

## МАГИЯ

Дополнение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

© Godmaker, Atrill, Fobos-11 2012

### Список заклинаний

#### Алхимия

Зелье снятия усталости

Яд

Противоядие

Алхимический

огонь

Зелье силы

Зелье кошачьего глаза

Зелье рефлексов

Сонное зелье

Зелье ослепления

Зелье излечения

Зелье регенерации

Боевая кислота

Зелье скорости

Зелье берсерка

Зелье мгновенного исцеления

Философский камень

**Школа волшебства**

Отменить заклинание

Вызвать огонь

Определение направления

Обнаружение яда

Найти воду

Найти след

Заговорить рану

Волшебный круг

Определение магии

Вспышка

Истинное зрение

Почтовый голубь

Найти предмет

Ясновидение

Вызов стража

Стена силы

Волшебная дверь

Полет

Телепортация

**Школа метамагии**

Трансляция

Пролонгация

Диссипация

Низшее деление сознания

Полилокация

Среднее деление сознания

Запасение

Усиленное деление сознания

Низшее туннелирование

Туннелирование

**Школа некромантии**

Сглазить

Призвать тьму

Боль

Обнаружение

нежити

Подчинить мертвеца

Разговор с мертвым

Луч смерти

Создать мертвеца

Защита от духов

Вампиризм

Материализация

Проклятие

Удары смерти

Темная звезда

**Школа сознания**

Узнать эмоции

Обман слуха

Отвести глаза

Фантом

Кома

Ночное зрение

Телекинез

Общение на расстоянии

Чтение мыслей

Разговор с животным

Чуткость

Волшебный сон

Ослепление

Тишина

Невидимость

Внушение

Дружба

**Школа изменения**

Устойчивость

Стереть тень

Сияние

Усиление голоса

Водяное дыхание

Нечувствительность к боли

Противоядие

Паучьи лапы

Ускорение метаболизма

Сила

Каменная кожа

Прохождение

сквозь стену

Парализация

Скорость

Превращение

Каменное проклятие

**Школа разрушения**

Толчок

Заговорить стрелу

Огненная стрела

Электрический разряд

Ледяное копье

Огненный меч

Световой удар

Огненный шар

Дикий крик

Инферно

Огненный щит

Клинок света

Молния

Камнепад

**Школа природы**

Контроль огня

Вызвать свет

Волшебный ветер

Сотворить воду

Легкий путь

Волшебный факел

Живые оковы

Яма

Туман

Холод

Грязь

Каменная стена

Воздушная стена

Ледяная стена

Огненная стена

Хожение по воде

Кислотный туман

Истинное пламя

### Условные обозначения

Ал – алхимия

МВ – волшебство

ММ – метамагия

МН – некромантия

МС – разум

МИ – изменение

МР – разрушение

МП – природа  
 У – уровень мага  
 К – клетка, шестиугольная клетка на игровом поле, с длиной большой диагонали 1 ярд  
 ОК – объемная клетка, объем, с площадью основания в одну клетку и высотой 2 ярда  
 ПР – площадь с радиусом таким-то  
 СР – сфера с радиусом таким-то  
 Сщ – существо, объект заклинания – живое существо  
 Об – объект, объект заклинания – неодушевленный предмет  
 С – компонент заклинания, слова  
 Ж – компонент заклинания, жесты  
 М – компонент заклинания или зелья, материал

### Дополнительные правила

**Ущерб.** Ущерб от заклинаний модифицируется параметром брони в том случае, если не указан тип ущерба, то есть ущерб не магический, а обыкновенный, хотя и вызванный заклинанием.

**Количество рук.** Одна свободная рука необходима для произведения заклинания с компонентом «М», для заклинаний с компонентом «Ж» требуется две свободных руки, если герой не обладает призом «Рука Силы».

**Быстрые предметы.** Маг может держать в готовом к бою состоянии до двух предметов, как и любой герой. Однако многие материалы маленького размера, такие как кусочек воска или щепотка сажки могут быть использованы многократно без траты ПД на замену предмета, поскольку считается, что предмет, находящийся в руке – это емкость с каким-то количеством компонентов.

**Область заклинаний.** Заклинания, у которых область действия имеет объем, позволяют увеличивать высоту области охвата за счет площади. При этом область высотой в 2 ярда, занимающая 2 клетки, эквивалентна области высотой 4 ярда, занимающей 1 клетку. Область может составлять замкнутую поверхность. Например, можно поставить стену силы «колпаком». Чтобы целиком накрыть одну клетку, занятую героем, необходимо занять 6 клеток вокруг него, 6 клеток на 2-й слой над ними, и одну клетку над головой героя, всего – 13 клеток.

Если герой не владеет призом «Полилокатор» и не использует метамагические заклинания, объемные клетки должны быть соседними, то есть любая объемная клетка области заклинания должна иметь хотя бы одну общую грань (боковую или основание) с другой объемной клеткой области.

Аналогично, если область действия заклинаний – площадь, то ее клетки должны быть соседними, то есть любая клетка области заклинания должна иметь хотя бы одну общую сторону с другой клеткой области, если герой не владеет призом «Полилокатор» или метамагическими заклинаниями.

**Длительность.** Показывает длительность воздействия эффекта после применения зелья. Длительность указана в раундах, минутах или часах. Длительность ноль означает, что эффект наступает мгновенно.

**Расстояния.** Все расстояния указаны в ярдах, точнее – в количестве клеток на поле. Расстояние 0 означает, что объект заклинания должен находиться непосредственно в руках мага, или что клетка мага – центр области.

### Алхимия

Умение создавать зелья и эликсиры из различных компонентов. Для применения умения требуется специальное оборудование с реактивами и особая лаборатория.

#### Зелье снятия усталости

Требования	Ал 4	Зелье, снимающее 1 единицу усталости. Компонент – сбор трав.
Длительность	0	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

#### Яд

Требования	Ал 6	Пищевой или контактный яд. В случае попадания в организм жертвы вызывает временное понижение на 1 одной из базовых характеристик. Эффект от нескольких отравлений складывается.
Длительность	1 час	
Область	Сщ, Об	

Компоненты	М	При понижении выбранной характеристики до 0 жертва умирает. Компонент – ядовитые растения.
------------	---	---

#### *Противоядие*

Требования	Ал 8	Нейтрализует действие одного яда. Компонент для приготовления эликсира – экстракт ядовитых растений.
Длительность	0	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

#### *Алхимический огонь*

Требования	Ал 8	При нанесении на поверхность оружия каждый удар наносит дополнительный огненный ущерб кб. Может быть использовано как метательное оружие с параметром «Дальность», равным 3, и ПД атаки 4. При метании происходит взрыв, наносящий огненный ущерб к10. Компонент – язык саламандры.
Длительность	0	
Область	Об, 2 К	
Компоненты	М	

#### *Зелье силы*

Требования	Ал 10	Зелье, повышающее силу выпившего. Добавляет 4 единицы Силы. Материал для зелья – кожа великана.
Длительность	1 мин	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

#### *Зелье кошачьего глаза*

Требования	Ал 10	После применения зелья герой может нормально видеть в темноте в отраженном свете. Для приготовления зелья требуется камень «кошачий глаз».
Длительность	10 мин	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

#### *Зелье рефлексов*

Требования	Ал 10	Временно увеличивает скорость реакции. Герой получает бонус 2 к инициативе. Компонент – клыки пантеры.
Длительность	1 мин	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

#### *Сонное зелье*

Требования	Ал 10	Герой, выпивший это зелье, крепко засыпает. После прекращения действия эликсира герой продолжает спать нормальным сном. Компонент – отвар валерьянки.
Длительность	3 часа	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

#### *Зелье ослепления*

Требования	Ал 12	Метательный эликсир, при применении ослепляющий всех в радиусе 3 ярдов. Используется как метательное оружие с параметром «Дальность» равным 3, и ПД атаки 4. Материал – магниевый порошок.
Длительность	1 раунд	
Область	СР 3	
Компоненты	М	

#### *Зелье излечения*

Требования	Ал 14	Излечивает одну болезнь. Компонент – целебный гриб.
Длительность	0	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

#### *Зелье регенерации*

Требования	Ал 14	Герой восстанавливает 1 хит в раунд. Все раны после применения зелья считаются перевязанными. Материал – кожа ящерицы.
Длительность	1 мин	

Область	Сщ	
Компоненты	М	

### ***Боевая кислота***

Требования	Ал 14	Боевая кислота используется как метательное оружие с параметром «Дальность», равным 3, и ПД атаки 4. При попадании наносит ущерб к12 и дополнительный ущерб к4 в течение 3 раундов. Игнорирует доспехи. Компонент – сера.
Длительность	3 раунда	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

### ***Зелье скорости***

Требования	Ал 15	Ускоряющее зелье. После применения герой получает дополнительно 3 ПД. Компонент – галлон талой воды.
Длительность	1 мин	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

### ***Зелье берсерка***

Требования	Ал 16	Зелье, резко усиливающее боевые способности выпившего. Придает бонус 2 к ущербу, бонус 4 к атаке, бонус 2 к ШКУ, бонус 2 к инициативе, дополнительно 2 ПД, но штраф к защите 6. В этом состоянии невозможно использовать магию, уклонение и другие умения, требующие концентрации внимания. Компонент – мухомор.
Длительность	1 мин	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

### ***Зелье мгновенного исцеления***

Требования	Ал 18	Мгновенно восстанавливает 10 хитов и 1 критический хит. Компонент – алмазная пыль.
Длительность	0	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

### ***Философский камень***

Требования	Ал 20	Превращает свинец в золото, при этом из фунта свинца получается унция золота. Компонент – абсолютный катализатор.
Длительность	0	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

### ***Школа волшебства***

Любой уважающий себя чародей вне зависимости от специализации изучает ряд общих заклинаний, могущих пригодиться в различных ситуациях.

### ***Отменить заклинание***

Требования	-	Маг уничтожает эффект любого заклинания, наложенного им или другим магом. Для отмены заклинания, маг должен иметь значение МВ такое же или больше, чем в требованиях к умению отменяемого заклинания.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	
Расстояние	МВ	
Область	МВ ОК	
Компоненты	СЖ	

### ***Вызвать огонь***

Требования	МВ 3	В ладони у мага появляется маленький огонек, подобный пламени свечи. Руку не обжигает, но в остальном – нормальный огонь. Освещает ярким светом одну клетку и все соседние с ней.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР 1	
Компоненты	СЖ	

### *Определение направления*

Требования	МВ 3	При помощи заклинания маг точно узнает направление на север.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	-	

### *Обнаружение яда*

Требования	МВ 3	Позволяет абсолютно точно узнать, есть ли какой-либо яд в исследуемом предмете.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	1	
Область	Об	
Компоненты	СЖ	

### *Найти воду*

Требования	МВ 4	Позволяет магически искать источник воды в незнакомой местности. На поиски уходит к8 часов, и все это время заклинание должно поддерживаться. Таким способом можно отыскать реку, ручей, ключ, скважину или заброшенный колодец. В заклинании расходуется ивовый прут.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	ЖМ	

### *Найти след*

Требования	МВ 5	Заклинание проявляет следы на земле, позволяя магу легко их обнаруживать и идти по ним, как при использовании умения «Чтение следов» со значением, равным МВ/2.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Заговорить рану*

Требования	МВ 5	Прекращает кровотечение раны и дезинфицирует ее. После выполнения заклинания раны пациента считаются перевязанными.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### *Волшебный круг*

Требования	МВ 5	Маг может установить вокруг некоторой области сигнальную сферу, при пересечении которой любым существом, герой почувствует это. Для этого надо обсыпать необходимую область волшебным порошком.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	СР МВ	
Компоненты	СЖМ	

### *Определение магии*

Требования	МВ 5	Герой чувствует присутствие магического воздействия и может определить его источник или направление на него. Заклинание
Стоимость	-	

Поддержка	Сл	позволяет качественно определить мощность магии, маг может примерно оценить время, прошедшее с момента наложения заклинания.
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МВ	
Компоненты	-	

#### *Вспышка*

Требования	МВ 6	Маг вызывает яркую вспышку. Вспышка во фронтальной клетке существа делает его ослепленным до конца раунда. Кроме того, вспышка на мгновение освещает пространство, радиусом МВ ярдов. Материал – щепотка магниевого порошка.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МВ	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

#### *Истинное зрение*

Требования	МВ 7	Маг может видеть все, как есть на самом деле. Он различает невидимые объекты, может увидеть истинный облик существа, измененного «Превращением». Материал – осколок Стекла правды.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	0	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Почтовый голубь*

Требования	МВ 7	Маг вызывает призрачного голубя, который может передать сообщение адресату, где бы он ни находился. Сообщение нужно четко проговорить голубю перед отправкой. Существо перемещается со скоростью МВ миль/час. Материал – голубиное перо.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Найти предмет*

Требования	МВ 7	Маг чувствует направление на предмет, который он ищет. Материал – магнитная стрелка.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Об	
Компоненты	СЖМ	

#### *Ясновидение*

Требования	МВ 8	Маг может увидеть знакомое место, существо или предмет, находящийся на большом расстоянии от него. Материал – хрустальный шарик.
Стоимость	-	
Поддержка	П	
Скорость	10 минут	
Расстояние	МВ миль	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Вызов стража*

Требования	МВ 8	Маг может поставить охранять свое имущество небольшого демона-стража, который будет атаковать любое существо, посягнувшее на вещи хозяина. Одновременно может быть призвано не более Вл/2 стражей. Компонент – «Бестиарий», не расходуется.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	МВ	
Область	Об	

Компоненты	СЖМ	
------------	-----	--

### *Стена силы*

Требования	МВ 10	Закливание вызывает невидимое силовое поле в форме стены. Через эту стену не может проникнуть ни один материальный объект или существо, однако проникают заклинания и бестелесные существа. Материал – небольшой алмаз.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МВ	
Область	МВ ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Волшебная дверь*

Требования	МВ 12	В пределах МВ ярдов возникают светящиеся портал-вход, и портал-выход. Расстояние между порталами до МВ ярдов. Каждый портал занимает 1 сторону клетки, и может быть ориентирован как угодно. Стороны клеток, занятые порталами, расцениваются для перемещения как граница двух соседних клеток. Перемещаться можно в обе стороны, но нельзя атаковать. Сквозь портал ничего не видно из-за сияния. Материал – золотая игла с серебряной нитью.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МВ	
Область	МВ	
Компоненты	СЖМ	

### *Полет*

Требования	МВ 15	Герой может летать. Маг не может тратить на перемещение ПД больше, чем его величина МВ. Каждые 10 фунтов груза, переносимого магом, уменьшают ПД полета на 1. Если ПД полета больше, чем его нормальные ПД, то маг все же может их использовать, если не делает ничего, кроме перемещения. Материал – птичье перо.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### *Телепортация*

Требования	МВ 20	Маг переносит себя в любое знакомое место, находящееся не дальше, чем МВ миль.
Стоимость	2 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	МВ миль	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Школа метамагии*

Заклинания метамагии не имеют собственных эффектов, они применяются, воздействуя на другие заклинания, следующие непосредственно после них. Метамагическое заклинание составляет с основным единое целое, выполнение такого заклинания считается одним действием. ПД такого действия равны сумме ПД метамагического заклинания и основного. Метамагические заклинания можно выстраивать в цепочки, накладывая на основное заклинание несколько эффектов сразу.

### *Трансляция*

Требования	ММ 6	Предназначено для переноса действия заклинаний, обычно воздействующих только на мага, на другое существо. Трансляция действует на расстоянии не больше ММ ярдов. Поддержку заклинания после трансляции осуществляет сам заклинатель.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 ПД	
Расстояние	-	
Область	Закливание	
Компоненты	СЖ	

### *Пролонгация*

Требования	ММ 8	Заклинание, произнесенное сразу после заклинания пролонгации, действует в течение ММ/2 раундов (или на столько дольше) после прекращения поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	2 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклина- ние	
Компоненты	СЖ	

### *Диссипация*

Требования	ММ 9	Изменяет заклинания, воздействующие на одну цель, так, что они могут воздействовать на несколько одновременно. Эффективность рассеянного заклинания (значения магических умений, уровень и т.п.) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально числу целей. Не применяется к заклинаниям, воздействующим по определению только на самого мага.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклина- ние	
Компоненты	СЖ	

### *Низшее деление сознания*

Требования	ММ 10	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим слабой поддержки, то маг может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой поддержки. В результате маг может поддерживать одновременно несколько разных заклинаний.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклина- ние	
Компоненты	СЖ	

### *Полилокация*

Требования	ММ 10	Маг, выполнивший непосредственно сразу после заклинания полилокации любое зонное заклинание, может разбить его область действия на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания уменьшается пропорционально их количеству.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклина- ние	
Компоненты	СЖ	

### *Среднее деление сознания*

Требования	ММ 12	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим средней поддержки, то маг может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой или средней поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклина- ние	
Компоненты	СЖ	

### *Запасение*

Требования	ММ 12	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, то второе заклинание не работает, а «зависает» в астрале, и происходит лишь после того, как маг прекратит поддержку заклинания запасаения, что требует расхода 1 ПД. Если поддержка прервана случайно, то происходит срабатывание запасаенного заклинания случайным образом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклина- ние	
Компоненты	СЖ	

Компоненты	СЖ	
------------	----	--

#### *Усиленное деление сознания*

Требования	ММ 14	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим сильной поддержки, то маг может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой, средней или сильной поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Закли- ние	
Компоненты	СЖ	

#### *Низшее туннелирование*

Требования	ММ 16	Заклинание использует туннельный эффект при получении магической энергии для заклинания, благодаря чему обеспечивается слабая поддержка для заклинания без всякого дальнейшего участия мага. Заклинание действует в течение ММ часов либо до тех пор, пока его не рассеют или не уничтожат сам объект воздействия.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Закли- ние	
Компоненты	СЖ	

#### *Туннелирование*

Требования	ММ 20	Заклинание использует туннельный эффект при получении магической энергии для заклинания, благодаря чему обеспечивается средняя поддержка для заклинания без всякого дальнейшего участия мага. Заклинание действует в течение ММ часов либо до тех пор, пока его не рассеют или не уничтожат сам объект воздействия.
Стоимость	2 У	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Закли- ние	
Компоненты	СЖ	

#### *Школа некромантии*

Темная магия, позволяющая поднимать мертвых из могил, управлять ими и проклинать врагов.

#### *Сглазить*

Требования	МН 3	Сглаз вызывает автоматическое невыполнение первого после наложения заклинания чека жертвы.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

#### *Призвать тьму*

Требования	МН 4	В области действия заклинания меркнет свет, и образуется участок полной темноты. Нормальная видимость внутри этой зоны полностью пресечена, хотя проницаема для ночных существ и заклинания ночного зрения.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МН	
Область	СР МН	
Компоненты	СЖ	

#### *Боль*

Требования	МН 5	Жертву заклинания поражает сильная боль, и она испытывает мощный болевой шок. Жертва получает эффект критического промаха на свой следующий ход, и прерывает поддержку одного из своих заклинаний. Компонент – стальная иголка.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	

Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Обнаружение нежити*

Требования	МН 5	Маг чувствует присутствие и примерное количество нежити. Если уровень существ ниже уровня мага, то он может определить их вид.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	0	
Область	СР МН	
Компоненты	-	

#### *Подчинить мертвеца*

Требования	МН 6	Маг берет под свой контроль существо из категории «Нежить», уровнем не выше мага. С помощью этого заклинания возможно одновременно контролировать несколько существ, но суммарный уровень их не должен превышать уровень мага. Материал – серебряный кинжал, не расходуется.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Разговор с мертвым*

Требования	МН 7	Маг может поговорить с недавно убитым существом, узнать необходимые для себя сведения. Для этого необходимо знать язык, на котором говорил убитый. После прекращения поддержки заклинания допрашиваемый превращается в обычный труп, если поддержка была прервана случайным образом, существо становится ожившим мертвецом, который бросается на мага. Для выполнения ритуала требуется набор некроманта, который не расходуется.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	С	
Скорость	1 час	
Расстояние	2	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Луч смерти*

Требования	МН 8	Жертву поражают невидимые смертоносные лучи, исходящие от мага. Существо, на которое воздействует заклинание, теряет МН хитов в конце каждого раунда.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

#### *Создать мертвеца*

Требования	МН 8	Маг зомбирует мертвое тело, превращая его в нежить. Уровень создаваемого мертвеца не может превышать уровень мага, также при жизни покойный должен был обладать определенными навыками, так, нельзя создать рыцаря смерти из тела крестьянина. После создания нежить не подчиняется магу и, возможно, попытается атаковать его. Материал – набор некроманта.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	1 час	
Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Защита от духов*

Требования	МН 9	Маг устанавливает защиту от проникновения духов и призраков в область заклинания на МН часов. Материал – серебряный порошок, который маг рассыпает по периметру защищаемой зоны.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	СР МН	
Компоненты	СЖМ	

### ***Вампиризм***

Требования	МН 10	Ущерб, который маг наносит в рукопашном бою или холодным оружием, добавляется к хитам (кр. хитам) мага. «Лишние» хиты держатся до прекращения поддержки заклинания. Материал – капля человеческой крови.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### ***Материализация***

Требования	МН 10	Маг получает возможность облечь призрака или духа плотью, что позволяет наносить им ущерб обычным оружием. Применение заклинания требует щепотки могильного праха.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### ***Проклятие***

Требования	МН 12	Маг проклинает врагов, уменьшая их атаку на МН пунктов. Материал – проклятый предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МН	
Компоненты	СЖМ	

### ***Удары смерти***

Требования	МН 15	Пока действует заклинание, любой ущерб от немагических атак мага наносится критическим хитам. Материал – сушеное человеческое сердце.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### ***Темная звезда***

Требования	МН 20	Маг создает в воздухе прямо перед собой шар тьмы, диаметром 1 ярд. Этот шар маг может передвигать усилием воли. Находясь на одной клетке с живым существом, шар наносит ущерб, равный МН мага, за каждый раунд, проведенный шаром на этой клетке. Количество ПД шара равно ПД мага. Чтобы создать шар, маг должен нанести себе ущерб серебряным кинжалом. Кинжал не расходует-ся.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	1	
Область	1 ОК	
Компоненты	СЖМ	

### ***Школа сознания***

Заклинания, воздействующие на разум жертвы и органы чувств, позволяющие обмануть, запутать или же, напротив, обострить чувства до предела.

### ***Узнать эмоции***

Требования	МС 3	Маг чувствует истинные эмоции, испытываемые существом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

### *Обман слуха*

Требования	МС 4	Маг вызывает акустическую иллюзию. Звуки могут изображать что угодно, кроме членораздельной речи, однако мощности звука не хватит для оглушения живого существа.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МС	
Область	МС ОК	
Компоненты	Ж	

### *Отвести глаза*

Требования	МС 5	Герой отвлекает внимание одного (в отличие от мастерства скрытности) существа. Любое действие, совершенное магом сразу после наложения заклинания, пройдет незаметно для жертвы. Однако, действие не должно занимать больше, чем МС мага, пунктов действия.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### *Фантом*

Требования	МС 6	Маг создает фантом – оптическую иллюзию. Фантом может изображать что угодно, но не может наносить ущерб. Фантом является исключительно изображением, оптическим обманом. Он не издает звуков и запахов, и неосязаем.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МС	
Область	МС ОК	
Компоненты	СЖ	

### *Кома*

Требования	МС 6	Маг вводит в состояние комы любое существо, которое согласится на это. В таком состоянии существу не нужно питаться, и оно не теряет хитов от ран.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### *Ночное зрение*

Требования	МС 6	Маг видит в полной темноте так же, как днем. Дальность ночного зрения не превышает МС ярдов.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 мин	
Расстояние	МС	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Телекинез*

Требования	МС 7	Маг может перемещать усилием воли один объект со скоростью равной МС ПД. Однако каждые 10 фунтов веса объекта уменьшают эту скорость на 1. При помощи телекинеза можно также производить и другие действия, при этом можно считать, что маг имеет МС ПД для манипулирования объектом. Если маг атакует таким образом, вместо значения атаки можно использовать МС с модификаторами.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ Об	
Компоненты	-	

### *Общение на расстоянии*

Требования	МС 8	Маг создает на расстоянии свою иллюзию, которая видит, слышит и говорит, как если бы маг находился на ее месте. Иллюзия не может перемещаться и совершать какие-либо действия кроме обще-
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	

Скорость	1 мин	ния. Материал – зеркало.
Расстояние	МС миль	
Область	-	
Компоненты	СЖМ	

#### *Чтение мыслей*

Требования	МС 8	Маг может читать мысли живых существ. Для этого необязательно знать язык, на котором разговаривает это существо. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

#### *Разговор с животным*

Требования	МС 9	Маг может нормально разговаривать с любым животным. При этом вместо мастерства «Общения» применяется значение МС. Материал – язык волка.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Чуткость*

Требования	МС 10	Заклинание временно улучшает реакцию и рефлексы мага. Увеличивает Восприятие на МС единиц. Материал – ослиные уши.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Волшебный сон*

Требования	МС 10	Под действием заклинания одно живое существо погружается в глубокий сон, который можно прервать только ранением или интенсивной тряской. На то, чтобы разбудить жертву, не причиняя ей вреда, необходимо потратить МС ПД. После окончания магом поддержки заклинания, объект продолжает спать нормальным сном. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20. Материал – щепотка семян мака.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Ослепление*

Требования	МС 10	Жертву мага поражает полная слепота. Материал – капля сока белены.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Тишина*

Требования	МС 10	Создается область магической тишины. В ней не слышно ни одного звука. Заклинания с компонентом С не могут быть сотворены в этой области. Материал – ушная затычка.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МС	
Область	СР МС	

Компоненты	ЖМ	
------------	----	--

### Невидимость

Требования	МС 12	Во время действия заклинания маг невидим. Материал – кусочек горного хрусталя.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### Внушение

Требования	МС 15	Жертва заклинания выполняет все, что приказывает маг. Помимо этого она не предпринимает никаких активных действий. Маг должен поддерживать заклинание, находясь в пределах видимости и слышимости жертвы. Приказы должны содержать простые конкретные действия на понятном жертве языке. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20.
Стоимость	1 ПД/час	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 минута	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### Дружба

Требования	МС 20	Объект заклинания воспринимает мага как лучшего друга. При произнесении заклинания, навсегда исчезает драгоценный камень стоимостью не менее 100 золотых/уровень жертвы. (Маг может пройти чек И/10 для определения этой стоимости). Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СМ	

### Школа изменения

Магия, воздействующая на тело заклинателя, придающая ему таланты и способности сверх отпущенных природой.

### Устойчивость

Требования	МИ 3	Улучшает равновесие мага, позволяя игнорировать критические события и немагические атаки, вызывающие падение. Дает бонус 2 ко всем чекам, вызванным проверкой устойчивости или потери равновесия на земле.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	С	

### Стереть тень

Требования	МИ 4	Во время действия заклинания маг не отбрасывает тени. Это дает ему бонус 1 к защите, бонус 1 к атаке, и бонус 2 к «Скрытности». Материал – щепотка сажи.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	ЖМ	

### Сияние

Требования	МИ 4	Фигура мага испускает яркое сияние, которое выглядит очень красиво (+1 X, если в уместной ситуации), а также слепит атакующего, улучшая защиту мага на 4. Материал – освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	

Компоненты	СЖМ	
------------	-----	--

#### *Усиление голоса*

Требования	МИ 4	В радиусе действия заклинания голос мага звучит громко и отчетливо, даже если он говорит шепотом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МИ	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

#### *Водяное дыхание*

Требования	МИ 6	Маг способен дышать под водой.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

#### *Нечувствительность к боли*

Требования	МИ 7	Посредством напряжения силы воли маг перестает чувствовать боль. В результате, в случае получения ущерба по критическим хитам, он избегает критического события (но не наоборот).
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

#### *Противоядие*

Требования	МИ 7	Маг нейтрализует 1 яд. Материал – клыки змеи.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Паучьи лапы*

Требования	МИ 8	Маг приобретает способность ползать по вертикальным поверхностям и потолкам, посредством прилипания к ним его рук и ног. Перемещение замедляется вдвое. Груз, с которым маг может удерживаться на потолке, равен МИ фунтов. На стене маг может удержаться с грузом 2 x МИ фунтов. Материал – отвар из пауков.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Ускорение метаболизма*

Требования	МИ 8	Маг ускоряет все жизненные процессы объекта в 12 раз. За два часа он может произвести заживление, требующее суток. Заклинание действует только в том случае, если объект сохраняет полный покой.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	2 часа	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

#### *Сила*

Требования	МИ 10	Заклинание увеличивает силу мага. На время действия заклинания
------------	-------	--

Стоимость	-	значение его характеристики «Сила» возрастает на величину МИ. Материал – пинта рыбьего жира, который необходимо выпить.
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Каменная кожа*

Требования	МИ 10	Маг придает своей коже крепость камня. К значению брони мага добавляется величина МИ/2. Материал для заклинания – небольшой камень.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Скорость*

Требования	МИ 10	Заклинание увеличивает подвижность героя и его скорость. Значение его Ловкости увеличивается на МИ единиц. Материал – капля ртути.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Прохождение сквозь стену*

Требования	МИ 10	Герой может проходить через деревянные, каменные, земляные и металлические стены, толщиной до МИ ярдов. Хотя это очень утомительно и отнимает у мага много сил.
Стоимость	1 ПД 1 С	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

#### *Парализация*

Требования	МИ 12	Заклинание полностью парализует любое живое существо на МИ раундов. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20. Материал – щепотка черного перца.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МИ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### *Превращение*

Требования	МИ 20	Герой может превратиться в любое существо его или меньшего уровня. Материал – небольшое количество шерсти (перьев, чешуи, кожи, волос и т. п.) этого существа. Маг полностью копирует его внешний вид и природные способности, однако сохраняет свой уровень и собственные умения.
Стоимость	1 У	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Каменное проклятие*

Требования	МИ 20	Заклинание превращает одно существо в каменную статую. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20. Материал – алмаз.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МИ	

Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### Школа разрушения

Буйство стихии и прямое нанесение повреждений – вот то, что представляют собой заклинания этой школы.

#### Толчок

Требования	МР 3	Сильный толчок может сдвинуть с места небольшой незакрепленный предмет (весом не более МР фунтов) или заставить жертву заклинания упасть в случае проваленного чека Л/12. Заклинание, направленное на участок земли может поднять пыль, ветки или сухие листья. Применение заклинания к поверхности воды вызывает брызги. Смещение предмета или падение происходит в клетку, соседнюю с исходной, в противоположную от мага сторону.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Сщ, Об, 1	
Компоненты	Ж	

#### Заговорить стрелу

Требования	МР 4	Заклинание позволяет заговорить стрелу или метательный снаряд. Первая атака, произведенная стрелковым или метательным оружием после выполнения заклинания, получает бонус к дальности равный МР.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	С	

#### Огненная стрела

Требования	МР 5	Из ладони мага вылетает огненная стрела, которая поджигает все легковозгораемые предметы и наносит живым существам тяжелые ожоги. Огненной стрелой необходимо попасть по цели. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства разрушения мага. При попадании стрела наносит огненный ущерб к10. Материал для заклинания – маленькая деревянная стрелка.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖМ	

#### Электрический разряд

Требования	МР 6	Касание руки мага вызывает электрический разряд, который наносит ущерб МР. Заряд может передаваться через металлические предметы. В бою, касание противника рукой или оружием требует проведения успешной атаки.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

#### Ледяное копьё

Требования	МР 6	Большое ледяное копьё вырывается из руки мага, чтобы поразить противника. Для атаки требуется бросок на попадание. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства разрушения мага. При попадании наносится ущерб к12.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖ	

#### Огненный меч

Требования	МР 8	Небольшая сургучная палочка превращается в руке героя в поток пламени в форме меча, которым герой может атаковать, как обычным оружием с характеристиками ПД 4, Дальность 2, Ущерб к12
Стоимость	1 хит/1 мин	

Поддержка	Сл	(огненный), БА 3, БК 3. Поджигает легковоспламеняемые предметы. Для нормального использования огненного меча, герой должен владеть умением «Военное оружие». Огненным мечом нельзя парировать, но его удары парируются только щитом. При длительном непрерывном использовании меч обжигает владельца.
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	СЖМ	

#### Световой удар

Требования	МР 8	Из глаз мага вырываются тонкие красные лучи, наносящие в случае попадания ущерб 2к8 светом. Вместо значения атаки используется величина МР мага. Материал – осколок зеркала.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

#### Огненный шар

Требования	МР 10	Герой запускает шар огня диаметром 1 ярд, который взрывается, попадая в цель. Огненным шаром необходимо попасть по цели. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства разрушения мага. Шар наносит ущерб к8 хитов всем существам в области действия, и, в случае попадания, дополнительные к8 хитов цели в центре области. При заклинании тратится щепотка серы.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МР	
Область	ПР 1	
Компоненты	СЖМ	

#### Дикий крик

Требования	МР 10	Маг испускает дикий крик, который оглушает всех в радиусе МР ярдов на один раунд.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Ср МР	
Компоненты	СЖ	

#### Инферно

Требования	МР 12	Из рук мага вырывается конусообразный поток пламени с углом 30° и длиной МР ярдов. Всем, кто находится в зоне поражения, наносится огненный ущерб 3к6 хитов и к4 критических хитов. Материал – щепотка селитры.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	0	
Область	См.	
Компоненты	СЖМ	

#### Огненный щит

Требования	МР 12	Мага окружает огненная аура. Каждый, кто находится на соседней с ним клетке, получает ущерб, равный МР в раунд. Материал – капля нефти.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	1	
Область	6 ОК	
Компоненты	СЖМ	

#### Клинок света

Требования	МР 15	В руках мага возникает двуручный меч, из пульсирующего потока белого света. Меч имеет характеристики двуручного меча, без ограничений на Силу, однако имеет бонусы –1 ПД, +3 на атаку, +2 на критический удар. Обладает свойствами серебряного оружия. Освещает радиус в 2 ярда. Для нормального использования меча требуется мастерство военного оружия. Материал – серебряный но-
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	

Компоненты	СЖМ	жик.
------------	-----	------

### *Молния*

Требования	МР 20	Из рук мага вырывается молния, которая без промаха поражает одну цель, и наносит ей магический ущерб, равный 2к8+МР. В случае, если маг выполняет чек У/20, цели наносится критический удар по таблице для тупого оружия. Материал – кусочек янтаря.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖМ	

### *Камнепад*

Требования	МР 20	В радиусе действия заклинания начинается камнепад, камни для него материализуются из воздуха. Каждой цели наносится урон к20 и применяется эффект критического промаха на следующий ход. Материал – обработанный кусок гранита.
Стоимость	2 С	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	ПР МР	
Компоненты	СЖМ	

### *Школа природы*

Знание этой школы позволяет магу эффективно управлять природными явлениями.

### *Контроль огня*

Требования	МП 4	Маг может контролировать любой процесс горения, увеличивая или уменьшая интенсивность одного источника пламени (площадь, теплоотдачу) на МП% от исходной интенсивности в раунд. Маг с МП 10 способен погасить небольшой пожар за 1 минуту.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП К	
Компоненты	СЖ	

### *Вызвать свет*

Требования	МП 5	Пространство вокруг мага освещается ярким дневным светом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МП	
Компоненты	С	

### *Волшебный ветер*

Требования	МП 5	Маг создает ветер, дующий в любом направлении. Максимальная скорость ветра равна МП м/с (6 х МП ярдов/раунд).
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МП	
Компоненты	СЖ	

### *Сотворить воду*

Требования	МП 5	Заклинание концентрирует пресную питьевую воду из окружающего пространства в количестве, равном МП пинт.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖ	

### *Легкий путь*

Требования	МП 6	При действии заклинания маг освобождается от всех штрафов на перемещение, вызванных местностью. Он свободно проходит сквозь кусты, по болоту и т. п. Игнорирует действие заклинаний «Живые оковы» и «Грязь».
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	С	

### *Волшебный факел*

Требования	МП 6	Маг вызывает появление небольшого шара яркого пламени, который ярко освещает пространство в радиусе 3 ярдов. Маг может перемещать шар усилием воли, при этом считается, что ПД шара равны 10. Столкнувшись с живым объектом, шар наносит огненный ущерб к4 и гаснет. Материал – кусочек воска.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МП	
Область	СР 3	
Компоненты	СЖМ	

### *Живые оковы*

Требования	МП 8	Трава или корни обвиваются вокруг любого объекта и не дают ему двигаться. Живое существо должно выполнить чек С/12 за каждую попытку пройти 1 клетку в области заклинания. Заклинание работает только в местах, где есть живая растительность. Материал – сушеный корень вьюна.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП К	
Компоненты	СЖМ	

### *Яма*

Требования	МП 9	Заклинание образует в земле или другом мягком грунте яму. Изъятая земля просто исчезает. Материал – кротовый череп.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Туман*

Требования	МП 9	В воздухе возникает плотное облако тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует МП минут. Материал для заклинания – капля дистиллированной воды.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Холод*

Требования	МП 10	Маг сильно понижает температуру в области действия заклинания. Все существа, находящиеся внутри, теряют 2 ПД. Вода в этой зоне замерзает, превращаясь в лед.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МП	
Область	СР МП	
Компоненты	СЖ	

### *Грязь*

Требования	МП 10	Поверхности, заколдованные заклинанием становятся очень скользкими. Любое существо должно выполнить тяжелый чек на
Стоимость	-	

Поддержка	Сл	ловкость (Л/12) на каждое действие, совершенное на такой клетке. При неудачном чеке существо падает. Перемещение без остановки в данном случае считается одним действием. Материал – комок мягкой глины.
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП К	
Компоненты	СЖМ	

#### *Каменная стена*

Требования	МП 10	Возникает каменная гранитная стена, занимающая не больше ОК, чем произведение величины МП мага и количества уплаченных в стоимости ПД. Материал – кусок обсидиана.
Стоимость	1 и более ПД	
Поддержка	-	
Скорость	9 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МПхПД	
Компоненты	ОК СЖМ	

#### *Воздушная стена*

Требования	МП 10	Воздух в области заклинания уплотняется, становится вязким и упругим. Через воздушную стену не проникают стрелы, скорость полета в области заклинания сокращается в 5 раз (до 1 ярда перемещения на 1 ПД), внутри стены существа не получают ущерба от падения. Материал – горсть пуха.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

#### *Ледяная стена*

Требования	МП 10	После выполнения заклинания возникает стена из льда. Каждая ОК льда имеет 10хМП хитов. В теплую погоду лед тает, со скоростью 1 хит в минуту. Материал для заклинания – горсть талой воды.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

#### *Огненная стена*

Требования	МП 12	Маг создает широкую стену пламени выше человеческого роста. Любое существо получает ущерб, равный МП мага, за раунд, проведенный в области заклинания. Материал – кусок кремня.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

#### *Хождение по воде*

Требования	МП 12	Маг может ходить по воде. Груз, который маг может переносить при этом, не может превышать 2 х МП фунтов. Материал – кусочек дерева со специально вырезанной руной.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

#### *Кислотный туман*

Требования	МП 15	В воздухе возникает плотное облако зеленого тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует МП минут. Каждый, кто находится внутри облака, теряет МП хитов в конце каждого раунда. Материал для заклинания – капля соляной кислоты.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	

Расстояние	МП	ты.
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

#### *Истинное пламя*

Требования	МП 20	Огонь, который контролирует заклинанием маг, обретает свойство прожигать все что угодно, даже камень, при этом нанося МП ущерба в раунд.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП К	
Компоненты	СЖМ	