

Приложение к правилам. Классы

(Альфа 0.4)

Перед ознакомлением с навыками необходимо **обязательно** прочитать основные правила, их версия должна быть не меньше чем версия приложения. Если правила не прочитаны, трактовка навыков будет неверна.

Все навыки ещё не подвергались стандартизации и не имеют окончательных формулировок.

Файл имеет цветовые маркировки

Зеленый - с большой долей вероятности останутся без изменения

Желтые - требует доработки

Красный - необходимо переделать

Воин

LVL	Защита (Танк)	Оружие (Боец)	Ярость (Боец)
1	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Мастерство оружия” Возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная
2	“Поддержка” Увеличивает лимит ленточек в армии на 20% Только в армии Тип: Пассивный	“Подрезать сухожилия” При нанесении урона и словесном маркере "ты больше не можешь ходить", жертва не может сойти с места до конца боя. Тип: Каст	Тканый доспех (+1 хит) Тип: Пассивный
3	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
4	“Провокация” Выберите цель. Эта цель должна атаковать вас, пока один из бойцов не получит тяжелое ранение. Тип: Каст	“Тяжелое парирование” Метательный снаряд (плюшка), отбитый двуручным оружием, не наносит урон и не накладывает эффект. Только двуручное оружие Тип: Пассивный	“Разрушитель” Уничтожить дополнительное строение в захваченной локации. Разрушенное здание заявляется в момент захвата полководцем. Только в армии Тип: Пассивный
5	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
6	“Железная воля” Находясь в тяжелом ранении, не может передвигаться и использовать активируемые способности, но может защищаться и использовать оружие, стоя на одном колене. Удар переводит в статус "мертв" Тип: Пассивный	“Мощный удар” Оружие пробивает щит. Урон по щиту противника считается уроном по персонажу. Только двуручное оружие Тип: Пассивный	“Неудержимость” Не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивный
7	“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Боевой крик” Добавляет 3 хита всем бойцам армии, если на штандарте осталась 1 или менее ленточек. Только в армии Тип: Каст
8	“Стойкость к боли” Иммунитет к атакам с нейтральным элементом и всем дистанционным атакам. Только со щитом Тип: Пассивный	“Казнь” При нанесении урона, если у противника осталось 2 хита и меньше - убивает его Элемент: Тьма Тип: Пассивный	“Жажда крови” Иммунитет к нейтральному элементу Тип: Пассивный

Паладин

LVL	Защита (Танк)	Свет (Лекарь)	Воздаяние (Боец)
1	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
2	“Сияющая чешуя” Иммунитет к атакам с элементом “Тьма” Тип: Пассивный	“Касание света” Восстановление всех хитов касанием. Только во время боя. На себя нельзя. Тип: Каст Заряды: 2	“Печать крестоносца” Оружие имеет элемент Света. Может быть наложено только на оружие Паладина, не может быть передано. Тип: Пассивный
3	Кожаная броня (+1 хит) Тип: Пассивный	Кожаная броня (+1 хит) Тип: Пассивный	Кожаная броня (+1 хит) Тип: Пассивный
4	“Щит праведника” Щит защищает от всех метательных снарядов (плюшки). Снаряды, попавшие в щит не наносят урона и не накладывают эффекта. Тип: Пассивный	“Омоложение” Метательный снаряд элемента “Земля”. При попадании восстанавливает все хиты Тип: Дистанционная атака Заряды: 3	“Неудержимость” Не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивная
5	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
6	“Великий крестоносец” Вы получаете + 3 хита, стоя на одном месте. Если вы начинаете передвижение, теряете все хиты и получаете тяжелое ранение. Тип: Каст	“Очищение духа” Касанием снимает 1 негативный статус Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Парирование” Метательный снаряд (плюшка), отбитый любым оружием, не наносит урон и не накладывает эффект. Тип: Пассивный
7	“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
8	“Божественный щит” Получает статус "Не может получать урон, не может атаковать, ходит только пешком". Применяется только к себе. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Самопожертвование” Пожертвовать собой. Восстановить на штандарт армии 50% ленточек от максимального лимита. Паладин теряет все хиты, не может больше срывать ленточки со штандарта этой армии, не может покинуть армию пока она не будет расформирована и не может принимать участия в боевых действиях. Только в армии Тип: Каст	“Гнев карателя” При добивании противника, полностью восстанавливает свои хиты. Тип: Активная

ОХОТНИК

LVL	Повелитель зверей (Боец)	Стрельба (Боец)	Выживание (Боец)
1	“Приручение зверя” Эффект: Вызывает 1 миньона (раса: зверь). Миньонов можно поймать, любого неприрученного монстра расы "зверь", согласно базовым правилам. Можно купить зверя в мертвяке (зверь будет иметь 1 хит). Тип: Активная Заряды: 1	“Тканый доспех”(+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
2	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Холодная стрела” Наносит урон. Накладывает статус "Заморожен". Элемент: Лёд Тип: Дистанционная атака Зарядов: 2	“Мастерство оружия” Эффект: возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная
3	“Лечение питомца” Эффект: Касанием восстанавливает все здоровье своему питомцу вне боя Тип: Каст	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
4	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Разрывной выстрел” Можно наложить на любое количество стрел элемент огня. Все стрелы должны иметь соответствующий элементу маркер. Тип: Пассивный	“Ошеломление” Оглушение оружием. Жертва теряет сознание на 30 минут. Вне боя. Нельзя оглушить юнита армии. Тип: Активный
5	“Кормление” Ваши звери получает + 2 хита Тип: Пассивная	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
6	“Дрессировка” Эффект: Зверь не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивная		“Подрезать сухожилия” При нанесении урона и словесном маркере "ты больше не можешь ходить", жертва не может сойти с места до конца боя. Тип: Активный

7	“Король зверей” Эффект: Получает возможность призыва дополнительного зверя с помощью "Приручение зверя" Тип: Пассивная	“Пробивание щита”. Попадание в щит из лука снимает хит с персонажа, который его держит. Тип: Пассивный	“Выносливость” +1 хит Тип: Пассивная
8	“Ужасный зверь” Можно наделить одного питомца эффектом "Казнь". Тип: Пассивный	“Смертельный выстрел” Стрелы имеют эффект “Казни”. Элемент: Тьма Передавать стрелы нельзя. Тип: Пассивная	“Притвориться мертвым” Теряет возможность двигаться, говорить или использовать оружие. Не может быть добит. Может выйти из этого состояния в любой момент. Если персонажа насильно воскресят, персонаж выйдет из этого состояния и не сможет воспользоваться этим навыком в течении часа. Тип: Каст Откат: 30 минут

Разбойник

LVL	Ликвидация (Боец)	Головорез (Боец)	Скрытность (Боец)
1	“Мастер ядов” Возможность изготавливать и работать с некоторыми видами ядов. Тип: Пассивная	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Воровство” При обыске может указать 3 места, вместо одного. Тип: Активный
2	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Мастерство оружия” Возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивная
3	“Грязный яд” Позволяет наложить на оружие элемент Земли. Накладывается бессрочно и отзывается по желанию разбойника. Тип: Баф Заряд: 2	“Подлый удар” Кинжал с эффектом "Казни". Оружие нельзя передать. Тип: Пассивная	“Отмычка” Может открыть любой замок без последствий. Тип: Активный
4	“Тактильный яд” Может отравить предмет. Тот, кто прикоснулся к этому предмету, обязан переклеить чип яда на себя.	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивная	“Кулуарное Убийство” Порез по спине вне боя с голосовым маркером "убийство". Тип: Активный
5	“Ядовитая бомба” Эффект: Разбойник должен прикрепить маркер к штурмовым воротам. Все юниты армии, оборонявшие город получает минус один хит. Тип: Активный	“Ослепление” Накладывает эффект "ослепление". Жертва обязана закрыть глаза. Эффект не проходит сам. Только вне боя. Эффект не работает в армии. Тип: Каст	“Ошеломление” Оглушение оружием. Жертва теряет сознание на 30 минут. Вне боя. Нельзя оглушить юнита армии. Тип: Активный
6	“Железная дева” Накладывается касанием руки и словесным маркером "железная дева" вне боя. Жертва не может шевелиться, если сойдет с места теряет все хиты. Статус может быть снят. При получении урона статус слетает. Тип: Каст Откат: 30 минут	“Метка смерти” Прикрепить маркер "Метка смерти" к штандарту. Теперь ленточки со штандарта могут снимать не только юниты данной армии, а юниты любой армии, в том числе вражеской. Разбойники не могут снимать ленточки с помеченного штандарта. Тип: Активный	“Диверсия” Эффект: Заблокировать одно здание. Оно существует, но не функционирует и не приносит бонусов. Нельзя заблокировать штурмовые ворота. Тип: Активный Заряд: 1
7		“Выносливость” +1 хит Тип: Пассивная	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивная

8	“Смертельный яд” Возможность наложить на одно оружие любого игрока эффект "Казнь". Маркер "Казни" может быть перемещен или снят только разбойником. Тип: Баф Заряд: 1	“Сверхреакция” Не получает урона от дистанционных атак Тип: Пассивная	“Притвориться мертвым” Теряет возможность двигаться, говорить или использовать оружие. Не может быть добит. Может выйти из этого состояния в любой момент. Если персонажа насильно воскресят, персонаж выйдет из этого состояния и не сможет воспользоваться этим навыком в течении часа. Тип: Активная Откат: 1 час
---	--	--	---

Жрец

LVL	Послушание (Лекарь)	Свет (Лекарь)	Тьма (Боец)
1	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Исцеление” Исцеление всех хитов касанием вне боя Тип: Активная	“Теневой болт” Метательный снаряд Элемент: Тьма Тип: Дистанционная атака Заряд: неограничен
2	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
3	“Слово силы: щит” +1 хит на 1 бой Тип: Баф Заряд: 1	“Касание света” Восстановление всех хитов касанием, только во время боя Тип: Активная Заряд: 2	“Оскопление” Накладывается касанием руки и словесным маркером "оскопление", в небоевой ситуации. Возможный максимум хитов снижается наполовину, до конца следующего боя. Тип: Каст Откат: 30 минут
4	“Очищение духа” Касанием снимает 1 негативный статус Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Пацифик” Касанием руки и словесным маркером "пацифик" вне боя накладывается статус. Жертва не может начать бой, пока не потеряет хотя бы один хит. Если начинает бой первой, теряет все хиты. Тип: Каст Откат: 30 минут
5	“Слово света: спасение” Касанием восстанавливает все заряды активных способностей других игроков в бою. Нельзя применять на себя. Тип: Активный Заряд: 2	“Сияние” Наложить на союзника эффект иммунитета от атак элемента тьмы. Накладываются бессрочно. Можно отозвать в любой момент при физической доступности. Нельзя наложить на себя. Тип: Баф Заряд: 2	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный

6	“Святая земля” На очерченной территории юниты получают иммунитет к дистанционным атакам. Тип: Баф	“Глобальное очищение” Снять 1 негативный статус с локации или здания. Нельзя использовать в армии. После применения Жрец попадает в тяжеляк. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Слово: Боль” Накладывается касанием и словесным маркером "боль", вне боя. Цель теряет все единицы не пассивных способностей на 30 мин. Тип: Каст Откат 30 мин
7	“Освящение оружия” Накладывает на атаку оружия элемент света. Накладывается бессрочно. Можно отозвать в любой момент при физической доступности. Нельзя наложить на себя. Тип: Баф Заряд: 2	“Каменная кожа” Наложить на союзника иммунитет от атак нейтрального элемента. Накладывается бессрочно. Можно отозвать в любой момент при физической доступности. Нельзя наложить на себя. Тип: Баф Заряд: 2	“Страдания” Необходимо повесить на штандарт маркер "Страдания". Все юниты армии получают минус один хит. Армию нельзя расформировать, пока действует эффект или на штандарте есть хотя бы одна ленточка. Тип: Активная
8	“Освобождение” Касанием освобождает цель от "служения" (подчинение питомца, вызов демона, зомби, рабам) Освобожденная цель теряет влияние хозяина, способности хозяина больше не добавляют ему бонусов. Полная свобода воли. Для возвращения статуса питомец должен быть снова пойман по общим правилам. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Возрождение” Воскрешает цель с полным здоровьем, в течении 5 минут после смерти и конца боя. Может использоваться во время боя Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Контроль разума” Эффект: Цель получает статус "Должна атаковать ближайшего союзника до момента, пока не нанесет 2 единицы урона". Статус спадает при выполнении задачи или при попадании в тяжелое ранение. Тип: Каст Заряд: 1

Шаман

LVL	Стихии (Боец)	Совершенствование (Боец)	Исцеление (Лекарь)
1	“Ледяная стрела” Метательный снаряд элемента Лёд. Накладывает статус “Заморожен”. Элемент: Лёд Тип: Дистанционная атака Заряд: 2	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Лечебный тотем” Установить тотем с 3-мя стикерами, отрывая один стикер, игрок дружеской фракции восстанавливает все хиты Тип: Тотем
2	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Мастерство оружия” Возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
3	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный
4	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Неистовство ветра” Не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивная	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
5	“Оружие стихий” Накладывает элемент (огня, льда, земли) на своё оружие или оружие союзника. Бессрочно, может отозвать элемент при физической доступности. Тип: Баф Заряд: 3 (1+1+1)	“Тотем роста” Пока тотем стоит, добавляет шаману один хит. Если шаман состоит в армии, тотем даёт +1 хит всей армии. Тип: Тотем	“Омоложение” Метательный снаряд элемента “Земля”. При попадании восстанавливает все хиты Тип: Дистанционная атака Заряд: 3
6	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
7	“Водный щит” Эффект: Наложить на союзника эффект иммунитета от атак элемента “Лед”. Накладывается бессрочно. Можно отозвать в любой момент, при физической доступности. Тип: Баф Заряд: 2	“Мастер тотемов” Эффект: Позволяет ставить два тотема. Тип: Пассивный	“Очищение духа” Касанием снимает 1 негативный статус Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир

8	“Тотем защиты земли” Пока тотем стоит, шаман не может потерять хиты. Тотем должен находиться в поле видимости шамана, на расстоянии не более 5 метров. Восстановить тотем во время боя нельзя. Тип: Тотем	“Тотем реинкарнации” Установить тотем с Одним стикером. При смерти в бою, может подбежать к тотему сорвать стикер и воскреснуть с 2 хитами. Если тотем лежит на земле, значит он неактивен и восстановиться нельзя. Тип: Тотем	“Тотем перерождения” Погибший герой во время боя может сорвать ленточку с тотема и воскреснуть. Если бой закончен или тотем не установлен, воспользоваться им нельзя. Тотемом может воспользоваться юнит армии вместо того чтобы сорвать ленточку со штандарта. Шаман не может воспользоваться своим тотемом. Тип: Тотем
---	--	---	---

Маг

LVL	Тайная магия (Боец)	Огонь (Боец)	Лед (Боец)
1	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Искра” Метательный снаряд, наносящий урон Элемент: Огонь Тип: Дистанционная атака Заряд: неограничен	“Ледяная стрела” Метательный снаряд элемента “Лёд”. Накладывает статус “Заморожен”. Элемент: Лёд Тип: Дистанционная атака Заряд: 2
2	“Чародейский интеллект” Маг получает возможность носить две дополнительные емкости “Сверкающего эликсира”. Другие кастеры могут использовать его запас эликсира. Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
3	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный
4	“Разрушение чар” Снимает элемент атаки с оружия (атака становится нейтральной) или защиты с юнита во время боя. Тип: Каст Заряд: 1	“Длань огня” Накладывает на атаку оружия элемент огня. Накладывается бессрочно. Можно отозвать в любой момент при физической доступности. Нельзя наложить на себя. Тип: Баф Заряд: 2	“Обледенение” +3 снаряда Ледяной стрелы Тип: Пассивный
5	“Астральный сдвиг” Воздействует на игрока, который проводит ритуал. Прекращает ритуал. Игрок получивший этот эффект, не может начать новый ритуал в течении 30 мин. Использовать повторно не раньше, чем через 1 час. Тип: Каст	“Огненные запястья” Маг может накладывать на себя или своих союзников баф, который не позволяет связать или поработить персонажа. Моделируется красным браслетом, маг может его передавать сколько угодно при физическом контакте. Тип: Баф Заряд: 1	“Ледяная броня” +1 хит. Иммунитет к элементу “Лед” Тип: Пассивная

6	“Полиморф” Касанием, вне боя накладывает статус "игрок становится индейкой, имеет 2 хита, не может использовать способности и атаковать". Действует 10 минут. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Иссушение” Заставляет любого персонажа вылить запас “Сверкающего эликсира” Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Плавучая льдина” Потерпев кораблекрушение, вы не тонете и можете переместиться в любой порт, со всеми хитами. Тип: Пассивный
7	“Ментальная защита” Принимая участие в ритуале, защищает ведущего от негативных последствий ритуала. Тип: Пассивный	“Живая бомба” Касание ворот и принесение себя в жертву уничтожает все хиты на штурмовых воротах. Оборонительные войска обязаны опустить ворота. Тип: Активный	“Разумная вода” Управление элементом. Встретив элементаля воды, вы можете подчинить его своей воле по правилам приручения животных. Тип: Активная Заряды: 1
8	“Сайленс (безмолвие)” Цель теряет возможность использовать активные способности, касты, бафы и говорить. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Пламенная земля” Навешивает на штандарт любой армии маркер “атаки элементом огня”. Все члены армии атакуют элементом огня. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Блиizzard” Накладывает статус “Заморожен” на всех членов армии. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир

Чернокнижник

LVL	Колдовство (Боец)	Демонология (Боец)	Разрушение (Боец)
1	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Вызов демона” Вызывает одного миньона (раса: демон) . Может поймать монстра расы "демон". Миньонов можно взять с мертвяка (1 хит) Тип: Активная	“Теневой болт” Метательный снаряд Элемент: Тьма Тип: Дистанционная атака Заряд: неограничен
2	“Страх” Цель должна развернуться на 180 градусов и сделать 5 шагов вперед Тип: Каст Заряд: 1	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
3	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный
4	“Камень скверны” Создание камня скверны. Заряжает камень скверны следующим эффектом: при использовании восстанавливает все хиты персонажа. Можно передавать. Создать можно только 1 камень, следующий можно создать только после активации первого. Тип: Баф	“Демоническая жертва” Уничтожить своего демона, чтобы восстановить себе все хиты Тип: Активная	“Оружие скверны” Накладывает на атаку оружия элемент тьмы. Накладывается бессрочно. Можно отозвать в любой момент при физической доступности. Нельзя наложить на себя. Тип: Баф Заряд: 2
5	“Чума” Может повесить на знамя маркер чумы. Каждые 10 минут со знамени снимается 1 ленточка. Армию нельзя расформировать, пока на ней висит маркер чумы и осталась хотя бы одна ленточка. Тип: Активный	“Связь с бездной” Ваш демон получает + 2 хита, не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивный	“Жажда крови” Иммунитет к нейтральному элементу Тип: Пассивный

6	“Увядание” Касанием, вне боя, накладывает статус "У цели остается 2 хита на 1 бой или до попадания в тяжеляк". Накладывается безвременно. Тип: Каст Откат: 30 минут	“Бесплотный дух” Вызывает бесплотного дух. Ему можно дать поручение, проследить за кем-то или передать кому-то сообщение. Дух должен выполнить задание, только после этого может вернуться в мертвяк. Заряд 1, откат 3 часа	“Разрыв души” Касанием снимает с ведущего ритуала все хиты. Ритуал прерывается. Тип: Каст Расходник:
7	“Проклятие плоти” Игрок, выполняющий добивание чернокнижника оружием ближнего боя, получает статус "через 15 минут попадает в тяжеляк". Тип: Пассивный	“Поцелуй Суккуба” Получает контроль над игроком на 30 минут Только вне боя Тип: Каст	“Пламя скверны” Принести себя в жертву. Приведение бонусов армий в поле видимости к базовому состоянию "Полка" Тип: Активная
8	“Проклятие слабости” Цель получает статус "До конца боя -1 к наносимому нейтральному урону" Тип: Каст Заряд: 1	“Мастер демонологии” Пока жив призванный демон, хозяин получает иммунитет к элементам: нейтрал, огонь, лёд. Тип: Пассивная	“Поджог души” "Теневой болт" имеет эффект "Казнь". Метательные снаряды должны быть соответственно маркированы. Тип: Дистанционная атака

Друид

LVL	Баланс (Боец)	Сила зверя (Боец и Танк)	Исцеление (Лекарь)
1	“Искра” Метательный снаряд, наносящий урон Элемент: Огонь Тип: Дистанционная атака Заряд: неограничен	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Омоложение” Метательный снаряд элемента “Земля”. При попадании восстанавливает все хиты Тип: Дистанционная атака Заряды: 3
2	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Звериный дух” Возможность выбрать зверя-покровителя. Все остальные скилы будут зависеть от выбранного. Кошка (не получает статусов замедления передвижения)/ Медведь (получает +1 хп) Тип: Пассивная	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный
3	“Милость Элуны” Навешивает на штандарт любой армии маркер “защиты от элемента земли”. Все члены армии имеют иммунитет к элементу земли. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Восстановление” Может увеличить количество юнитов в армии. Только в армии Тип: Активная Заряды: 5 ленточек
4	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Форма путешествий.” Позволяет перемещаться между континентами по воде. (Необходим костюм морского льва). Если герой потерпел кораблекрушение, то он может вернуться в порт живым (работает без костюма). Тип: Пассивный	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный
5	“Сон” Касанием усыпить вне боя. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный

6	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Внутренний зверь” Кошка: иммунитет к дистанционным атакам Медведь: + 2 хита Тип: Пассивная	Обновление Накладывает на персонажа эффект "спасение" до конца боя. Нельзя наложить повторно, пока не вернули маркер статуса "спасение" Маркер спасения восстанавливает все хиты при получении тяжелого ранения. Заряд: 1
7	“Ледяная стрела” Метательный снаряд элемента “Лёд”. Накладывает статус "Заморожен". Элемент: Лёд Тип: Дистанционная атака Заряд: 2	“Дух тотема” В форме и вне формы. Кот: Кулуарное убийство Медведь: Иммунитет к оглушению и усыплению	“Массовое исцеление” Восстановить все хиты у всех юнитов армии. Только в армии Тип: Каст Зарядов: 1
8	“Дух природы” Навешивает на штандарт любой армии маркер “атаки элементом земли”. Все члены армии атакуют элементом земли. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“Дух стаи” Дает всем членам армии +1 хит Только армии Тип: Пассивная	“Оживление” Оживляет цель с полным здоровьем, в течении 5 минут после смерти и боя. Может использоваться только вне боя. Тип: Каст