

ПРИМЕРЫ ЗАКЛИНАНИЙ

СИЛЫ (МДР)

Ты пропускаешь энергию через своё смертное тело в мир при помощи божественных сил или пульсирующего сердца самой природы. Тебе не нужно произносить секретные слова, не нужно писать руны, чтобы использовать заклинания - они живут внутри тебя. Чем спокойнее ты становишься, тем больше энергии получаешь. Чем меньше ты напряжён, тем лучше фокусируешься. Это путь мудрости. Твой путь.

Сотворение сил - проверка **МДР** против *цели*. Полученные в виде *трофеев* силы входят в твой разум через творения природы, просветление или клубы пара. Силы не могут быть переданы после изучения и не занимают ячейку инвентаря. Если хочется изменить какие-то силы или добавить свои - обсуди это с ведущим.

Доспех веры: Цель в пределах видимости получает +3 к *бронь* на 1 раунд

Благословение пустоты: Дарует видимой цели успех её *попытки* или *проверки* в следующем ходу

Жуткий медведь: Ты становишься огромным медведем на **D4** раундов. Добавь 1 *сердце* и удвой все бонусы

Божественный щит: Зачаруй видимую цель. Щит поглотит 10 очков совершённых против неё *усилий*

Целительная вспышка: Исцели всех союзников, находящихся *близко*, на двойное *магическое усилие*

Целительное прикосновение: Прикоснись к союзнику, чтобы исцелить на *магическое усилие*

Священный оплот: Коснись союзника. На 4 раунда он невосприимчив к немагическому *усилию*

Неуязвимость: Коснись цели для благословения, на **D8** раундов ей нельзя причинить ущерб

Стальная ладонь: У следующих **D4** твоих безоружных атак +3 к *попыткам* и *предельный урон*

Стальная кожа: На следующие **D4** раундов твоя броня равна 20

Дарующий жизнь: Обменяй свою жизнь с другим, прикоснувшись к нему. Опусть свои очки здоровья до 0 и подними умирающего союзника с полным здоровьем

Воскрешение: *Сложная проверка*, через 4 раунда мёртвая цель оживёт с 1 очком здоровья

ЗАКЛИНАНИЯ (ИНТ)

Мистические силы лежат прямо под нашим измерением, доступные при помощи темных наук. Это искусство магических слов, движений, знаков и точных рецептов. Здесь нет никакой тайны для тех, кто знает законы мироздания, которые управляют всеми энергиями и материей. Этих законов великое множество и они непостижимы для большинства смертных умов.

Произнесение заклинаний - проверка **ИНТ** против *цели*. Полученные в виде *трофеев* заклинания в основном принимают вид свитков, вырванных страниц или других записей. Они могут быть переданы кому-либо, однако, в отличие от сил, всегда занимают ячейку инвентаря. Для использования недостаточно, чтобы заклинание находилось в инвентаре - оно должно быть экипировано. Если хочется изменить какие-то заклинания или добавить свои - обсуди это с ведущим.

Чародейская бомба: Создать светящийся шар. Через **D4** раундов он взорвётся, нанеся **4D12** урона *близко*

Мистический снаряд: Выстрелить снарядом в видимую цель и нанести ей *магическое усилие*. Действует *далеко*

Колдовство Азула: Призвать **D4** демонов, которые жаждут плоти... любой плоти

Аура клинка: Коснуться союзника. **D4** раундов все наносящие ему урон получают *урон оружием*

Хрустальное святилище: Союзники получают +3 к *бронь* пока заклинатель находится *близко*

Проклятие: Наслать проклятие, прикоснувшись к существу. Проклятие исполнится в точности так, как было сформулировано. Требуется *сложная проверка*

Уничтожение мёртвых: Уничтожить 1 нежить за каждое 1 очко здоровья заклинателя. Действует *далеко*

Управлять монстром: Получить полный контроль над монстром на **D4** раундов

Дверь: Создать волшебный дверной проем туда, где маг уже был. Длится, пока заклинателю не нанесут урон.

Огненный шар: Запустить огненный шар в цель в пределах видимости. При взрыве шар также поражает все *близкие* цели вокруг себя

Огненный снаряд: Выпустить снаряд пламени в цель. Действует *далеко*, также поджигает воспламеняющиеся объекты.

Инверсия гравитации: Обратить гравитацию в пределах *далеко* на **D4** раундов