

Магия

Сфера магии показывает могущество мага. С каждым повышением сферы маг получает новую способность и возможно улучшает существующие. Каждую способность маг может использовать количество раз в день равное уровню сферы минус уменьшенный на единицу уровень способности. Боевые способности можно использовать такое количество раз за бой, и после 5 минутного воздуха они восстанавливаются¹. Длительность каждой обычной способности около 10 минут (если в описании не написано другое) или до конца боя для боевой способности.

Если в описании встречается «+» после цифры, надо добавить к числу разницу между сферой мага и уровнем способности².

Если уровень сферы мага 8 и выше, он может в неограниченных количествах создавать способность 1го уровня.

Огонь

Если маг огня находится в воде или под дождем он имеет -1 к сфере огня. Если маг находится в климате, где постоянно присутствует снег, имеет -2 к сфере огня. Любой маг огня может щелчком пальцев зажечь свечку, дать огонь на лагерьный костер или зажечь факел в подземелье. При уровне 3 маг имеет сопротивление к огню, жаре и зною (все броски на защиту от огня идут с +1) и может ходить при температуре 60 градусов не чувствуя дискомфорт. При уровне 6 маг получает иммунитет к огню и может купаться в лаве.

1. *Огненная стрела:* может заставить свою ладонь загореться огнем. После этого может метать небольшие сгустки огня на расстояние до 20 метров - противник делает бросок по броне+1 или получает ранение. Если маг начнет двигаться или его обольют водой, его рука тухнет. Применение способности считается воспламенение руки, метание каждого сгустка идет бесплатно.
2. *Огненные руки (боевая):* маг расставляет ладони и из них вылетает струя огня, которая воспламеняет область 4 на 2 метра впереди него. Все в этой области делают бросок по броне или получают ранение.
3. *Шар огня:* маг метает огромный шар огня на 40 метров, который разрывается огненным взрывом. Все в области 10 на 10 метров делают бросок по броне-1 или получают ранение (один объект в самом центре делает бросок по броне-2).
4. *Воспламенение:* маг загорается огнем, который не жжет его и его экипировку. Любой, кто приблизится к магу на расстоянии полуметра и попытается его атаковать делает бросок по броне+2 или получает ранение.
5. *Инферно:* область 20 на 20 метров (или любая другая форма но тот же объем) загорается огнем. Все существа в области делают бросок по броне или получают ранение. Заклинание продолжается 2d6+ раундов.

Воздух

Любой маг воздуха может в руке создать иллюзию предмета размером с кинжал (из воздуха), которая раствориться через 6 секунд. При уровне 3 маг имеет сопротивление к электричеству (все броски на защиту от электричества +1). При уровне 6 маг получает полный иммунитет к электричеству. При дожде с грозой маг воздуха получает +1 к сфере.

1. Маг, развившийся в сфере огня до 3 уровня, имеет способности огненная стрела (3 раза за бой), огненные руки (2 раза за бой), шар огня (1 раз в день).
2. Маг со сферой огня 8, создает инферно на 2d6+3 раундов.

1. *Левитация:* маг может передвигаться вниз в замедленном состоянии, паря по воздуху со скоростью ходьбы человека. Таким образом, упав со склона, маг может мягко приземлиться. При уровне 3 маг может таким же образом передвигаться не только вниз, но и вверх. При уровне 6, маг может свободно передвигаться в любом направлении со скоростью 30 км/час.

2. *Фантазма:* маг создает неподвижную, беззвучную, но довольно реальную иллюзию размером с человека (2 на 2 метра). Распознать иллюзию может только субъект с волей большей чем у мага. Все другие верят в иллюзию и только намеренная проверка раскрывает ее. Потратив 1 очко опыта, маг создает постоянную иллюзию. При уровне 3 маг, благодаря иллюзии, на 1 минуту может стать невидимым. При уровне 4 маг может создавать подвижные иллюзии, в частности 1d3 воинов из тумана, которые могут сражаться со сражением 1 и рассыпаться при первом попадании. При уровне 5 маг может стать копией кого-то другого (шанс распознать как у иллюзии, но -1 к воле мага за каждый день обличения).

3. *Молния (боевое):* мощный разряд электричества вылетающий из рук во все стороны поражает врагов, сражающихся с магом в радиусе 3 метра. Маг делает бросок по сражению+2 и за каждый успех враг делает бросок по броне или получает ранение. За каждую «6» враг делает бросок по броне-2 или получает ранение. При уровне 4+, маг может зарядить свое тело электричеством (молнии иногда пробегают по его одежде). После этого тот, первый кто коснется мага, делает бросок по броне или получает ранение. При уровне 5+, за 1 очко опыта маг может зарядить любой объект зарядом и первый, кто коснется его, делает бросок по броне или получает ранение.

4. *Вихрь:* маг создает мощный вихрь в области 10 на 10 метров. Все объекты размером с человека, кто внутри его делают бросок по ловкости (статические объекты вылетают автоматом) или вылетают из области в произвольном направлении имея -1 к сражению. Любой огонь в области гасится. Вихрь продолжается 1 раунд/уровень и передвигается случайным образом со скоростью 2 метра в раунд.

5. *Гром:* мощный разряд грома и молнии падает с неба и поражает область 4 на 4 метров. Существа в области делают бросок по броне-2 или получают ранение. Кроме того, на следующий раунд они имеют -1 к сражению из-за шока. Действует только во время дождя. При уровне 8 одно заклинание действует 1d6 раундов подряд. Каждый новый раунд после первого молния попадает в область 4 на 4 метров прилегающую к текущей в случайном направлении.

Земля

Маги земли черпают свою силу из земли, поэтому если их ноги не касаются земли или пола (например, в полете, в воде или на дереве), они имеют -1 к сфере земли. Могут из металла выковать любой предмет, если сделают бросок по воле. При уровне 2 имеют сопротивление к окаменению (все броски на защиту от окаменения +1). При уровне 4 имеют иммунитет к окаменению.

1. *Сила земли (боевое):* дает магу +1 к броску сражения на 3 раунда. При уровне 2 можно использовать каменную кожу - броня мага становится равной 3 (или +1 к броне, если она уже равна 3 и выше). При уровне 3 маг с силой бьет в землю и от вибрации все в радиусе 10м

падают на землю и имеют -1 к сражению в этом раунде и не могут двигаться в следующем раунде. Хрупкие предметы разбиваются.

2. *Камнепад:* работает под землей или в горах. Существа в области 6 на 6 метров делают бросок по броне или получают ранение. При уровне 5 земля в области 50 на 50 метров начинает трестись. Все постройки делают бросок по броне (2 для деревянных построек, 3 для каменных, 4 для железных) или разрушаются, а существа передвигаются на половину от своей нормы. Землетрясение в горах или под землей вызывает камнепад. Длиться 1d6 раундов и каждый раунд применяется описанный выше эффект, однако бросок на разрушение построек идет один раз на заклинание.
3. *Знания гномов:* маг узнает об о всем, что закопано в земле в радиусе 20 метров от него (проходы, золото, источники воды) если сделает бросок по воле (мастер делает бросок в тайне).
4. *Магия камней:* несколько булыжников поднимаются с земли и начинают вращаться вокруг мага с большой скоростью, на расстоянии 1 метра. Любой враг в 1 метре от мага будет атакован со сражением 3. То есть у мага в ближнем бою появляется дополнительная атака со сражением 3.
5. *Окаменение:* любое существо которое имеет контакт глаз с магом, превращается в камень, если не сделает бросок по воле+1 (для малых существ -1, для больших +1 дополнительно).

Вода

Маги воды черпают силу из водоемов, поэтому если они находятся в пустыне или в жарких прериях имеют -1 к сфере воды. Любой маг воды чувствует ее в пределах 50 метров, а также может дышать водой 10 минут (при уровне 5 постоянно, да еще и спускаться на большую глубину при этом отлично плаывая со скоростью акулы). При уровне 3 имеет сопротивление холоду (все броски на защиту от холода идут с +1). Маг может ходить голым при температуре 0 градусов и не чувствовать дискомфорта. При уровне 6 получает иммунитет к холоду.

1. *Сила воды:* +1 для мага при разговорах и убеждении. При уровне 2 маг может действовать быстрее других получая +1 к броскам по сражению и ловкости на 2+ раунда. Его норма передвижения удваивается.
2. *Ледяное копье (боевое):* Маг замахивается и кидает в жертву кусок 2х метровой ледяной сосульки на расстояние до 60 метров. Цель делает бросок по броне (или по броне-1 при уровне 4 и выше, или броне-2 при уровне 6 и выше) или получает ранение.
3. *Замораживание (боевое):* из рук мага вызывается волна экстремального холода, которая замораживает все впереди него на расстоянии 2х метров. Существа в этой области, среднего размера и не имеющие иммунитета к холоду, делают бросок по ловкости или замерзают на 1d3+ раундов. Замерзшие существа не могут двигаться и рассыпаются на крошки при мощном ударе (мгновенная смерть при пробивании брони 4). Существа, которые сделали бросок по ловкости отпрыгивают в сторону и избегают замерзания. При уровне 5 маг может потратить 1 очко опыта, чтобы существо было замерзшим до тех пор, пока тепло не разморозит его (минимум час в жарком климате, 4 часа в умеренном и постоянно в холодном климате).

Природа

Маг природы (друид) может опознать любое растение и назвать его свойства, а также опознать любое животное и назвать его повадки, среду обитания и типичное логово, если сделает бросок по воле. При уровне 3 получают сопротивление к ядам (все броски на защиту от яда идут с +1) и могут определять яд в любой субстанции, если сделает бросок по воле. При уровне 6 получает способность восстанавливать собственные ранения со скоростью 1/раунд. При уровне 7 становится иммунный ко всем известным ядам. При уровне 8 становится иммунный ко всем известным болезням. При уровне 10 не стареет.

1. *Общение с природой*: на время маг понимает язык животных. Чтобы получить ответ на вопрос или заставить существо выполнить просьбу, надо сделать бросок по воле+1 (-1 если вопрос касается события, произошедшего неделю назад, -1 если событие произошло на расстоянии более 1 км отсюда, -1 если просьба займет больше часа, -1 если просьба касается хищника, -1 если имеется риск для жизни). В случае неудачного броска, животное тут же уходит или атакует. При уровне 2 маг может приказывать травмам и корням опутать существа в квадрате со стороной 4 метра с обильной растительностью на 1+ раундов. Каждый, кто находится в области, делает бросок по ловкости-1 для того, чтобы иметь возможность двигаться. При уровне 6 может принимать форму змеи, птицы, волка или медведя.
2. *Лечение*: любая одна травма живого существа, которого коснулся маг заживает в течении минуты. При уровне 4 маг может убрать яд. При уровне 5 может исцелить любую не магическую болезнь. При уровне 7 может исцелить любую магическую болезнь (включая чуму, слабоумие и кому).
3. *Шарм (боевое)*: любое одно живое существо в пределах 4 метров делает бросок по здоровью или засыпает на d6+ минут. Модификаторы: существо дерется +2; возбуждено или нервничает +1, большой размер +2. При уровне 4 заклинание действует на всех в пределе 12 метров. При уровне 5 можно влюбить (или крепко подружиться для того же пола) в себя разумное существо, если удастся бросок по воле со штрафом равным воле жертвы. Такое заклинание действует 2d6 дней (кидается в тайне).
4. *Рой*: из рук мага вылетает рой мух, жуков, бабочек, пчел, которые накрывают область 4 на 4 метра, прилегающую к магу. Все существа с броней 2 и менее, кто находятся в области, делают бросок по ловкости или получают ранение. Если бросок пройден они получают область, иначе продолжают делать броски в следующем раунде. Огонь или мощный порыв ветра отпугивает рой. Заклинание действует d3+ раундов.
5. *Создать еду и воду*: маг создает количество еды и воды нужное для того, чтобы накормить 3+ людей.

Смерть

Некромант отлично разбирается в анатомии и может определить причину смерти трупа, наличие яда в организме, если сделает бросок по воле.

1. *Страх (боевое)*: если глаза одного разумного существа встречаются с глазами некроманта, он ощущает неописуемый ужас. После этого он делает бросок по воле (при уровне 3 по воле-1) или все его броски по ловкости и сражению идут с -1 в течение 1 минуты, из-за внезапной паники. При уровне 4 взгляд действует на d6+ существ.

2. *Поднять мертвых*: 1d6 мертвых в области зрения на каждые два уровня мага встают и подчиняются его воле. Если трупу более 20 лет, то встает скелет (сражение 1, ловкость 2, броня 1, при ударе тупым оружием рассыпаются без броска брони), иначе встает зомби (сражение 1, здоровье 2, ходят всегда после всех). Среднее кладбище содержит 100 могил с мертвецами.
3. *Касание смерти (боевое)*: живое существо, которого коснулся маг делает бросок по броне-1 или получает ранение. При уровне 4 можно метать сгустки негативной энергии, которые оставляют черный шлейф в воздухе и наносят эффект касания на расстояние до 30 метров. При уровне 5 и выше каждое удачное касание лечит 1 ранение мага.
4. *Тьма*: область 20 на 20 метров в поле зрения мага покрывается тьмой из мира мертвых, которая вызывает страх. Видимость ограничена на 2 метра и броски по скрытности автоматически имеют одну «6». При уровне 5 все живые существа, которые находятся в области и воля которых 2 и меньше из-за плохого зрения и паники имеют -1 к сражению. При уровне 6 тьма питает мертвых и дает им +1 к сражению. При уровне 7 можно создать постоянную тьму если потратить 1 очко опыта. При уровне 8 каждый раунд во тьме на живое существо нападает призрак (Сражение 2, иммунитет к оружию).
5. *Смертельное заклинание*: 2d6 крестьян (или в два раза меньше воинов) умирают на расстоянии до 20 метров. На героев и элитных воинов не действует. При уровне 7 количество увеличивается до 4d6. При уровне 8 до 6d6

Астрал

Все заклинания действующие на разум, действуют только на живых существ и только в случае если они не сделали защитный бросок по воле, и не действуют на животных, мертвецов или демонов. Если в пределах видимости одного астрального мага, другой астральный маг творит астральное заклинание, первый может инициировать магическую дуэль. Каждый маг кидает количество кубиков равное уровню магии астрала. Тот у кого больше успехов выигрывает дуэль и получает 1 очко опыта за каждую «6» на броске, а проигравший тут же падает в кому (умирает). Если успехов нет или равное количество, инициатор дуэли теряет 1 очко опыта.

1. *Эмоции*: маг чувствует состояние эмоций существа, характеризующееся следующими градациями — поклонение, дружелюбность, недоверие, безразличие, страх, ненависть, лесть, обман. При уровне 5 можно получить последнюю мысль существа словами.
2. *Псионика (боевое)*: жертва на расстоянии до 20 метров получает одно ментальное повреждение. После того как количество таких повреждений больше или равно воле жертвы - она падает без сознания на 10 минут. При уровне 3 можно парализовать существо на d3 раундов. При уровне 4 защитный бросок по воле идет с -1. При уровне 5 жертва в пределах 10 метров от мага может выполнить любую не самоубийственную команду мага, состоящую из глагола, существительного и может предлога. При уровне 6 одно заклинание действует на d3 существ. При уровне 7 действует на d6+ существ.
3. *Телекинез*: маг может передвинуть предмет весом до 50 кг/уровень со скоростью 2 метра/раунд. При уровне 4 скорость увеличивается до 20 метров/раунд и существа при соприкосновении со стенкой делают бросок по броне или получают ранение.

4. *Анализ*: создав заклинание над предметом, маг делает бросок по воле+1. За каждый успех («6» на броске дает 2 успеха) он отвечает на вопросы в следующем порядке: кто последний и предпоследний владелец, кто создал предмет, какие базовые свойства предмета, все свойства предмета. При уровне 5 маг может получить ответы об определенном месте (локации): кто создал это место, кто последний его посещал, наиболее значительные события этого места, где находятся секретные двери и как их активировать. При уровне 6 можно ответить на вопрос о персоне, которую он видит: имя персоны, где персона находилась день назад, откуда персона родом, последнее знаменательное событие в ее жизни, намерения персоны.
5. *Телепортация*: маг перемещается в любое место в зоне видимости, но не далее чем на 100 метров. При уровне 6 маг может перемещаться в любое место где он был, на расстоянии не более 100 км от него. При уровне 8 маг может перемещаться на расстояние 100 км с группой 2+ других существ его размера.

Вера

Любой, кто свято верит в какого-то бога и распространяет его веру может в трудные минуты молится ему. Если жрец удачно отыгрывает молитву он делает бросок по воле. В случае успеха он получает 1 очко опыта и происходит какой-то эффект, который зависит от догмы бога и количества успехов («6» считается за 2 успеха):

- ☒ Исцелить травму живого существа.
- ☒ Дать +1 к сражению всем друзьям до конца боя.
- ☒ Оружие сопартитцев в течении суток может поражать существ, у которых иммунитет к оружию.
- ☒ Узнать нахождение секретных дверей в локации или все свойства предмета.
- ☒ Изгоняет 2d6 оживших мертвецов, если они не сделают бросок по воле самого сильного мертвеца группы (сначала низшие, затем высшие мертвецы рассыпаются в прах или сгорают от праведного огня).
- ☒ Подчинить 2d6 оживших мертвецов своей воле, если они не сделают бросок по воле.
- ☒ Наложить проклятие на существо или место.
- ☒ Снять проклятие с существа или места.
- ☒ Благословить действия героев, которое дает группе героев, совершающих поступок во имя божества +1 на любой один бросок, применяемый в течении суток,
- ☒ Получить на ночь «6» на броски по скрытности, тихому передвижению и способности оставаться незамеченным.
- ☒ В течении всего путешествия из точки А в точку Б защитить группу от голода и жажды. По дороге совершенно «случайно» будут попадаться кустарники с ягодой, животные, ручейки.
- ☒ В течении всего путешествия из точки А в точку Б сделать нужную погоду (без ураганов, штормов и т.д.). В случае если молитва не удалась, погода будет противоположной.

В случае неудачи броска жрец получает штраф -1 на следующие попытки молитвы (штраф накапливается) до тех пор пока он не помолится в храме своего бога 4 часа и не пожертвует что-то в качестве подношения.