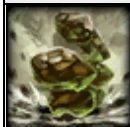
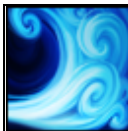
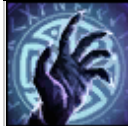
	Магия огня	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин пламени	+0.5% к сопротивлению огню за каждую единицу силы магии, +1% к силе магии за каждую единицу силы	-	-	-	3	-
Языки пламени	Выбранная цель получает урон огнем пять раз если не сможет уклониться	СМ x 5	75	10	2	-
Огненная буря	Противники в области 1+3 получают урон огнем если не смогут уклониться	СМ * 2	85	10	3	-
Пылкость	Уменьшает текущее значение воли выбранной цели на (сила магии/3)%, можно использовать несколько раз и вне боя	-	50	6	2	∞
Огненный щит	Выбранная цель получает эффект огненного щита: атаковавший её в ближнем бою противник получает (сила магии*2)% урона обратно, конвертируя его в огонь, если не пройдет проверку воли против силы магии заклинателя	-	75	5	4	∞
Горение	Накладывает на противника статус ожога (10% от максимального здоровья противника в конце его хода, запрет лечения) если он не пройдет проверку воли против силы магии заклинателя	-	100	5	5	∞
Могущество	Заклинания наносят на 25% больше урона (финальный)	-	-	-	5	-
	Магия воды	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин воды	+0.5% к сопротивлению воде за каждую единицу силы магии, +1% к силе магии за каждую единицу интеллекта	-	-	-	3	-
Прилив	Выбранный противник получает -(сила магии/2)% к уклонению (лимит: -90%, проверка силы магии против воли)	-	75	8	3	∞
Водная пуля	Выбранная цель получает урон водой если не сможет уклониться	СМ * 4	50	10	2	-

Дождь	[Погодный эффект] Все персонажи на карте (в т.ч. союзники) должны пройти проверку стойкости против силы магии заклинателя, в противном случае их скорость передвижения будет ограничена до 3; все персонажи на карте также получают +50% сопротивления огню	-	150	∞	4	∞
Водная тюрьма	Выбранный персонаж парализован, получает урон водой а также теряет 30% текущего здоровья каждый ход до тех пор пока не пройдет проверки стойкости против силы магии и воли против силы магии	СМ * 1	200	6	4	∞
Водный столб	Противники в области 1+2 получают урон водой если не уклонятся и будут парализованы если не пройдут проверку стойкости	СМ * 2	100	8	3	1
Водное тело	Заклинатель получает (сила магии/2)% шанс избежать негативных действий физического и огненного типов направленных на себя (лимит: 50%)	-	80	-	3	5
	Магия земли	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин земли	+0.5% к защите от физического урона за каждую единицу силы магии (лимит: 35%), +1% к силе магии за каждую единицу выносливости	-	-	-	3	-
Валун	Выбранный противник получает -(сила магии/2)% к мощи и стойкости (лимит: -90%) если не уклонится	-	75	8	3	∞
Осколок	Выбранная цель получает физический урон если не сможет уклониться	СМ * 2	20	16	1	-
Панцирь	Уменьшает физический урон получаемый персонажем на (сила магии/3)%	-	75	6	4	∞
Каменная кожа	Первая атака по заклинателю за битву не нанесет урона, активируется до начала сражения	-	100	-	3	-
Преобраз	Устраняет либо создает преграду на выбранной клетке, стоимость зависит от числа клеток	-	50/1	10	2	-
Землетрясение	[Погодный эффект] Противники в области 1+7 получаю физический урон если не уклонятся, подготовка: 1 ход	СМ * 5	200	∞	5	-

	Магия воздуха	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин ветра	+0.5% к сопротивлению воздуху за каждую единицу силы магии, +1% к силе магии за каждую единицу ловкости	-	-	-	3	
Левитация	Заклинатель находится в воздухе и невосприимчив к атакам в ближнем бою (если только не пытается атаковать на таком расстоянии сам)	-	100	-	4	5
Воздушный щит	Выбранная цель получает эффект воздушного щита: атаки на расстоянии наносят на (сила магии)% урона меньше	-	75	7	4	5
Воздушные лезвия	Наносит сила воздушный урон всем противникам на линии атаки если они не уклонятся, также увеличивает получаемый ими урон из любых источников на 30%	СМ * 4	100	12	3	
Иллюзия	Заклинатель получает +1 к уклонению за каждую единицу силы магии, активируется до начала сражения	-	100	-	5	5
Концентрация	Заклинатель получает +1 к меткости за каждую единицу силы магии, активируется до начала сражения	-	100	-		5
Ураган	[Погодный эффект] Противники в области 1+5 получают урон воздухом если не пройдут проверку стойкости, подготовка: 1 ход	СМ * 5	150	16	5	-
	Магия природы	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин природы	+0.5% к сопротивлению природе за каждую единицу силы магии, +1% к силе магии за каждую единицу духа	-	-	-	3	-
Дары природы	Увеличивает производство (для алхимии, сбора ингредиентов и т.д.) связанного с природой на (сила магии)%, округляется в меньшую сторону, 1 раз в месяц для одного типа	-	-	-	3	-
Нутриенты	Выбранный союзник получает +(сила магии)% к финальному здоровью		100	1	2	∞

Энт	Заклинатель призывает к себе на помощь энта; энт имеет 100+(сила магии*2)% здоровья и наносит (сила магии*2) физического урона. Его боевые параметры равны 25, а скорость 3, иммунен к негативным эффектам, болезням, ядам и так далее может быть использовано только в лесу или там где есть деревья, получает десятикратный урон от огненного элемента, подготовка: 2 хода	-	75	10	3	∞
Ядовитый плющ	Если противник не уклонится от заклинания он будет отравлен и начнет терять 5% максимального здоровья (природный урон), меткости и уклонения в конце каждого хода		75	10	2	∞
Хваткие корни	Обездвиживает противников в области 1+1 до тех пор пока они не пройдут проверку стойкости против силы магии заклинателя	-	50	15	2	∞
Смертоносные шипы	Если противник не уклонится от заклинания он получит урон природой и, если не пройдет проверку стойкости*3 против силы магии заклинателя, урон будет летальным	СМ * 3	100	12	4	-
	Магия света	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин света	+0.5% к сопротивлению свету за каждую единицу силы магии, +1% к силе магии за каждую единицу харизмы	-	-	-	3	-
Очищение	Снимает с выбранного персонажа негативные эффекты, яды и болезни (шанс излечить от болезни зависит от силы магии и силы заболевания)	-	75	10	3	-
Исцеление	Восстанавливает выбранному персонажу (сила магии/2)% здоровья	-	35	12	2	-
Ослепление	Выбранный противник получает -(сила магии/2)% к меткости (лимит: -90%, проверка силы магии против воли)	-	75	8	3	∞
Освещение	Раскрывает незаметных противников на всей карте при отсутствии преград (проверка силы магии*3 против незаметности), подготовка: 1 ход	-	100	∞	2	-
Луч света	Наносит урон светом всем противникам на линии атаки если они не уклонятся	СМ * 6	100	12	3	-

Ментальный щит	+5% к защитным броскам воли за каждую единицу силы магии	-	-	-	5	-
	Магия тьмы	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин тьмы	+0.5% к сопротивлению тьме за каждую единицу силы магии, +1% к силе магии за каждую единицу восприятия	-	-	-	3	-
Рассеивание	Снимает с выбранной цели положительные и негативные эффекты (проверка силы магии заклинателя*5 против силы магии заклинателя наложившего эффект; другие эффекты (зелья и т. д.) рассеиваются без проверки), применяется многократно до тех пор пока все эффекты не будут рассеяны	-	30	20	4	-
Невидимость	Выбранная цель получает эффект скрытности и + (сила магии) к скрытности до тех пор пока не выдаст себя	-	50	3	2	
Луч тьмы	Наносит урон тьмой всем противникам на линии атаки если они не уклонятся	СМ * 6	100	12	3	-
Отрицание	Если противник не пройдет проверку воли против силы магии заклинателя его атака не нанесет урон	-	100	1	4	∞
Телепортация	Перемещает заклинателя на любую клетку на карте, подготовка: 1 , может быть использовано вне боя для перемещения по городу и т.д.		100	∞	4	-
Барьер	+10 к щиту (аналог здоровья, тратится первым) за каждую единицу силы магии, восстанавливается после окончания боя	-	-	-	5	-
	Магия времени	Урон	Стоимость	Дальность	ОУ	Продолжительность
Властелин времени	+2 к инициативе за каждую единицу силы магии, +1% к силе магии за каждую единицу скорости	-	-	-	3	-
Акселерация	Выбранный союзник получает +5 к скорости передвижения и (сила магии)% к инициативе		100	8	3	∞

Замедление	Выбранный противник получает -(сила магии/2)% к скорости передвижения и инициативе (лимит: -90%, проверка силы магии против воли)		75	8	3	∞
Перемотка	Меняет состояние цели на такое каким оно было 1 ход назад либо будет через 1-3 хода, только в бою		150	8	4	-
Течение времени	Требует 75 силы магии, заставляет выбранного персонажа помолодеть или постареть (по выбору) что приводит к потере половины его боевых характеристик (проверка силы магии против воли*2), может быть использовано вне боя, в т.ч. и на себе, подготовка: 2 хода		100	8	6	∞
Вспять	меняет состояние цели на такое каким оно было сутки назад. Требует 100 ед. силы магии, может применяться только один раз в день, не нуждается в магической энергии, применяется на себе если здоровье персонажа опускается до 0 или ниже	-	-	1	8	-
Останов ка времени	Противники не прошедшие проверку воли против силы магии заклинателя будут парализованы на 5 ходов, подготовка: 4 хода , может быть также использовано для того чтобы покинуть бой (только заклинатель), в этом случае подготовки не требует		200	∞	8	5