

# МАГИЯ

Дополнение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

Godmaker 2001, Atrill 2009

## Список заклинаний

### Заклинания магов

#### Простейшие заклинания

Вызвать огонь  
Контроль огня  
Знак Аард  
Заговорить стрелу  
Найти воду  
Заговорить рану  
Устойчивость  
Найти след  
Определение направления  
Сглазить  
Отменить заклинание

#### Заклинания первого круга

Огненная стрела  
Волшебный ветер  
Обман слуха  
Сотворить воду  
Сила  
Легкий путь  
Паучьи лапы  
Определение магии  
Отвести глаза

#### Заклинания второго круга

Волшебный факел  
Огненный меч  
Фантом  
Телекинез  
Водяное дыхание  
Ускорение метаболизма  
Ледяная стена  
Каменная кожа  
Живые оковы  
Яма  
Чтение мыслей

Волшебный сон

#### Заклинания третьего круга

Огненный шар  
Огненная стена  
Невидимость  
Туман  
Хождение по воде  
Скорость  
Холод  
Отпереть  
Грязь  
Внушение  
Ясновидение  
Защита от магии огня  
Защита от магии воздуха  
Защита от магии воды  
Защита от магии земли  
Защита от магии астрала

#### Заклинания четвертого круга

Инферно  
Огненный щит  
Полет  
Молния  
Воздушная стена  
Ядовитый туман  
Превращение  
Парализация  
Прохождение сквозь стену  
Каменное проклятие  
Каменная стена  
Дружба  
Стена силы  
Волшебная дверь  
Вызвать демона огня

Вызвать демона воздуха  
Вызвать демона воды  
Вызвать демона земли

#### Высшие заклинания

Телепортация  
Заколдовать предмет

#### Заклинания жрецов

#### Простейшие заклинания

Божья помощь  
Первая помощь  
Снять усталость  
Стереть тень  
Слово крови  
Узнать эмоции

#### Заклинания первого круга

Вызвать свет  
Сияние  
Исцеление  
Чуткость  
Призвать тьму  
Слиться с тенью  
Боль  
Старые раны  
Обнаружение зла  
Нечувствительность к боли

#### Заклинания второго круга

Благословение  
Вспышка  
Панацея  
Регенерация  
Проклятие  
Ночное зрение  
Луч смерти

Обнаружение нежити  
Удача  
Святость  
Обнаружение духов

#### Заклинания третьего круга

Световой удар  
Святое видение  
Противоядие  
Пост  
Ослепление  
Темная звезда  
Вампиризм  
Призвать мертвецов  
Найти предмет  
Защита от духов

#### Заклинания четвертого круга

Клинок света  
Мгновенное исцеление  
Страх  
Удары смерти  
Освобождение души

#### Модифицирующие заклинания

Трансляция  
Пролонгация  
Диссипация  
Нижнее деление сознания  
Полилокация  
Среднее деление сознания  
Запасение  
Усиленное деление сознания  
Нижнее туннелирование

## Условные обозначения

МО — магия огня

МВх — магия воздуха

МВд — магия воды

МЗ — магия земли

МСв — магия света

МЖ — магия жизни

МТ — магия тьмы

МСм — магия смерти

МА — магия астрала

У — уровень мага

К — клетка, шестиугольная клетка на игровом поле, с длиной большой диагонали 1 ярд (метр)

ОК — объемная клетка, объем, с площадью основания в одну клетку и высотой 2 ярда (метра)

ПР — площадь с радиусом таким-то

СР — сфера с радиусом таким-то

Сц — существо, объект заклинания — живое существо

Об — объект, объект заклинания — неодушевленный предмет

С — компонент заклинания, слова

Ж — компонент заклинания, жесты

М — компонент заклинания, 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.** Боеготовность компонентов мага 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 модифицирующие 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 модифицирующими заклинаниями.

**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

## Заклинания магов

### Простейшие заклинания

#### Вызвать огонь

Требования	МО 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	

#### Контроль огня

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

#### Знак Аард

Требования	МВх 3	Сильный толчок может сдвинуть с места небольшой незакрепленный предмет (весом не более 10 фунтов) или заставить жертву заклинания упасть. Заклинание, направленное на участок земли может поднять пыль, ветки или сухие листья. Применение Знака к поверхности воды вызывает брызги. Смещение предмета или падение происходит в клетку, соседнюю с исходной, в противоположную от мага сторону. Спротивляемость: Лов/8
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	Сщ, Об, 1 К	
Компоненты	Ж	

#### Заговорить стрелу

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

### *Найти воду*

Требования	МВд 3	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	

### *Заговорить рану*

Требования	МВд 4	Прекращает кровотечение раны и дезинфицирует ее. После выполнения заклинания раны пациента считаются перевязанными.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сц	
Компоненты	СЖ	

### *Устойчивость*

Требования	МЗ 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	

### *Найти след*

Требования	МЗ 4	Заклинание проявляет следы на земле, позволяя магу легко их обнаруживать и идти по ним, как при использовании умения «Чтение следов» со значением, равным МЗ/2.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Определение направления*

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

### *Сглазить*

Требования	МА 4	После сглаза жертве для выполнения следующего чека необходимо успешно пройти так же и чек Уд/10. Сопротивляемость: Вол/8
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сц	
Компоненты	С	

### *Отменить заклинание*

Требования	-	Маг уничтожает эффект любого заклинания, наложенного им или другим магом. Для отмены заклинания, маг должен иметь значения магических умений такие же или большие, чем в требованиях отменяемого заклинания.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	
Расстояние	МВ	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖ	

## Заклинания первого круга

### *Огненная стрела*

Требования	МО 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 огня мага. При попадании стрела наносит огненный ущерб к10. Материал для заклинания — маленькая деревянная стрелка.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МО	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖМ	

### *Волшебный ветер*

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

### *Обман слуха*

Требования	МВх 7	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	МВх	
Область	У ОК	
Компоненты	Ж	

### *Сотворить воду*

Требования	МВд 5	Заклинание концентрирует пресную питьевую воду из окружающего пространства.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МВд	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖ	

### *Сила*

Требования	МВд 7	Заклинание увеличивает силу мага. На время действия заклинания значение его характеристики «Сила» возрастает на величину половины его уровня. Материал — пинта рыбьего жира, который необходимо выпить.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### *Легкий путь*

Требования	МЗ 5	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	

### *Паучьи лапы*

Требования	МЗ 7	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 МЗ фунтов. На стене маг может удержаться с грузом 2хМЗ фунтов. Материал – отвар из пауков.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### Определение магии

Требования	МА 5	Герой чувствует присутствие магического воздействия и может определить его источник или направление на него. Заклинание позволяет качественно определить мощность магии, маг может примерно оценить время, прошедшее с момента наложения заклинания.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МА	
Компоненты	-	

### Отвести глаза

Требования	МА 7	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 МА мага, пунктов действия. Спротивляемость: Вол/10
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

## Заклинания второго круга

### Волшебный факел

Требования	МО 10	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	МО	
Область	СР 3	
Компоненты	СЖМ	

### Огненный меч

Требования	МО 12	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 (огненный), БА 5, БК 5. Поджигает легко воспламеняемые предметы. Для нормального использования огненного меча, герой должен владеть умением «Клинки». Огненным мечом нельзя парировать, но его удары парируются только щитом. При длительном непрерывном использовании меч обжигает владельца.
Стоимость	1 хит/10 мин	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	СЖМ	

### Фантом

Требования	МВх 10	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	МВх	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖ	

### Телекинез

Требования	МВх 12	Маг может перемещать усилием воли один объект со скоростью равной МВх 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 МВх ПД для манипулирования объектом. Если маг атакует таким образом, вместо значения атаки можно использовать МВх с модификаторами.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	Сщ Об	
Компоненты	-	

### Водяное дыхание

Требования	МВд 10	Маг способен дышать под водой.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Ускорение метаболизма*

Требования	МВд 12	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	

### *Ледяная стена*

Требования	МВд 12 МЗ 8	После выполнения заклинания возникает стена из льда. Каждая ОК льда имеет 10хУ 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	МВд	
Область	МЗ ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Каменная кожа*

Требования	МЗ 10	Маг придает своей коже крепость камня. К значению брони мага добавляется величина его уровня. Материал для заклинания — небольшой камень.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### *Живые оковы*

Требования	МЗ 12	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	МЗ	
Область	У К	
Компоненты	СЖМ	

### *Яма*

Требования	МЗ 13	Заклинание образует в земле или другом мягком грунте яму. Изъятая земля просто исчезает. Материал — кротовый череп.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Чтение мыслей*

Требования	МА 10	Маг может читать мысли живых существ. Для этого не обязательно знать язык, на котором разговаривает это существо.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

### *Волшебный сон*

Требования	МА 12	Если живое существо провалит чек Ур/20, то под действием заклинания погружается в глубокий сон, который можно прервать только ранением или интенсивной тряской. На то, чтобы разбудить жертву, не причиняя ей вреда, необходимо потратить У ПД. После окончания магом поддержки заклинания, объект продолжает спать нормальным сном. Материал — щепотка семян мака.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

## Заклинания третьего круга

### Огненный шар

Требования	МО 15 МВх 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 огня 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	МВх	
Область	ПР 1	
Компоненты	СЖМ	

### Огненная стена

Требования	МО 15 МЗ 10	Маг создает широкую стену пламени выше человеческого роста. Любое существо получает ущерб, равный уровню мага, за каждый ПД, потраченный в области заклинания. Материал — кусок кремня.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МО	
Область	МЗ ОК	
Компоненты	СЖМ	

### Невидимость

Требования	МВх 18	Во время действия заклинания маг невидим. Материал — кусочек горного хрусталя.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### Туман

Требования	МВх 15 МВд 10	В воздухе возникает плотное облако тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует У минут. Материал для заклинания — капля дистиллированной воды.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	МВд ОК	
Компоненты	СЖМ	

### Хождение по воде

Требования	МВд 17	Маг может ходить по воде. Груз, который маг может переносить при этом, не может превышать 2*МВд фунтов. Материал — кусочек дерева со специально вырезанной руной.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### Скорость

Требования	МВд 15	Заклинание ускоряет или замедляет все действия существа. Маг может изменять ПД любого существа в большую или меньшую сторону на величину половины своего уровня. Материал – капля ртути. Сопротивляемость: Вол/12
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МВд	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### Холод

Требования	МВд 15 МВх 10	Маг сильно понижает температуру в области действия заклинания. Все существа, находящиеся внутри, теряют 1ПД и получают водяной ущерб, равный уровню мага в конце каждого раунда. Вода в этой зоне замерзает, превращаясь в лед.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	СР МВд	
Компоненты	СЖ	

### *Грязь*

Требования	МЗ 15 МВд 10	Поверхности, заколдованные заклинанием становятся очень скользкими. Любое существо должно выполнить тяжелый чек на 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.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	МВд К	
Компоненты	СЖМ	

### *Отпереть*

Требования	МЗ 15	Выполняя заклинание, маг получает шанс отпереть или запереть механический замок. При этом значение МЗ используется вместо значения умения «Взлом».
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	Об	
Компоненты	С	

### *Внушение*

Требования	МА 17	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. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	1 ПД/час	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 минута	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### *Ясновидение*

Требования	МА 15 МВх 10	Маг может увидеть знакомое место, существо или предмет, находящийся на большом расстоянии от него. Материал — хрустальный шарик.
Стоимость	-	
Поддержка	П	
Скорость	10 минут	
Расстояние	МА миль	
Область	МВх	
Компоненты	СЖМ	

### *Защита от магии огня*

Требования	МО 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии огня, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Защита от магии воздуха*

Требования	МВх 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии воздуха, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Защита от магии воды*

Требования	МВд 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии воды, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Защита от магии земли*

Требования	МЗ 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии земли, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	

Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### *Защита от магии астрала*

Требования	МА 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии астрала, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

## Заклинания четвертого круга

### *Инферно*

Требования	МО 20	Из рук мага вырывается конусообразный поток пламени, с углом 30° и длиной У ярдов. Всем, кто находится в зоне поражения, наносится огненный ущерб 3к6 хитов и к4 критических хитов. Материал — щепотка селитры.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	0	
Область	См.	
Компоненты	СЖМ	

### *Огненный щит*

Требования	МО 20	Мага окружает огненная аура. Каждый, кто находится на соседней с ним клетке, получает ущерб, равный уровню мага, на каждый потраченный ПД. Материал — капля нефти.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	1	
Область	6 ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Полет*

Требования	МВх 20	Герой может летать. Маг не может тратить на перемещение ПД больше, чем его величина его уровня. 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	

### *Молния*

Требования	МВх 20	Из рук мага вырывается молния, которая без промаха поражает одну цель, и наносит ей ущерб магии воздуха, равный 2к8+Уровень. В случае, если маг выполняет чек Уд/20, цели наносится критический удар, по таблице для тупого оружия. Материал — кусочек янтара.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖМ	

### *Воздушная стена*

Требования	МВх 18 МЗ 15	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	МВх	
Область	МЗ ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Ядовитый туман*

Требования	МВх 18 МВд 15	В воздухе возникает плотное облако зеленого тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует У минут. Каждый, кто находится внутри облака теряет У хитов в конце каждого раунда. Материал для заклинания — капля
Стоимость	-	

Поддержка	С	змеиного яда.
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	МВд ОК	
Компоненты	СЖМ	

### Превращение

Требования	МВд 20	Герой может превратится 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	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

### Парализация

Требования	МВд 20	Закливание полностью парализует любое живое существо на У раундов. Материал — щепотка черного перца. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МВд	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### Прохождение сквозь стену

Требования	МЗ 18	Герой может проходить через деревянные, каменные, земляные и металлические стены, толщиной до У 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	

### Каменное проклятие

Требования	МЗ 20	Закливание превращает одно существо в каменную статую, если оно провалит чек Ур/20. Материал — алмаз. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### Каменная стена

Требования	МЗ 20	Возникает каменная гранитная стена, занимающая не больше ОК, чем произведение величины уровня мага и количества уплаченных в стоимости ПД. Материал — кусок обсидиана.
Стоимость	1 и более ПД	
Поддержка	-	
Скорость	9 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	УхПД ОК	
Компоненты	СЖМ	

### Дружба

Требования	МА 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). Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МА	
Область	Суц	
Компоненты	СМ	

### Стена силы

Требования	МА 20	Закливание вызывает невидимое силовое поле в форме стены. Через эту стену не может проникнуть не один материальный объект или существо, однако проникают заклинания и бестелесные существа. Материал — небольшой алмаз.
Стоимость	МЗ 20	
Поддержка	1 ПД	
Скорость	С	
Расстояние	7 ПД	
Область	МА	
Область	МЗ ОК	

Компоненты	СЖМ	
------------	-----	--

### **Волшебная дверь**

Требования	Все 15	В пределах МВх+МО ярдов возникают светящиеся портал-вход, и портал-выход. Расстояние между порталами до МЗ+МВд 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	МВх+МО	
Область	МЗ+МВд	
Компоненты	СЖМ	

### **Вызвать демона огня**

Требования	МА 17 МО 17	Маг вызывает огненного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как большая человеческая фигура, состоящая из пламени. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух10, Кр. хиты 20+У, Восприятие 10, ПД 10, Атака 15+У, ПД атаки 3, ШКУ У, ШКП 0, Дальность 1/10 Ущерб 3кб/к18 (огненный), Защита 10, Броня 5. В ближнем бою демон атакует руками, в дальнем — метает в противника небольшие огненные шары. Заклинания магии огня на демона не действуют. Заклинания магии воды оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

### **Вызвать демона воздуха**

Требования	МА 17 МВх 17	Маг вызывает воздушного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как большая полупрозрачная птица. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух6, Кр. хиты 10+У, Восприятие 12, ПД 9, Полет 3, Атака 10+У, ПД атаки 3, ШКУ У, ШКП 0, Дальность 1/15 Ущерб к10/к12 (воздушный), Защита 15, Броня 0. В ближнем бою демон атакует пастью, в дальнем — метает в противника небольшие молнии. Заклинания магии воздуха на демона не действуют. Заклинания магии земли оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

### **Вызвать демона воды**

Требования	МА 17 МВх 17	Маг вызывает ледяного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как человеческая фигура, вытесанная из глыбы льда. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух8, Кр. хиты 15+У, Восприятие 8, ПД 9, Атака 12+У, ПД атаки 3, ШКУ У, ШКП 0, Дальность 1/8 Ущерб 2к8/к10 (водяной), Защита 8, Броня 10. В ближнем бою демон атакует руками, в дальнем — метает в противника ледяные кристаллы. Заклинания магии воды на демона не действуют. Заклинания магии земли оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

### **Вызвать демона земли**

Требования	МА 17 МВх 17	Маг вызывает каменного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как человеческая фигура, вытесанная из камня. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух12, Кр. хиты 25+У, Восприятие 4, ПД 8, Атака 10+У, ПД атаки 4, ШКУ 5+У, ШКП 2, Дальность 1/3 Ущерб 2к20/2к12, Защита 4, Броня 5+У. В ближнем бою демон атакует руками, в дальнем — метает в противника огромные камни. Заклинания магии земли на демона не действуют. Заклинания магии воды оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

## **Высшие заклинания**

### **Телепортация**

Требования	Все 20	Маг переносит себя в любое знакомое место, находящееся не дальше, чем МВх+МО+МЗ+МВд+МА миль.
Стоимость	2 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	См.	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

### **Заколдовать предмет**

Требования	Все 20	Маг придает предмету волшебные свойства, имитирующие заклинания или увеличивающие базовые и боевые характеристики и значения мастерства. Стоимость материалов: 100 на каждую единицу мастерства магии в параметрах заклинаний. 1000 x номер таблицы за имитацию приза. 100 x бонус атаки, 200 x
Стоимость	3 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	8 часов	
Компоненты		

Расстояние	1	бонус защиты, 300 x бонус ущерба, 400 x бонус критического удара, 500 x уменьшение критического промаха, 600 x уменьшение ПД предмета, 700 x бонус к броне, 1000 x бонус ПД, 1500 x бонус к маг. устойчивости. 2000 x бонус к базовым.
Область	Об	
Компоненты	СЖМ	

## Заклинания жрецов

### Простейшие заклинания

#### Божья помощь

Требования	МСв 3	Жрец обращается к божеству с просьбой о небольшой помощи. Первая атака, которую жрец будет предпринимать после выполнения заклинания, получает бонус 4. Первое, после заклинания, действие, требующее чека, получает бонус 2 к соответствующему параметру.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

#### Первая помощь

Требования	МЖ 3	Раны существа, на которое воздействует заклинание, заживают, приобретая свойства перевязанных.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МЖ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

#### Снять усталость

Требования	МЖ 4	Удаляет У пунктов усталости (возвращает У потерянных ПД). Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

#### Стереть тень

Требования	МТ 3	Во время действия заклинания жрец 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	Жрец	
Компоненты	ЖМ	

#### Слово крови

Требования	МСм 3	Первая атака, произведенная героем после выполнения заклинания, получает бонус к ущербу 3.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

#### Узнать эмоции

Требования	МА 4	Священник чувствует истинные эмоции, испытываемые существом.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

## Заклинания первого круга

### *Вызвать свет*

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

### *Сияние*

Требования	МСв 7	Фигура жреца испускает яркое сияние, которое выглядит очень красиво (+1 X, если в уместной ситуации), а также слепит атакующего, улучшая защиту жреца на 4. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

### *Исцеление*

Требования	МЖ 5	Герой произносит молитву об исцелении ран живого существа. Заклинание восстанавливает количество хитов, равное МЖ героя, или количество критических хитов, равное его уровню.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	2 часа	
Расстояние	МЖ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### *Чуткость*

Требования	МЖ 7	Заклинание временно улучшает реакцию и рефлексы жреца. Увеличивает восприятие на величину его уровня. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

### *Призвать тьму*

Требования	МТ 5	В области действия заклинания меркнет свет и образуется участок полной темноты. Нормальная видимость внутри этой зоны полностью пресечена, хотя проникаема для эльфов, ночных существ и заклинания ночного зрения.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МТ	
Область	СР У	
Компоненты	СЖ	

### *Слиться с тенью*

Требования	МТ 7	Под действием заклинания жрец, остается становится не видимым для окружающих до тех пор, пока находится в тени. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	ЖМ	

### *Боль*

Требования	МСм 5	Жертва должна пройти чек Воля/10. Если он провален, 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. Сопrotивляемость: Вол/8
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### *Старые раны*

Требования	МСм 7	В результате заклинания раскрываются старые, уже зажившие раны и начинают кровоточить. Жертва получает ущерб 1 крит. хит (без крит. события). Материал — капля человеческой крови.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### *Обнаружение зла*

Требования	МА 5	Выполняя заклинание, жрец чувствует присутствие существа или воздействия злой природы.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МА	
Область	-	
Компоненты	СЖ	

### *Нечувствительность к боли*

Требования	МА 7	Посредством напряжения силы воли, жрец 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	Жрец	
Компоненты	СЖ	

## **Заклинания второго круга**

### *Благословение*

Требования	МСв 10	Жрец призывает божественное благословение на себя и своих союзников, улучшая их атаку и защиту на величину своего уровня. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МСв	
Компоненты	СЖМ	

### *Вспышка*

Требования	МСв 12	Жрец вызывает яркую вспышку. Вспышка во фронтальной клетке существа делает его ослепленным до конца раунда. Кроме того, вспышка на мгновение освещает пространство, радиусом МСв ярдв. Материал — щепотка магниевого порошка.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МСв	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

### *Панацея*

Требования	МЖ 10	Жрец исцеляет одну болезнь.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	1 час	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### *Регенерация*

Требования	МЖ 12	Жрец восстанавливает 1 хит в раунд, все раны, нанесенные до или во время заклинания, считаются перевязанными.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

### Проклятие

Требования	МТ 10	Жрец проклинает врагов, уменьшая их атаку и защиту на величину своего уровня. Материал — освященный предмет. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МТ	
Компоненты	СЖМ	

### Ночное зрение

Требования	МТ 12	Жрец видит в полной темноте, так же, как днем.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

### Луч смерти

Требования	МСм 10	Жертву поражают невидимые смертоносные лучи, исходящие от жреца. Существо, на которое воздействует заклинание, теряет У хитов в конце каждого раунда.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

### Обнаружение нежити

Требования	МСм 12	Жрец чувствует присутствие и примерное количество нежити. Если уровень существ ниже уровня жреца, то он может определить их вид.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	0	
Область	СР МСм	
Компоненты	-	

### Удача

Требования	МА 10	Повышает шанс критического удара или критического чека жреца на величину его уровня.
Стоимость	1 И	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### Святость

Требования	МА 12	Молитва жреца распространяет вокруг ареол святости, в результате его харизма в глазах всех, кто слышит молитву улучшается на величину его уровня. Материал — освященный предмет.
Стоимость	2 С	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

### Обнаружение духов

Требования	МА 13	Пока действует заклинание, жрец видит призраков, потерянные души и другие существа астрального мира.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	-	

## Заклинания третьего круга

### Световой удар

Требования	МСв 15	Из глаз жреца вырываются тонкие красные лучи, наносящие в случае попадания
------------	--------	----------------------------------------------------------------------------

Стоимость	-	ущерб 2к8 (свет). Вместо значение атаки используется величина МСв жреца. Материал — осколок зеркала.
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МСв	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### *Святое видение*

Требования	МСв 10 МА 15	Глядя в источник света, маг может увидеть знакомые ему места, предметы или существа. Материалы — освященный предмет и ограненный драгоценный камень стоимостью не меньше 100 золотых.
Стоимость	-	
Поддержка	П	
Скорость	30 мин	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	СЖМ	

### *Противоядие*

Требования	МЖ 15	Жрец нейтрализует 1 яд. Материал — освященный предмет.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### *Пост*

Требования	МЖ 18	После произнесения заклинания, жрец может обходиться без воды и пищи в течение МЖ часов.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

### *Ослепление*

Требования	МТ 17	Жертву жреца поражает полная слепота. Материал – капля сока белены. Сопротивляемость: Воспр/12
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### *Темная звезда*

Требования	МТ 15 МСм 15	Жрец создает в воздухе прямо перед собой шар тьмы, диаметром 1 ярд. Этот шар жрец может передвигать усилием воли. Находясь на одной клетке с живым существом, шар наносит ущерб, равный уровню жреца на каждый ПД, проведенный шаром на этой клетке. Количество ПД шара равно МТ жреца. Чтобы создать шар, жрец должен нанести себе ущерб серебряным кинжалом. Кинжал не расходуется. Звезда не может нанести ущерб критическим хитам.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	1	
Область	1 ОК	
Компоненты	СЖМ	

### *Вампиризм*

Требования	МСм 15 МЖ 10	Ущерб, который жрец наносит в рукопашном бою или холодным оружием, добавляется к хитам (кр. хитам) жреца. «Лишние» хиты держатся до прекращения поддержки заклинания. Материал — капля человеческой крови.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

### *Призвать мертвецов*

Требования	МСм 15 МА 15	Жрец вызывает оживших скелетов, которых полностью контролирует. Количество скелетов равно уровню жреца. При прекращении поддержки скелеты рассыпаются в прах. Материал — человеческий череп. Характеристики скелетов: Хиты МСм, Кр. хиты 0, Восприятие 3, ПД 6, Атака 5+У, ПД атаки 4, ШКУ 5, ШКП 5,
Стоимость	-	
Поддержка	С	

Скорость	8 ПД	Дальность 1 Ущерб кб, Защита 2, Броня 4.
Расстояние	МА	
Область	У К	
Компоненты	СЖМ	

### Найти предмет

Требования	МА 15	Жрец чувствует направление на предмет, который он ищет. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Об	
Компоненты	СЖМ	

### Защита от духов

Требования	МА 17	Жрец устанавливает защиту от проникновения духов и призраков в область заклинания на МА часов. Материал — серебряный порошок, который маг рассыпает по периметру защищаемой зоны.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	У К	
Компоненты	СЖМ	

## Заклинания четвертого круга

### Клинок света

Требования	МСв 20	В руках жреца возникает двуручный меч, из пульсирующего потока белого света. Меч имеет характеристики двуручного меча, без ограничений на силу, однако имеет бонусы -1ПД, +3 на атаку, +2 на критический удар. Обладает свойствами серебряного оружия. Освещает радиус в 2 ярда. Для нормального использования меча требуется мастерство клинков. Материал — серебряный ножик.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

### Мгновенное исцеление

Требования	МЖ 20	Заклинание восстанавливает существу в непосредственной близости кбхУровень жреца нормальных хитов на каждый ПД, уплаченный в стоимости.
Стоимость	1+ ПД	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

### Страх

Требования	МТ 20	Жертву заклинания поражает сильнейший страх. Она не может атаковать, использовать атакующие заклинания и магические вещи, персонажи получают пенальти к храбрости, равное уровню жреца. Материал — человеческий череп. Сопrotивляемость: Вол/12
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МТ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

### Удары смерти

Требования	МСм 20	Пока действует заклинание, любой ущерб от немагических атак жреца наносится критическим хитам. Материал — сушеное человеческое сердце.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

### Освобождение души

Требования	МА 20	Заклинание погружает существо в непосредственной близости в кому, при этом его душа может свободно летать (ПД полета равны ПД существа), видеть и слышать происходящее. Для души нет физических преград, хотя могут быть магические, она невидима простым взглядом. Душа может применять заклинания без компонентов,
Стоимость	13	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	

Расстояние	-	но не может производить физических действий. Она может вернуться в тело в любой момент в течение МА часов. Душа может вселиться в тело другого спящего существа, если его уровень ниже уровня обладателя души, и оно проиграло встречный чек И/10.
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

## Модифицирующие заклинания

Модифицирующие заклинания не имеют собственных эффектов, воздействуя на другое заклинание, следующее непосредственно после него. Модифицирующее заклинание составляет с основным единое целое, выполнение такого заклинания считается одним действием. ПД такого действия равны сумме ПД модифицирующего заклинания и основного. Модифицирующие заклинания можно выстраивать в цепочки, накладывая на основное заклинание несколько эффектов сразу.

### Трансляция

Требования	У 4	Предназначено для переноса действия заклинаний, обычно воздействующих только на мага (жреца), на другое существо. Трансляция действует на расстоянии не больше В+Уровня мага (жреца). Поддержку заклинания после трансляции осуществляет сам заклинатель.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Пролонгация

Требования	У 5	Заклинание, произнесенное сразу после заклинания пролонгации действует в течение Уровень/2 раундов (или на столько дольше) после прекращения поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	2 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Диссипация

Требования	У 6	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 (жреца).
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Низшее деление сознания

Требования	У 7	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим слабой поддержки, то маг (жрец) может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой поддержки. В результате маг (жрец) может поддерживать одновременно несколько разных заклинаний.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Полилокация

Требования	У 7	Маг (жрец) 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	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Среднее деление сознания

Требования	У 8	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим средней поддержки, то маг (жрец) 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	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Запасение

Требования	У 8	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, то второе заклинание не работает, а «зависает» в астрале, и происходит лишь после того, как маг (жрец) прекратит поддержку заклинания запасения, что требует расхода 1 ПД. Если поддержка прервана случайно, то происходит сбрасывание запасенного заклинания случайным образом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Усиленное деление сознания

Требования	У 9	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим сильной поддержки, то маг (жрец) может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой, средней или сильной поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

### Низшее туннелирование

Требования	У 9	Заклинание использует туннельный эффект при получении магической энергии для заклинания, благодаря чему обеспечивается слабая поддержка для заклинания без всякого дальнейшего участия мага. Заклинание действует до тех пор, пока его не рассеют или не уничтожат сам объект воздействия. Хотя по прошествии большого количества времени, эффект может затухать.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	