклинатель тратит 1 пункт магии, а за ту же толщину неорганики (вроде камня) — по 2 пункта.

Если заклинатель рискует потерять концентрацию во время заклинания (например, из-за атаки), он должен пройти проверку ИНТ: при провале заклинание прекращает действовать, отчего конечность заклинателя может застрять в стене, и он будет вынужден снова сотворить заклинание, чтобы освободиться.

Варианты названия: *Рука чародея, Проход сквозь камень, Воровской трюк*

Флейты безумия

- **Стоимость:** 5 пунктов магии, 1d6 пунктов рассудка
- **Время сотворения:** 5 раундов

Услышавшие это заклинание могут сойти с ума. Его нужно творить костяной флейтой, зачарованной заклинанием «Создать проклятую дудку» (см. врезку далее). Заклинатель играет особую безумную мелодию и жертвует стоимость заклинания.

Все в пределах слышимости этой странной мелодии должны пройти проверку Рассудка. Провал означает потерю 5 пунктов рассудка и немедленный приступ безумия (слушатель становится временно безумен), а успех — потерю 1d3 пунктов рассудка (как правило, без безумия). Слушатели должны проходить проверку Рассудка каждые 5 раундов, пока дудка играет и слышима (потери складываются).

Если у самого музыканта ещё есть пункты рассудка, можно заставить его пройти одну проверку Рассудка по окончании первых пяти раундов игры (на усмотрение Хранителя). При провале музыкант временно сходит с ума (теряя 5 пунктов рассудка) и одержим желанием играть мистическую мелодию так долго, как только может. Слушатели могут помешать ему играть, если невозможны воздействие мелодии.

Варианты названия: *Тёмная песнь небес, Мелодия Бездны, Гармония девяти кругов ада*



Создать проклятую дудку

- **Стоимость:** 30 пунктов магии
- **Время сотворения:** ≥1 ночи

Создаёт магические музыкальные дудки из костей совы (в некоторых вариантах требуются человеческие кости). Создатель должен потратить пункты магии в течение одной или более ночей, начиная с первого полнолуния после летнего солнцестояния.

Заклинателю могут помогать пунктами магии и другие, кто также знает это заклинание. Готовый инструмент можно использовать для сотворения заклинания «Флейты безумия» и, вероятно, других.

Варианты названия: *Крик костной совы, Сделать свисток, Инструмент гибели*



Чутьё жизни

- **Стоимость:** 1 пункт магии, 1 пункт рассудка
- **Время сотворения:** 1–5 раундов (зависит от зоны поиска)

Позволяет заклинателю обнаружить присутствие жизни в конкретном месте. У заклинания примерная дистанция размером со средний дом. Заклинатель должен находиться в этой области. Заклинание позволяет определять вид животного (например, собака или человек), но не различать представителей одного вида. Заклинатель может узнать о присутствии существа и примерном направлении, но не точное место.

Варианты названия: *Учуять присутствие чужака, Обнаружение живых откликов*