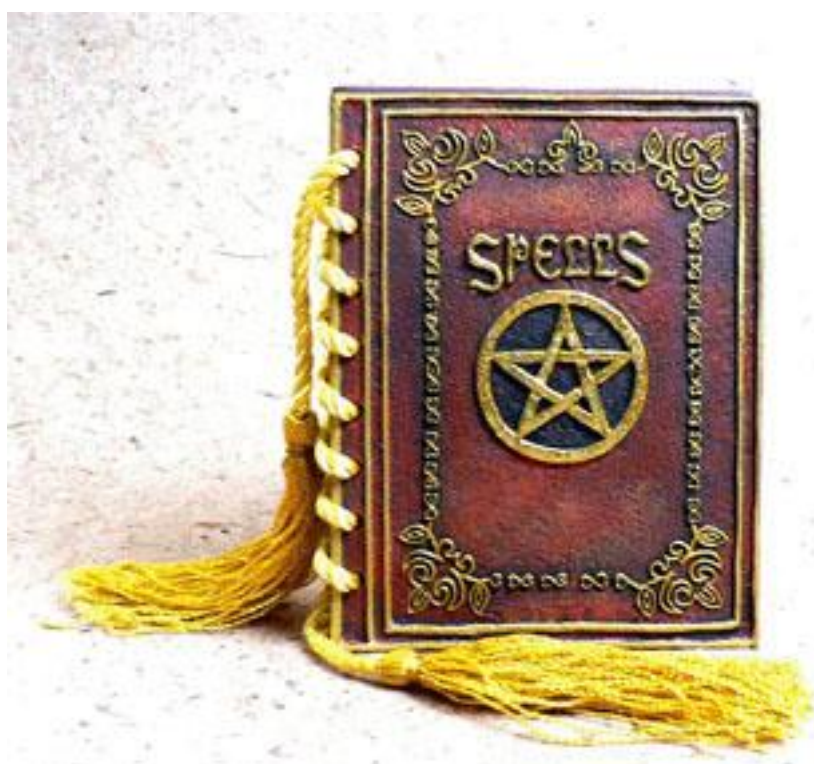


Специалдык

ver. 1.05





Первый круг

14 заклинаний

1. 1 Круг камней

Стоимость 4 маны

Восстанавливает творящему 10 маны.

2. 2 Лечение

Стоимость 8 маны

Восстанавливает $3 * M$ единиц здоровья цели в поле зрения. Излечивает от болезней роллом $1d(100-5M) + 5M$.

3. 3 Магическая стрела

Стоимость 5 маны

Наносит $1d5M$ урона цели в поле зрения.

4. 4 Молчание

Стоимость 5 маны

Запрещает цели в поле зрения колдовать $M-M*$ ходов

5. 5 Бич Господень

Стоимость 4 маны, один раз за бой

Заклинатель использует это заклятье, чтобы поднять инициативу цели в поле зрения.

$1d6 + M$ (Значение магии мага)

6. Ё Жестокий указ

Без стоимости.

Маг может использовать это заклятье в экстренной ситуации: объект, которому должна быть передана мана, атакует мага. Количество урона является количеством маны, полученной от мага.

7. 7 Психогвозди

Стоимость 6 маны, 1 маны/ход на поддержание во время боя.

Формирует вблизи мага ловушку 1x1, вступив на которую персонажа атакуют психогвозди из пола (роллom 1d100 -10), если персонаж получил урон от гвоздей, он пропускает следующий ход. Гвозди невидимы пока не атакуют. Не действуют на персонажей с E уровня В и выше.

8. 8 Предвидеть

Стоимость 7 маны.

Позволяет магу или союзнику предугадать атаку противника.

-10 к первому роллу на попадание выбранного врага по цели заклинания в этом ходу.

9. 9 Малое рассеивание чар

Стоимость 6 маны

Рассеивает вражеские чары до второго круга познания магии с цели в поле зрения. Для этого нужна проверка на магию. (1d100+5*М)

10. 10 Мертвая память

Стоимость 11 маны

Позволяет узнавать информацию, которая сохранилась у цели (трупа)

11. 11 Проклятые цепи

Стоимость 10 маны. Постоянный эффект.

Увеличивает максимальное количество маны на 10 пунктов, создавая дополнительную цепь в теле мага. Но спасбросок падает на 5 единиц.

12. 12 Попутный ветер

Стоимость 6 маны, 2 маны/ход

Увеличивает кол-во проходимых магом или союзником клеток на 3 на 1dM ходов.

13. 13 Медленный клинок

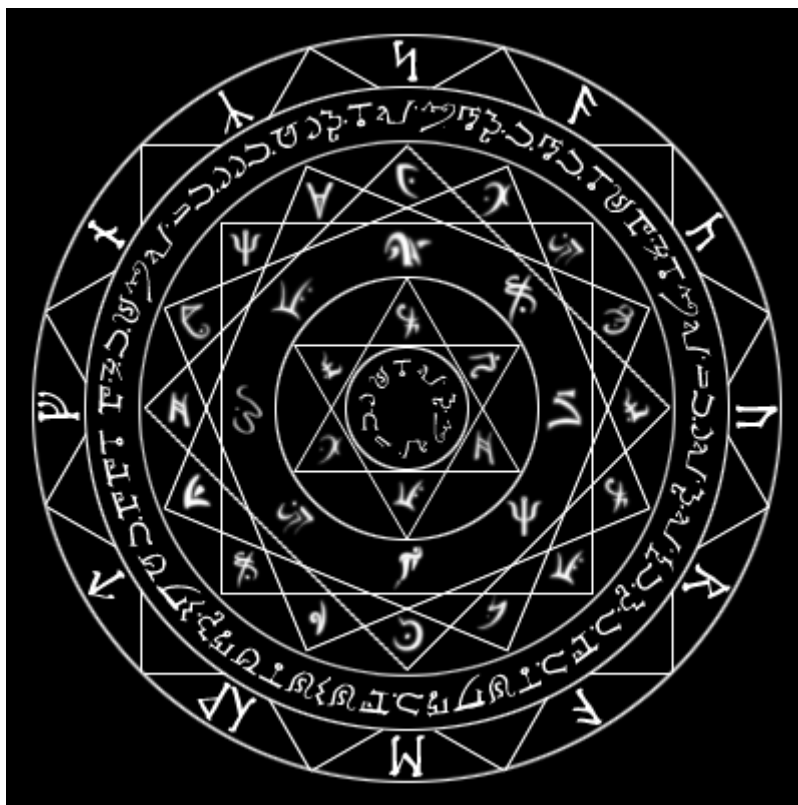
Стоимость 8 маны

Уменьшает спасбросок сражающегося в ближнем бою врага на 15. Аура держится 1dM ходов

14. 14 Земляная мина

Стоимость 8 маны

Формирует вблизи мага невидимую ловушку 1x1, вступив на которую персонаж получает 1d20 урона.



Второй круг

28 заклинаний

15. 1 Замедление

Стоимость 9 маны

Уменьшает скорость цели в поле зрения на 1 на М ходов. Может быть использовано неоднократно, но нельзя опустить скорость ниже 0.

16. 2 Канал маны

Без стоимости.

Отдает всю ману мага союзнику.

17. 3 Малый магический круг

Стоимость 9 маны

Увеличивает уровень магии мага на 2 (не может превысить 6) до конца следующего хода мага.

18. 4 Препятствие

Стоимость 8 маны

Делает клетку в поле зрения мага непроходимой на 2dM ходов.

19. 5 Оборона

Стоимость 12 маны

Окружает мага стеной из препятствий 3x3 клетки, держащихся 1dM ходов.

20. Ё **Мощный прыжок**

Стоимость 9 маны

Позволяет цели в поле зрения моментально переместиться на расстояние 1d8+S при помощи прыжка (препятствия игнорируются).

21. 7 **Отозвать**

Стоимость 13 маны

Отменяет заклинание, которое было сотворено с момента вашего прошлого хода.

22. 8 **Обмораживание души**

Стоимость 10 маны

Наносит цели в поле зрения 1d10+2M урона. + еще 1d10+2M урона в следующем раунде если M заклинателя строго больше 3х.

23. 9 **Лава_ковер**

Стоимость 9 маны, 2 маны/ход на поддержание во время боя.

Формирует вблизи мага ловушку 2x2 или 1x4, вступая на которую персонаж прекращает движение и получает Md8+3M урона. Видим для глаза, но неотлечим от классического русского настенного ковра.

24. 1 0 **Славный Натиск**

Стоимость 10 маны

Добавляет магу или союзнику бонус к роллу на атаку +10 и +2 клетки для прохождения в следующем его ходу

25. 1 1 **Маска Теней**

Стоимость 10 маны, 1 маны/ход для поддержания.

Данное заклятие позволяет магу оставаться не узнанным, когда ему нужно скрыть свою личность. Формально его лицо не изменится, но для других оно будет неузнаваемым. Длится любое количество времени и прерываемо по желанию.

26. 1 2 **Книжный Червь**

Стоимость 15 маны

Позволяет украсть одно случайное заклинание из книги оппонента. Используется раз за бой. (Уровень магии 2 — рол от 1 до 70 — заклятье первого круга. От 71 до 90 — второго. От 90 до 100 — третьего.

Уровень магии 3 — от 1 до 40 — первый круг, от 41 до 70 — второй, от 71 до 90 — третий, от 91 до 100 — четвёртый

Уровень магии 4 — от 1 до 20 — первый, от 21 до 40 — второй, от 41 до 60 — третий, от 61 до 80 — четвёртый, от 81 до 100 — пятый

Уровень магии 5 — маг сам выбирает уровень похищаемого заклинания

Уровень магии 6 — маг выбирает два заклинания)

27. 1 3 **Пелена**

Стоимость 12 маны.

Создает щит, который делает цель в поле зрения неуязвимой для любой магии.

Держится 2dM ходов.

28. 1 4 **Удачная атака**

Стоимость 10 маны

+15 к роллу, +10 к спасброскам цели в поле зрения на один ход.

29. 1 5 **Очистить Разум**

Стоимость 10 маны, 3 маны/ход для поддержания.

Защищает мага или союзника от заклятий, действующих на разум в течении 1d3+M ходов.

Снимает действующие на данный момент заклинания.

30. 1 6 **Лик Смерти**

Стоимость 11 маны

Цели в поле зрения наносится 1d25+2M урона.

31. 1 7 **Свежий ветер**

Стоимость 14 маны

Увеличивает скорость восстановления маны мага или союзника на 5 на 1d(2M) ходов.

32. 1 8 **Оружие ветров**

Стоимость 18 маны. Постоянный эффект.

Увеличивает ролл на атаку мага или союзника на 10. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, то противник отбрасывается на 4 клетки.

33. 1 9 **Лезвие из молний**

Стоимость 19 маны. Постоянный эффект.

Увеличивает ролл на атаку мага или союзника на 10. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, то противник теряет 1d20 единиц маны.

34. 2 0 **Ускорение**

Стоимость 10 маны

Увеличивает ранг скорости цели в поле зрения на 2(не может превысить 6) на 1dM ходов.

35. 2 1 **Огненная стрела**

Стоимость 12 маны.

Наносит 1d(5M) урона. После попадания киньте 1d4. Если выпало 4, цель получает удвоенный урон.

36. 2 2 **Молния**

Стоимость 13 маны

Наносит 1d(6M) урона. При попадании киньте 1d4. Если выпало 4, цель теряет столько же маны.

37. 2 3 **Пламенный боевой дух**

Стоимость 11 маны, один раз за бой.

Повышает инициативу цели в поле зрения на 1d50+M.

38. 24 Серный залп

Стоимость 14 маны

Выстрел тремя огненными шарами с уроном 1d(3M) в три разные клетки в поле зрения. Для каждого попадания бросьте 1d4. Если выпало 4, враг получает удвоенный урон.

39. 25 Ледяная стрела

Стоимость 12 маны

Наносит 1d(5M) урона. При попадании киньте 1d4. Если выпало 4, то максимальное расстояние перемещения врага уменьшается на 3 клетки на следующий его ход.

40. 26 Обмораживание тела

Стоимость 9 маны

Наносит 1d10+M урона. Киньте 1d4 в случае попадания. Если выпало 4, то вражеская мана не будет восстанавливаться следующий его ход.

41. 27 Морозное оружие

Стоимость 14 маны. Постоянный эффект.

Увеличивает ролл на атаку на 10. При попадании бросьте 1d6. Если выпало 6, то максимальное расстояние перемещения врага уменьшается на 2 клетки на следующие 2 его хода.

42. 28 Сокрушение

Стоимость 11 маны

Уничтожает выбранное препятствие.



Третий круг

25 заклинаний

43. 1 Ледяная гладь

Стоимость 15 маны, 2 маны/ход на поддержание во время боя.

Ловушка. Замораживает участок суши размером 2x6. Ступившие на него должны бросить 1d100. Если бросок провален, они падают и пропускают ход.

44. 2 Возложение рук

Стоимость 20 маны

Восстанавливает цели в поле зрения $1d50+5*M$ hp за счёт $1d20+M$ hp заклинателя.

45. 3 Огненная Стена

Стоимость 10 маны, 7 маны/ход на поддержку.

Закрывает линию из $1x2M$ клеток для прохода магическим огнем. Сквозь неё можно пройти, получив 1d30 урона. Нельзя останавливать движение на той клетке, на которой был создан огонь. Длительность $2dM+2$ ходов.

46. 4 Слепящий свет

Стоимость 17 маны.

Ослепляет цель в поле зрения, снижая её ролл атаки на 40. Держится $1dM$ ходов

47. 5 **Снятие чар**

Стоимость 15 маны

Снимает с цели в поле зрения все заклинания (и положительные и отрицательные) уровня строго меньше М.

48. 6 **Безмолвие**

Стоимость 18 маны

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

49. 7 **Оковы**

Стоимость 14 маны, 5маны/ход на поддержание.

Цель в поле зрения мага сковывается магической цепью (он не может двигаться, атаковать или творить заклинания). Чтобы освободиться жертва должна проявить всю свою силу. Если уровень магии заклинателя 5 или 6, то в этом случае жертве наносятся повреждения за каждую неудачную попытку освободиться. Длится $1dM+3$ хода.

Спас. Бросок – $1d(100-9S)+9S$

50. 8 **Сковывающий лёд**

Стоимость 22 маны и 7маны/ход на поддержание.

Цель в поле зрения теряет один ранг скорости, пока оно зачаровано. Если уровень магии у заклинателя 5 или больше, то Сковывающий Лёд каждый ход наносит $1d20+M$ урона. Длится любое количество времени, даже вне боя и отменяется по желанию.

51. 9 **Утечка Эссенции**

Без стоимости.

Утечка Эссенции похищает у цели в поле зрения $3d8+M$ маны и передаёт её магу.

Применённая на существо, не обладающее маной, наносит ему 5 урона и передает магу 5 маны.

52. 1 0 **Оберег воздуха**

Стоимость 18 маны, 4маны/ход на поддержание

Маг или союзник на $2dM$ ходов получает покровительство стихии воздуха. Ролл вражеских дальних атак по цели уменьшается на $1d25+M$. Не распространяется на фантазмы.

53. 1 1 **Оберег Огня**

Стоимость 21 маны, 2маны/ход на поддержание

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

$1dM$ – кол-во ходов

Урон для объекта — $1d6+M(\text{заклинателя})-E(\text{объекта})$

Урон для атакующих — $1d20+M(\text{объекта})-E(\text{атакующего})$

54. 1 2 **Чёрный недуг**

Стоимость 15 маны, 6маны/ход на поддержание

Жертва данного заклинания заболевает таинственным Чёрным Недугом, который можно снять только диспеллом. (Если его использовал маг со значением магии 6(EX), то заклятье можно будет снять только после смерти заклинателя)

Урон: $1d5+2*M$ (уровень магии мага) каждый ход цели.

55. 1 3 Кровавый Договор

Тратится 1/М заклинателя от его общего количества маны
Маг получает три заклинания в книгу, но его выносливость падает на ранг.
(1d100-10M)+10M

56. 1 4 Протектор

Стоимость 20 маны
Отбрасывает всех стоящих вокруг мага на одну клетку, наносит 5dM урона и возводит вокруг заклинателя стену из препятствий на 2dM ходов.

57. 1 5 Дуговая молния

Стоимость 18 маны
Наносит 2d10+M урона цели в поле зрения и может шокировать её (стандартный бросок атаки на попадание), лишив следующего хода.

58. 1 6 Лавровый венец

Стоимость 18 маны, 4маны/ход на поддержание.
Увеличивает Силу, Скорость и Удачу цели на 2(может превышать 6) на 1dM+2 раундов.

59. 1 7 Ментальный ожог

Стоимость 10 маны
Маг вкладывает n x4 маны, сжигая n+M маны и нанося n+M урона цели.

60. 1 8 ВООМ-бокс

Стоимость 25 маны, 3маны/ход маны на поддержание во время боя.
Формирует вблизи мага ловушку 2x2, вступив на которую персонаж получает 1d40+4M урона звуком. Легко маскируется под камни/акустическую систему или разобранную барабанную установку

61. 1 9 Очищение

Стоимость 19 маны.
Отменяет все негативные эффекты заклинаний на цели, если M сотворившего заклинание <= M мага.

62. 2 0 Невидимость

Стоимость 20, 15маны/ход на поддержание
Позволяет магу стать невидимым. В такой форме можно свободно перемещаться. Если невидимка атаковал или сотворил любое заклинание, то враг может кинуть 1d(100-10M)+10M и обнаружить невидимку. Ассасины и «ищейки» могут кидать ролл не ожидая атаки.

63. 2 1 Самовозгорание

Стоимость 24 маны
Цель заклинания самовозгорается, получая 1d30+M урона. Если выпало 30 и больше, то цель пропускает ход.

64. 2 2 Ускорение

Стоимость 20 маны

Увеличивает ранг скорости цели в поле зрения на 2(может превышать 6) на $1dM+M$ ходов.

65. 23 Дымовая завеса

Стоимость 11 маны, 9маны/ход на поддержание

Огня без дыма не бывает. Создаёт завесу на отрезке в $1 \times 1d6+M$ клеток, которая держится $1dM$ ходов. Сквозь завесу нельзя атаковать мага или его серванта в дальнем бою. Враги получают штраф, -10 к попаданию пока находятся на клетке или атакуют сквозь завесу в ближнем бою. Длится любое количество времени и отменяется по желанию.

66. 24 Дыхание Дракона

Стоимость 22 маны

Маг выдыхает струю пламени которая растягивается на $1dM$ клеток. Наносит $1d30$ урона. За каждую цель бросьте $1d5$. Если выпало 5, враг получает двойной урон.

67. 25 Песчаная завеса

Стоимость 17 маны/9маны ход на поддержание.

Создаёт вблизи мага зону 3×3 , внутри которой маг или союзник получают на 20 меньше урона. Враги атакуют со штрафом 10 к попаданию. Длится $1dM+2$ хода.



Четвертый круг

23 заклинания

68. 1 Пасть Ада

Стоимость 25 маны, 6 маны/ход на поддержание

Формирует вблизи мага ловушку длиной в $M+5$ клеток любой формы изгиба, вступив на которую персонаж получает $1d60+6M$ урона огнем и воспламеняется на $1dM+1$ раундов, получая дополнительно $1d12+M$ урона

69. 2 Цепная молния

Стоимость 28 маны

Мощная атака, которая поражает от двух до пяти противников на выбор мага. Урон, полученный роллом, уменьшается на 11 за каждое перескакивание с одной цели на другую. Молния, пущенная таким образом, не может перескочить дальше, чем на M клеток или за пределы поля.

Ролл атаки - $1d70+3M$

70. 3 Яростный Феникс

Стоимость 24 маны

Огромная птица из огня летит к цели, нанося всем целям на пути урон $1d30+2M$ и взрываясь «крестом», у которого центр — цель. Урон кресту — $1d50+3M$

71. 4 Благословение Фортуны

Стоимость 28 маны.

Ролл 1d100. На цель в поле зрения накладываются все эффекты включая выброшенное число.
1-25 - Лечение на $30+Md10$ хп. 26-50 - +25 к роллу атаки на два хода. 51-75 - $20+Md10$ маны.
76-100 - +2(не может превышать 6) к Удаче на два хода.

72. **⚔ Магический круг**

Стоимость 30 маны.

Создает на поле магический круг, размером 3x3 клеток, в котором магия любого вступившего увеличивается на 2(может превышать 6). Круг существует 2dM ходов.

73. **⚔ Портал**

Стоимость 27 маны

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

74. **7 Мощь Проклятых**

Стоимость 25 маны. Постоянный эффект.

Это заклятье повышает силу объекта при помощи тёмных чар. Это не может не отразиться на его удаче.

(Сила растёт на один ранг, но удача понижается на один ранг)

75. **⚔ Взрыв антимагии**

Стоимость 24 маны.

Заклинание сжигает $2d30+2M$ маны у всех, стоящих в квадрате со стороной в $M/2$ (округляя вниз).

76. **⚔ Преступная Ярость**

Стоимость 29 маны

Данное заклятье является возмездием для рьяных воинов. Оно наносит цели урон в $2d(n*2M)$ (n – кол-во атак, совершённых целью заклинания за данный бой, M – сила магии заклинателя)

77. **1 ⚔ Дьявольский наставник**

Тратится $2/M$ заклинателя от его общего количества маны

Сложный ритуал, в котором маг может получить ещё четыре заклинания в свою книгу, но при этом его удача падает на один ранг навсегда.

$(1d100-10M)+10M$

78. **1 1 Регенерация**

Стоимость 20 маны, 4маны/ход на поддержание

Регенерирует цели 5 хп за ход в течение 2dM ходов

79. **1 ⚔ Истребление Духа**

Стоимость 5 маны

Истребление Духа похоже на Утечку Эссенции, но здесь мана похищается за счёт вражеских hp

$1d25+2M$ (уровень магии мага)

80. 1 3 Цепь Жизни

Стоимость 21 маны.

Чары держатся $1dM+2$ хода цели. Если цель чар атаковала кого-либо, то количество нанесенного урона является количеством восстановленных жизней заклинателя. Если же заклинатель полностью здоров, то половина избыточного лечения передаётся слуге.

81. 1 4 Барьер Запрета

Стоимость 21 маны 4маны/ход на поддержание

Мастер ставит над полем боя барьер, при помощи которого он накладывает вето на определённое заклинание. Мастера пятого уровня могут накладывать вето на два заклятья, а мастера шестого на три. Впрочем, наложивший вето маг может обойти этот запрет, каждый раз кидая $1d(100 - 10M)+10M$ перед созданием заклинания. Провалив попытку наложения запрещенного заклинания, маг может сотворить в этом ходу лишь заклинание 1го круга. Заклинание длится на протяжении всего боя.

82. 1 5 Тень

На создание уходит кол-во маны оригинала/M заклинателя. На поддержание половина от маны, потраченной на создание/ход.

Создание полноценной копии существа. Она обладает всеми характеристиками оригинала, но её легко развеять при помощи заклинания или при нанесении урона. У тени отсутствует разум, и она всего лишь марионетка в руках своего господина. Слуги копируются без своих фантазмов. Заклинание длится $2dM$ ходов.

83. 1 6 Печать Хозяина

Стоимость 27 маны.

Указанный противник после смерти воскреснет в виде верного мертвеца. Не может быть использовано на Слугах и прочих фамилиарах.

84. 1 7 Барьер Короля Ветров

Стоимость 28 маны, 10маны/ход.

Окружает мага Барьером, в котором тот становится невидимым. В таком состоянии его мана регенерирует в два раза быстрее, а скорость передвижения увеличивается на 3 клетки. Любая атака или заклинание направленное не на самого себя приостанавливают эффект барьера на один раунд. Длительность $2+2dM$ ходов.

85. 1 8 Изменчивый ветер

Стоимость 22 маны

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

86. 1 9 Заражающий ветер

Стоимость 28 маны

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

87. 2 0 Огненный Вихрь

Стоимость 29 маны.

Наносит $2d30$ урона всем объектам на площади 9 клеток (квадрат 3×3). Все попавшие в

вихрь, попадают на рандомные клетки на карте, если на месте предполагаемой клетки находится препятствие – оно уничтожается, нанося попавшему в него дополнительные 20 урона.

88. 21 Водяная тюрьма

Стоимость 35 маны, 9маны/ход на поддержание

Запирает цель в тюрьму, которая не даёт ему двигаться или атаковать. Тюрьма высасывает по 3М маны из заточенного каждый ход. Для прорыва из тюрьмы нужна проверка на силу. $1d(100-8S)+8S$

89. 22 Водяная копия

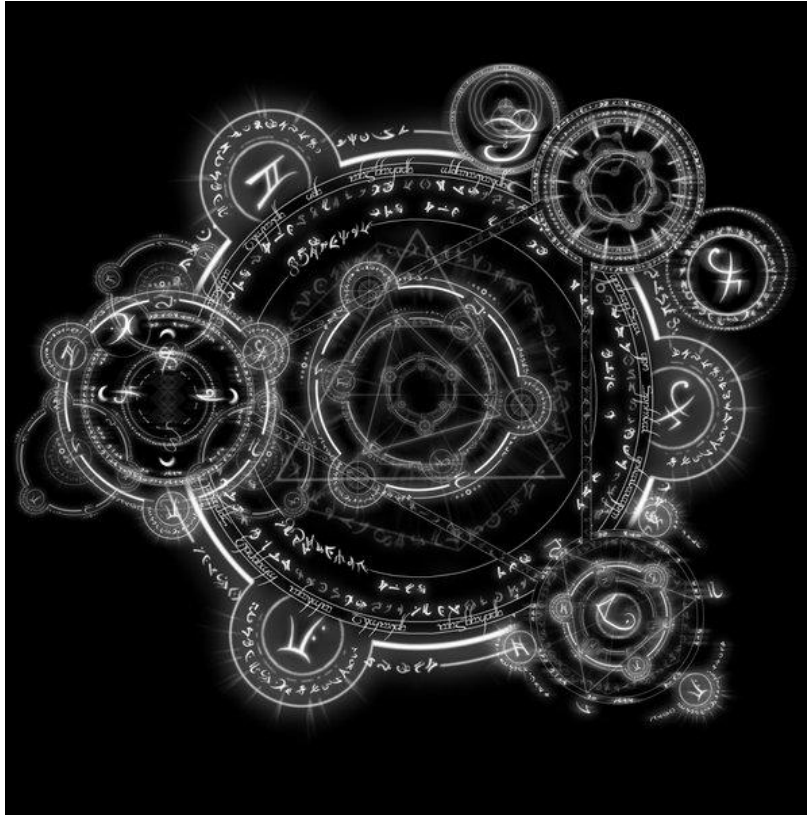
Стоимость 37 маны

Создает клона мага из воды. Клон уничтожается одним ударом и не может атаковать. Перед ходом мага он может переместиться на $4+1dM$ клеток и взорваться, нанося $1d50+2M$ урона 3×3 клеткам вокруг. Клон живет $1dM$ ходов.

90. 23 Защита скал

Стоимость 21 маны 6 маны/ход на поддержание

На $1dM$ ходов повышает хиты и спасбросок мага или союзника на 20 на $3+2dM$ ходов. По окончании действия заклинания хиты выше максимума хитов цели исчезают.



Пятый круг

12 заклинаний

91. 1 Запретное Знание

Сложный ритуал. Маг должен потратить 2/М от своей маны
Делает ранг М мага равной 6. За это маг платит одним рангом удачи и выносливости.

92. 2 Кровавая Цепь

Стоимость 43 маны
Данное заклятие ранит цель и всех тех, кто связан с ней магией (Мастера и Серванта)
Маг наносит $1d100+10M(\text{Заклинателя})-10M(\text{Цели})$. Мастеру наносится половина от этого урона.

93. 3 Обновление Духа

Без стоимости
Ритуал, полностью восстанавливающий ману целевого персонажа в поле зрения даже на поле боя. Требуется пропуск хода. Используется один раз.

94. 4 Безумие

Стоимость 50 маны

Цель бросается на ближайшую жертву, даже если это ее собственный мастер, но не использует магию и фантазмы. Может быть остановлена только командным заклинанием, или диспеллом. Длительность заклинания – 1dM

95. 5 Трансцендентное тело

Стоимость 44 маны

Следующие M ходов цель не может погибнуть на смотря ни на какой урон. Любая атака, сотворение заклинания или использование фантазма прерывает этот эффект.

96. 6 Гниение Разума

Стоимость 41 маны

Маг оппонент теряет все знания о двух заклитях из своей книги заклинаний.

1d(100-10M)+10M – 10M*(оппонента)

97. 7 Магическое зеркало

Стоимость 30 маны, 2маны/ход 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 (не относится к Нобл Фантазмам)

98. 8 Акт Измены

Стоимость 38 маны

Маг захватывает разум цели на один ход.

1d(100-10M)+10M-10E(цели)

99. 9 Сила Праведника

Стоимость 35 маны. Постоянный эффект.

Это заклятье поднимает магу или союзнику силу на один ранг и выносливость на один ранг (объектом может быть только good персонаж)

100. 1 0 Временной разрыв

Стоимость 50 маны

Позволяет цели в поле зрения сходить два раза, вместо одного. Можно использовать раз в бой.

101. 1 1 Смертельный мороз

Стоимость 30 маны, 12маны/ход на поддержание

Площадь MxM обмораживается. Объекты в ней получают 2d(4M) урона и получают его каждый ход, находясь там. При попытке сотворить некое действие, они также получают 2d(2M) урона. Длится 1dM+3 хода.

102. 1 2 Поддержка Земли

Стоимость 48 маны 10маны/ход на поддержание

На время действия заклинания, маг и его союзники получают поддержку от самой земли: +5 к восстановлению маны, +5 к восстановлению здоровья, +5 к макс hp, +5 к урону. Длится любое количество времени и может быть отменено по желанию.



Вещной Круг

8 заклинаний

103. 1 Подчинение Земли

Стоимость 70 маны. Кол-во маны, собираемой с территории, с учётом затрат на поддержание, равно 30. Постоянный эффект.

Маг может взять под контроль определённую локацию. Это позволяет ему питаться дополнительной магической энергией, знать о всех событиях на данной земле. (не возможно взять под контроль базу другого Мастера пока он жив или «Лей Линию»)

104. 2 Слово Разрушения

Стоимость 30 маны

Разрушает все установленные заклятья, чары и магические эффекты (в том числе и от фантазмов) и приносит магу половину маны от затраченного на разрушенные заклинания кол-ва.

105. 3 Магический Вампиризм

50 маны

Проклятье. Заклинатель связывает свой канал магии с другим магом при помощи проклятья. Теперь он получает дополнительную ману от своего врага, а именно половину от того количества, которую восстанавливает проклятый. Если у противника заканчивается мана, то его hp тратятся для передачи маны тому, кто проклял.

106. 4 Подражание

40 маны, 20 маны/ход на поддержание

Мастер может наложить на своего Слугу это заклятье в бою, дабы его статы стали равны тем статам его оппонента которые выше чем у Слуги. (не распространяется на фантазмы). Длится на протяжении всего боя.

107. 5 Обновление Плоти

54 маны.

Ритуал, полностью восстанавливающий здоровье цели в поле зрения, даже на поле боя. Требуется пропуск хода. Используется один раз. Снимает все отрицательные эффекты, наложенные на персонажа.

108. 6 Ступня ПроЖоры

Стоимость 70 маны

Над полем открывается портал, из которого на всех наступает нога ПроЖоры. Урон от заклинания наносится одинаково по всем целям.

Урон 1d200.

109. 7 Варпшторм

Стоимость 60 маны

Все игроки на поле боя и в двух локациях от поля боя перемешиваются. Кастер может сбежать с поля битвы.

110. 8 Таймпарадокс

Стоимость 80 маны. Возможно применить дважды за бой.

Позволяет отменить предыдущий ход, возвращая мага в его начало. Все последовавшие дальше ходы так же аннулируются.

Примечания:

- При установлении заклинаний на поле боя во время боя, дальний край такого заклинания должен находиться не дальше чем на расстоянии М клеток от мага.
- Заклинания, имеющие длительность, не могут быть отменены по желанию, если не сказано обратное. Способ закончиться для них – либо отработать отведенное им время, либо, если оно тратит ману за ход, то иметь после восстановления в начале хода иметь маны меньше, чем оно поглощает.
- Нельзя создавать ловушки под ногами у персонажей.
- Заклинания, помеченные как ловушки, остаются в на своих местах в зоне неактивными, и активируются сразу, как начинается бой. Когда персонаж наступает на ловушку – она уничтожается.