



Всю магию можно разделить на 2 класса – светлая и темная (некромантия). Еще есть заклинания святой магии, но она слишком специфична, чтобы ставить её в один ряд со светлой и темной магией. Существуют определенные общие правила, относящиеся к магии (исключения оговариваются отдельно в описании заклинания):

- Все заклинания делятся на 5 кругов. 1 – самые слабые и дешевые, 5 – самые сильные и дорогие.
- Если эффект от заклинания длится больше 1 раунда то его длительность определяется броском кубика  $1d(M-1) + 1$ , где М – показатель магии заклинателя. Отсчет длительности действия заклинания начинается с текущего раунда, даже если заклинатель ходил последним.
- Негативные эффекты также определяются броском кубика  $1d(M-1)+1$ . Для каждой цели длительность негативного эффекта определяется своим броском (в случае АОЕ заклинаний). Отсчет длительности действия заклинания начинается с текущего раунда, даже если в следующем ходу начнется новый раунд.
- Однотипные штрафы и бонусы не суммируются, из них выбирается больший. Однако однотипные штрафы и бонусы от АОЕ заклинаний и заклинаний на цель суммируются. Так, например, +5 к атаке всем на этой территории и +10 к атаке Герою даст этому Герою в итоге +15 к атаке. Но если на него наложить два разных заклинания (на цель) +5 и +10 к атаке то он получит лишь +10.
- АОЕ заклинания можно использовать на расстоянии не превышающем  $M \times 2$  клеток от заклинателя.
- Если цель заклинания скрыта от глаз заклинателя то он не может применить заклинание на эту цель, однако может использовать АОЕ заклинание на площадь, где находится скрытая цель..
- Любые заклинания лечения (за исключением «исцеления») губительны для нежити. Заклинания лечения наносят по нежити свои максимальные повреждения (то есть не нужно бросать ролл, а можно просто сразу взять максимальное его значение).
- Заклинание помеченное как Ритуал можно использовать лишь в оборудованной лаборатории (можно не своей) вне боя. Для успешного проведения ритуала необходимо успешно выполнить проверку по магии  $1d(100-5*M)+5*M$ . В случае если проверка не пройдена ритуал не удастся. В сутки можно провести лишь некоторое количество ритуалов. 1 круга – 5, 2 – 4, 3 – 3, 4 – 2, 5 – 1.
- Специализация мага влияет на стоимость применения заклинаний (своя школа дешевле, чужие школы дороже), а также на стартовый набор заклинаний.
- При создании персонаж получает случайные заклинания из книги магии. Количество заклинаний определяется показателем значения магии персонажа и его специализацией:

Таблица определения количества стартового количества заклинаний.

Значение М	Общая магия	Специализированная магия
Светлая магия		
1	1(2)	1(1),2(1)
2	1(2),2(1)	1(1),2(1),3(1)
3	1(3),2(2),3(1)	1(2),2(1),3(1),4(1)
4	1(3),2(3),3(2),4(1)	1(2),2(2),3(1),4(1),5(1)
5	1(4),2(3),3(3),4(2),5(1)	1(2),2(2),3(2),4(1),5(1)
Некромантия		
1	1(1)	1(2),2(1)
2	1(1),2(1)	1(2),2(1),3(1)
3	1(2),2(1),3(1)	1(3),2(2),3(1),4(1)

4	1(2),2(2),3(1),4(1)	1(3),2(3),3(2),4(1),5(1)
5	1(2),2(2),3(2),4(1),5(1)	1(4),2(3),3(3),4(2),5(1)
Святая магия		
1	-/-	1(3),2(1)
2	-/-	1(3),2(2),3(1)
3	-/-	1(4),2(3),3(2),4(1)
4	-/-	1(5),2(5),3(3),4(2)
5	-/-	1(5),2(5),3(4),4(3)

Например:

3	1(3),2(2),3(1)	1(2),2(1),3(1),4(1)
---	----------------	---------------------

Эта запись означает, что огненный маг(к примеру) со значением  $M=3$  со старта получает 3 заклинания 1 круга, 2 заклинания 2 круга, одно заклинание третьего круга общей школы магии, а также два заклинания 1 круга, одно заклинание второго круга, одно заклинание третьего круга и одно заклинание четвертого круга магии огня.

- Светлые маги могут учить любые заклинания кроме заклинаний темной и святой магии. Они могут учить и использовать любые заклинания общей магии и стихийных школ, если номер круга не превышает значение  $M$  заклинателя. Исключение составляет родная школа магии заклинателя (он может изучать заклинания круга  $M+1$ ). Например огненный маг с  $M=3$  может изучать заклинания 1-3 кругов общей магии, магии земли, воды и воздуха, а также 1-4 кругов магии огня.
- Темные маги могут учить заклинания общей школы и темной школы магии. Аналогично со светлыми магами темные маги могут учить заклинания общей школы кругов, не превышающих значения их  $M$  и заклинания темной магии кругов не превышающих знания их  $M+1$ .
- Маги-священники могут учить только священные заклинания. Чтобы получить доступ к четвертому, последнему кругу священной магии, магу-священнику достаточно иметь  $M=3$ .

### ***Общая магия***

Её изучают все светлые маги. В этой школе представлены самые общие заклинания вроде передачи маны, простого лечения, не самых сильных атакующих заклинаний.

#### ***1 КРУГ***

1. Лечение. Лечение  $5+2*M$  хитов. На цель. Стоимость 5 маны.
2. Магическая стрела. Маленький урон. Наносит  $1d15$  выбранной цели. На цель. Стоимость 6 маны.
3. Оpozнaвание. Заклинание, позволяющее при удаче опознать предмет или человека. Бросок  $1d75-50+2*L$ . На цель. Стоимость 4 маны.
4. Ослабление. При провале спасброска враг теряет 1 пункт силы. На цель. Стоимость 5 маны.
5. Усиление. Увеличивает на спасбросок цели на  $2*M$ . На цель. Стоимость 4 маны.
6. Хлеб и вода. С помощью этого заклинания можно невкусно и не очень быстро поесть, но зато практически в любом месте и бесплатно. Стоимость 10 маны. Не ритуал, но требует несколько минут.
7. Призыв наблюдателя. Призывает неподвижного фамилиара, который может следить за округой. Стоимость 10 маны. Ритуал.

## 2 КРУГ

1. Канал маны. Отдает всю ману союзнику. На цель (исключая себя). Стоимость бесплатно.
2. Волшебные лучи. 5 волшебных лучей наносят магические повреждения цели 1d4 каждый. Каждый луч считается отдельной атакой. На цель. Стоимость 8 маны.
3. Книжный червь. При удаче (бросок  $1d75-50+2*L$ ) можно своровать 1 заклинание за бой у противника. На цель (исключая себя). Стоимость 10 маны
4. Проклятие. При провале атака цели уменьшается на 10. На цель. Стоимость 7 маны.
5. Развеивание. Диспелит все бафы 1-2 круга. 3-5 круг диспелит при удачном броске 1d100. На цель. Стоимость 8 маны.
6. Хорошая шутка. Эмпатическое заклинание, позволяющее рассмешить унылого собеседника и поднять ему настроение каким-нибудь древним сальным анекдотом. На цель. Стоимость бесплатно.
7. Призыв ползуна. Призывает небольшое животное разведчика. Животное довольно медленное и хорошо заметное. Ритуал. Стоимость 20 маны

## 3 КРУГ

1. Воровство маны. Ворует  $10+2*M$  у существа, обладающего ей. На цель (исключая себя). Стоимость 8 маны.
2. Магическая ловушка. Обездвиживает цель на 2 раунда при провале спасброска и наносит небольшой урон  $1d5+M$ . На площадь.
3. Сокрытие лица. Цель невозможно узнать без особой магии. На себя. Стоимость 5 маны и 2 маны в раунд на поддержку.
4. Отчаяние. При провале спасброска враг теряет 1 пункт выносливости. На цель. Стоимость 6 маны.
5. Славный натиск. Дает цели увеличенный ход +2 клетки и увеличенную атаку +5 на несколько раундов. На цель. Стоимость 15 маны.
6. Оскорбление. Эмпатическое заклинание, позволяющее задеть врага за живое. Может спровоцировать нападение. На цель. Стоимость 10 маны.
7. Призыв граммофона. Призывает фамилиара суппорта, который может пользоваться некоторыми заклинаниями 1-2 круга. Не может атаковать, может лечить и бафать хозяина. Ритуал. Стоимость 30 маны.

## 4 КРУГ

1. Благословение Фортуны. В зависимости от броска дает разные бонусы. Бросок 1d100, 1-24 – лечение на количество выпавших очков. 25-49 – восстановление маны на количество выпавших очков-25, 50-74 - +20 к повреждениям, 75-100 – Лечение на 20 и восстановление 15 маны. На цель. Стоимость 20 маны.
2. Скорость. Увеличивает скорость на 1 пункт и дальность передвижения цели на 2 клетки. На цель. Стоимость 15 маны.
3. Щит. Дает поглощение любых повреждений на  $6*M$  хитов. На себя. Стоимость 12 маны, поддержка 3 маны в раунд.
4. Энергетический взрыв. Довольно сильное боевое заклинание, бьющее по площади 3x3 повреждением  $2d20+M$ . На площадь. Стоимость 25 маны.
5. Поиск. Обнаружение невидимых существ. Каждый невидимый кидает свой бросок, зависящий от его ловкости. На всю карту. Стоимость 50 маны.
6. Славная точка. Восстанавливает заклинателю  $2*M$  маны каждый ход. Можно установить не больше 2 точек на город и не больше одной на локацию. Восстанавливает ману, если заклинатель находится не далее чем за 3 клетки от точки. Ритуал. Стоимость 50 маны.
7. Призыв летуна. Призывает летающего разведчика. Ритуал. Стоимость 40 маны.

## 5 КРУГ

1. Безумие. При провале спасброска цель атакует ближайшее существо (даже союзное). Действует 1 раунд. На цель. Стоимость 35 маны.
2. Теневой удар. Сильное боевое заклинание наносящее  $5d10+2*M$  урона и дающее уменьшение рандомного стага. На цель. Стоимость 30 маны
3. Исцеление. Полное исцеление. Заклинатель теряет возможность кастовать в следующем раунде. На цель. Стоимость 40 маны.
4. Таймпарадокс. Заклинатель отменяет предыдущий ход. На всю карту. Стоимость 60 маны.
5. Кровавая цепь. Большой урон. Наносит урон  $1d50$  мастеру и ровно в два раза больше связанному с ним слуге. На мастера. Стоимость 40 маны.
6. Ля мур. Эмпатическое заклинание заставляющее цель влюбиться в заклинателя. Однополюе получают штраф 10 к силе заклинания. На цель. Стоимость 40 маны.
7. Призыв стража. Призывает стража, например, представляющего собой рыцарский доспех, вооруженный двуручным мечом. Умеет пользоваться некоторыми заклинаниями 1-4 круга (не атакующими). Ритуал. Стоимость 70 маны.

## Магия воздуха

Специализация - заклинания переноса, телепортации, невидимости, поиска. Поражающие заклинания имеют большой разброс дамага. Например  $1d100$  вместо  $5d20$ . Противоположной школой является школа магии земли.

## 1 КРУГ

1. Шоковый разряд. Небольшой урон  $1d(15+2*M)$ . На цель. Стоимость 4,5,7 маны.
2. Ускорение. Дает +3 клетки хода. На цель. Стоимость 5,6,7 маны.
3. Морозный ветер. Снижает скорость всех присутствующих на карте (в том числе и союзников) на 1 на два раунда. На всю карту. 5,6,7 маны.

*Запись «Стоимость 5,6,7 маны.» обозначает, что для мага данной школы магии стоимость будет составлять 5 маны, для мага противоположной школы стоимость будет составлять 7 маны, а для остальных стоимость будет составлять 6 маны.*

## 2 КРУГ

1. Молния. Урон  $1d(30+2*M)$ . Есть 50% шанс шокировать цель и понизить ей инициативу на 10. На цель. Стоимость 8,10,12 маны.
2. Поиск. Определяет магические потоки в городе, что позволяет определить ближайшие места силы и лаборатории магов. Ритуал. Стоимость 20/30/40 маны.
3. Перенос. Позволяет заклинателю перенестись в другую точку карты в радиусе  $Mx2$ . На цель. Стоимость 15/20/25 маны.

## 3 КРУГ

1. Шаровая молния.  $1d(15+3*M)$  на небольшую площадь  $3x3$ . 25% шанс лишить хода центральную цель 1 раунд. На цель. Стоимость 20/25/30 маны.
2. Завеса теней. Позволяет магу стать невидимым до первого враждебного действия. На себя. Стоимость 25/35/45 маны, поддержка 3/5/7 маны в раунд.
3. Удар грома. Урон  $1d(40+4*M)$ . На цель. Стоимость 15/20/25 маны.

## 4 КРУГ

1. Цепная молния. Урон  $1d(70+6*M)$ . Бьет по трем целям. От первой цели молния перекидывается на ближайшую, даже союзную, а затем на третью. Если в радиусе 3 клеток нет ни живых существ, ни предметов то молния не перекидывается. Каждый

следующий объект получает в 2 раза меньше урона, чем предыдущий. На цель. Стоимость 30/45/60 маны.

2. Щит молний. Поглощает треть урона и наносит 1d30 урона агрессору. Отражает все удары, при отражении удара тратится заряд. Количество зарядов равно М. На цель. Стоимость 30/45/60 маны, стоимость поддержки 5/8/11 маны в раунд.

3. Ветер перемен. Развеивает все эффекты с цели без броска. На цель. Стоимость 20/30/40 маны.

### *5 КРУГ*

1. Невидимость. Позволяет заклинателю стать невидимым. В этом состоянии его сложнее обнаружить (он получает бонус к скрытности +10). В состоянии невидимости регенерация маны идет быстрее в два раза. Невидимость пропадает после первого враждебного действия. На себя. Стоимость 30/50/70 маны.

2. Гроза. Урон 1d(50+4\*М). В начале раунда бьет по всем существам на карте, в том числе и невидимым (один бросок урона на всех). Дружественным существам наносит вдвое меньше урона. Длится 1dМ раундов. На всю карту. Стоимость 35/50/65 маны.

3. Телепортация. Перенос любого существа в любую точку карты. Можно переносить несколько существ, если они рядом с целью заклинания. При переносе на ловушку, та временно не действует. На цель. Стоимость 10/30/50 маны.

### *Магия земли*

Специализация - создание барьеров, заклинания брони, создание големов. Поражающие заклинания имеют небольшой дамаг, но обладают дополнительными свойствами - например отбрасывание, заключение в клетку, шанс на пропуск хода и тому подобное. Противоположной школой является магия воздуха.

### *1 КРУГ*

1. Каменная броня. Дает небольшой поглот физических повреждений. Количество поглощаемого урона 8xМ, но не больше 20 за раз. На цель. Стоимость 5/6/7 маны.

2. Летящий булыжник. Урон 1d10+М. Запускает булыжник по крутой траектории в сторону цели. На цель. Стоимость 7/8/9 маны.

3. Яма. Создает яму-ловушку на выбранной клетке. Яма невидима для врагов. Попавший в яму теряет 1 единицу удачи и завершает текущий ход. Яма срабатывает только если наступить на клетку. Нельзя создавать её на занятых клетках. Стоимость 10/12/14 маны.

### *2 КРУГ*

1. Барьер. Создает стену произвольной формы, занимающую М клеток карты. Стена существует до конца боя. Секция стены имеет 20\*М хитов и защищает от ближних атак. Из-за стены можно атаковать магией или стрелковым оружием. На площадь. Стоимость 12/14/16 маны.

2. Обрушение. Средний урон. Взрывает созданную или существующую изначально каменную стену (всю). Все существа находящиеся рядом со стеной получают урон 4d15+2\*М. Урон не суммируется, если существо находится рядом с несколькими сегментами стены. На стену. Стоимость 10/12/14 маны.

3. Отбрасывание. Урон 3d10+М. Каменный кулак отбрасывает существо в сторону от заклинателя (использовать можно только если цель в радиусе М+1 клетку от заклинателя) на М клеток. Стоимость 8/10/12 маны.

### *3 КРУГ*

1. Призыв гаргульи. Вызывает довольно слабое, но быстрое летающее существо из камня. Заклинатель не контролирует гаргулью и она атакует ближайшую враждебную цель. На площадь. Стоимость 20/30/40 маны.
2. Камнепад. Урон  $4d10+M$ . С неба на цель падают камни. При провале спасброска по выносливости цель теряет ход. Стоимость 15/20/25 маны.
3. Обсидиановый щит. Создает вокруг заклинателя барьер, защищающий его от любых повреждений. Количество поглощаемых повреждений  $10xM$ . Стоимость 25/40/55 маны.

#### *4 КРУГ*

1. Темница. Заключает цель в каменную клетку  $3x3$ . Крыша в клетке также есть. Выбраться из нее можно только сломав одну из стенок или подождав окончания действия заклинания. Изнутри нельзя взаимодействовать с объектами снаружи. Снаружи нельзя атаковать цель внутри тюрьмы (однако заклинания на площадь могут задеть цель внутри). Стенки имеют  $15*M$  хитов. На крупные цели не действует. На цель. Стоимость 20/35/50 маны.
2. Пики точеные. Урон  $6d6+5*M$ . Из земли вырастает одна или несколько кольев, которые пронзают цель. На цель. Стоимость 25/35/45 маны.
3. Землетрясение. Урон  $3d10+2*M$ . Все существа находящиеся на площади, где происходит землетрясение теряют по очку скорости, силы и выносливости, а также получают штраф к атаке  $-20$  на  $1d(M-1)+1$  раундов. Площадь землетрясения  $5x5$  На площадь. Стоимость 40/60/80 маны.

#### *5 КРУГ*

1. Призыв голема. Создает вблизи заклинателя голема из подручного материала (вызывает из бетонной стены здания, например). Голем вооружен оружием ближнего боя. Големы бывают нескольких типов. На площадь. Стоимость 40/60/80 маны.
2. Поддержка земли. Заклинатель и союзники получают дополнительное восстановление по 10 единиц маны и хитов в раунд, а также бонус  $+10$  к атаке на данной территории. Не работает в чужих лабораториях, картах с рейдбоссами и на картах с работающей проклятой землей. Эффекты пропадают если кто-то использует Зеркало Души. На одной территории может действовать всего одно подобное заклинание. На всю карту. Стоимость 60/90/120 маны.
3. Метеор.  $10d6+3*M$ . С неба падает метеор и наносит урон по площади  $5x5$ . Метеор может оглушить цели (при провале броска на стойкость теряют ход). На площадь. Стоимость 40/60/80 маны.

### ***Магия воды***

Специализация - заклинания лечения, восстановления маны, иллюзий, диспела. Поражающие заклинания имеют небольшой дамаг, но как и заклинания магии воды имеют бонусы(например заморозка, замедление). В этой школе есть много АОЕ заклинаний. Противоположной школой является школа огня.

#### *1 КРУГ*

1. Сосулька. Урон  $2d4+M$ . Цель теряет 1 скорости. На цель. Стоимость 4/5/6 маны.
2. Восстановление сил. Восстанавливает цели  $2*M+1d10$  маны. На цель. Стоимость 2/4/6 маны.
3. Ледяная броня. Создает вокруг цели корку льда, защищающую цель. Количество хитов  $6*M$ . Атакующий цель в ледяной броне теряет за каждый удар 10 хитов. Стоимость 6/7/8 маны.

#### *2 КРУГ*

1. Обмораживание души. Урон  $2d6+M$ . Цель не восстанавливает ману 1 ход. На цель. Стоимость 8/10/12 маны.
2. Омовение. Восстанавливает цели  $1d10+3*M$  хитов. Снимает один негативный эффект с цели при удачном броске. На цель. Стоимость 10/12/14 маны.
3. Ледяная гладь. Замораживает участок суши  $2*6$ . При провале спасброска по Ловкости ступивший падает и завершает свой текущий ход. На площадь. Стоимость 12/14/16 маны.

### *3 КРУГ*

1. Магический источник. Создает рядом с заклинателем источник, восстанавливающий манну +10 в раунд до конца боя. На площадь. Стоимость 20/30/40 маны.
2. Водяной клинок. Дает +10 к атаке и при попадании ворует  $1d20$  маны у врага. Мана передается заклинателю. Длительность  $1dM+1$ . На цель. Стоимость 15/20/25 маны.
3. Ледяной шторм. Урон  $4d6+M$ . Падающие ледяные глыбы наносят урон всем существам на площади  $5x5$ . Попавшие под ледяной шторм замерзают и их инициатива снижается на 20. На площадь. Стоимость 20/25/30 маны.

### *4 КРУГ*

1. Гейзер.  $4d10+2*M$ . На площади  $3x3$  появляется горячий гейзер. На площадь. Стоимость 20/30/40 маны.
2. Регенерация. Цель получает регенерацию  $20+M$  хитов в течении  $1dM+1$  раундов. На цель. Стоимость 30/40/50 маны.
3. Очищение. Снимает с дружественной цели все негативные эффекты, а с враждебной все позитивные. На цель. Стоимость 30/45/60 маны.

### *5 КРУГ*

1. Фантомы. Создает  $1d3$  иллюзорные копии цели (около цели) на 2 раунда. Фантомы наносят половину оригинального урона, получают удвоенные повреждения и уничтожаются заклинаниями диспела. Инициатива фантомов считается равной нулю (то есть они ходят последними в раунде). На цель. Стоимость 35/50/65 маны.
2. Кислотный дождь. Урон  $5d10+2*M$ . Вражеские существа, в том числе и невидимые получают урон от кислотного дождя. Дождь идет  $1dM$  раундов. На всю карту. Стоимость 40/60/80 маны.
3. Обновление. Восстанавливает цели всю магию. Заклинатель пропускает следующий ход. На цель. Стоимость 30/50/70 маны.

## ***Магия огня***

Специализация – нанесение урона, уменьшения вражеских показателей. Поражающие заклинания имеют самый большой дамаг среди всех школ. Кроме того у многих заклинаний есть эффект поджигания. Противоположной школой является школа воды.

### *1 КРУГ*

1. Поджигание. Урон  $1d3+M$ . Поджигает цель на  $1dM$  раундов. На цель. Стоимость 7/9/11.
2. Пламенная душа. Ускоряет движение энергии в теле, увеличивая её восстановление на 10 в раунд. На цель. Поддержка 3/5/7 маны в раунд.
3. Дымовая завеса. Дальние атаки по заклинателю получают удвоенный штраф, Если он не двигается в этом ходу. Продолжительное. На себя. Стоимость 5/6/7 маны.

### *2 КРУГ*

1. Огненная стрела. Урон  $2d10+2*M$ . При попадании кинуть  $1d4$ , в случае 4 дамаг удваивается. На цель. Стоимость 10/12/14 маны.



2. Вспышка. Цель теряет 20 атаки. На цель. Стоимость 12/14/16 маны.
3. Лава-ковёр. Формирует ловушку (держится до конца боя) 2x2 или 1x4, вступая на которую персонаж прекращает движение и получает урон 4d10. На площадь. Стоимость 15/25/35 маны.

### *3 КРУГ*

1. Дыхание дракона. 5d12. Маг выдыхает струю пламени длиной М. Все попавшие под нее получают урон и загораются на 2 раунда. На площадь. Стоимость 30/50/70 маны.
2. Ослепление. Урон 4d10. С вероятностью 1/3 цель теряет ход. На цель. Стоимость 15/20/25 маны.
3. Огненный клинок. Дает +15 к атаке. При ударе кидается 1d4, и если выпадает 4 то клинок поджигает врага. На цель. Стоимость 30/40/50 маны, поддержка 5/10/15 маны.

### *4 КРУГ*

1. Яростный феникс. 5d10+4\*М. Огромная птица из огня, которая летит к цели, нанося всему урон и взрываясь «крестом», к которого центр - цель. На цель. Стоимость 30/50/70 маны.
2. Пепельная завеса. На площади 5x5 создается облако пепла. Скорость существ, находящихся внутри облака снижается до E(1) и они теряют возможность использовать магию и дальние атаки. На площадь. Стоимость 15/35/55 маны.
3. Огненный шар. 4d15. При попадании поджигает цель и поджигание наносит небольшой урон еще 1dМ раундов. На цель. Стоимость 20/40/60 маны.

### *5 КРУГ*

1. Аутодафе. Базовый урон 8d12. Указанная цель вспыхивает. С каждым раундом ей наносится на 4d12 больше урона (первый раунд 8d12, второй 12d12, третий 16d12, четвертый 20d12...). Длительность заклинания 1dМ+1. На цель. Стоимость 50/80/110 маны.
2. Дикая огонь. Урон 2d50. С него падает огромный горшок с диким огнем. Все попавшие в зону действия 3x3 получают повреждения и теряют 1 удачи. На площадь. Стоимость 60/90/120 маны.
3. Огненный вампиризм. Повреждения, нанесенные горением восстанавливают заклинателю хиты и ману. Действует 1dМ+2 раунда. На всю карту. Стоимость 20/50/80 маны.

## ***Некромантия***

Специализация - вызов дешевой нежити, проклятия. Поражающие заклинания уступают по силе стихийной магии, но от них нет защиты и они часто обладают проклинающим эффектом и эффектом растянутым по времени.

### *1 КРУГ*

1. Жертва. Заклинатель уничтожает одного из своих фамилиаров, получая взамен количество маны, равное половине текущего здоровья фамилиара (не больше 40 за раз). На цель. Стоимость – бесплатно.
2. Жуки-трупеды. Урон 2d4. Заклинатель вызывает рой могильных насекомых, которые 1dМ раундов грызут свою жертву. Каждый раунд урон увеличивается на 2. Не работает на неживых существах. На цель. Стоимость 10 маны.
3. Чума. Заклинатель заражает жертву чумой. Жертва теряет 1 силы и получает 1dМ раундов повреждения 1d6. На цель. Стоимость 8 маны.
4. Проклятие. Заклинатель проклинает жертву. Та теряет 1 очко выносливости, 1 очко ловкости и 1 очко силы на 2 раунда. На цель. Стоимость 15 маны.

5. Призыв зомби из тела животного. Вызов слабого фамилиара, например зомби-крысы. Бесполезен в бою, но может послужить наблюдателем. Ритуал. Стоимость 15 маны.

## 2 КРУГ

1. Вторая жизнь. Заклинатель поднимает скелет из свежего человеческого трупа на поле боя. Скелет рассыпается в прах после окончания битвы, имеет в 2 раза меньше хп чем его «ритуальный» вариант и заниженную атаку(-10). На свежий труп. Стоимость 20 маны.
2. Отче наш наоборот. Дает дружественному существу-нежити иммунитет к урону от магии на 1дМ ходов. Стоимость 15 маны.
3. Лики смерти. Заклинатель создает перед живым существом ужасные видения. При провале спасброска по Магии существо вместо своего следующего хода убегает в другой конец карты. На цель. Стоимость 20 маны.
4. Паразит. Урон 2d8. Весёлый червяк залезает на цель и старается забраться внутрь тела через естественные отверстия. Мужчинам существо наносит урон 1дМ раундов, а женщины каждый раунд кидают 1дМ\*(М\* - магия женщины). В случае выпадения 1ки они пропускают ход из-за неожиданного приступа странного чувства. Для слуг женского пола работает по правилу мужчин. На цель. Стоимость 10 маны.
5. Призыв скелета. Вызов скелета из трупа человека. Может получиться скелет лучник или скелет боец. Ритуал. Стоимость 20 маны.

## 3 КРУГ

1. Гнилостное дыхание. Урон 3d12. Заклинатель выдыхает зловонное облако (на М клеток вперед), наносящее урон и, при провале спасброска, заражающее чумой. Зараженные в течении 1дМ раундов получают урон и получают штраф – 1 к выносливости. На площадь. Стоимость 20 маны.
2. Уничтожить нежить. Заклинатель перенаправляет потоки энергии и уничтожает любую нежить вне зависимости от ее хитов. Весьма дорогое заклинание. От убийства своей же нежити (без спасброска) восстанавливает хиты (половину общего здоровья, но не больше 50). Не работает на рейдбоссах и Слугах. На цель. Стоимость 40 маны.
3. Метка смерти. Заклинатель помечает живое существо. Длится 1дМ раундов. Оно получает -10 штраф к атаке, все атакующие его получают бонус +10 к атаке. Если на момент смерти на существе висит метка смерти, то заклинатель восстанавливает 10 маны, а существо с вероятностью 1д2 поднимается в виде нежити. Не работает на слугах. На живую цель. Стоимость 25 маны.
4. Саван теней. Заключает цель в плотный серый кокон, который дает штраф – 20 к атаке и каждый раунд высасывает манну (по 10 очков). Избавиться можно сделав проверку на ловкость. На цель. Стоимость 20 маны.
5. Призыв духа. Отличный наблюдатель. Уязвим только к магии. Ритуал. Стоимость 30 маны.

## 4 КРУГ

1. Облако праха. Заклинатель создает вокруг себя облако праха 3x3, которое скрывает его от глаз врагов. В облаке маг облагает повышенной регенерацией маны (x1.5 скорость восстановления). Однако облако не движется вместе с ним, а стоит на месте. На себя. Стоимость 10 маны.
2. Coup de Grace. Урон 4d12+М. Заклинатель вызывает магический кинжал, который через 1 раунд ударяет в спину самого слабого из врагов, даже если тот скрыт в инвизе или вышел за пределы карты (то есть стоит на границе). Стоимость 30 маны.
3. Серое копьё. Урон 2d25+2\*М. Заклинатель создает копьё из праха, которое метает по прямой. Копьё пролетает через все преграды до самого конца. При каждом столкновении копьё теряет половину урона. На площадь. Стоимость 35 маны.

4. Проклятая земля. На этой территории враги получаю штрафы к скорости (-1 скорости) и спасброскам (-10 спасброски), а дружественная нежить получает небольшую регенерацию хитов (10 единиц в раунд). Ритуал. Стоимость 50 маны, поддержка 5 маны.

5. Призыв скелета-мага. Знает некоторые боевые заклинания до 4 круга школы темной магии включительно. Хорошо использовать для защиты базы. Ритуал. Стоимость 50 маны.

### *5 КРУГ*

1. Высосать жизнь. Заклинатель подсаживает на одного из врагов магического паразита, который высасывает из него жизнь (1d25+М в раунд) и передает ее заклинателю. Если заклинатель полностью здоров то хиты передаются Слуге. Спасбросок по силе. На цель. Стоимость 25 маны.

2. Теневой обман. Заклинатель скрывает местоположение своей базы. Теперь ее невозможно обнаружить магическим путем. Впрочем, шпионов никто не отменял. Ритуал. Стоимость 60 маны.

3. Имплозия. Урон 8d8+2\*М. Заклинатель создает чудовищную воронку 5x5. Существа, попавшие в поле действия имплозии, засасываются в центр воронки и получают урон. Провалившие спасбросок теряют ход. На площадь. Стоимость 40 маны.

4. Костяная бомба. Урон 1d70. Заклинатель взрывает одного из своих фамилиаров. Все существа, оказавшиеся в радиусе четырех клеток от взорванного существа, получают урон и заражаются чумой. Стоящие к взорванному вплотную пропускают ход. На собственную нежить. Стоимость 40 маны.

5. Призыв костяного дракона. Самый сильный и дорогой фамилиар, однако он весьма хорош в атаке, не Слуга, но все же... Обладает некоторыми абилками вроде гнилостного дыхания. Поддержка стоит довольно дорого (вряд ли получится вызвать двух драконов, особенно учитывая поддержку Серванта). Ритуал. Стоимость 90 маны.

### *Святая магия*

Специализация - баффы, защита, лечение, диспел. Поражающих заклинаний практически нет, в основном против созданий тьмы. Зато много полезных заклинаний вроде сайленса и хорошего лечения.

### *1 КРУГ*

1. Вечное сияние чистого разума. Цель получает иммунитет к заклинаниям и эффектам воздействующим на разум. На цель. Стоимость 5 маны.

2. Святой клинок. Цель получает бонус +10 к атаке против нежити и демонов. На цель. Стоимость 5 маны.

3. Молот ведьм. Ментальный молот высасывает 20 маны у цели и передает их заклинателю в виде здоровья. На цель. Стоимость 8 маны.

4. Жертвенность. Принимает на себя удар, предназначенный союзнику, при этом получает не весь урон (50%) и не теряет ход на это заклинание. На цель. Стоимость бесплатно.

5. Подготовка. Цель получает бонус 10 к инициативе. На цель. Стоимость 5 маны

6. Искупление. Заклинатель передает половину своей текущей маны союзнику в виде хитов. На цель. Стоимость бесплатно.

### *2 КРУГ*

1. Воин света. Заклинатель получает бонус +2 силы +2 ловкости +2 выносливости и штраф -2 магия на 1дМ раундов. На себя. Стоимость 20 маны.

2. Молитва. Заклинатель излечивает 20+3xМ хитов цели и снимает с нее все негативные эффекты. На цель. Стоимость 12 маны.

3. Доспехи веры. Заклинатель укрепляет свою кожу. Сила щита 30+5xМ хитов. За один раз щит поглощает не более 30 урона. На себя. Стоимость 20 маны.

4. Стрела света. Приличный дамаг. Наносит 5d12 урона нежити, в два раза меньшее демонам. На остальных не действует. На цель. Стоимость 10 маны.
5. Развеивание. Диспелит с цели все магические эффекты за исключением фантазмов. При использовании на площадь диспелит заклинания невидимости (не абилки и не фантазмы) в пределах 5x5. Стоимость 15 маны.
6. Молчание. Цель не может произносить заклинания при провале спасброска 1d3 раунда. Стоимость 12 маны.

### *3 КРУГ*

1. Благодать. Заклинатель получает иммунитет к негативным эффектам от заклинаний и абилок на 1dM раундов. Стоимость 10 маны.
2. Регенерация. Цель восстанавливает 10+3xM хитов 1dM раундов. Стоимость 15 маны.
3. Чистая рука. Заклинатель в ближней атаке игнорирует любые магические щиты, врожденные поглоты и иммунитеты. Стоимость 25 маны.
4. Смерть неверным. Вся нежить и демоны на карте получают штраф -1 к скорости -10 к инициативе и -10 к атаке. На всю карту. Стоимость 20 маны.
5. Благословление Господа. Регенерация маны заклинателя и союзников увеличена на 5, а у врагов уменьшена на 5. На всю карту. Стоимость 15 маны.

### *4 КРУГ*

1. Экзорцизм. Сокрушает вызванную нежить. Ее хозяин получает 25% повреждений от здоровья жертвы. Используется не более одного раза за бой. Работает только против низших существ. Стоимость 35 маны.
2. Честная сталь. Цель и заклинатель получают штраф -2 к магии и -2 к магическому каналу. На цель. Стоимость 5 маны.
3. Помощь ангела. Заклинатель призывает на поле боя ангела, который дает ему иммунитет к 1d3 магическим атакам кроме фантазмов уровня А и выше (Не диспелится никакими заклинаниями). На себя. Стоимость 15 маны.
4. Ветер перемен. Диспелит все магические эффекты (отрицательные и положительные) на карте, включая поддержку земли. Диспелит со всех, в том числе и себя самого. Не более одного раза за бой. На всю карту. Стоимость 30 маны.

## *Суммоны*

Магические создания, существующие за счет маны создателя, называются суммонами. Суммоны могут использоваться для разведки, защиты территории или помощи в бою. Общие правила, работающие для всех суммонов:

- Поддержка суммона осуществляется за счет магических сил вызывателя. Не бывает суммонов подпитывающихся от возобновляемых источников магии или не требующих магии как таковой. Передача маны происходит в момент хода заклинателя после восстановления магии.
- Если маг-создатель умирает или же теряет ману и не может поддержать созданное существо то суммон умирает на следующий раунд. Если суммонов несколько и магии хватает только на часть из них то маг сам решает кого поддержать ему, а кем пожертвовать.
- Маг по своей воле может отозвать суммона в свой ход, перекрыв ему канал маны.
- При гибели суммона в бою маг получает магический урон в виде 25% полного здоровья суммона из-за разрыва связи между ними. Чем сильнее вызванное существо тем больше урона получает маг.

- Поддержка суммонов осуществляется даже если маг в плену, валяется без сознания, под воздействием заклинания «Молчания». Невозможно перекрыть поток маны, ведущий к суммонам кроме как по желанию самого мага.
- Невозможно передавать, дарить или продавать суммонов. После вызова между магом и суммоном создается нерушимый магический контракт, который заканчивается отзыванием/смертью суммона или гибелью мага.
- Маг может дать задачу своему суммону, которую тот будет неукоснительно выполнять. Исключения составляют случаи, когда иной маг использует заклинания действующие на волю существа (например Безумие). Задачи могут быть совершенно разные: слежка, работа привратника, передача послания, защита территории, атака на врага. После получения приказа суммон будет выполнять пока не выполнит или не умрет.
- Если существует необходимость изменить приказ, а сам заклинатель далеко, то маг может дать мысленный приказ, затратив на это какое-то количество маны (равное двукратному числу маны от затрачиваемой на контроль существа в раунд). В таком случае через один раунд суммон получает этот приказ и начинает его выполнять. Если заклинатель и суммон находятся на одной локальной территории то изменение приказа не требует маны и одного раунда задержки.
- Статы суммонов считаются по правилам низших существ(не слуг).
- Заклинание суммонов не требует маны и считается абилкой суммона. Заклинание может быть использовано суммоном один раз в раунд и считается полноценным ходом. Зачастую использование заклинаний суммоном ограничено. Например запись Лечение(3) обозначает что суммон может использовать за бой 3 заклинания лечения.
- Суммон не имеет возможности учить магов (в том числе Слуг) заклинаниям. Также невозможно подсмотреть заклинания, применяемые суммоном.
- Нестабильные суммоны (то есть вызванные прямо на поле боя без ритуала) обладают уязвимостью к заклинаниям развеивания. Для успешного отзыва необходимо пройти проверку на сложность 1d100. Полученное значение должно получиться выше чем 20+10\*уровень существа. В случае провала вызванному существу все равно наносится урон, равный выброшенному значению кубика + 20.

## ***Общая школа магии***

### ***Наблюдатель.***

Неживой предмет, наделенный магическими глазами. Обычно маскируется под какой-нибудь мусор, например под консервную банку или дохлого бомжа. Единственное что он может это наблюдать за окрестностями и доносить магу обо всем увиденном. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 0;
- Скорость – 0;
- Выносливость – 2;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 1;

Атака – нет. Здоровье 75 очков. Скорость – нет. Доступно 0 спасбросков за бой.

**Неподвижность:** Существо не способно двигаться из-за чего получает бонус к скрытности +30.

**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Ползун***

Мелкий грызун или какой-нибудь ёж. Абсолютно бесполезен в бою (разве что на ежа можно упасть неудачным местом), но зато может бегать по окрестностям и доносить своему мастеру об увиденном. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 2;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 1;

Атака – нет. Здоровье 75 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 клетка на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

**Маленький:** Из-за размера получает бонус к скрытности +10;

**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Граммфон***

Неуклюжее забавное существо, например плакающее ведро с колесиками и разноцветными кнопками. Многие маги презрительно относящиеся к технике используют как помощника различную антикварную рухлядь, например шустрый сундук с кучей маленьких ножек. В бою бывает весьма полезен, так как умеет использовать кое-какие заклинания, за что ценится многими магами. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 2;
- Скорость – 1;
- Выносливость – 3;
- Удача – 0;
- Магия – 4;
- Поддержка – 3;

Атака – нет. Здоровье 85 очков. Скорость – 2 клетки в раунд. Доступно 0 спасбросков за бой.

Книга заклинаний: лечение(3), ускорение(1), жертвенность(1), ледяная броня(2);

**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Летун***

Некрупное летающее существо, обычно птица или какая-нибудь летучая мышь, впрочем, многие заклинатели предпочитают механических летунов. Летун бесполезен в бою, но хорош в разведке. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 5;
- Выносливость – 2;

- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 2;

Атака – нет. Здоровье 75 очков. Скорость – 6 клеток в раунд(3 клетки на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

**Крылатый:** +1 клетка прохода по глобальной карте, +10 к скрытности;  
**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Страж***

Каждый маг сам создает своих стражей, поэтому нельзя предугадать какую форму они примут. Как правило, опытные колдуны предпочитают придавать ему форму гуманоида в готических доспехах, вооруженного холодным оружием. Страж опасен в атаке и умел в обороне. Стражи умеют пользоваться некоторыми заклинаниями 1-4 круга (не атакующими). Бывают стражи-защитники и стражи-бойцы. Вызывается при помощи ритуала.

При вызове фамилиара 5 уровня бросается кубик 1d2. 1 – защитник, 2 – боец. Защитник обычно вооружен одноручным оружием и щитом, а боец двуручным оружием.

- Сила – 3(5 боец);
- Скорость – 4;
- Выносливость – 5(3 боец);
- Удача – 1;
- Магия – 4;
- Поддержка – 10;

Атака – 1d99+9(1d105+15). Здоровье 105(85) очков. Скорость – 5 клеток в раунд (2 клетки на глобальной карте). Доступен 1 спасбросок за бой.

Книга заклинаний: Благославление фортуны(1), Obsидиановый щит(1), Регенерация (1), Жертвенность(2) для защитника или Чистая рука(2);

**Броня:** Игнорирует 20 физического урона с каждой атаки;

## ***Магия земли***

### ***Горгулья***

Довольно мерзкое на вид существо. Вопреки страшному виду в бою не очень полезна, так как горгулью невозможно контролировать. Горгулья довольно слаба, но зато умеет летать. Горгулью можно вызвать как заранее в лаборатории, так и сразу на поле боя, чем она выгодно отличается от других суммонов.

- Сила – 1;
- Скорость – 5;
- Выносливость – 3;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 3;

Атака – 1d93+3. Здоровье 85 очков. Скорость – 6 клеток в раунд (3 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

**Каменная кожа:** Игнорирует 10 урона с каждой физической и магической атаки, иммунитет к заклинаниям лечения;

**Полет:** Умеет перелетать препятствия на карте;

**Нестабильный:** Будучи призванным в бою, исчезает, стоит бою закончиться;

### ***Голем***

Могучее создание, созданное из камня. Заклинатель для создания голема обычно использует любой подходящий камень под рукой, например бетон из несущей стены дома (иногда это весьма плачевно заканчивается для незадачливого мага, да). Голем вооружен оружием ближнего боя, обычно какой-нибудь арматурой из той же стены, однако некоторые маги выдают им полноценное оружие. Голема можно вызвать как заранее в лаборатории, так и сразу на поле боя, чем он выгодно отличается от других суммонов.

- Сила – 5;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 5;
- Удача – 1;
- Магия – 0;
- Поддержка – 10;

Атака – 1d105+15. Здоровье 105 очков. Скорость – 3 клетки в раунд. Доступен 1 спасбросок за бой.

**Рожденный из камня:** Игнорирует 20 урона с каждой физической или магической атаки, иммунитет к заклинаниям лечения, иммунитет ко всем положительным или отрицательным эффектам с заклинаний и абилок, включая фантазмы ниже А класса;

**Нестабильный:** Будучи призванным в бою, исчезает, стоит бою закончиться;

## ***Некромантия***

### ***Зомби мелкого животного***

Обыкновенное мертвое животное, он живого можно отличить по запаху, вылезшему меху и зловещему взгляду могильных червей из глазниц. В бою абсолютно бесполезен, но может послужить наблюдателем. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 0;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 1;

Атака – нет. Здоровье 55 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

**Маленький:** Из-за размера получает бонус к скрытности +10;

**Пацифист:** не способен атаковать врага;

**Нежить:** уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;



### ***Скелет***

Высохшие кости, силой некроманта получившие вторую жизнь. Больше всего ценятся скелеты, созданные из свежих трупов, так как их сухожилия еще свежи и эластичны, а кости прочные, белые и нарядные. Скелеты бывают лучниками и бойцами. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 2;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 2;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 3;

Атака – 1d96+6. Здоровье 75 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

**Нежить:** Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

### ***Дух***

Бесплотное и бесформенное существо, уязвимое лишь к магии и фантазмам. При жизни был обычным вуайеристом и рукоблудом, благодаря чему обрел великолепные навыки подсматривания и шпионажа. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 0;
- Скорость – 3;
- Выносливость – 1;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 3;

Атака – нет. Здоровье 65 очков. Скорость – 4 клетки в раунд (2 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

**Нежить:** Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

**Бесплотный:** Иммуниет к физическому урону, бонус к скрытности +30;

**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Скелет-маг***

Невзрачный скелет в обрывках сгнившего савана. Однако знающий человек всегда может отличить его от обыкновенного скелета по особенному брутальному взгляду пустых глазниц. Скелет-маг весьма опасный противник, он знает много боевых заклинаний до 4 круга школы темной магии включительно. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 3;
- Удача – 1;
- Магия – 5;

- Поддержка – 7;

Атака – 1d93+3. Здоровье 85 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 на глобальной карте). Доступен 1 спасбросок за бой.

Книга заклинаний: облако праха(1), саван теней(1), coup de grace (1), вторая жизнь(2), паразит(\*);

**Нежить:** Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

### ***Костяной дракон***

Чудовищное летающее создание, немного похожее на дракона. Некроманту на создание подобного монстра требуется не менее десяти трупов. Костяной дракон является очень опасным и сильным существом, но требует большого количества маны от некроманта. Эксперты полагают, что убийство Кеннеди не обошлось без костяного дракона. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 6;
- Скорость – 5;
- Выносливость – 4;
- Удача – 2;
- Магия – 5;
- Поддержка – 15;

Атака – 1d115+25. Здоровье 95 очков. Скорость – 6 клеток за бой(3 клетки на глобальной карте). Доступен 1 спасбросок за бой.

Книга заклинаний: гнилостное дыхание(3), лики смерти(2, может использовать не теряя хода);

**Нежить:** Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

**Полет:** Умеет перелетать препятствия на карте;

**Костяная броня:** Игнорирует 10 урона с каждой физической и магической атаки;

## ***Суммоны Кастера-призывателя***

### ***Регенератор здоровья***

Специфический суммон, восстанавливающий Кастеру 10 хитов в раунд. По сути это может быть механизм, хитрый тотем, младенец из пробирки и прочее, прочее.

- Сила – 0;
- Скорость – 0;
- Выносливость – 3;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 5;

Атака – нет. Здоровье 85 очков. Скорость – нет. Доступно 0 спасбросков за бой.

**Неподвижность:** Существо не способно двигаться из-за чего получает бонус к скрытности +30;

**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Регенератор маны***

Специфический суммон, восстанавливающий Кастеру 15 маны в раунд. От восстановителя хитов отличается лишь специализацией.

- Сила – 0;
- Скорость – 0;
- Выносливость – 3;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 5;

Атака – нет. Здоровье 85 очков. Скорость – нет. Доступно 0 спасбросков за бой.

**Неподвижность:** Существо не способно двигаться из-за чего получает бонус к скрытности +30;

**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Защитник***

Задача этого существа – защищать своего господина, принимать на себя удары и оказывать поддержку в бою защитной магией.

- Сила – 0;
- Скорость – 3;
- Выносливость – 6;
- Удача – 1;
- Магия – 5;
- Поддержка – 5;

Атака – нет. Здоровье 120 очков. Скорость – 4 клетки в раунд (2 на глобальной карте). Доступен 1 спасбросок за бой.

Книга заклинаний: Каменная броня(3), Obsidianовый щит(1), Очищение(1), Омовение(2);

**Жертвенный:** Способен раз за бой принять на себя удар, предназначенный Кастеру;

**Пацифист:** Не способен атаковать врага;

### ***Стрелок***

А вот это уже полноценный боевой дроид. Он способен наносить приличные повреждения врагам издалека.

- Сила – 3;
- Скорость – 4;

- Выносливость – 3;
- Удача – 3;
- Магия – 3;
- Поддержка – 10;

Атака – нет. Здоровье 85 очков. Скорость – 5 клеток в раунд(2 на глобальной карте). Доступно 2 спасброска за бой.

Книга заклинаний: Метка смерти(1);