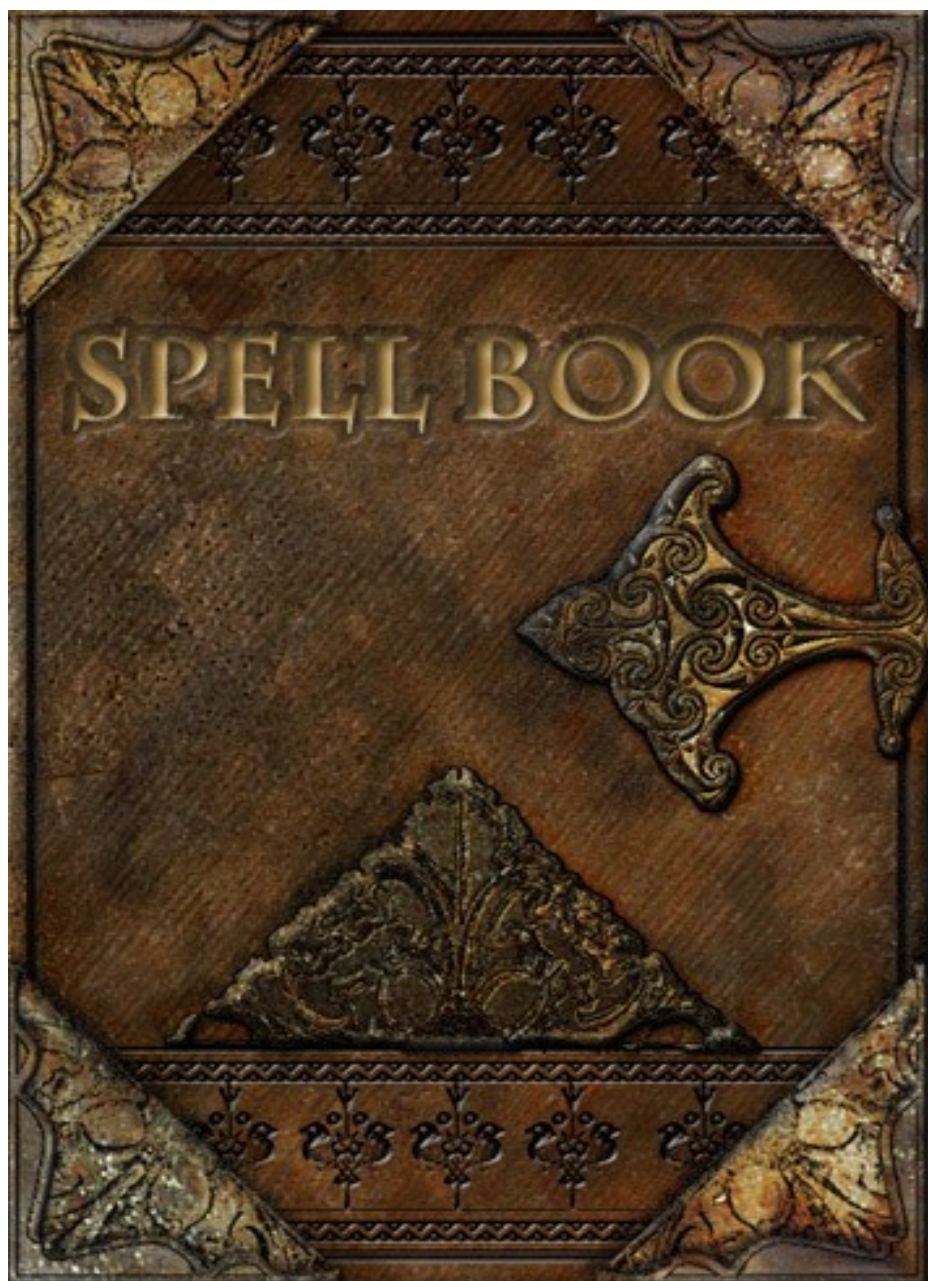


Спеллбук



Божественная магия



1-ый круг

Бич Господень

Стоимость: 7 энергии, один раз за бой

Клерик использует это благословение, чтобы поднять инициативу существа.

1d6+Э(Значение энергии клерика)

Лечение

Стоимость: 5 энергии

Восстанавливает 4*Э единиц здоровья. Излечивает от болезней роллом 1d(100-5*Э)+ 5*Э.

Освящение оружия

Стоимость: 7 энергии, два раза за бой

Клерик освящает оружие, повышая атаку на 1d5*Э на 1d3+Э ходов. +5 против нечисти.

Малое рассеивание чар

Стоимость: 6 энергии

Рассеивает вражеские чары до второго круга познания магии. Для этого нужна проверка на силу своей веры (1d100+5*Э)

Благодать

Стоимость: 5 энергии

Повышает на 5 спасбросок цели. Бонус сохраняется в течении 1d2 +Э ходов.

2-ой круг

Славный Натиск

Стоимость 6 энергии

Добавляет цели бонус к роллу на атаку +10 и +2 клетки для прохождения в данном ходу

Святая вера

Стоимость: 7 энергии

На 1d2+Э ходов цель становится иммунной к заклинаниям, действующим на разум.

Молот Ведьм

Стоимость: 9 энергии

Клерик понижают атаку двух целевых существ, связанных с колдовством, на 1d6+Э

Божественный щит

Стоимость: 11 энергии

Поддержка: 3 энергии/ход.

Клерик силой своей веры создают на выбранном существе щит, который поглощает 20 пунктов урона от каждой атаки. Сам щит имеет изначально 60 + 10*Э hp. Щит действует до тех пор, пока его не уничтожат или он не будет отозван.

Святые оковы

Стоимость: 10 энергии

Клерик силой своей веры накладывает на противника оковы, которые понижают параметр «Скорость» на один пункт.

Активация: 1d100+5*Э

Продолжительность: 1d3+Э

Святое копьё

Стоимость: 13 энергии

Клерик создаёт пучок божественной энергии, который наносит урон $1d12+5*Э$ нечисти.

3-ий круг

Несокрушимое Правосудие

Стоимость: 20 энергии

Атаку цели невозможно отбить.

Активация: $1d100+5*Э$

Терновый венец

Стоимость: 18 энергии

Поддержка: 4 энергии/ход.

Благословенный повышает параметр «Сила» и «Удача» на 1 пункт. Параметр «Выносливость» падает 1 пункт

Продолжительность: $1d2+Э$

Божественный свет

Стоимость: 14 энергии

Ослепляет жертву. Атака существа падает на $1d20+Э$ пунктов

Меч «Дань Божия»

Стоимость: 24 маны

Поддержка: 8 маны/ход

В руках клерика появляется копия святого меча «Дань Божия», который даёт +25 к атаке.

Активация: $1d100+5*Э$

Возложение рук

Стоимость: 18 энергии

Восстанавливает существу $1d50+5*Э$ hp за счёт $1d20$ hp клерика.

4-ый круг

Плащаница Мученика

Стоимость: 20 энергии

Цель восстанавливает себе хиты, равные 50% урона, которые будут нанесены клерику.

Длительность 1 ход.

Младший посланник Небес

Стоимость: 25 энергии

Поддержка: 5 энергии/ход

Клерик призывает на это сражение Ангела, которыми всеми силами будет стараться помочь клерику.

Статы ангела: $150hp$, атакует роллом $1d150+40$, ходит на 6 клеток, имеет в запасе 100 единиц энергии

Рассеивание чар

Стоимость: 15 энергии

Рассеивает магию до 6 круга включительно. Но нужно пройти испытание своей веры.

Активация: $1d100+5*Э$

Отмеченный архангелами

Стоимость: 23 энергии

Повышает атаку цели на 25 пунктов. Только один раз на одном персонаже.

Печать Семерых.

Стоимость: 30 энергии

Изгоняет демонических существ из нашего мира. Демон не может кинуть против этого божественного заклинания спасбросок. Но клерик должен пожертвовать 50% своего здоровья.

Доспехи святости

Стоимость: 28 энергии

Поддержка: 6 энергии/ход

Повышает благословённому параметр «Выносливость» на 2 пункта. Длительность 1d2+Э ходов.

5-ый круг

Запрещающий Глас

Стоимость: 24 энергии

Запрещает цели колдовать. Время запрещения определяется по формуле 5+Э-Э*

Доблесть Танкреда

Стоимость: 35 энергии

Повышает цели заклинания параметр «Выносливость» на 2 единицы, а также даёт +20 к спасброску. На 1d2+Э ходов.

Пламенное сердце

Стоимость: 33 энергии

Поддержка: 3 энергии/ход

Регенерация здоровья цели ускоряется на 1d4+Э ходов. Количество hp восстанавливающихся за ход определяется по формуле 1d6+2+Э

Божественное Изгнание

Стоимость: 36 энергии

Изгоняет нечисть с поля битвы. Также цели получают урон 1d30.

Активация: 1d100+5*Э

Освящённый елей

Стоимость: 30 энергии

Регенерация энергии цели ускоряется на 1d2+Э ходов. Количество восстановленной энергии определяется роллом 1d20+Э

Барьер Веры

Стоимость: 28 энергии

Создаёт перед целью стену, длина которой определяется формулой 1d4+Э. Нр барьера (одной клетки) определяется по формуле 1d50+5*Э

Истинное зрение

Стоимость: 22 энергии

Позволяет определять замаскировавшуюся нечисть с первого взгляда.

Активация: 1d100+5*Э

6-ой круг

Доблесть Солдат Христовых

Стоимость: 38 энергии

Поддержка: 10 энергии/ход

Увеличивает параметр «Сила» на три пункта, и уменьшает параметр «Меткость» на 1 пункт.

Длительность – $1d3+Э$ ходов.

Сокрушение чар

Стоимость: 40 энергии

Рассеивает с цели все заклинания любого уровня. Но нужно пройти испытание верой.

Активация: $1d100+5*Э$

Дар Господен

Стоимость: 45 энергии, три раза за бой

Восстанавливает полностью здоровье цели, а также снимает все отрицательные эффекты.

После прочтения этого божественного заклинания клерик должен пропустить ход.

Немилость Вышнего

Стоимость: 60 энергии

Понижает урон, наносимой целью на 45 пунктов, а также наносит урон $1d55+Э$

Абсолютное оружие

Стоимость: 70 энергии, один раз за бой

Поддержка: 10 энергии/ход

Превращает на $1d2+Э$ ходов оружие цели в Абсолютное, наносящее врагам большой урон. +65 к к атаке. После прочтения, клерик должен пропустить ход.

7-ой круг

Посланник Небес

Стоимость: 90 энергии

Поддержка: 12 энергии/ход

На поле брани призывается Архангел, который поможет клерику выиграть этот бой.

Статы Архангела: 300 hp, атакует роллом $1d210+60$, ходит на 10 клеток, имеет в запасе 200 единиц энергии

Копьё Чистоты

Стоимость: 90 энергии

Клерик силой своей веры использует мощное божественное заклинание – Копьё Чистоты.

Оно наносит жертве $1d160+60+4*Э$ урона. После сотворения такого проявления Божьей Воли, клерик должен пропустить ход.

Эдемов Сад

Стоимость: 80 энергии

Поддержка: 10 энергии/ход

Клерик силой своей веры создает частичку Эдемова сада, который каждый ход наносит нечисти урон по формуле $1d40+5*Э$, а также восстанавливает энергию союзникам клерика по формуле $1d20$ и hp по формуле $1d15$. Действует до тех пор, пока клерик способен и желает удерживать часть Эдема на поле боя.

Некромагия



1-ый круг

Иссушающее прикосновение

Стоимость: 6 энергии

Наносит цели $1d20+\text{Э}$ урона. Здоровье и энергия заклинателя восстанавливаются на половину нанесенного урона.

Гнилой разум

Стоимость: 4 энергии

Позволяет узнавать информацию, которая сохранилась у цели (трупа)

Зелёное пламя

Стоимость: 5 энергии

Поддержка: 2 энергии/ход

Цель получает от зелёного пламени урон $1d6$ в течении $1d5+\text{Э}$ ходов.

2-ой круг

Могильный холод

Стоимость: 8 энергии

Поддержка: 1 энергии/ход

Понижает у цели параметр «Скорость» на 1 пункт, а также понижается спасбросок на 5 пунктов. Действует $1d2+\text{Э}$ ходов

Контроль Страстей.

Стоимость: 10 энергии

Поддержка: 3 энергии/ход

Цель становится иммунной к заклинаниям, действующим на разум в течении $1d5+\text{Э}$ ходов

Лик Смерти

Стоимость: 11 энергии

Цели заклинания наносится $1d25+\text{Э}$ урона.

Контроль костей

Стоимость: 25 энергии

Позволяет некромагу создать скелета-воина, который будет верно служить хозяину.

Активация: $1d100+5*\text{Э}$

Поедание души

Стоимость: 13 энергии

Выкачивает из цели $1d10+\text{Э}$ энергии

3-ий круг

Власть плоти

Стоимость: 40 энергии

Некромаг может создавать уже более сильных слуг – зомби.

Активация: $1d100+5*\text{Э}$

Мощь могила

Стоимость: 24 энергии.

Повышает цели параметр «Сила» на 2 пункта, но параметр скорость падает на 1 пункт. Мертвец получит ещё +5 к атаке.

Покров утопца

Стоимость: 18 энергии

Поддержание: 3 энергии/ход

Повышает спасбросок цели на 10 пунктов, а также даёт +20 hp. Действует 1d3+Э ходов.

Проклятие банши

Стоимость: 20 энергии

Поддержание: 3 энергии/ход

Параметр «Удача» у цели понижает на 2 пункта. Действует 1d2+Э ходов.

Аура вурдалака

Стоимость: 23 энергии

Поддержание: 4 энергии/ход

Даёт всем союзникам +10 к атаке, а также за каждую удачную атаку союзники восстанавливают себе 4 hp. Действует Э ходов.

4-ый круг

Конструктор нежизни

Стоимость: 75 энергии

Позволяет некромагу создавать мощных существ из плоти и костей.

Активация: 1d100+5*Э

Печать Владыки

Стоимость: 40 энергии

Моментально воскрешает целевой труп. Только у данного трупа будут значительно ухудшены характеристики.

Активация: 1d100+5*Э

Чёрный Обелиск – Даянь Губителя

Стоимость: 50 энергии

Некромаг создаёт таинственный Чёрный Обелиск, который выкачивает с определённой локации 20 единиц энергии каждый ход. Значение Э определяет возможное количество создания подобных сооружений.

Активация: 1d100+5*Э

Ухмылка Смерти

Стоимость: 20 энергии

Заставляет цель пропустить ход.

Магия скелетов

Стоимость: 30 энергии

Позволяет обучить своих костяных слуг нескольким заклинаниям (количество заклинаний: 3 штуки). Эти заклинания должны быть строго ниже третьего круга познания магии.

5-ый круг

Власть над Тенями

Стоимость: 95 энергии

Позволяет некромагу создавать теней, которые прекрасно скрываются во тьме, ища информацию для своего Хозяина, а также убивая неудобных.
Активация: 1d100+5*Э

Власть над материей

Стоимость: 60 энергии

Позволяет некромагу улучшить внешность своих слуг из плоти, а заодно восстановить утраченные ими навыки.

Активация: 1d100+5*Э

Перст смерти

Стоимость: 25 энергии

Наносит противнику 1d50+5*Э урона.

Упыря ловкость

Стоимость: 30 энергии

Повышает цели параметр «Скорость» на 2 пункта, А также повышает спасбросок на 5 пунктов. Но снижает параметр «Выносливость» на 1 пункт. Держится заклинание 1d2+Э ходов.

Мертвецкая выносливость

Стоимость: 35 энергии

Повышает цели параметр «Выносливость» на 2 пункта, а также снижает параметр «Удача» на 1 пункт. На 1d2+Э ходов.

6-ой круг

Похищение Душ

Стоимость: 110 энергии

Это заклинание позволяет некромагу повелевать душами людей. Даже героев прошлого. И призывать в этот мир.

Активация: 1d100+5*Э

Чёрная метка.

Стоимость: 40 энергии

Эта метка означает то, что этот колдун является истинным некромагом. Его параметр «Выносливость» падает на 1 пункт, но максимальная энергия повышается на 30 единиц. Единоновременно.

Высасывание души

Стоимость: 45 энергии

Похищает всю энергию цели, передавая её некромагу.

Твёрдая хватка – контроль сердца

Стоимость: 55 энергии

Позволяет некромагу играть с жизнью цели. По его желанию, цели наносится 1d50+Э урона в течении 1d3+Э ходов

7-ой круг

Рыцарство Смерти

Стоимость: 130 энергии

Позволяет некромагу создавать Рыцаря Смерти.

Активация: $1d100+5*Э$

Печать Нежизни

Стоимость: 60 энергии

Увеличивают максимальную энергию некромага на 30 единиц, но понижает параметр «Сила» на 1 пункт. Одновременно.

Мастерство Теней

Стоимость: 40 единиц

Позволяет улучшить некоторые навыки Теней.

Возмущение негативной энергии

Стоимость: 100 энергии

Некромаг силой своей воли создаёт настоящий шторм негативной энергии, который наносит $1d200+5*Э$ урона на площади $1d8*2$

8-ой круг

Ритуал Вечной Ночи

Стоимость: 200 энергии

Древний ритуал, который превращает человека-некромага в более совершенное существо – лича.

Активация: $1d100+5*Э$

Адская магия



1-ый круг

Демонический Наставник

Стоимость: 10 энергии

Увеличивает максимальное количество энергии на 10 пунктов. Также теперь заклинатель может общаться с адскими существами, которые помогут заклинателю совершать свои тёмные делишки. Но также спасбросок падает на 5 единиц.

Демоническое пламя

Стоимость: 8 энергии

Увеличивают атаку выбранного существа на $1d4+\text{Э}$ единиц

Дьявольская меткость

Стоимость: 13 энергии

Повышает параметр «Меткость» на 1 пункт на $1d2+\text{Э}$ ходов.

2-ой Круг

Миньон

Стоимость: 23 энергии

Призывает из Ада бесёнка, который послужит неплохим разведчиком.

Активация: $1d100+5*\text{Э}$

Пламя Ада

Наносит противнику $1d20+\text{Э}$ урона

Пожиратель заклинаний

Стоимость: 8 энергии

Поглощает последнее наложенное на цель заклинание, и передает магу объем энергии, равный стоимости поглощенного заклинания. Уровень Э должен быть не ниже чем уровень Э того, кто наложил заклинание.

Демон Гнева

Стоимость: 13 энергии

Поддержка: 2 энергии/ход

На цель заклинания набрасывается Демон Гнева, который наносит противнику $1d10+\text{Э}$ урона в течение $1d2+\text{Э}$ ходов.

3-ий Круг

Огненная Стена

Стоимость: 10 энергии

Поддержка: 5 энергии/ход

Закрывает 3 клетки для прохода магическим огнем. Прохождение через эти клетки или остановка на них причиняет $1d30$ урона.

Чёрный недуг

Стоимость 15 энергии

Поддержка: 6 энергии/ход

Жертва данного заклинания заболевает таинственным Черным Недугом, который можно снять только дебаффом.

Урон: $1d11+2*Э$

Одержимость

Стоимость: 19 энергии

Поддержка: 3 энергии/ход

Повышает атаку цели на 12 единиц, а также повышает спасбросок на 5 единиц.

Самовозгорание

Стоимость: 21 энергии

Цель заклинания самовозгорается, получая $1d30+Э$ урона. Цель должна пропустить ход.

Безумство

Стоимость: 30 энергии

Выбранная цель сходит с ума на $1d3+Э$ ходов и нападает на ближайшего человека.

4-ый Круг

Кровавый Форт

Стоимость: 25 энергии

Двум целям наносится $1d40+Э$ урона. Весь нанесённый урон становится энергией колдуна.

Активация: $1d100+5*Э$

Дьявольская удача

Стоимость: 26 энергии

Повышает цели параметр «Удача» на два пункта, но понижает параметр «Выносливость» на 1 пункт. Действует: $1d2+Э$

Туманность

Стоимость: 33 энергии

Колдун создаёт туман, который заставляет противников в зоне $1d6*2$ клеток пропустить ход.

Активация: $1d100+5*Э$

Воин Сатаны

Стоимость: 40 энергии

Позволяет призвать демона средней руки, который будет сражаться на стороне колдуна.

Статы демона: 140hp, атакует роллом $1d150+50$, ходит на 8 клеток, имеет в запасе 90 единиц энергии

Кровавая корка

Стоимость: 25 энергии

Поддержка: 4 энергии/ход

Повышает параметр «Выносливость» на 1 единицу в течение $1d2+Э$ ходов.

Познание Зла

Стоимость: 40 энергии

Повышает максимально возможное количество энергии на 20 единиц. Параметр «Удача» падает на 1 пункт. Единоновременно.

5-ый Круг

Очарование суккуба

Стоимость: 30 энергии

Похищает всю энергию цели, передавая её заклинателю.

Активация: $1d100+5*Э$

Цепь Страданий

Стоимость 35 энергии

Данное заклинание наносит двум выбранным целям урон $1d120+10*Э(Заклинателя)-10*Э(Цели)$

Кровожадность

Стоимость: 40 энергии

Позволяет цели заклинания атаковать два раза, но параметр «Меткость» падает на 2 во время этих атак.

Удар Бедствий

Стоимость: 49 энергии

Наносит цели $1d70+5*Э$ урона.

Демонический щит

Стоимость: 60 энергии

50% урона нанесённого цели заклинания восстановит hp заклинателя.

6-ой Круг

Демонический Владыка

Стоимость: 110 энергии

Колдун призывает из Ада могущественного демона.

Активация: $1d100+5*Э$

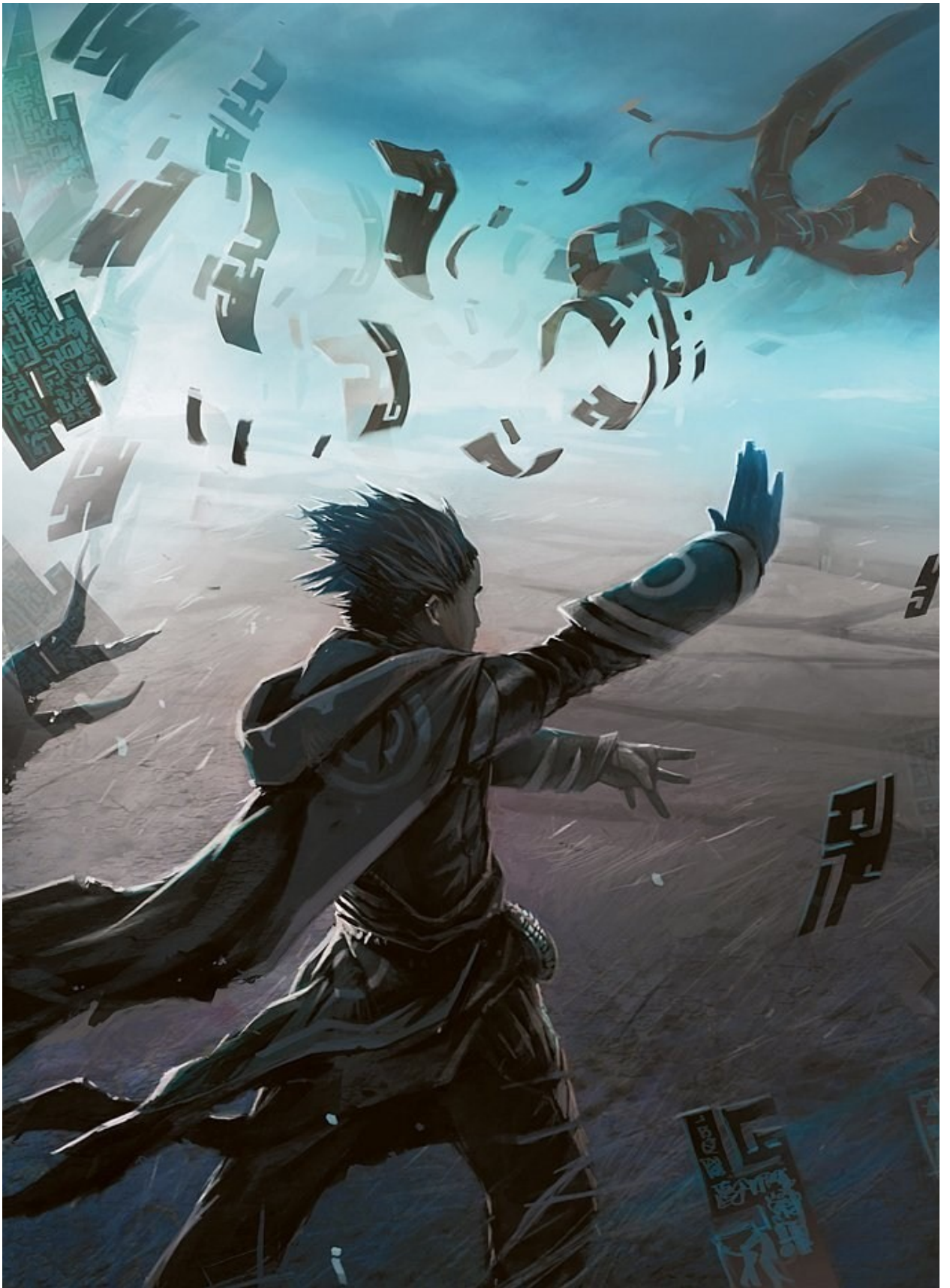
Демоническая коса

Стоимость: 70 энергии

Поддержка: 5 энергии/ход

Колдун призывает довольно мощное оружие – Косу Пожинателя. Она добавляет +40 к атаке.

Магия воздуха



1-ый круг

Молния

Стоимость 6 маны

Наносит 1d5Э урона цели. При попадании киньте 1d6. Если выпало 6, цель теряет столько же маны.

Попутный ветер

Стоимость 5 маны

Увеличивает кол-во проходимых клеток на 3.

Задуть пламя

Стоимость 7

Тушит указанное пламя.

Быстрый клинок

Стоимость 6

Уменьшает спасбросок атакованного врага на 15. Аура держится 1dЭ ходов.

Сдуть

Стоимость 8

Отбрасывает врага на 1dM-2 клеток.

2-ой круг

Свежий ветер

Стоимость 10

Увеличивает скорость восстановления энергии цели на 5 на 1d2M ходов.

Воздушный поток

Стоимость 8 маны

Позволяет покрыть расстояние при помощи прыжка (препятствия игнорируются).
1d8+Э.

Оружие ветров

Стоимость 7 маны

Увеличивает ролл на атаку цели на 10. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, то противник отбрасывается на 2 клетки. Держится 2dЭ ходов.

Лезвие из молний

Стоимость 9 маны

Увеличивает ролл на атаку цели на 10. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, то противник теряет 1d20 единиц энергии.

Ускорение

Стоимость 10

Увеличивает ранг скорости цели на 1 на 1dM ходов.

Воздушный барьер

Стоимость 10, поддержка 2

Создаёт барьер из воздуха, который можно развеять только магией. Занимает 3 клетки.

Быстрые движение

Стоимость 8

Ускоряет движения тела цели, увеличивая спасбросок на 20 на 1d3 ходов.

3-ый круг

Оберег воздуха

Стоимость 18 маны, 4 на поддержание

Цель на 1dM ходов получает покровительство стихии воздуха. Ролл вражеских дальних атак по цели уменьшается на 1d25+M.

Дуговая молния

Стоимость 16 маны

Наносит 2d10+M урона цели и может шокировать её, если выпадет максимальное значение броска, лишив следующего хода. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, то противник теряет 1d20 единиц энергии.

Чистый ветер

Стоимость 13 маны

Снимает с цели все магические эффекты. Если у цели были маг. бонусы от своего снаряжения, они тоже улечиваются на один ход.

Лассо ветров

Стоимость 15

Позволяет перенести объект из одной точки в другую. Маг не может перенести себя таким образом.

Знак Сидов

Стоимость 10 маны

Маг накладывает на себя знак Сидов на время боя. Каждое скастованное заклинание воздуха приносит ему 5 единиц энергии.

Грозное оружие

Стоимость 9 маны

Увеличивает ролл на атаку цели на 20. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, то противник теряет 1d25 единиц энергии.

4-ый круг

Цепная молния

Стоимость 26 маны

Мощная атака, которая атакует от двух до пяти противников. Урон, полученный роллом, распределяется по цепочке, уменьшаясь на 10.

Общий ролл — 1d100+3M

Барьер Короля Ветров

Стоимость 28

Окружает мага Барьером, в котором тот становится невидимым. Он не может атаковать в таком состоянии, но его энергия регенерируется в два раза быстрее, а скорость передвижения увеличивается на 3 клетки. Барьер спадает, когда персонаж атакует. Его можно обнаружить любым способом нахождения невидимки.

Оружие Бури

Стоимость 25

Увеличивает цели ролл на атаку на 30. При попадании бросьте 1d3. Если выпало 2, то противник отбрасывается на 1d12 клеток. Если выпало 3, то его запасу Энергии наносится 1d50 урона. На 1dM ходов.

Изменчивый ветер

Стоимость 20

Переносит все положительные эффекты с одного объекта на другой. Если у цели были маг. бонусы от своего снаряжения, они тоже перемещаются на один ход.

Заражающий ветер

Стоимость 22

Переносит все негативные эффекты с одного объекта на другой. Если у цели были маг. бонусы от своего снаряжения, они тоже перемещаются на один ход.

Полный штиль

Стоимость 25

Запрещает колдовать магию воздуха всем, кроме создателя штиля на 1dЭ ходов.

Поглотить ветер

Стоимость 12 маны

Маг может поглотить заклинание воздуха направленное на него, получив половину маны затраченной на её создание.

5-ый круг

Буря войны

Стоимость 35 маны

Мощная атака, которая наносит цели $1d100+N*10$, где N – кол-во сражающихся на карте.

Грозовая контратака.

Стоимость 28

Позволяет перехватить вражеское заклинание стихии воздуха и наложить его на создателя, добавив к этому удар Молнией

Ветер забывчивости.

Стоимость 30

Противник пропускает 1dЭ-М* ходов.

6-ой круг

Торнадо

Стоимость: 60 энергии

Поддержание: 15 энергии/ход.

Создаёт торнадо, которое занимает квадрат 2x2 и перемещается со скоростью 15 клеток в ход. Торнадо наносит 1d30 повреждений всем препятствиям, 1d60 всем целям, попавшим в него, плюс выпускает в каждую цель по три молнии. Для уничтожения торнадо надо убить мага либо наложить на него три рассеивающих заклинания не стихии ветра.

Воздушный элементаль

Стоимость 70.

Призывает воздушного элементаля. Активация: $1d100+5*Э$

Магия огня



1-ый круг

Огненная стрела

Стоимость 6 маны.

Наносит 1d5Э урона. После попадания киньте 1d6. Если выпало 6, цель получает урон ещё раз.

Перемещение пламени

Стоимость 4 маны.

Переносит пламя из с одного объекта на другой. Например, из костра на человека.

Искры

Стоимость 5 маны.

Вокруг оружия появляется сноп искр на 2dЭ ходов. Увеличивает ролл на атаку цели на 2dЭ.

Пламенная энергия

Стоимость 3 маны.

Ускоряет движение энергии в теле, увеличивая её восстановление на 1dЭ на Э ходов.

2-ой круг

Лава-ковёр

Стоимость 7 маны, 2 маны на поддержание

Формирует вблизи мага ловушку 2x2 или 1x4, вступая на которую персонаж прекращает движение и получает Эd8+3Э урона. Видим для глаза, но неотлечим от классического русского настенного ковра.

Дымовая завеса

Стоимость 11

Огня без дыма не бывает. Создаёт завесу на 1d6+Э клеток, которая держится 1dЭ ходов. Мага, окутавшего себя Завесой нельзя атаковать в дальнем бою. Вражеская меткость в ближнем бою падает на один ранг.

Скорость огня

Стоимость 9

Увеличивает скорость цели на 1 на 1d3 хода.

Пламенное оружие

Стоимость 14

Оружие цели окружает пламя на 2dЭ ходов. Увеличивает ролл на атаку на 20. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, враг получает 1d20 урона. В случае выпадения 6, в следующем ходу можно снова бросить подобную проверку, даже если цель не была атакована.

Серный залп

Стоимость 14

Выстрел тремя огненными шарами с уроном 1d4Э в любые три клетки. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, враг получает урон ещё раз.

Пламенный боевой дух

Стоимость 10

Повышает инициативу цели на 1d50.

3-ий круг

Пепельная завеса

Стоимость 16

Завеса из пепла, покрывающая 1d6 клеток. Объект в завесе теряет один ранг меткости и сражается (и ближнем и в дальнем бою) с дополнительным штрафом -20. Если уровень Э мага больше или равен 5, маг может поджечь завесу, нанося объектам в клетке 1d20 урона. В подобном случае, бросьте 6. Если выпало 6, враг получает 1d20 урона. В случае выпадания 6, в следующем ходу можно снова бросить подобную проверку, даже если цель не была атакована.

Оберег Огня

Стоимость 18 маны, 2 на поддержание

Объект покрывается пламенной защитой на несколько ходов. Защита ранит обладателя, но и наносит урон атакующим его.

1dЭ – кол-во ходов

Урон для объекта — 1d6+Э

Урон для атакующих — 1d20+Э

Огненное очищение

Стоимость 13

Очищает цель от любых магических эффектов, но наносит ей Nd20 урона, где N – кол-во магических эффектов на цели.

Дыхание Дракона

Стоимость 16

Маг выдыхает струю пламени которая растягивается на 1dЭ клеток. Наносит 1d30 урона. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, враг получает урон ещё раз.

Руна Сурта

Стоимость 10 маны

Маг накладывает на себя руну Сурта на время боя. Каждое скастованное заклинание огня приносит ему 5 единиц энергии.

Пожирающий огонь

Стоимость 17

Маг поджигает врага, нанося 1d30 урона ему и его запасу энергии.

4-ый круг

Поглотить пламя

Стоимость 12 маны

Маг может поглотить заклинание огня, направленное на него, получив половину маны, затраченной на её создание. Маг может поглотить и просто огонь, получив 5 маны.

Яростный Феникс

Стоимость 24 маны

Огромная птица из огня, которая летит к цели, нанося всему урон 1d30+2*Э и взрываясь «крестом», к которого центр — цель. Урон кресту — 1d50+3*Э

Вечное Горение

Стоимость 20 маны.

Поддержка: 4 энергии/ход.

Поджигает цель, нанося 1d6Э урона. При попадании, бросить 1d2. Если выпало 2, нанести урон ещё раз. Горение продолжается до первого фейла.

Огненный Вихрь

Стоимость 26 маны.

Наносит 2d50 урона всем объектам на площади 9 клеток (квадрат 3x3). Все попавшие в вихрь, попадают на рандомные клетки на карте.

5-ый круг

Огненная контратака

Стоимость 28

Позволяет перехватить вражеское заклинание стихии огня и наложить его на создателя, добавив к этому удар Огненной стрелой.

Гневливый дух огня

Стоимость 30

Вселяет в оружие цели духа огня. На 2dЭ ходов увеличивает атаку на 40, позволяя атаковать объект на соседней от цели клетки, нанося ему половину урона. При попадании, бросить 1d6. Если выпало 6, нанести 40 единиц урона.

Огненный дождь

Стоимость 35

Атакует случайные 15 клеток на карте роллами 1d6Э. При попадании, бросить 1d6. Если выпало 6, нанести урон ещё раз.

6-ой круг

Расплавить

Стоимость 52

Уничтожает оружие и защиту выбранного противника. Если это реликт, то бросить 1d100 и затратить дополнительные 18 единиц Энергии. Если выпадает до 50, то безрезультатно. От 50 до 70 — реликт теряет свои маг. Эффекты на время боя. От 70 до 90 — свои бонусы на время боя. От 90 до 100 — реликт уничтожен.

Огненный элементаль

Стоимость 70.

Призывает огненного элементаля. Активация: 1d100+5*Э

Магия ВОДЫ



1-ый круг

Ледяная стрела
Стоимость 6 маны

Наносит цели 1d5Э урона. При попадании киньте 1d6. Если выпало 6, цель замедляется на 2 клетки на следующий ход.

Потушить

Стоимость 7 маны

Тушит горящий объект. 1D100

Болото

Стоимость 5 маны,

Поддержание 1 энергии/ход.

Участок 1d6+Э покрывается вязким и илом. Скорость всех ступивших на него падает на 1 ранг.

Скользкое тело

Стоимость 7 маны

Даёт +10 к спасброску цели на 1dЭ ходов.

Заморозить

Стоимость 5 маны

Превращает воду в лёд. Если вода занимает территорию, то замораживает одну клетку.

Ступившие на него должны бросить 1d100. Если бросок провален, они падают и пропускают ход.

2-ой круг

Обмораживание души

Стоимость 8 маны

Наносит 1d10+Э урона. + еще 1d10+Э урона в следующем раунде если Э заклинателя строго больше 3х. Киньте 1d6 в случае попадания. Если выпало 6, то вражеская мана не будет восстанавливаться ещё один ход.

Водяной купол

Стоимость 8 маны, 1 на поддержание

Окружает мага куполом воды, который защищает его от любой магии. Уничтожается любой не-магической атакой.

Водяная бомба

Стоимость 8 маны

Оглушает противника на 1d3 ходов — противник пропускает один ход, а в следующие ходы имеет штраф к атакам -30.

Морозное оружие

Стоимость 14

Оружие цели окружает морозная аура на 2dЭ ходов. Увеличивает ролл на атаку на 10. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, враг замедляется на две клетки.

Ледяная гладь

Стоимость 10 маны, 2 на поддержание

Замораживает участок суши 2d6. Ступившие на него должны бросить 1d100. Если бросок провален, они падают и пропускают ход.

3-ий круг

Ледяной меч

Стоимость 15 маны

Даёт магу меч из льда, который добавляет +15 к его стандартной атаке. Меч держится 1dЭ. Если Э больше или равно 6, меч не разрушается. При попадании киньте 1d6. Если выпало 6, цель замедляется на 4 клетки на следующий ход.

Мистический туман

Стоимость 19 маны, 5 на поддержку.

Создаёт на участке 2dЭ плотный туман. Маг-создатель становится невидим в этом тумане. В нём он может атаковать с бонусом +20. После атаки, маг обязан бросить 1d100 на то, что он остался незаметен. Если ролл провалился, то он становится виден. Каждый ход маг может снова попытаться скрыться в тумане.

Обтекающее тело

Стоимость 13 маны

Вражеские роллы на атаку по цели уменьшаются на 20. Объект становится невосприимчив к магии воды. На 1dM ходов.

Источник маны

Стоимость 15 маны

Создаёт магический источник, который восстанавливает создателю каждый ход 5 маны. Источник действует постоянно.

Сковывающий лёд

Стоимость 15 маны

Поддержание: 7 энергии/ход.

Жертва данного заклятье теряет два ранга скорости, пока оно зачаровано. Если уровень энергии у заклинателя 5 или выше, то Сковывающий Лёд может нанести 1d2Э урона

Омовение

Стоимость 16 маны.

Снимает все негативные эффекты с цели и восстанавливает 1d10 hp.

Руна Ньёрда

Стоимость 10 маны

Маг накладывает на себя руну Ньёрда на время боя. Каждое скастованное заклинание воды приносит ему 5 единиц энергии.

Ледяная броня

Стоимость 17 маны

Даёт магу броню из льда, повышая количество его hp на 30. Броня держится 1dЭ ходов. Если Э больше или равно 6, броня не разрушается.

4-ый круг

Ледяное копьё

Стоимость 18 маны.

Даёт магу копьё из льда, которое добавляет +20 к его стандартной атаке, позволяя бить по кругу и на две клетки. Копьё держится 1dЭ ходов. Если Э больше или равно 6, копьё не разрушается. При попадании киньте 1d6. Если выпало 6, цель замедляется на 5 клеток на следующий ход.

Водяной портал

Стоимость: 20, энергии
Поддержка: 5 энергии/ход
Создаёт портал из двух водоёмов, между которыми можно перемещаться.

Поглощение воды

Стоимость 12 маны
Маг может поглотить заклинание воды, направленное на него, получив половину маны, затраченной на её создание. Маг может поглотить и просто воду, получив 5 маны.

Кипящий поток

Стоимость 24 маны
Мощная волна воды сносит все объекты на расстоянии $3*Э$ клеток от мага, покрывая 3 клетки в ширину. Волна сносит препятствия, нанося целям $1d40+4*Э$. Все цели, атакованные таким образом отбрасываются вперёд на 6 клеток. Если они сталкиваются с препятствием, то получают $1d20$ урона.

Водяная тюрьма

Стоимость 25 маны
Поддержание: 5 энергии/ход
Запирает цель в тюрьму, которая не даёт ему двигаться или атаковать. Тюрьма высасывает по $3Э$ ед. энергии из заточенного каждый ход. Для прорыва из тюрьмы нужна проверка на силу.

Водяная копия

Стоимость 20
Создаёт клона мага из воды. Клон уничтожается одним ударом и не может атаковать. Но он может взорваться, нанося $1d50+3Э$ урона клеткам вокруг. Клон живет $1dM$ ходов.

Целительный источник

Стоимость 28
Каждый ход восстанавливает 10 ед. энергии мага. Действует постоянно.

5-ый круг

Водяная контратака

Стоимость: 28 энергии
Позволяет перехватить вражеское заклинание стихии воды и наложить его на создателя, добавив к этому удар Ледяной стрелой.

Буря

Стоимость: 36 энергии
Площадь $ЭxЭ$ подвергается удару ледяного града. Каждой цели наносится $1d10*Э$ урона. При попадании киньте $1d4$. Если выпало 4, цель замедляется на 2 ранга на следующий ход.

Смертельный мороз

Стоимость 30 энергии
Поддержание 9 энергии/ход.
Выбранная площадь (четырёхугольная) обмораживается. Объекты в ней получают $4d4Э$ урона и получают его каждый ход, находясь там. При попытке сотворить некое действие, они получают $2d2Э$ урона.

Проржаветь

Стоимость 26 маны

Вражеское оружие или броня теряет все свои бонусы. Если это реликвия, то надо заплатить дополнительно 5 маны. Не относится к магическим эффектам.

6-ой круг

Смертельные топи

Стоимость: 46 энергии

Поддержание: 12 энергии/ход.

Участок $2d3 * \text{Э}$ покрывается топиями. Объекты в них теряют три ранга скорости и получают отравление: каждый ход, начиная с первого, им наносится $2d4 * \text{Э}$ урона. Яд исцеляется только магом, чье Э равно или больше Э создателя топей. Маг может накапливать урон: вместо того, чтобы противнику наносился каждый ход урон, он может накапливать его до тех пор, пока ему не нужно будет его атаковать. То есть, например, если маг захочет нанести урон ядом через три хода, то врагу нанесётся $6d9 * \text{Э}$ урона.

Водяной элементаль

Стоимость 70.

Призывает водяного элементаля. Активация: $1d100 + 5 * \text{Э}$

Магия земли



1-ый круг

Валун
Стоимость 6 энергии

Наносит цели 1d5Э урона. При попадании киньте 1d6. Если выпало 6, то валун атакует следующую за целью клетку роллом 1d3Э.

Тяжёлая земля

Стоимость 9 энергии

Поддержание: 3 энергии/ход

Площадь: 1d2Э Все цели в площадке теряют 5 клеток от общего кол-во проходимых и получают -10 к спасброскам.

Земляная мина

Стоимость 6 энергии

Ловушка. При попадании на неё, враг получает 1d30 урона.

Передвинуть

Стоимость 5 энергии

Передвигает указанный камень. Можно передвигать и скалы, но для этого нужно кинуть 1d100 и затратить дополнительные 10 маны за каждую клетку.

2-ой круг

Рост скалы

Стоимость 10 маны

Делает выбранную клетку непроходимой на всё время боя.

Защита земли

Стоимость 8 маны

На 1dЭ ходов повышает выносливость и спасброски на 10.

Сокрушение

Стоимость 10 маны

Уничтожает выбранное препятствие.

3-ий круг

Камнепад

Стоимость 18

Атакует три соседних клетки градом валунов, которые наносят 1d7Э урона. При попадании киньте 1d6. Если выпало 6, то валун атакует следующую за целью клетку роллом 1d3Э.

Песчаная завеса

Стоимость 17

Уменьшает кол-во получаемого целью урона на 20. Враги атакуют со штрафом 10 к попаданию. Занимает 1d6 клеток. Держится 1dЭ

Каменная защита

Стоимость 15

На 1dЭ повышает выносливость и спасбросок цели на 15.

Оползень

Стоимость 17

Разрушает все препятствия на линии длиной 1d6+Э. Наносит живым объектам 1d6*Э урона.

Минное поле

Стоимость: 20 энергии

Поддержание: 5 энергии/ход.

Серия мин . Кол-во: 1dЭ. Располагаются в шахматном порядке либо в линию через одну. При попадании на одну из них, враг получает 1d30 урона.

Руна Йорд

Стоимость 10 маны

Маг накладывает на себя руны Йорд на время боя. Каждое скастованное заклинание земли приносит ему 5 единиц энергии.

4-ый круг

Защита скал

Стоимость 19

На 1dЭ ходов повышает выносливость и спасбросок цели на 20.

Подземный саботаж

Стоимость 23

Разрушает указанное препятствие. Препятствие наносит 1d60 урона всему вокруг в радиусе клетки, если Э мага менее или равно 5. Если более, то в радиусе 2 клетки.

Воззвание к земле

Стоимость 20.

На 1dЭ/2 (Если выпало 1, то деление не производится) даёт всем союзникам Защиту Земли.

Шипы

Стоимость 28

Наносит урон 1d7*Э всему на территории 1dЭx1dЭ.

Поглотить землю

Стоимость 12 маны

Маг может поглотить заклинание земли, направленное на него, получив половину маны затраченной на её создание.

5-ый круг

Защита гор

Стоимость 24

На 1dЭ ходов повышает выносливость и спасбросок цели на 25.

Воззвание к камням

Стоимость 27

На 1dЭ/2 (Если выпало 1, то деление не производится) даёт всем союзникам Каменную Защиту.

Контратака Земли.

Стоимость 28

Позволяет перехватить вражеское заклинание стихии земли и наложить его на создателя, добавив к этому удар Валуном.

Земляная Тюрьма

Стоимость 30 энергии

Поддержка: 5 энергии/ход

Захватывает врага в земляную тюрьму, которая постепенно сужается. Наносит каждый ход $1d6 * \text{Э}$ урона. Враг не может передвигаться, создавать заклинания, атаковать. Его тоже не могут атаковать и накладывать на него заклинания. Тюрьму нельзя развести — только разрушить. Она имеет $1d12 * \text{Э}$ hp. Сидящий внутри может полагаться только на значение своей силы. Без бонусов.

Поддержка Земли

Стоимость 35 энергии

На время боя, маг и его союзники получают поддержку от земли: +5 к восстановлению энергии, +5 к восстановлению здоровья, +5 к hp, +5 к урону.

6-ой круг

Земляной элементаль

Стоимость: 70 энергии.

Призывает земляного элементаля. Активация: $1d100 + 5 * \text{Э}$

Вернуть причитающееся

Стоимость: 50 энергии

Возвращает всех мертвецов обратно в землю. Если это нежить высокого уровня, то уровень её скорости перемещения падает до нуля на $1d\text{Э}$ ходов, спасброски имеют штраф -30, а сама нежить получает $1d10 * \text{Э}$ урона.

Защита тверди

Стоимость: 70 энергии

На $1d\text{Э}$ ходов повышает выносливость и спасбросок на 50.

Магия Крови



На перепутье

Путь Пожирателя

Самый кровожадный путь вампиров и оборотней. Позволяет этим существам получать из тел большое количество энергии, но взамен энергия тратится очень много.
Даёт: + 10 к атаке, + 20 энергии при пожирании трупа, энергии на атаку тратится на восемь пунктов больше.

Путь Познавателя

Для избравших этот путь мир их предназначение является гораздо большим, чем просто дозволение убивать по своему желанию. Познаватели склонны скрывать своё происхождение и не кидаться на всех, чтобы поесть.
Даёт: + 5 к максимальной энергии, энергию на атаку тратится на 5 пунктов меньше.

Осознание

Путь Пожирателя

Стремительность Зверя

Стоимость: 10 энергии
Повышает проходимость клеток на 3, а также повышает спасбросок на 5 пунктов.

Безумная жажда

Стоимость: 12 энергии
Поддержание: 4 энергии
Повышает атаку на +10, увеличивает затраты энергии для атаки на 2 пункта

Путь Познавателя

Пустота Чувств

Стоимость: 8 энергии
Поддержка: 2 энергии
Вампир или оборотень не тратит энергию на атаки в течении $1d2+\Theta$ ходов.

Пробуждение крови

Стоимость: 6 энергии
Превращает кровь человека в огненный шар, который наносит цели $1d18+\Theta$

Стремление

Путь Пожирателя

Безумное неистовство

Стоимость: 11 энергии
Повышает атаку на +15 в течение $1d2+\Theta$ ходов. Повышается расход энергии на четыре пункта.

Прыжок Охотника

Стоимость: 12 энергии
Позволяет вампиру или оборотню совершать прыжки на $1d2+\Theta$ клетки.

Путь Познавателя

Маска Губителя

Стоимость: 8 энергии

Поддержание: 2 энергии

Позволяет вампиру или оборотню скрывать своё истинное происхождение. А также повышает спасбросок на 2 пункта.

Зрение Предка

Стоимость: 8 энергии

Поддержание: 2 энергии

Повышает параметр «Меткость» на 1 пункт

Предназначение

Путь Пожирателя

Взрыв Крови

Стоимость: 23 энергии

Цель получает урон $1d70+5*\Theta$

Звериный рёв

Стоимость: 20 энергии

Пожиратель издаёт громкий рёв, которые понижает спасбросок противника на 15 пунктов.

Путь Познавателя

Пустота Разума

Стоимость: 20 энергии

Познаватель запрещает цели колдовать в течении $1d3+\Theta$

Зрение ловчего

Стоимость: 22 энергии

Поддерживание: 3 энергии

Повышение параметра «Меткость» на 2. На $1d2+\Theta$ ходов.

Общая Магия



1-ый Круг

Лечение

Стоимость 5 энергии

Восстанавливает $2 * M$ единиц здоровья.

Магическая стрела

Стоимость 5 энергии

Наносит цели $1d4M$ урона

Сила Тела

Стоимость: 6 энергии

Поддержка: 1 энергии/ход

Понижает затрату энергии существа на $1d2+\Theta$ на $1d2+\Theta$ ходов

2-ой Круг

Замедление

Стоимость 6 энергии

Уменьшает скорость цели на 1 на Θ ходов. Может быть использовано неоднократно.

Препятствие

Стоимость 7 энергии

Делает выбранную клетку непроходимой на $2dM$ ходов.

Пелена

Стоимость 12 энергии

Создает щит, который делает носителя неуязвимым для магии, которая строго ниже уровня познания заклинателя.

Держится $2dM$ ходов.

Удачная атака

Стоимость 12 энергии

+15 к роллу цели, +10 к спасброскам.

3-ий Круг

Утечка Эссенции

Стоимость: 6 энергии

Утечка Эссенции похищает у противника $1d8+\Theta$ энергии и передаёт её магу

Протектор

Стоимость: 12 энергии

Отбрасывает врагов, стоящих рядом с магом на одну клетку, наносит врагу $2d10+\Theta$ урона и возводит вокруг заклинателя стену из препятствий на $2d\Theta$ ходов.

Безмолвие

Стоимость: 10 энергии

Запрещает цели колдовать $3d(\Theta-\Theta^*)$ ходов.

Удача Гвидеона

Стоимость: 16 энергии

Повышает параметр «Удача» на 1 пункт и повышает спасбросок на 5 пунктов

Чары Мерлина

Стоимость: 17 энергии

Повышает атаку существа на 16 пунктов

Корчеватель

Стоимость: 9 энергии

Выкачивает из одной клетки $1d7+\Theta$ энергии в течении $1d3+\Theta$ ходов

4-ый Круг

Портал

Стоимость 20 энергии

Телепортирует указанную цель на незанятую клетку. Целью может стать любая непустая клетка.

Магическое пламя

Стоимость 22 энергии

Указанная цель получает $2d30+\Theta$ урона

Взрыв антимагии

Стоимость 24 энергии

Заклинание сжигает $2d20+2\Theta$ энергии у всех, стоящих на площади в $1d2*\Theta$.

Беспечный клинок

Стоимость: 18 энергии

Поддержка: 3 энергии/ход

Заклинатель призывает из неизвестного мира мощный магический клинок, который наносит противнику $1d50+\Theta$ урона. Заклинание может держаться в течении $1d2+\Theta$ ходов.

Активация: $1d100+5*\Theta$

5-ый Круг

Обновление Духа.

Ритуал, полностью восстанавливающий энергию персонажа даже на поле боя. Требуется Пропуска хода. Используется один раз за бой.

Безумие

Стоимость 35 энергии

Цель бросается на ближайшую жертву, даже если это ее собственный мастер, но не использует магию. Может быть остановлено только мощным диспеллом. Длительность заклинания – $1d\Theta$ ходов.

Кровавая Цепь

Стоимость 40 маны

Данное заклятие ранит цель и всех тех, кто связан с ней магией. Маг наносит $1d100+10*M(\text{Заклинателя})-10*M(\text{Цели})$

Трансцендентное тело

Стоимость 44 маны

Следующие Θ ходов цель не может погибнуть на смотря ни на какой урон. Любая атака, сотворение заклинания или использование атаки абсолютного оружия прерывает этот эффект.

Магическое зеркало

Стоимость 30 энергии, 2 на поддержание

Магическое зеркало ставится над полем боя. Его сила состоит в том, что если маг-оппонент использует заклятье, то ровно то количество маны, которое он потратил, переходит к магу-создателю зеркала.

Активация: $1d100+5*Э$

Надмозг

Стоимость 33 энергии

Маг захватывает разум цели на один ход.

$1d(100-10*M)-10*M-E(цели)*10$

6-ой Круг

Обновление Плоти

Ритуал, полностью восстанавливающий здоровья персонажа даже на поле боя. Требует пропуска хода. Используется один раз за бой. Снимает все отрицательные эффекты, наложенные на персонажа.

Взрыв Истинной Магии

Стоимость: 90 энергии

Мощное колдовство, которое наносит на площади $1d10+Э$ урон равный $1d140+5*Э$

Активация: $1d100+5*Э$

Ступня великана

Стоимость 70 маны

Над полем открывается портал, из которого на всех наступает нога великана.

Урон $1d200$.