

Магия

Книги заклинаний

Книги заклинаний могут представлять собой как обрывки бумаги, так и сборник из трех книг для изучения ультимативного заклятия.

Для создания заклятия необходимо понять, насколько оно должно быть мощным и какие элементы необходимы для его каста.

На данный момент в игре существует 6 базовых элементов.

Огонь – Энергия тепла черпаемая из лучей солнца и тепла души человека. Владелец данного элемента начинает чувствовать волны энергии исходящей от солнца и тел существ.

Воздух – Энергия спокойствия и ветра. Владелец данного элемента может почувствовать энергию исходящей из воздуха и ветра.

Земля – Энергия твердости и земли. Владелец данного элемента становится целым с поверхностью и может чувствовать потоки энергии исходящей из под его ног.

Вода – Энергия течения и воды. Владелец данной энергии чувствует энергию исходящей из источников воды и любых других жидкостей.

Позитив – Энергия добра и мира. Устаревшая энергия, которая осталось после исчезновения старого бога. Все еще витает на пустошах и наполняет силой множество обреченных.

Негатив – Энергия тьмы и зла. Пришла вместе с новым богом, который уничтожил планету. Ее очень много на пустошах и ее почитатели сильно превозносят данную энергию.

Также заклятия, которые требуют несколько элементов могут трансформироваться в другой тип магии (главное согласовать с ГМом). Например, заклятие огни воздуха может трансформироваться в пар или стрелу огня.

Стоит учитывать, что игрок получает новый элемент игрок получает на 4, 8 и 12 уровне потока, что сказывается на балансе. Например, не стоит вводить слабое трехэлементное заклтение, так как маг сможет кастовать только на 8 уровне Потока и оно может быть бесполезно.

Далее определившись с элементом(-ами) определи сколько нужно карт и какого значения они должны быть. Чтобы определить оптимальное значение воспользуйся табличкой.

Количество карт для каста

Уровень потока	Количество карт (несколько элементов)
1-3	1-2
4-6	3-5 (2)
7-8	3-8 (3)
9-10	5-7 (3-4)
11	6-9 (3-4)
12	8-12 (4)

Определившись с мощностью и количеством карт необходимо написать эффект заклятия. Здесь ваша фантазия вольна делать все что угодно. Необязательным условием для балансировки является использование стага Мысль для основного определения мощности заклятия.

В качестве интересных механик можете использовать одно из нескольких снизу.

Механика заклятия	Эффект
Длительный каст	Для каста заклтения необходимо его зачитывать бонусным или основным действием в течение нескольких ходов
Мина	Игрок кидает определенный кубик и выпавшее значение активирует эффект заклтения если враг выбросит кубик со значение определенным миной
Зачарование	Работает как временное усиление какого то типа вооружения, каждый раз атакуя таким орудием будет активироваться эффект заклятия
Отложенное заклтение	Эффект заклятия будет висеть на кастующем до тех пор, пока не произойдет определенное условие
Призыв	Эффект призывает что либо и призванное существо будет выполнять определенные действия

Баланс заклятий

В качестве баланса используется среднее значение урона, которое может нанести заклинатель определенного ранга.

Уровень в таблице снизу указывает на примерное среднее значение основных статов игрока.

Для определения урона, который должен наносить заклинатель используется табличка правее.

Примерный урон в ход можно увеличить или уменьшить, добавляя условия для заклятий. Стоит учитывать, что слишком дорогое и сильное заклятие может сломать баланс или сделать заклятие слишком не привлекательным, но это лишь рекомендация, ведь никто не запрещает сделать заклинание последнего шанса, которое может спасти ситуацию (но такое заклятие должно иметь огромную стоимость).

- Ресурсы для усиления могут быть следующими:
- безделушки (определенный безделушки такие как спички или ложка и т.д.)
  - здоровье персонажа
  - отрицательные состояния
  - жизнь персонажа
  - провизия, батарейки и т.д.
  - части монстров
  - контракты с сущностями

Оформите ваше заклинание в форму снизу и гордитесь собой ведь вы великий магистр, придумавший свое собственное заклятие.

Название (качество)	Стоимость каста	Эффект	Дальность заклятия
Название заклятие (ранг заклятия – качество заклинания)	Количество карт и каково значения они должны быть	Подробное описание заклинания с условиями и эффектами	Дальность в метрах

Пример готового заклинания

Название (качество)	Стоимость каста	Эффект	Дальность заклятия
огненный всплеск (1 - улучшенное базовое)	3 карты огня> 9	(проверка Ловкости 6+(мысль)) Наносит (мысль)d8 урона огнем по ногам и накладывает базовое огненное покрытие стихии	10м

уровень	ранг	ранг	пр урон в ход
0-2	0	0	4 до 12
3 по 5	1	1	12 до 24
6 по 8	2	2	24 до 48
9 по 12	3	3	48 до 72

ранг	качество заклятия
0	базовое, улучшенное базовое
1	продвинутое, улучшенное продвинутое
2	мастерское, магистровое
3	уникальное, легендарное