Войн 10 вундов, ремесленник и убийца 8 вундов, вор и стрелок 7 вундов, у всех остальных 6 вундов

Клирик

1. **Исцеляющая аура:** клирик создает вокруг союзника ауру, которая исцеляет его некоторое время. *Удачное сотворение заклинание засчитывается на 3+. Действует два раза (либо до конца конфликта) в начале каждого действия цели и исцеляет 1 рану.*
2. **Исцеляющий вихрь:** клирик призывает исцеляющую волну для одного союзника. *Удачное сотворение заклинания засчитывается на 4+ и исцеляет 2 раны цели.*
3. **Ведьма!:** клирик произносит литанию праведности, силой веры защищая себя от колдовской мерзости. *Удачное сотворение заклинания засчитывается на 4+. При удачном сотворении, заклинание, направленное на (включающее в список целей) героя, считается проваленным. Если результат броска равен 6, атакующий получает 1 ранение. Если герой находится под действием эффекта «Фанатичная вера», на 6 атакующий сгорает заживо.*
4. **Ближе к свету:** клирик призывает силу веры и поднимается в воздух. *Удачное сотворение засчитывается на 4+. На два хода герой получает возможность перелетать пропасти и подниматься на препятствия.*

Маг

1. **Вихрь смерти:** маг призывает мощный вихрь энергии, наносящий урон всем стоящим рядом. *Удачное сотворение заклинания засчитывается на 3+. Всем противникам, находящимся рядом с магом, наносится 2 ранения. Если результат броска равен 1, вихрь не затрагивает врагов, но наносит по 1 ранению каждому рядом стоящему союзнику.*
2. **Косноязычие:** маг подавляет волю противника и лишает его дара речи. *Удачное сотворение заклинания засчитывается на 4+. При удачном сотворении, заклинателю противника удачным сотворением засчитывается только результат броска, равный 6.*
3. **Покров:** маг призывает силу своей стихии и создает вокруг сражающихся купол энергии. *Удачное сотворение засчитывается на 6. Если герой выбрал стихию Света, то купол держится три хода и ослепляет всех противников. Если герой выбрал стихию Тьмы, купол держится два хода и наносит 2 ранения, если противник пытается его пробить.*
4. **Левитация:** маг поднимается в воздух. *Удачное сотворение засчитывается на 4+. На два хода герой получает возможность перелетать пропасти и подниматься на препятствия.*

Воин

1. **Тяжелый удар:** против лома нет приема. *При использовании двуручного молота, отнимите 1 от результата броска атаки и добавьте 1 к урону.*
2. **Воодушевленный удар:** воин входит во вкус. *Если герой убивает противника, бросьте кубик за ближайшего живого противника. На 3+ герой наносит ему 1 ранение.*

Стрелок

1. **Орлиный глаз:** стрелок сосредотачивается на цели. *Если герой дважды за конфликт удачно атакует одного и того же противника, бросьте кубик. На 4+ до конца конфликта герой получает +1 к результату броска на атаку, нацеленную на того же противника.*
2. **В яблочко:** стрелок проявляет все свое мастерство. *Если герой атакует из укрытия, бросьте кубик. На 5+ герой наносит 2 ранения, на 6 – добивает цель. После успешного выполнения и после провала действия, другие противники замечают героя, и он больше не может находиться в укрытии до конца конфликта.*

Вор

1. **Шанс для побега:** вор вспоминает свои вылазки. *Если атака, нацеленная на героя, провалилась, бросьте кубик. На 5+ герой отходит дальше от противника – следующая атака имеет -1 от результата (не меньше 1).*
2. **Дымовая шашка:** вор обманывает врага. *Удачное выполнение засчитывается на 5+. Герой выполняет уловку, которая дезориентирует противника, и тот не может атаковать один ход. Если действие проваливается, до конца конфликта герой больше не может использовать это умение.*

Некромант

1. **Ядовитый вихрь:** некромант призывает ядовитые миазмы, отравляющие врагов. *Удачное сотворение заклинания засчитывается на 4+. Действует 2 раза (либо до конца конфликта) нанося по 2 ранения. Если результат броска равен 1, то герой теряет 1 ранение.*
2. **Молчание:** некромант захватывает дух и разум противника, не позволяя ему творить заклинания. *Удачное сотворение заклинания засчитывается на 4+. При удачном сотворении, заклинатель противника не может творить заклинания в течении двух ходов. Если результат броска равен 6, некромант перекачивает себе D6 очков манны от цели.*
3. **Воскрешение:** некромант поднимает из мертвых убитого им врага в качестве слуги. *Если герой убил противника заклинанием, то бросьте кубик. На 6 противник становится зомби и сражается на его стороне. Вне зависимости от того, кем был зомби при жизни, он имеет 1 атаку, 2 урона и 2 ранения.*
4. **Клубок молний:** некромант призывает молнии, поражающие всех противников. *Удачное сотворение засчитывается на 5+. Каждому противнику наносится 2 ранения. Если бросок провалился, герой теряет 1 ранение, также бросьте по одному кубику за каждого из ваших союзников – на 6 выбранный для броска союзник теряет 1 ранение.*
5. **Левитация:** некромант поднимается в воздух. *Удачное сотворение засчитывается на 4+. На два хода герой получает возможность перелетать пропасти и подниматься на препятствия.*

Убийца

1. **Казнь:** убийца, чуя кровь, наносит точный удар по жизненно важным органам. *Удачное исполнение засчитывается на 4+. Наносится 1 ранение. Если цель уже получала урон, то добавляется еще 2 ранения. Если результат броска равен 6, персонаж добивает цель.*
2. **Эффект неожиданности:** убийца проявляет чудеса ловкости. *Если противник не видит героя, бросьте кубик. На 4+ тот может подкрасться к противнику со спины или поменяться местами с ближайшим союзником. Если действие провалено, противник замечает героя. Если действие выполнено успешно, бросьте еще один кубик. На 4+ герой наносит 2 ранения. На 6 герой добивает противника. Если атака провалена, противник также замечает героя.*

Шаман

1. **Исцеляющая аура:** шаман создает вокруг союзника ауру, которая исцеляет его некоторое время. *Удачное сотворение заклинание засчитывается на 4+. Действует два раза (либо до конца конфликта) в начале каждого действия цели и исцеляет 1 рану.*
2. **Сила ветра:** шаман призывает потоки ветра и поднимается в воздух. *Удачное сотворение засчитывается на 4+. На два хода герой получает возможность перелетать пропасти и подниматься на препятствия.*
3. **Кнут молнии:** шаман вкладывает силу молнии в атаку. *При удачно проведенной атаке добавьте 1 к урону.*