

# 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:** На **D4** раундов ты - огромный медведь. Добавь 1 *сердце* и удвой все бонусы

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

**Великое исцеление:** 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 урон

**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.

**Мистическая 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*

**Проклятье:** 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.

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

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