

Might and Magic

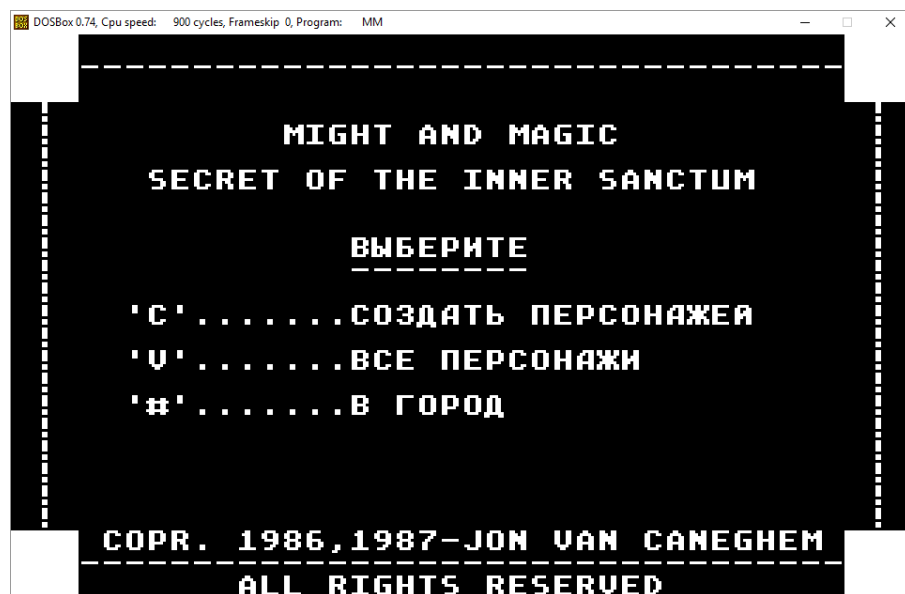
это приключение, которое может продлиться тысячи часов. Перед тем, как делать первые шаги, ознакомьтесь с главами 1-3. Если вы новичок в фэнтези-играх, глава 4 познакомит вас с правилами этого нового мира. По мере накопления опыта вы будете все менее и менее руководствоваться этим документом, но, при этом, вы все еще можете найти полезную информацию в приложении о настройках игры и заклинаниях.

Счастливого путешествия.

Оглавление

Глава 1: Главное меню игры.....	3
Создание персонажей.	3
Все персонажи.....	5
Профиль персонажа.....	5
Удаление персонажа.	6
Переименование персонажа.	6
В город.....	6
Сбор группы.	6
Глава2: Приключения начинаются.	7
Движение и картография.	7
Команды при передвижении.....	9
Глава 3: Встреча с опасностью.	11
Варианты при встрече с опасностью.	11
Бой.	12
Окончание игры.....	14
Глава 4: Руководство новичка-путешественника.....	15
Мир.....	15
Ваши персонажи.....	15
оружие и прочие предметы.	16
Монстры.....	16
Задания.	16
Заклинания.	16
Приложение А: Всякая всячина.....	18
Характеристики персонажа.....	18
Классы персонажей.....	18
Раса персонажа.	19
Характер персонажа.	20
Пол персонажа.	20
Статус персонажа.	20
Доспехи, оружие и предметы.	21
Приложение В: Заклинания.....	23
Заклинания клерика.....	24
Заклинания чародея.	31
Пример города 1.....	38

Главное меню игры.



Главное меню предоставляет вам на выбор три пункта:

СОЗДАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ. Если вы не хотите использовать стандартных персонажей, то вы должны начать игру с этого пункта. НАЖМИТЕ «C».

ВСЕ ПЕРСОНАЖИ. Здесь вы можете посмотреть всех сохраненных персонажей и их характеристики. НАЖМИТЕ «V».

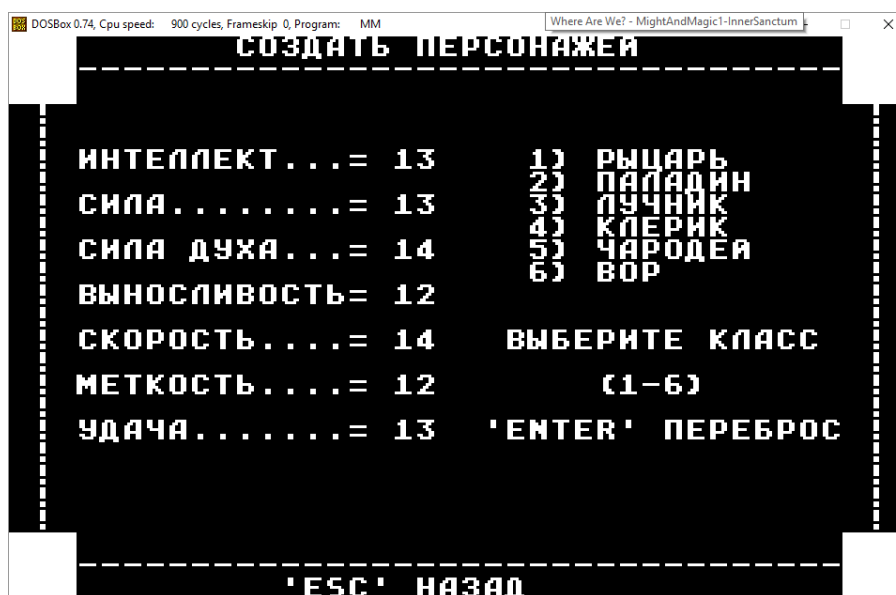
В ГОРОД. Здесь вы можете выбрать группу персонажей и перейти к приключению. НАЖМИТЕ **ЦИФРУ ГОРОДА** (1-5).

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ.

Если вы хотите играть заранее созданными персонажами, можете пропустить этот пункт.

Создание персонажа фэнтези-игры приносит изрядную долю удовольствия. Если вы впервые создаете персонажей или подзабыли что-то, загляните в [приложение А](#). Эта информация поможет вам создать более разноплановых и интересных персонажей, имеющих больше шансов на успешное окончание заданий.

Для создания нового персонажа в главном меню НАЖМИТЕ «C».



В левом столбце находятся основные характеристики персонажа. В правом – подходящие классы.

ГЛАВА 1

Выбор класса.

В игре существует шесть классов: рыцарь, паладин, лучник, клерик, чародей, вор.

Класс персонажа определяется на основе семи основных характеристик: интеллект, сила, сила духа, выносливость, скорость, меткость, удача.

Каждая характеристика выбирается случайно между 3 и 18. Если вас не устраивают значения, вы можете перебросить их. Для этого нажмите **ENTER**.

Справа от основных характеристик находится список подходящих классов.

Для выбора класса нажмите соответствующую **ЦИФРУ**, указанную возле названия. В любой момент *перед* выбором класса вы можете вернуться в главное меню нажав **ESC**.

Выбор расы.

После выбора класса вам следует выбрать расу: человек, эльф, дварф, гном, полуорк.

Для выбора расы нажмите соответствующую **ЦИФРУ**, указанную возле названия.

Выбранная раса может повлиять на ваши основные характеристики. Если вам не нравится результат, нажмите **ESC**. Вы вернетесь обратно на этап выбора класса.

Выберите характер.

После выбора расы следует выбор характера: добрый, нейтрал, злой.

Для выбора характера нажмите соответствующую **ЦИФРУ**, указанную возле названия. Если вы передумаете, нажмите **ESC** и вернитесь на этап выбора класса.

Обратите внимание, что выбор характера не влияет на основные характеристики персонажа. Характер будет важен в самой игре. Более подробно можно посмотреть в [приложении А](#).

Выберите пол.

Выберите пол персонажа: мужчина или женщина. Выбор пола не влияет на характеристики персонажа, но может влиять на некоторые действия в игре. Подробности в [приложение А](#).

Для выбора пола нажмите соответствующую **ЦИФРУ**, указанную возле названия. Если вы передумаете, нажмите **ESC** и вернитесь на этап выбора класса.

Дайте персонажу имя.

В конце создания персонажа дайте ему имя. Наберите любое имя не длиннее 15 символов. Нажмите **ENTER**.

Чтобы не путаться во время игры, давайте своим персонажам разные имена.

Сохраните персонажа.

После создания персонажа вам будет задан вопрос: **Сохранить персонажа (Д/Н)?**

Если вы откажетесь, нажав **Н**, вы вернетесь назад на экран выбора класса персонажа.

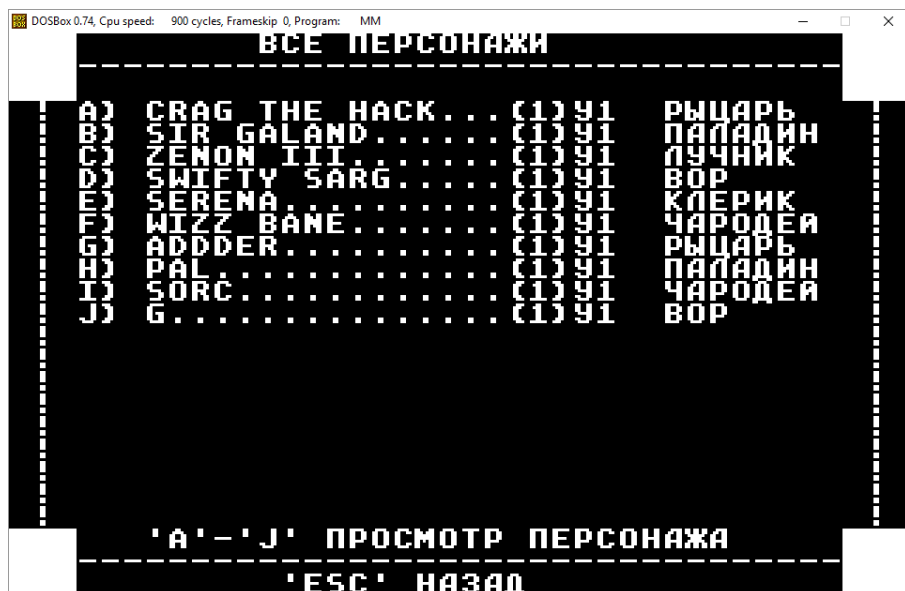
Если вы согласитесь, нажав **Д**, персонаж будет сохранен на диск, а вы вернетесь на экран выбора класса с новым набором характеристик. Теперь вы можете создать нового персонажа или нажать **ESC** для возврата в главное меню.

ГЛАВА 1

У вас может быть максимум 18 персонажей (включая стандартных). Если вы хотите создать еще персонажей, вам надо предварительно удалить одного из старых. Это делается с помощью экрана профиля персонажа, который будет описан далее в этой главе.

ВСЕ ПЕРСОНАЖИ.

Здесь вы можете посмотреть полный список имеющихся персонажей, включая шесть стандартных, если вы их не удалили.



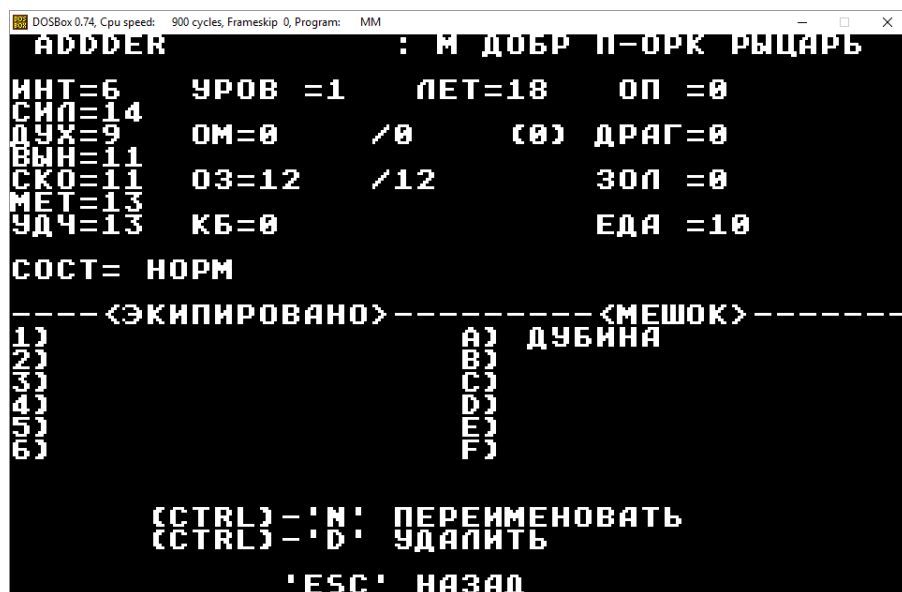
Строка персонажа состоит из:

- Буквы-индекса персонажа
- Имени персонажа
- Города (в скобках), где находится персонаж
- Уровня персонажа (после буквы «У»)
- Класа персонажа

На этом экране вы можете: 1) нажать **ESC** для возврата в главное меню; или 2) нажать **БУКВУ**-индекс персонажа и ознакомиться с его профилем.

Профиль персонажа.

Профиль персонажа содержит в себе всю информацию об определенном персонаже. Вы можете посмотреть профиль персонажа в любой момент игры. Но профили всех имеющихся персонажей вы можете посмотреть только в разделе ВСЕ ПЕРСОНАЖИ. Информация на экране представлена в сокращенной форме. Подробное описание ищите в [приложении А](#). Ниже представлено краткое описание экрана.



- УРОВ = уровень персонажа
- ОМ = очки магии
- ОЗ = очки здоровья
- КБ = класс брони
- СОСТ = состояние
- ОП = очки опыта

Удаление персонажа.

Для удаления персонажа зажмите кнопку **CTRL** и нажмите **D**. Вам будет задан вопрос: *Вы уверены (Д/Н)?* Нажмите Д для подтверждения. Персонаж будет удален навсегда.

Переименование персонажа.

Для переименования персонажа зажмите кнопку **CTRL** и нажмите **N**. Затем укажите **НОВОЕ ИМЯ** длиной не более 15 символов и нажмите **ENTER**. Персонаж будет сохранен под новым именем.

В ГОРОД.

Каждый раз, когда вы начинаете играть, ваше приключение начинается в гостинице одного из городов: 1 Сорпигал, 2 Портсмит, 3 Алгари, 4 Даск, 5 Эрликин.

Ваша группа находится в том городе, в котором вы сохранялись в последний раз. Все стандартные или свежесозданные персонажи начинают с города 1 Сорпигал.

В главном меню нажмите **НОМЕР** нужного города. Вы перейдете на экран со списком персонажей, находящихся в этом городе. Если в городе нет персонажей, список будет пустым.

Из списка персонажей, находящихся в городе вы можете:

- 1) **Посмотреть профиль персонажа:** нажмите **БУКВУ**-индекс. Нажмите **ESC** для возврата к списку персонажей, находящихся в городе.
- 2) **Вернуться в главное меню:** нажмите **ESC**. Если вы выбрали персонажей в группу, но не покинули гостиницу, ваша группа будет распущена. Вы сможете перегруппироваться или собрать другую группу в следующий раз, когда будете в городе.
- 3) **Добавить или удалить персонажа** из группы.

Сбор группы.

Для **добавления персонажа** в группу зажмите **CTRL** и нажмите **БУКВУ**-индекс персонажа из списка доступных. Возле имени персонажа появится маркер члена группы @.

Группа может содержать от одного до шести членов. Когда будут выбраны шесть персонажей, появится сообщение ПОЛНЫЙ ОТРЯД. На этом этапе для добавления нового персонажа в группу вы должны сначала исключить кого-нибудь.

Для **исключения персонажа** из группы зажмите **CTRL** и нажмите **БУКВУ**-индекс персонажа из списка доступных. Маркер члена группы @ возле имени персонажа пропадет.

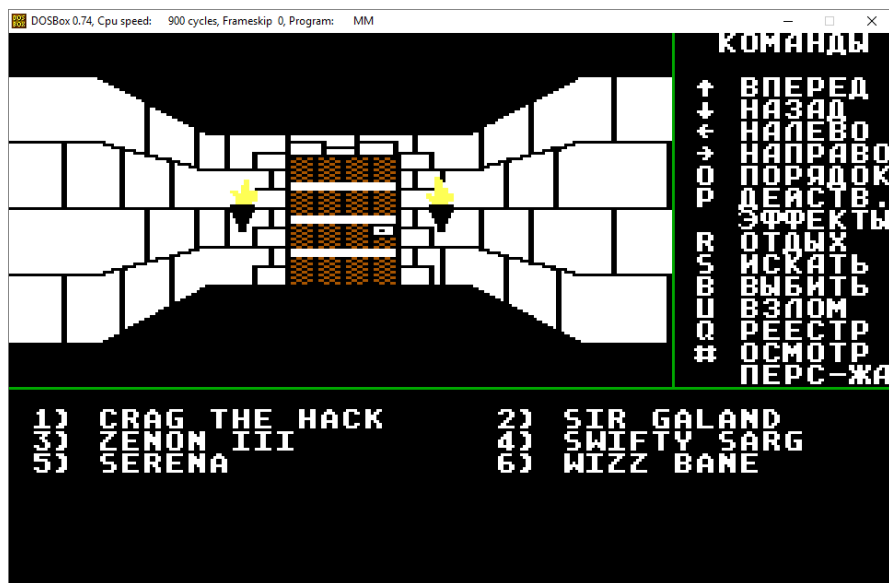
Как только вы выберете первого члена группы, на экране появится новый пункт – **‘X’ НА УЛИЦУ**. Нажатие **X** переключит вас на 3D-вид гостиницы из которой вы сможете начать свое приключение.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для того, чтобы закончить игру и сохранить персонажей, вам надо добраться до гостиницы одного из пяти городов и **ОСТАНОВИТЬСЯ** в ней. Смотри [главу 3, окончание игры](#).

Приключения начинаются.

ДВИЖЕНИЕ И КАРТОГРАФИЯ.

После нажатия кнопки **X** вы попадете в мир Might and Magic. На экране вы увидите 3D-представление вашей текущей позиции, список доступных команд и список персонажей вашей группы в маршевом порядке. (Знак * возле имени персонажа говорит о том, что его состояние отличается от нормального.) Вы не видите самих персонажей, так как «смотрите» их глазами.



Вы начинаете внутри гостиницы лицом к выходу. Развернитесь, чтобы снова остановиться в гостинице или пройдите вперед, чтобы уйти.

Для движения группы используйте следующие клавиши:

(СТРЕЛКА ВВЕРХ) идти вперед

(СТРЕЛКА ВНИЗ) идти назад

(СТРЕЛКА ВЛЕВО) повернуть налево

(СТРЕЛКА ВПРАВО) повернуть направо

Когда вы нажимаете кнопку движения вперед или назад, группа двигается на

одну клетку вперед или назад. Когда вы нажимаете поворот направо или налево, группа поворачивается на 90 градусов в указанном направлении.

Незапертые двери открываются автоматически при попытке пройти прямо через них. Если дверь заперта, вам нужно выполнить команду **ВЗЛОМ** или **ВЫБИТЬ**... или найти обходной путь. (Внимание: на многих запертых дверях установлены ловушки, срабатывающие при попытке взломать или выбить.)

Когда вы пытаетесь пройти через препятствие и упираетесь в него, например, в стену или в гору, вы увидите сообщение (НЕ ПРОЙТИ!, НЕВОЗМОЖНО, и т.п.). Эти сообщения могут быть очень полезными при движении в темноте или при поиске скрытых проходов.

Помните, что вы сейчас в мире магии и опасностей, где все является не тем, чем кажется: двери могут запираются за вашей спиной, обвалы могут блокировать ущелья, области могут находиться под действием магии тьмы, требуя двигаться по ним «наощупь». Некоторые клетки могут телепортировать вас на значительные расстояния в неизвестные области. И, конечно же, на любой клетке могут быть сокровища или монстры.

Карта, как путеводитель.

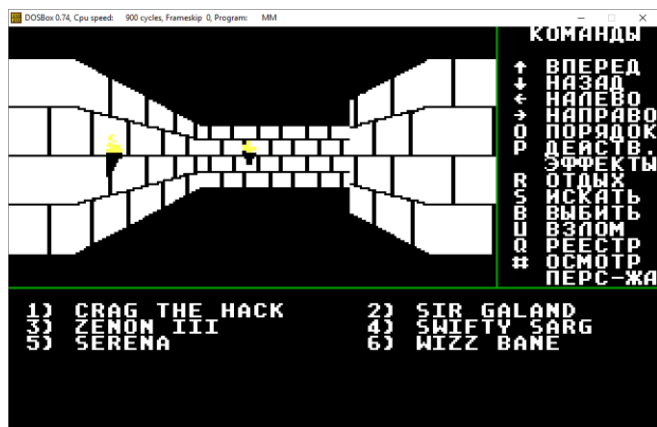
Когда вы в первый раз начнете игру, потратите некоторое время на изучение первого города. Чтобы помочь вашей группе освоиться, в конце этой книги вы найдете карту первого города. Карта поделена на клетки. Клетка представляет собой расстояние, покрываемое группой при нажатии кнопки движения.

На карте отображены коридоры, открытые проходы, стены и двери города. На ней также отмечены ключевые места – магазины, продающие различные предметы, храм, где персонажи могут подлечиться, тренер, у которого персонажи с достаточным опытом могут поднять свой уровень, и гостиница.

ГЛАВА 2

На карте *не* изображены монстры, сокровища и прочие интересные места.

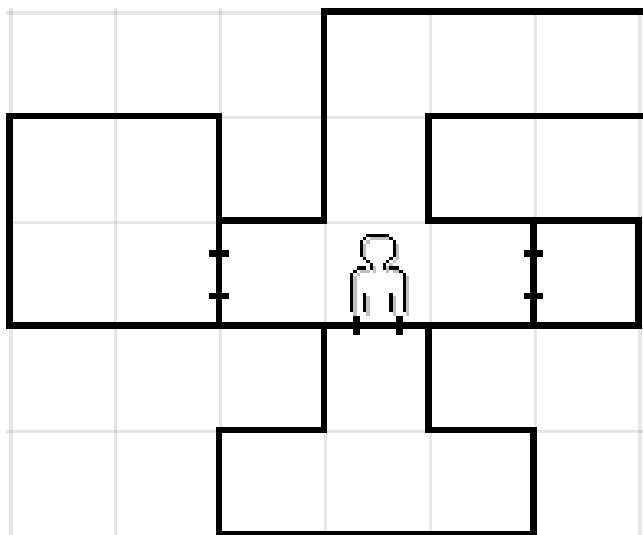
Попробуйте походить и посмотреть, как места на карте выглядят в реальном виде. На экране вы видите местность в пределах трех клеток в ширину и четырех вдаль, если стены или иные препятствия не перекрывают вам вид.



Область при направлении взгляда на север.



Та же область при повороте на 90 градусов направо. Направление взгляда на восток.



Эта же область на карте первого города

Следуя карте первого города, вы познакомитесь с тем, как она соотносится с реальным видом местности. После того, как вы покинете первый город, вам понадобится рисовать собственные карты городов, внешнего и подземного миров.

Советы по картографии

1. Каждая карта представляет из себя квадрат размером 16 на 16 клеток. Помечайте также название местности и глубину.
2. Помните, что вы видите на экране то, что видят ваши персонажи. Сперва, останавливайтесь на каждой пройденной клетке и зарисовывайте то, что видите.
3. Если вам сложно определиться с направлением, поворачивайте карту, когда поворачиваете свою группу. Если вы поворачиваетесь НАПРАВО, поверните карту ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ. Добавьте то, что видите на карту.
4. Помечайте запертые двери, секретные проходы, темные места, различные особенности (особенно на поверхности) и сообщения.

ГЛАВА 2

5. Помечайте места, где со стопроцентной вероятностью встретите монстров (например, убежище дракона), но не стоит помечать все подряд места, где вы встретили монстров или нашли сокровища. Всегда есть вероятность, что они в следующий раз появятся в другом месте.
6. Для уточнения местонахождения группы пользуйтесь заклинанием чародея: «где я?»

КОМАНДЫ ПРИ ПЕРЕДВИЖЕНИИ.

При движении вы можете использовать любые команды, указанные в правой части экрана. Кнопка команды указана рядом с ее названием. Знак # означает, что вам надо указать **НОМЕР ПЕРСОНАЖА** из списка в нижней части экрана.

КОМАНДА	КНОПКА	ОПИСАНИЕ
ВПЕРЕД	↑	Двигаться на одну клетку вперед
НАЗАД	↓	Двигаться на одну клетку назад
НАЛЕВО	←	Поворот на 90 градусов налево
НАПРАВО	→	Поворот на 90 градусов направо
ПОРЯДОК	O	Перестроить группу. Список персонажей показывает текущий порядок. Внизу экрана появится строка для ввода нового порядка. Введите номера персонажей из старого списка в том порядке, в каком вы хотите их построить. Пример: Новый 1 2 3 4 5 6 Старый 3 5 6 2 1 4 В этом примере персонаж, стоявший на позиции 3 переместится на позицию 1 и т.д.
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ	P	Для отмены можно нажать ESC до ввода последнего номера персонажа. Показывает активные заклинания, действующие на группу. У заклинания свет в скобках указывается количество действующих источников освещения. Для освещения клетки, на которой находится группа, достаточно одного источника освещения. Источники освещения автоматически используются, когда группа входит в неосвещенную клетку.
ОТДЫХ	R	Группа устраивается на привал. Отдых полностью восстанавливает очки здоровья и магии персонажей, если нет эффектов, препятствующих этому. Во время отдыха каждый персонаж тратит одну единицу запасов еды. Все действующие заклинания развеиваются и их нужно повторно прочитать после отдыха. Во время отдыха на группу могут напасть монстры. В этом случае некоторые члены отряда начнут бой с состоянием спит. Если местность очень опасная группе не будет позволено отдыхать в ней.
ИСКАТЬ	S	Поиск сокровищ и иных спрятанных вещей на клетке, где стоит группа. Вы <i>всегда</i> должны ИСКАТЬ после победы над монстрами и перед уходом с клетки, где произошло сражение. При этом не обязательно искать сразу после сражения. Вы можете перед этим отдохнуть, подлечиться и т.д.
ВЫБИТЬ	B	Попытаться выбить запертую дверь. Если попытка была удачной, группа продвинется на одну клетку вперед через дверь. Если попытка неудачная, группа не двигается. В любом случае, если на двери установлена ловушка, она сработает.
ВЗЛОМ	U	Позволяет одному персонажу попробовать взломать замок на двери. Реальный шанс на успех есть только у вора. Если попытка была удачной, дверь откроется, ловушки будут обезврежены и группа продвинется на одну клетку вперед через дверь. Если попытка – неудачная, дверь останется закрытой и могут сработать установленные ловушки. Можно делать неограниченное количество попыток, но это увеличивает вероятность срабатывания ловушек.

Q	Показывает краткую сводку о всех членах группы: очки здоровья, очки маны, класс брони и состояние. Из этого списка вы можете осмотреть каждого персонажа индивидуально. Нажмите НОМЕР ПЕРСОНАЖА . Для возврата к 3D-виду нажмите ESC .
#	<p>Показывает профиль выбранного персонажа. (Подробнее о профиле персонажа смотри в главе 1.) В нижней части экрана профиля персонажа есть набор действий, которые можно выполнить во время путешествия.</p> <p>Колдовать (нажмите C). Произнести небоевое заклинание, при условии, что персонаж знает это заклинание, имеется достаточно очков магии и магических камней. Будет запрошен уровень и номер заклинания, а также иная необходимая информация. Описание заклинаний находится в приложении В.</p> <p>Выкинуть (нажмите D). Уничтожить вещь из мешка персонажа. Следуйте указаниям на экране.</p> <p>Надеть (нажмите E). Перемещает предмет из мешка персонажа в раздел экипировано, после этого можно использовать эту вещь. Максимально можно экипировать не более шести вещей. Не все вещи требуется экипировать для использования (например, зелья можно использовать из мешка).</p> <p>В список вещей, которые надо экипировать, включаются доспехи и прочая одежда, оружие и щиты. Ограничения следуют законам логики. На персонаже может быть только один доспех; одно одноручное оружие и одно дальнобойное; нельзя взять щит совместно с двуручным оружием; и т.д.</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ: Надетый доспех может влиять на класс брони персонажа.</p> <p>Собрать (нажмите G). Все золото, камни и еда других персонажей передается текущему, до максимума, который может нести персонаж.</p> <p>Снять (нажмите R). Если есть место, перемещает предмет из раздела экипировано в мешок персонажа. Следуйте указаниям на экране.</p> <p>Делить (нажмите S). Поровну делит все камни, золото или еду между членами группы. Следуйте указаниям на экране.</p> <p>Дать (нажмите T). Передача некоторого количества камней, золота или еды, или определенного предмета от текущего персонажа другому. Следуйте указаниям на экране.</p> <p>Использовать (нажмите U). Активация предмета, имеющего особую силу. Предмет может потребоваться предварительно экипировать. Следуйте указаниям на экране.</p> <p>Некоторые предметы имеют ограниченное количество зарядов, узнать число можно при помощи заклинания. Описание заклинаний находится в приложении В.</p>
V	Выключить или включить звук в игре. Эта команда не показывается в списке.

Встреча с опасностью.

В течении всего путешествия ваша группа будет встречать множество существ, персонажей и различных мест. Сражения, часто очень опасные, необходимы вашим персонажам для накопления опыта. Поэтому не стоит пропускать сражения. Конечно, если сражение слишком сложно для вашей группы, делайте все, чтобы выжить – бегите, откупайтесь, сдавайтесь и т.п.

Подавляющее число существ, с которыми вы встретитесь – монстры. Монстры обычно путешествуют группами не более пятнадцати голов. Группа может быть, как однородная, так и сборищем различных типов.

Существуют сотни различных монстров, как слабых, так и смертельно опасных. Монстры различаются своими силами, способностями, скоростью и классом брони. Вы узнаете про каждый тип монстра при встрече и (зачастую) в бою с ними.

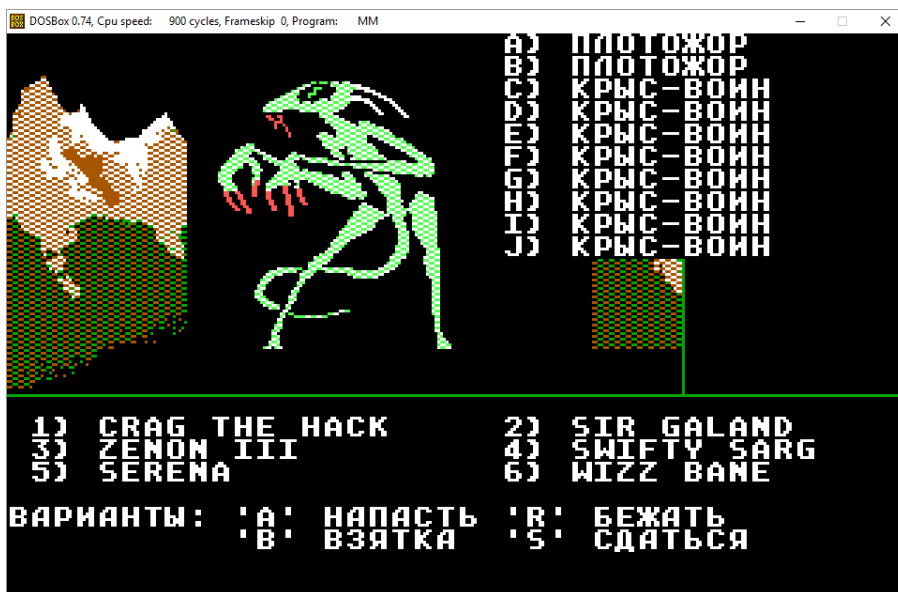
При встрече с монстрами экран меняется. Список команд меняется на список встреченных монстров. В центре экрана появляется изображение вожака группы. В нижней части экрана появляются соответствующие варианты.

Список вариантов может меняться в зависимости от ситуации: монстры застали вас врасплох, или вы их, или ваша группа была готова к бою.

Если монстры застали вас врасплох, вы сразу попадаете в бой. Вам не предлагается никаких вариантов. Бой описывается в этой главе дальше.

Если вы застали монстров врасплох, у вас появляются варианты нападать или нет. Если вы решаете не нападать, ничего не происходит. Если вы решаете напасть, вам предлагаются варианты как в случае с готовностью к бою.

Если группа готова к бою, вам будет предложено несколько вариантов. Обратите внимание, что ваш выбор может повлиять на ваш характер.



ВАРИАНТЫ ПРИ ВСТРЕЧЕ С ОПАСНОСТЬЮ.

КОМАНДА	КНОПКА	ОПИСАНИЕ
НАПАСТЬ	A	Перейти к бою. Бой описывается в этой главе дальше.
ВЗЯТКА	B	Ваша группа пытается откупиться от монстров. Если монстры отказываются, то начинается бой. Если монстры соглашаются, то вам будет указано, что они хотят забрать (обычно всю еду, золото и/или камни). Вам будет задан вопрос согласны ли вы с этими условиями. Если вы отвечаете Н (нет), вы возвращаетесь к предыдущему списку вариантов. Если вы отвечаете Д (да), монстры принимают или отказываются от вашего подкупа. Если они соглашаются – встреча окончена. Если отказываются – начинается бой.

ГЛАВА 3

БЕЖАТЬ	R	Ваша группа решает бежать. Если отступление прошло успешно, ваша группа перемещается в безопасное место в пределах данной 16x16 зоны. (Возможно вам придется произнести заклинание, чтобы понять где вы.) Если побег не удался, то начинается бой.
СДАТЬСЯ	S	Ваша группа пробует сдаться. Если монстры соглашаются, вы перемещаетесь в опасное место в пределах 16x16 зоны. У вас конфискуется вся еда, золото и/или камни. Если попытка сдаться не проходит, начинается бой. Вероятность удачно сдаться все-таки имеет более высокие шансы, чем убежать. Сдача может быть частью хитрого плана с целью попасть в определенное место (например, тюрьму или сокровищницу).

БОЙ.

Бой - это самое сердце Might and Magic. Воюя и побеждая, ваша группа зарабатывает опыт и сокровища. И то и другое важно для дальнейшего роста навыков и способностей персонажей.

Бой делится на РАУНДЫ, в которые персонаж и монстр в нормальном состоянии могут совершить одно действие. Монстры и персонажи ходят по очереди. Очередность ходов определяется скоростью. Самые быстрые ходят самыми первыми.

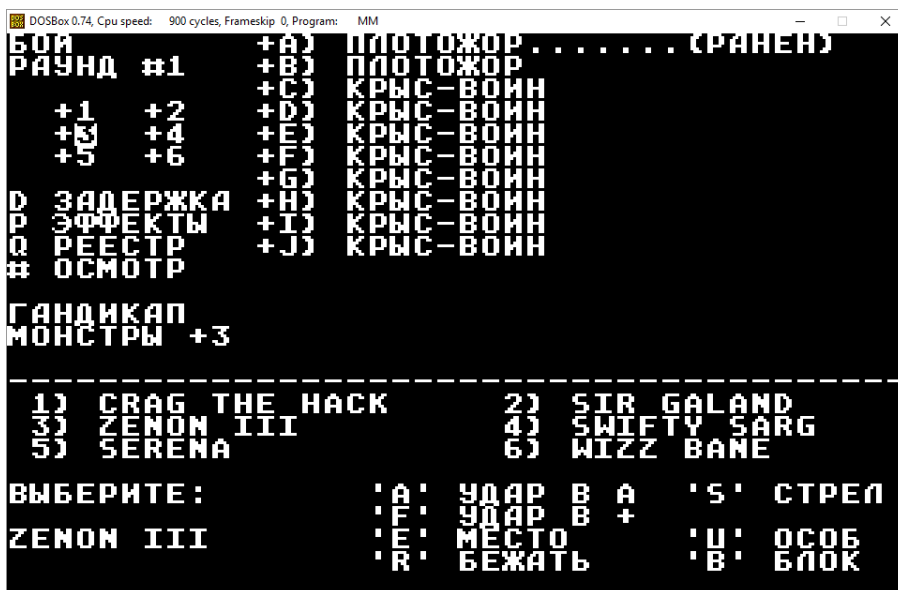
При попадании в бой экран меняется на боевой.

Боевое построение вашей группы отображается под пунктом **Раунд**. Персонажи здесь представлены только номерами. Номера соответствуют номерам в списке персонажей в нижней части экрана.

В правой части экрана находится список монстров в боевом порядке.

Знак + возле номера персонажа и буквы противника показывает, что он находится в ближнем бою на расстоянии рукопашного удара. За исключением лучников, персонажи в ближнем бою не могут использовать стрелковое вооружение.

ПОДСВЕЧЕННЫЙ номер персонажа или буква противника указывает на того, кто сейчас действует. Другими словами, в данный момент у него боевая инициатива.



Небоевые команды.

Под боевым построением вашей группы находится список команд, которые вы можете использовать только в момент, когда боевая инициатива у вашего персонажа. Выполнение любой команды из этого списка не считается действием в бою и не тратит ход. После этого вы можете отдавать боевые команды.

КОМАНДА	КНОПКА	ОПИСАНИЕ
ЗАДЕРЖКА	D	Позволяет настроить задержку отображения сообщений на экране от 0 до 9 (0 – минимальная задержка, 5 – значение по-умолчанию).
ЭФФЕКТЫ	P	Позволяет посмотреть все активные заклинания, действующие на вашу группу.

- Q** Показывает краткую сводку о всех членах группы: очки здоровья, очки маны, класс брони и состояние. Из этого списка вы можете осмотреть каждого персонажа индивидуально. Нажмите **НОМЕР ПЕРСОНАЖА**. Для возврата к экрану боя нажмите **ESC**.
- #** Показывает профиль выбранного персонажа. (Подробнее о профиле персонажа смотри в [главе 1](#).) Из окна персонажа вы можете нажать **Q** и перейти к экрану реестра или нажать **ESC** и вернуться на экран боя.

Гандикап.

Строка гандикап говорит о том, получают ли монстры или игрок бонус скорости в этом раунде боя. Если монстры получают гандикап, то вы увидите строку МОНСТРЫ +X, где X - бонус, на который увеличивается скорость монстров.

Если гандикап получает ваша группа, то на экране будет сообщение ГРУППА +X (бонус скорости группы).

Если никто не получает гандикапа, то на экране будет сообщение НЕТ.

Список персонажей.

Список персонажей в нижней части экрана можно использовать для определения позиции в строю. Символ * возле номера персонажа говорит, что его состояние отличается от нормального.

Боевые команды.

КОМАНДА	КНОПКА	ОПИСАНИЕ
УДАР В А	А	Персонаж атакует монстра на позиции А экипированным оружием. Если в результате атаки монстр на позиции А погибает, все живые монстры перемещаются вверх по списку.
УДАР В +	F	Персонаж атакует монстра, находящегося в рукопашной досягаемости (помеченного символом +), экипированным оружием. Вам будет выдана строка с запросом о том, какого монстра вы хотите атаковать. Отменить команду можно нажатием кнопки ESC до выбора монстра. Вы вернетесь обратно к списку боевых команд.
МЕСТО	E	Персонаж меняется местами с другим членом группы. Вам будет выдана строка с запросом о том, с кем вы хотите поменяться местами. Отменить команду можно нажатием кнопки ESC до выбора монстра. Вы вернетесь обратно к списку боевых команд.
БЕЖАТЬ	R	Персонаж отдает команду группе на отступление. Эта команда аналогична команде БЕЖАТЬ при встрече с опасностью, но шанс успеха меньше. С каждым раундом шанс на успешное отступление повышается.
СТРЕЛЯТЬ	S	Персонаж производит стрелковую атаку. Эта команда появляется только у тех персонажей, у которых экипировано стрелковое вооружение и которые находятся вне рукопашной досягаемости от монстров. Также, она появляется у лучников, даже если те находятся в рукопашной досягаемости. Вам будет выдана строка с запросом о том, какого монстра вы хотите атаковать. Отменить команду можно нажатием кнопки ESC до выбора монстра. Вы вернетесь обратно к списку боевых команд.
ЗАКЛИНАНИЕ	C	Персонаж произносит заклинание. Эта команда появляется только у тех, кто умеет колдовать. Вам будет выдана строка с запросом уровня заклинания и его номера, а также иная требуемая информация. Отменить команду можно нажатием кнопки ESC до указания последней требуемой информации. Вы вернетесь обратно к списку боевых команд.
ОСОБАЯ АТАКА	U	Персонаж применяет специальную силу любого имеющегося предмета. Вам будет выдан список предметов и запрос на указание предмета. Отменить команду можно нажатием кнопки ESC до указания предмета. Вы вернетесь обратно к списку боевых команд.

Информация для продвинутых игроков.

Для ускорения боя, нажмите комбинацию **CTRL** и **A**. Персонаж с боевой инициативой:

- атакует монстра на позиции А, если тот в рукопашной досягаемости.
- стреляет в монстра на позиции А, если тот вне рукопашной досягаемости, а у персонажа есть возможность выстрелить.
- блокирует, если в рукопашной досягаемости нет монстров и персонаж не может стрелять.

Бой окончен.

Бой продолжается до тех пор, пока одна из сторон не отступит или не будет полностью уничтожена. В конце боя вы получите сообщение с количеством опыта, заработанным каждым выжившим членом группы. Члены группы, которые умерли, были распылены или превращены в камень, опыт не получают.

После боя вы вернетесь к 3D-виду и продолжите свое путешествие.

ВАЖНО: Перед тем, как уйти с места боя, примените команду **ИСКАТЬ**, чтобы обыскать поверженных врагов. У большинства монстров всегда есть что взять. Вы также можете провести иные полезные действия (подлечиться, отдохнуть и т.п.) перед уходом.

После боя ваша группа восстановит свой изначальный порядок независимо от перемещений в бою.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.

Если вы хотите прервать игру, но сохранить накопленный прогресс, вам необходимо посетить гостиницу в одном из городов и **ПЕРЕНОЧЕВАТЬ**. При входе в гостиницу вас спросят об этом. Ответив **Д** (Да), вы сохраните ваш текущий прогресс на диск.

В следующей игре вы можете продолжить игру из этого города этой группой... или выбрать другой город и другую группу.

Руководство

НОВИЧКА-ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Главное в игре не достижение цели, а сама игра. Во время игры вы отыгрываете роли персонажей вашей группы со всеми их плюсами и минусами.

В большинстве ролевых игр используются одни и те же концепции, которые могут различаться деталями, но в целом похожи. Эта глава описывает эти концепции. Детали описаны в других главах и приложениях.

МИР.

Когда вы начинаете игру, неисследованный мир Might and Magic странен и незнаком как вам, так и вашим персонажам. Картография мира ложится на ваши плечи.

Мир состоит из городов (здесь их пять), подземелий и темниц, открытых пространств, рек и морей, а также гор. Как правило, чем опаснее местность, тем больше сокровищ вы можете найти... если выживете.

Города важны тем, что в них есть:

- **Магазины**, продающие еду, оружие и иное снаряжение.
- **Храмы**, где можно излечить раны и болезни.
- **Тренеры**, у которых можно поднять уровень, если достаточно опыта.
- **Гостиницы** – тихая гавань, куда вам надо добраться в конце игровой сессии, если вы хотите сохранить свой прогресс на диск.

Подземелья и темницы состоят из нескольких уровней. С каждым уровнем сложность (и, возможно, отдача) увеличивается.

В горах и морях обычно есть только один путь, который может серьезно охраняться опасными монстрами.

Подробная карта мира хоть и дает вам ощущение безопасности, но полностью ее не гарантирует. Монстры могут поселиться в любом месте и в любое время, даже если вы уже очистили эту местность. Также существуют магические порталы случайно появляющиеся и исчезающие. Так что следуйте вашим картам, но будьте готовы импровизировать.

ВАШИ ПЕРСОНАЖИ.

При создании персонажа, независимо от класса, расы, характера или пола, помните, что у него за спиной есть кое-какая история. Возраст вашего персонажа - 18 лет и у него уже есть первый уровень опыта.

УРОВЕНЬ ОПЫТА персонажа определяет его набор навыков и умений. Он отражает количество боев и приключений за плечами персонажа и измеряется ОЧКАМИ ОПЫТА. Чем выше уровень персонажа, тем более серьезные заклинания он знает, наносит больше урона в бою и может пережить более серьезные повреждения. Для роста уровня персонаж должен накопить достаточное количество очков опыта за победу над монстрами, завершение заданий и прочие проявления героизма.

Персонаж определяется КЛАССОМ, РАСОЙ, ХАРАКТЕРОМ и ПОЛОМ. Класс – самая важная дополнительная характеристика. Доступный класс определяется по 1-3 из семи ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК. Эти характеристики считаются ГЛАВНЫМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ.

ГЛАВА 4

Важно указать, что несмотря на то, что персонажи одного класса имеют одни и те же способности и ограничения (определяемые главными характеристиками), они отличаются друг от друга... в основном за счет прогресса и разной скорости получения опыта. Остальные основные характеристики, а также раса персонажа, также влияют на способности персонажа.

Все характеристики описываются в [приложении А](#), и выбираются при создании персонажа.

ОРУЖИЕ И ПРОЧИЕ ПРЕДМЕТЫ.

Разные классы персонажей используют разный набор вооружения и доспехов. Например, клерики могут использовать только дубины, булавы, кистени, посохи или молоты, и могут носить щиты. Ограничения в использовании вооружения и доспехов описаны в [приложении А](#).

Также существуют и иные предметы (веревки, крюки и т.п.), которые вы можете купить в городах или получить иными путями. Очень важно правильно выбирать каким персонажам какие вещи отдать.

У каждого персонажа есть МЕШОК, в который можно положить до шести вещей. Когда мешок заполнится, вы не сможете положить в него новые вещи, пока не выбросите старые или не отдадите их другому персонажу.

Дополнительно, персонаж может нести шесть ЭКИПИРОВАННЫХ или подготовленных вещей. Для использования вооружения и брони оно *должно* быть надето на персонажа. Если персонаж идет в бой с мечом в мешке, он не использует его в этом бою. Есть ограничение по одновременному использованию различного оружия и доспехов. Эти ограничения описаны в [приложении А](#).

МОНСТРЫ.

Терминов МОНСТРЫ описываются все противники. В мире Might and Magic существует более двухсот различных *типов* монстров. Некоторые из них очень опасны и их очень сложно победить. От некоторых проще откупиться, чем воевать с ними. Некоторые настолько слабые, что разбегаются при вашем приближении. А некоторые, даже, могут вам помочь.

В основном вы будете встречать монстров, подходящих вам по уровню. Чем дальше будут продвигаться ваши персонажи в своем развитии, тем более страшных монстров они будут встречать. Так как обычно более сильные монстры охраняют более ценные сокровища, у более продвинутых персонажей, больше шансов улучшить свое материальное положение.

ЗАДАНИЯ.

На вашем пути вам будут встречаться различные обитатели этого мира (помимо монстров), которые могут дать вам задание или просить помощи при выполнении своих заданий. У вас всегда есть возможность согласиться или отказаться от задания. Если вы взяли задание, то выполнив его, вы получите очки опыта. Если вы откажетесь от задания не завершив его, вы можете потерять очки опыта, при условии, что вы не использовали соответствующее заклинание или по иной причине.

ЗАКЛИНАНИЯ.

Только некоторые классы умеют колдовать. (См. [приложение А](#).) Существует 94 различных заклинания, поделенных на заклинания КЛЕРИКОВ и заклинания ЧАРОДЕЕВ и на семь УРОВНЕЙ ЗАКЛИНАНИЯ. Персонажи, умеющие колдовать заклинания клериков не умеют колдовать заклинания чародеев и наоборот.

Уровень заклинания, который может колдовать персонаж определяется его уровнем опыта. В самом начале ваши персонажи умеют колдовать только заклинания первого уровня. Новые заклинания вы будете изучать с ростом уровня опыта.

ГЛАВА 4

Стоимость заклинания определяется ОЧКАМИ МАГИИ. Заклинания более высокого уровня могут также требовать использования магических КАМНЕЙ. Большинство персонажей, способных колдовать, начинают с малым количеством очков магии и получают дополнительные очки с ростом уровня. Камни вы должны искать самостоятельно.

Заклинания описываются в [приложении В](#) этого руководства.

Всякая всячина.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА.

Каждый персонаж получает случайный набор от 3 до 18 во всех семи основных характеристиках. Так как характеристики определяют слабые и сильные стороны персонажа, они определяют его *класс* (рыцарь, паладин, лучник, клерик, чародей, вор).

В течении всей игры на характеристики могут влиять различные действия персонажа, а также его противников. За счет заклинаний основные характеристики могут подниматься выше восемнадцати. Но, если одна из характеристик опускается до нуля, персонаж умирает.

ИНТЕЛЛЕКТ. Определяет знания персонажа. Важна для чародеев и лучников, влияет на количество их очков магии.

СИЛА. Определяет силу персонажа. Важна для рыцарей и паладинов, влияет на наносимый урон в бою.

СИЛА ДУХА. Определяет харизму персонажа. Важна для паладинов и клериков, влияет на количество их очков магии.

ВЫНОСЛИВОСТЬ. Определяет выносливость персонажа. Важна для рыцарей и паладинов, влияет на очки здоровья (количество урона, которое может быть получено перед тем, как персонаж умрет).

СКОРОСТЬ. Определяет ловкость и скорость персонажа. Чем выше скорость, тем выше класс брони персонажа. Скорость определяет очередность действий в бою: более быстрые персонажи или монстры ходят первыми.

МЕТКОСТЬ. Определяет способность успешно нанести урон врагу. Важна для лучников.

УДАЧА. Определяет шансы персонажа на успех. Элемент случайности, эффект которого сложно предсказать.

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ.

РЫЦАРЬ. Главная характеристика: СИЛА.

Получает очков здоровья за уровень: 1-12*.

Умеет колдовать: нет.

Рыцарь начинает с наибольшим количеством очков здоровья и лучшими боевыми навыками среди других персонажей. Рыцарь может использовать любое оружие и доспехи, за исключением ограниченных определенным характером или требующих определенного иного класса. На высоких уровнях бьет более одного раза за раунд боя.

ПАЛАДИН. Главные характеристики: СИЛА, СИЛА ДУХА, ВЫНОСЛИВОСТЬ.

Получает очков здоровья за уровень: 1-10*.

Умеет колдовать: заклинания клерика на высоких уровнях.

Паладин может использовать любое оружие и доспехи, за исключением ограниченных определенным характером или требующих определенного иного класса. Боевые навыки паладина сопоставимы с навыками лучника, но паладин не может использовать стрелковое вооружение, если в рукопашной досягаемости есть противник.

Приложение А

ЛУЧНИК. Главные характеристики: ИНТЕЛЛЕКТ, МЕТКОСТЬ.

Получает очков здоровья за уровень: 1-10*.

Умеет колдовать: заклинания чародея на высоких уровнях.

Лучник может использовать любое оружие, за исключением ограниченных определенным характером или требующих определенного иного класса. Лучник может надеть только кольчугу или более легкий доспех и не может использовать щиты. Лучник может использовать стрелковое вооружение даже если в рукопашной досягаемости есть противник.

КЛЕРИК. Главная характеристика: СИЛА ДУХА.

Получает очков здоровья за уровень: 1-8*.

Умеет колдовать: заклинания клерика (защита, лечение).

Клерик может использовать кольчугу или более легкий доспех, а также может использовать щиты. Клерик может использовать только дубины, булавы, кистени, посохи и/или молоты. Клерик не может использовать стрелковое вооружение. С повышением уровня, клерик получает возможность колдовать более сильные заклинания.

ЧАРОДЕЙ. Главная характеристика: ИНТЕЛЛЕКТ.

Получает очков здоровья за уровень: 1-6*.

Умеет колдовать: заклинания чародея (нападение, боевые).

Чародей может носить только стеганку и не может использовать щиты. Чародей может использовать только дубины, кинжалы и/или посохи. С повышением уровня, чародей получает возможность колдовать более сильные заклинания.

ВОР. Главная характеристика: НЕТ.

Получает очков здоровья за уровень: 1-8*.

Умеет колдовать: нет.

Вор может носить только кольчатую броню и щит. Вор может использовать только пращи, арбалеты и любое одноручное оружие, как короткий меч или кинжал. С повышением уровня, увеличивается способность взламывать замки и снимать ловушки. Боевые навыки вора сопоставимы с навыками клерика.

При создании группы, хорошо бы собрать персонажей всех классов. Это позволит получить способности каждого класса.

* Количество очков здоровья, получаемое на каждом уровне, увеличивается за счет характеристики выносливость. Каждый персонаж начинает игру с максимальным количеством очков здоровья, получаемым за уровень, увеличенным за счет характеристики выносливость.

РАСА ПЕРСОНАЖА.

Несмотря на то, что в игре нет ограничений на выбор расы персонажа, выбор расы может повлиять на одну или несколько основных характеристик. Дополнительно, у различных рас есть скрытые плюсы, которые не отображаются в профиле персонажа:

ЧЕЛОВЕК. Сильное сопротивление страху. Небольшое сопротивление к заклинаниям сна.

ЭЛЬФ. Сильное сопротивление страху.

ДВАРФ. Небольшое сопротивление к яду.

ГНОМ. Небольшое сопротивление к магическим заклинаниям.

ПОЛУОРК. Среднее сопротивление к заклинаниям сна.

Несмотря на то, что расовые сопротивления нигде не упоминаются в игре, они важны для преодоления эффектов различных форм магических атак. Таким образом, хорошо бы при сборе группы использовать различные расы.

ХАРАКТЕР ПЕРСОНАЖА.

В мире Might and Magic добро и зло не являются абсолютными значениями, а всего лишь оценкой действий персонажа при встрече с неизвестностью. В течении игры, действия персонажа при встречах и в бою, а также различные заклинания, могут изменять характер.

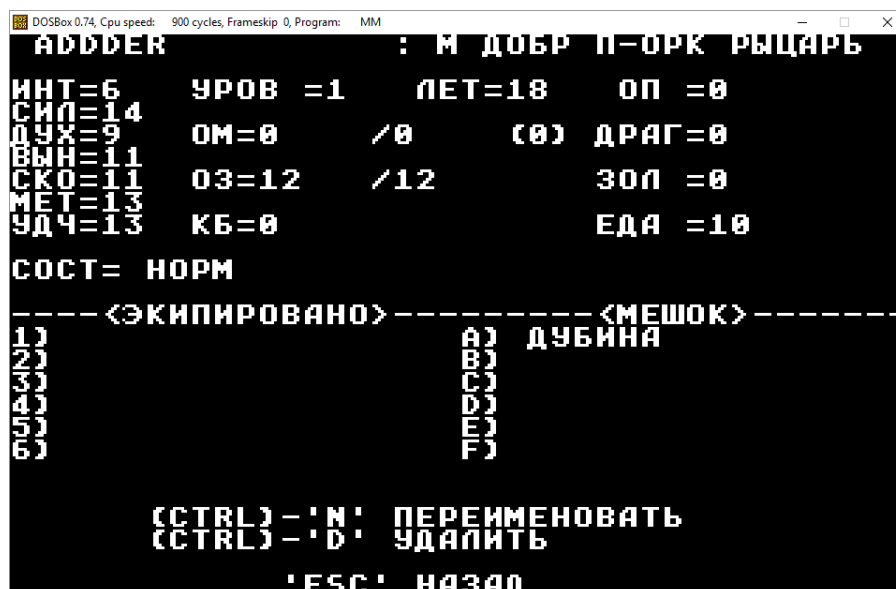
Характер персонажа иногда будет препятствовать тем или иным действиям во время игры. Некоторые места, предметы и вооружение требуют определенного характера. Персонажи *противоположного* характера не могут войти в эти места или использовать эти предметы. Персонажи с *нейтральным* характером могут входить в эти места, но не могут использовать такие вещи.

ПОЛ ПЕРСОНАЖА.

Персонажи могут быть мужского или женского пола. Пол не влияет на основные характеристики и не накладывает ограничений на действия персонажа в игре. При этом, хорошо бы иметь в группе представителей обоих полов, так как вы можете встретить предметы, места и различные действия, предназначенные только для персонажей определенного пола.

СТАТУС ПЕРСОНАЖА.

На экране профиля персонажа собрана информация о статусе персонажа:



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ: Задаются при создании персонажа. В этот список включаются имя персонажа, пол, характер, раса и класс.

УРОВЕНЬ: Отображает достигнутый персонажем уровень опыта. Персонажи начинают с первого уровня и поднимают его за счет получения опыта и тренировок. С повышением уровня персонажи получают способности и улучшения в соответствии с их классом.

Приложение А

ОЧКИ МАГИИ: Количество очков, используемых при применении заклинаний. Каждое заклинание имеет свою стоимость, обычно равную уровню заклинания. На экране показаны текущее и максимальное количество очков, разделенное символом /. В скобках указан максимальный уровень заклинаний, которые персонаж может использовать.

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ: Количество очков повреждения, которые персонаж может получить в бою. При достижении нуля персонаж теряет сознание. Дальнейшие повреждения убьют его. На экране показаны текущее и максимальное количество очков, разделенное символом /.

КЛАСС БРОНИ: Это число определяет уязвимость персонажа к физическим атакам в бою. Чем выше это число, тем меньше вероятность получения повреждения от атаки. Обычно класс брони находится в пределах от нуля до тридцати, в зависимости от надетых доспехов, щита, скорости, заклинаний и т. д.

ВОЗРАСТ: Персонажи начинают с 18 лет и стареют по мере игры. С увеличением возраста, навыки персонажа и основные характеристики падают. После достижения 80 лет, персонаж может умереть от старости во время отдыха. Заклинание омоложение может замедлить или обратить процесс старения.

ОЧКИ ОПЫТА: Общее число очков опыта, полученных за убийство монстров, завершение заданий и т. п. Очки опыта определяют возможность персонажа перейти на следующий уровень. Для перехода с первого на второй уровень требуется примерно 2000 очков. Для получения последующего уровня нужно примерно в два раза больше опыта, чем для предыдущего.

КАМНИ: Количество магических камней, имеющихся у персонажа. В самом начале это число равно нулю. Камни, которые добываются самостоятельно, требуются для применения большинства сложных заклинаний.

ЗОЛОТО: Количество золотых монет, имеющихся у персонажа. Золото требуется для покупки доспехов, вооружения, еды и прочих полезных предметов. В самом начале количество золота равно нулю и добывается самостоятельно.

ЕДА: Количество еды, имеющееся у персонажа. Одна единица равна запасу еды на день. Во время отдыха, для восстановления очков здоровья и маны, тратится одна единица еды. В самом начале у каждого персонажа имеется 10 единиц еды, и каждый персонаж может иметь не более 40 единиц еды.

СОСТОЯНИЕ: Общее состояние персонажа, например, нормальное, отравлен, спит, без сознания, мертв и т. д. Одновременно персонаж может быть в нескольких состояниях (за исключением нормального). Любое состояние, отличное от нормального, нужно как можно быстрее исцелить.

ЭКИПИРОВАНО: Предметы, имеющиеся у персонажа и подготовленные к использованию. К списку предметов, требующих экипировки для использования, относятся: доспехи, щиты, оружие, накладки и т. д. (фактически, любой предмет, который требуется надеть, взять в руку или подготовить). Одновременно может быть экипировано не больше шести предметов. На предметы, также накладываются логические ограничения, например, не более одного доспеха, только одно двуручное оружие и т. п.

МЕШОК: Предметы, имеющиеся у персонажа в мешке. Предметы в мешке не экипированы (или не требуют экипировки для использования). Одновременно в мешке может быть не более шести предметов. Во время путешествия предметы можно выбрасывать, подбирать или передавать.

ДОСПЕХИ, ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ.

В различных магазинах в продаже вы можете найти 7 типов доспехов, 22 различных оружия и различные предметы (веревки, факелы и т. п.). Также вы можете найти сотни магических предметов, вооружения и доспехов.

Приложение А

Большинство стандартных вещей можно купить в различных магазинах. При входе в магазин, вы можете посмотреть список вещей, продающихся в магазине, и их цены. Как правило, чем дороже вещь, тем больший урон она наносит, большую защиту предоставляет и т. д.

МУДРЫЙ СОВЕТ: Не тратьте деньги на вещи, которые вы не можете использовать из-за классовых ограничений.

Заклинания.

В игре существует 94 заклинания, разделенных на 47 заклинаний клериков и 47 заклинаний чародеев, подразделяющихся на 7 уровней. Персонаж может применить заклинание любого уровня не выше своего допустимого максимального уровня заклинаний, указанного в профиле персонажа. При применении, **УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЯ** нужно вводить в строку запроса **Уровень:**. Новые заклинания персонаж получает с ростом уровня.

Описания заклинаний в этом приложении состоят из:

НОМЕР: Число перед названием заклинания. Это число требуется ввести в строке запроса **Номер:** при применении заклинания.

НАЗВАНИЕ: Описание действия заклинания.

СТОИМОСТЬ: Стоимость заклинания в очках магии (ОМ) и, если требуется, количество камней.

ТИП: Когда и где заклинание применяется. Некоторые заклинания можно применять только в бою, некоторые только вне боя, некоторые в любое время. Большинство заклинаний можно применять где угодно, для остальных есть прямое указание на поверхности или под землей.

ОБЪЕКТ: На кого действует заклинание: монстр(ы) или персонаж(и). Если заклинание действует на одного персонажа или монстра, при применении заклинания появится строка запроса, требующая указать на *какого*.

ОПИСАНИЕ: Дополнительная информация о заклинании.

ПРИМЕЧАНИЕ: У некоторых монстров есть сопротивляемость заклинаниям. Таким образом, применение заклинания не гарантирует, что оно будет успешным и нанесет полный урон. Заклинания, действующие в течении боя, могут быть преодолены противником. В конце каждого раунда монстры пытаются преодолеть заклинания... и могут в этом преуспеть. Некоторые монстры могут даже применить заклинание «Антимагия», снимая все действующие заклинания с себя и персонажей.

Заклинания клерика.

Уровень 1

1. НАЗВАНИЕ: Подъем

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все спящие члены группы

ОПИСАНИЕ: Будит всех спящих членов группы, снимая состояние спит. Может быть необходимо, если группу атаковали во время отдыха.

2. НАЗВАНИЕ: Благословение

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает меткость персонажей на весь бой.

3. НАЗВАНИЕ: Ослепление

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Ослепляет монстра на весь бой или пока он не преодолеет действие заклинания. Вынужденный опираться на другие органы чувств, монстр имеет пониженный шанс попасть по вам.

4. НАЗВАНИЕ: Первая помощь

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Лечит простые раны персонажа, восстанавливая 8 очков здоровья.

5. НАЗВАНИЕ: Свет

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Дает группе 1 источник освещения, достаточный, чтобы осветить 1 неосвещенную клетку. Несколько заклинаний Свет могут быть применены, чтобы дать группе несколько источников освещения.

6. НАЗВАНИЕ: Усиленное лечение

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ за каждый уровень колдующего + **1 камень**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Лечит персонажа и восстанавливает 1-10 очков здоровья за уровень колдующего.

7. НАЗВАНИЕ: Защита от страха

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает защиту персонажей от страха и запугивающих заклинаний. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность действия заклинания – 1 день.

8. НАЗВАНИЕ: Изгнание нежити

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все монстры-нежить

ОПИСАНИЕ: Уничтожает некоторых или всех монстров-нежить, в зависимости от уровня колдующего и уровня монстров.

Заклинания клерика.

Уровень 2

1. НАЗВАНИЕ: Лечение ран

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Лечит серьезные раны, восстанавливает 15 очков здоровья.

2. НАЗВАНИЕ: Героизм

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ + **1 камень**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 персонаж с характером, совпадающим с характером колдующего

ОПИСАНИЕ: Дает 6 дополнительных очков здоровья и временно увеличивает уровень персонажа на 2. Заклинание действует в течении всего боя.

3. НАЗВАНИЕ: Боль

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр, не нежить

ОПИСАНИЕ: Причиняет боль монстру, нанося 2-12 единиц урона, если монстр не имеет иммунитета к боли.

4. НАЗВАНИЕ: Защита от холода

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает защиту персонажей от холода и морозящих заклинаний. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность действия заклинания – 1 день.

5. НАЗВАНИЕ: Защита от огня

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает защиту персонажей от огня и огненных заклинаний. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность действия заклинания – 1 день.

6. НАЗВАНИЕ: Защита от яда

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает защиту персонажей от яда и отравляющих заклинаний. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность действия заклинания – 1 день.

7. НАЗВАНИЕ: Молчание

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Запрещает монстру колдовать заклинания в течении всего боя, или пока он не преодолеет действие заклинания.

8. НАЗВАНИЕ: Внушение

СТОИМОСТЬ: 2 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Запрещает монстру атаковать, до тех пор, пока он сам не будет атакован. Заклинание действует весь бой или пока монстр не преодолеет действие заклинания.

Заклинания клерика.

Уровень 3

- | | |
|--|---|
| <p>1. НАЗВАНИЕ: Создание еды</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ + 1 камень</p> <p>ТИП: Небоевое</p> <p>ОБЪЕКТ: Сам колдующий</p> <p>ОПИСАНИЕ: Добавляет 6 единиц еды в запас колдующего. Колдующий может затем передать еду другим членам группы.</p> | <p>5. НАЗВАНИЕ: Поток огня</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ</p> <p>ТИП: Боевое</p> <p>ОБЪЕКТ: 1 монстр</p> <p>ОПИСАНИЕ: Атакует монстра потоком огня, нанося 3-18 единиц урона, если монстр не имеет иммунитета к огню.</p> |
| <p>2. НАЗВАНИЕ: Лечение слепоты</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ</p> <p>ТИП: В любое время</p> <p>ОБЪЕКТ: 1 персонаж</p> <p>ОПИСАНИЕ: Восстанавливает зрение персонажа, снимая ослепляющие эффекты.</p> | <p>6. НАЗВАНИЕ: Поток холода</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ</p> <p>ТИП: Боевое</p> <p>ОБЪЕКТ: 1 монстр</p> <p>ОПИСАНИЕ: Атакует персонажа потоком холода, нанося 3-18 единиц урона, если монстр не имеет иммунитета к холоду.</p> |
| <p>3. НАЗВАНИЕ: Лечение паралича</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ</p> <p>ТИП: В любое время</p> <p>ОБЪЕКТ: 1 персонаж</p> <p>ОПИСАНИЕ: Восстанавливает способность персонажа двигаться, снимая эффекты паралича.</p> | <p>7. НАЗВАНИЕ: Отменить задание</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ</p> <p>ТИП: Небоевое</p> <p>ОБЪЕКТ: Все члены группы</p> <p>ОПИСАНИЕ: Освобождает группу от взятых на себя обязательств.</p> |
| <p>4. НАЗВАНИЕ: Блуждающие огоньки</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ</p> <p>ТИП: Небоевое</p> <p>ОБЪЕКТ: Все члены группы</p> <p>ОПИСАНИЕ: Дает группе 20 источников света, использующихся для развеивания тьмы.</p> | <p>8. НАЗВАНИЕ: Хождение по воде</p> <p>СТОИМОСТЬ: 3 ОМ + 1 камень</p> <p>ТИП: Небоевое</p> <p>ОБЪЕКТ: Все члены группы</p> <p>ОПИСАНИЕ: Создает плавающую песочную дюну, по которой группа может пройти. Длительность действия заклинания – 1 день.</p> |

Заклинания клерика.

Уровень 4

1. НАЗВАНИЕ: Излечение болезни

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Восстанавливает здоровье больного персонажа, излечивая его от болезни.

2. НАЗВАНИЕ: Нейтрализация яда

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Выводит яд из организма персонажа, излечивая его от отравления.

3. НАЗВАНИЕ: Защита от кислоты

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает защиту персонажей от кислотных атак. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность действия заклинания – 1 день.

4. НАЗВАНИЕ: Защита от электричества

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает защиту персонажей от атак электричеством. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность действия заклинания – 1 день.

5. НАЗВАНИЕ: Восстановление характера

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ + **2 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Восстанавливает характер персонажа, измененный действиями и ответами, к первоначальному значению.

6. НАЗВАНИЕ: Призыв молнии

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: Боевое, на поверхности

ОБЪЕКТ: До трех монстров, находящихся вне рукопашной досягаемости.

ОПИСАНИЕ: Бьет монстров разрядами молнии, нанося 4-32 единицы урона каждому монстру, не имеющему иммунитета к электричеству.

7. НАЗВАНИЕ: Супергероизм.

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ + **2 камня**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Дает 10 дополнительных очков здоровья и временно увеличивает уровень персонажа на 3. Заклинание действует в течении всего боя.

8. НАЗВАНИЕ: На поверхность

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ + **2 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Мгновенно перемещает членов группы, находящихся под землей, на поверхность.

Заклинания клерика.

Уровень 5

1. НАЗВАНИЕ: Смертельный рой

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ

ТИП: Боевое, на поверхности

ОБЪЕКТ: Все монстры

ОПИСАНИЕ: Насыляет на монстров рой насекомых-убийц, нанося 2-20 единиц урона каждому монстру.

2. НАЗВАНИЕ: Развеять магию

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все персонажи и монстры

ОПИСАНИЕ: Отменяет все заклинания, действующие на персонажей и монстров.

3. НАЗВАНИЕ: Паралич

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все монстры в рукопашной досягаемости.

ОПИСАНИЕ: Производится попытка обездвижить монстром, мешая им атаковать. Может сработать не на всех монстров или не сработать вообще.

4. НАЗВАНИЕ: Восстановить состояние

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ + **3 камня**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Снимает с персонажа все негативные состояния, исключая смерть, окаменение и распыление.

5. НАЗВАНИЕ: Восстановление энергии

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ + **3 камня**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Восстанавливает 1-5, потерянных или высосанных, уровней персонажа.

Заклинания клерика.

Уровень 6

1. НАЗВАНИЕ: Лунный свет

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: Боевое, на поверхности

ОБЪЕКТ: Все персонажи или монстры

ОПИСАНИЕ: Омывает всех бойцов благодатным потоком, восстанавливая 3-30 очков здоровья персонажам и нанося 3-30 единиц повреждения каждому монстру.

2. НАЗВАНИЕ: Оживление

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Возвращает персонажа к жизни, выводя из состояния смерти. У заклинания есть средняя вероятность провала и мизерный шанс распылить персонажа.

3. НАЗВАНИЕ: Омоложение

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Фонтан молодости, возвращающий 1-10 лет жизни персонажу, восстанавливая характеристики, потерянные от старения. У заклинания есть некоторая вероятность произвести противоположный эффект.

4. НАЗВАНИЕ: Камень в плоть

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Снимает с персонажа состояние окаменения, возвращая его в нормальное состояние.

5. НАЗВАНИЕ: Портал в город

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Открывает временный портал в любой город, и группа перемещается через этот портал в город.

Заклинания клерика.

Уровень 7

1. НАЗВАНИЕ: Божественное вмешательство

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **10 камней**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Применяет сверхъестественные силы, восстанавливая очки здоровья всех персонажей и снимая все негативные состояния, кроме распыления.

2. НАЗВАНИЕ: Святое слово

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все монстры-нежить

ОПИСАНИЕ: Произносит одно слово разрушительной силы, полностью уничтожая всех монстров-нежить.

3. НАЗВАНИЕ: Защита от элементов

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает защиту персонажей от страха, холода, огня, яда, кислоты и электричества. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность действия заклинания – 1 день.

4. НАЗВАНИЕ: Возрождение

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: 1 персонаж

ОПИСАНИЕ: Возрождает персонажа из распыленного состояния, добавляет 10 лет к возрасту и отнимает одну единицу выносливости. Есть шанс, что заклинание не сработает.

5. НАЗВАНИЕ: Луч солнца

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: Боевое, на поверхности

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Высушивает монстра сфокусированным лучом смертоносного света, нанося 50-100 единиц урона.

Заклинания чародея.

Уровень 1

1. НАЗВАНИЕ: Подъем

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все спящие члены группы

ОПИСАНИЕ: Будит всех спящих членов группы, снимая состояние спит. Может быть необходимо, если группу атаковали во время отдыха.

2. НАЗВАНИЕ: Определить магию

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Сам колдующий

ОПИСАНИЕ: Идентифицирует магические предметы в мешке колдующего, а также определяет количество оставшихся зарядов у вещей. Также определяет наличие магии в сундуках, мешках, ящиках и пр.

3. НАЗВАНИЕ: Энергетический взрыв

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ за уровень колдующего + **1 камень**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Бьет монстра направленным энергетическим взрывом чистой энергии, нанося 1-4 очка урона за уровень колдующего.

4. НАЗВАНИЕ: Огненная стрела

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Посылает в монстра горящую стрелу, нанося 1-6 очков урона огнем, если у монстра нет иммунитета к огню.

5. НАЗВАНИЕ: Крепкая кожа

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Укрепляет кожу всех персонажей так, что удары противника будут чаще отскакивать, чем наносить урон.

6. НАЗВАНИЕ: Свет

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Дает группе 1 источник освещения, достаточный, чтобы осветить 1 неосвещенную клетку. Несколько заклинаний Свет могут быть применены, чтобы дать группе несколько источников освещения.

7. НАЗВАНИЕ: Где я?

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Дает точную информацию о местоположении группы. Очень полезно если вы заблудились или были перемещены. В основном, это заклинание – ключ к хорошей картографии.

8. НАЗВАНИЕ: Усни

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: До 5 монстров

ОПИСАНИЕ: Погружает монстров в глубокий сон, не давая им возможности атаковать. Заклинание действует пока вы не атакуете монстра или не будет преодолено.

Заклинания чародея.

Уровень 2

1. НАЗВАНИЕ: Электрическая стрела
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ТИП: Боевое
ОБЪЕКТ: 1 монстр
ОПИСАНИЕ: Посылает в монстра электрическую стрелу, нанося 2-12 очков урона электричеством, если у монстра нет иммунитета к электричеству.
2. НАЗВАНИЕ: Гипноз
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ТИП: Боевое
ОБЪЕКТ: 1 монстр
ОПИСАНИЕ: Используя силу внушения, запрещает монстру атаковать. Заклинание действует пока вы не атакуете монстра или не будет преодолено.
3. НАЗВАНИЕ: Оценить монстра
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ + **1 камень**
ТИП: Боевое
ОБЪЕКТ: 1 монстр
ОПИСАНИЕ: Колдующий получает информацию о природе монстра, участвующего в бою.
4. НАЗВАНИЕ: Прыжок
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ТИП: Небоевое
ОБЪЕКТ: Все члены группы
ОПИСАНИЕ: Дает всем персонажам суперсилу, позволяющую им сделать прыжок на 2 клетки вперед, если на пути нет помех (силовых полей и т. п.).
5. НАЗВАНИЕ: Левитация
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ТИП: Небоевое
ОБЪЕКТ: Все члены группы
ОПИСАНИЕ: Удерживает всех персонажей приподнятыми над землей, позволяя избегать различные наземные ловушки в течении одного дня.
6. НАЗВАНИЕ: Мощь
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ТИП: Боевое
ОБЪЕКТ: 1 персонаж
ОПИСАНИЕ: Увеличивает силу персонажа на 1-4 очка на весь бой. Тем самым, увеличивается урон персонажа.
7. НАЗВАНИЕ: Ускорение
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ТИП: Боевое
ОБЪЕКТ: 1 персонаж
ОПИСАНИЕ: Увеличивает скорость персонажа на 1-4 очка на весь бой. Тем самым, персонаж перемещается ближе к началу в очередности ходов.
8. НАЗВАНИЕ: Устрашение
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ТИП: Боевое
ОБЪЕКТ: 1 монстр
ОПИСАНИЕ: Вселяет страх в сердце монстра, уменьшая вероятность попадания по персонажу в бою.

Заклинания чародея.

Уровень 3

1. НАЗВАНИЕ: Шар огня

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ за уровень колдующего
+ **1 камень**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1-5 монстров вне рукопашной
досягаемости.

ОПИСАНИЕ: Бросает смертоносный шар огня в
группу монстров, нанося 1-6 очков урона за
уровень колдующего.

2. НАЗВАНИЕ: Полет

СТОИМОСТЬ: 3 ОМ

ТИП: Небоевое, на поверхности

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Дает персонажам магическую
способность к полету, позволяя группе
переместиться в любую зону на поверхности.
Группа приземляется в безопасном месте зоны.

3. НАЗВАНИЕ: Невидимость

СТОИМОСТЬ: 3 ОМ + **1 камень**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Накладывает на группу покров
невидимости, сильно снижая монстрам
вероятность попадания по персонажам.

4. НАЗВАНИЕ: Разряд молнии

СТОИМОСТЬ: 1 ОМ за уровень колдующего
+ **1 камень**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1-3 монстров

ОПИСАНИЕ: Ударяет монстров гигантским
разрядом молнии, нанося 1-6 очка урона за
уровень колдующего.

5. НАЗВАНИЕ: Больше места

СТОИМОСТЬ: 3 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Во время боя расширяет узкий
коридор или область, позволяя первым пяти
персонажам попасть в рукопашную
досягаемость с монстрами.

6. НАЗВАНИЕ: Замедление

СТОИМОСТЬ: 3 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все монстры

ОПИСАНИЕ: Сковывает ноги монстров
невидимыми силовыми оковами, вполнину
снижая их скорость, перемещая их к концу
очередности ходов.

7. НАЗВАНИЕ: Слабость

СТОИМОСТЬ: 3 ОМ + **1 камень**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все монстры

ОПИСАНИЕ: Высасывает силу у всех монстров,
снижая их очки здоровья на 2 и класс брони на
1.

8. НАЗВАНИЕ: Сеть

СТОИМОСТЬ: 3 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1-5 монстров вне рукопашной
досягаемости.

ОПИСАНИЕ: Опутывает сетью 1-5 монстров,
предотвращая их возможность атаковать в
течении боя или пока они не выпутаются.

Заклинания чародея.

Уровень 4

1. НАЗВАНИЕ: Кислотная стрела

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Атакует монстра разъедающей кислотой, нанося 3-30 очков урона, если монстр не имеет иммунитета к кислоте.

2. НАЗВАНИЕ: Луч холода

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Атакует монстра лучом пронизывающего до костей холода, нанося 4-40 очков урона, если монстр не имеет иммунитета к холоду.

3. НАЗВАНИЕ: Ослабление рассудка

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ + **2 камня**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Промывает мозги монстру, который забывает все свои способности на весь бой или пока не преодолеет действие заклинания.

4. НАЗВАНИЕ: Заморозка

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Обездвиживает монстра, предотвращая его возможность атаковать на весь бой. У этого заклинания очень низкая вероятность преодоления.

5. НАЗВАНИЕ: Цепной пес

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Дает группе защиту от случайных нападений в течении 1 дня.

6. НАЗВАНИЕ: Психическая защита

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ + **2 камня**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Дает всем персонажам иммунитет к заклинаниям, влияющим на разум, на 1 день.

7. НАЗВАНИЕ: Щит

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ + **2 камня**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Окружает группу невидимым щитом, защищающим персонажей от большинства дальнобойных атак на весь бой.

8. НАЗВАНИЕ: Смещение времени

СТОИМОСТЬ: 4 ОМ + **2 камня**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Создает петлю времени, позволяющую группе успешно сбежать из боя.

Заклинания чародея.

Уровень 5

1. НАЗВАНИЕ: Кислотный дождь

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ

ТИП: Боевое, на поверхности

ОБЪЕКТ: Все монстры вне рукопашной досягаемости

ОПИСАНИЕ: Обрушивает ливень кислоты на головы врага, нанося 5-50 очков урона, если монстры не имеют иммунитета к кислоте.

2. НАЗВАНИЕ: Развеять магию

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все персонажи и монстры

ОПИСАНИЕ: Отменяет все заклинания, действующие на персонажей и монстров.

3. НАЗВАНИЕ: Перст смерти

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ + **3 камня**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр, не являющийся нежитью

ОПИСАНИЕ: Пропускает древнюю силу всех мертвых чародеев через колдующего, убивая монстра, на которого указывает палец колдующего.

4. НАЗВАНИЕ: Убежище

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ + **3 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Группа отдыхает, во время отдыха на группу не может быть совершено нападение.

5. НАЗВАНИЕ: Телепортация

СТОИМОСТЬ: 5 ОМ + **3 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Мгновенно перемещает группу в любом направлении на расстояние до 9 клеток.

Заклинания чародея.

Уровень 6

1. НАЗВАНИЕ: Танцующий меч

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все монстры

ОПИСАНИЕ: Магический меч,двигающийся со скоростью молнии, наносящий 1-30 очков урона всем монстрам. От меча нельзя увернуться или каким-либо образом уменьшить наносимый урон.

2. НАЗВАНИЕ: Расщепление

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: 1 монстр

ОПИСАНИЕ: Обращает монстра в прах.

3. НАЗВАНИЕ: Эфиризация

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Временно изменяет молекулярную структуру тела персонажей, позволяя просочиться на 1 клетку вперед через любую преграду (например, силовое поле).

4. НАЗВАНИЕ: Защита от магии

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: В любое время

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Увеличивает сопротивление персонажей к магии. Увеличение зависит от уровня колдующего. Длительность заклинания – 1 день.

5. НАЗВАНИЕ: Перезарядить предмет

СТОИМОСТЬ: 6 ОМ + **4 камня**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Сам колдующий

ОПИСАНИЕ: Восстанавливает 1-4 заряда предмету в мешке колдующего, имеющему хотя бы 1 заряд. При применении заклинания есть риск неудачи и уничтожения предмета.

Заклинания чародея.

Уровень 7

1. НАЗВАНИЕ: Астрал

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Перемещает всех персонажей на астральный план. Это очень опасное и непредсказуемое место, в которое невозможно попасть иным путем.

2. НАЗВАНИЕ: Раздвоение

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **100 камней**

ТИП: Небоевое

ОБЪЕКТ: Сам колдующий

ОПИСАНИЕ: Позволяет колдующему скопировать любой предмет в своем мешке, при наличии свободного места. При применении заклинания есть небольшой риск неудачи и уничтожения предмета.

3. НАЗВАНИЕ: Метеоритный дождь

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: Боевое, на поверхности

ОБЪЕКТ: Все монстры

ОПИСАНИЕ: Обрушивает поток метеоритов на головы врагов, нанося 1-120 очков урона.

4. НАЗВАНИЕ: Силовой щит

СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все члены группы

ОПИСАНИЕ: Снижает в 2 раза урон, наносимый персонажам. Заклинание длится до конца боя.

5. НАЗВАНИЕ: Расщепленный свет

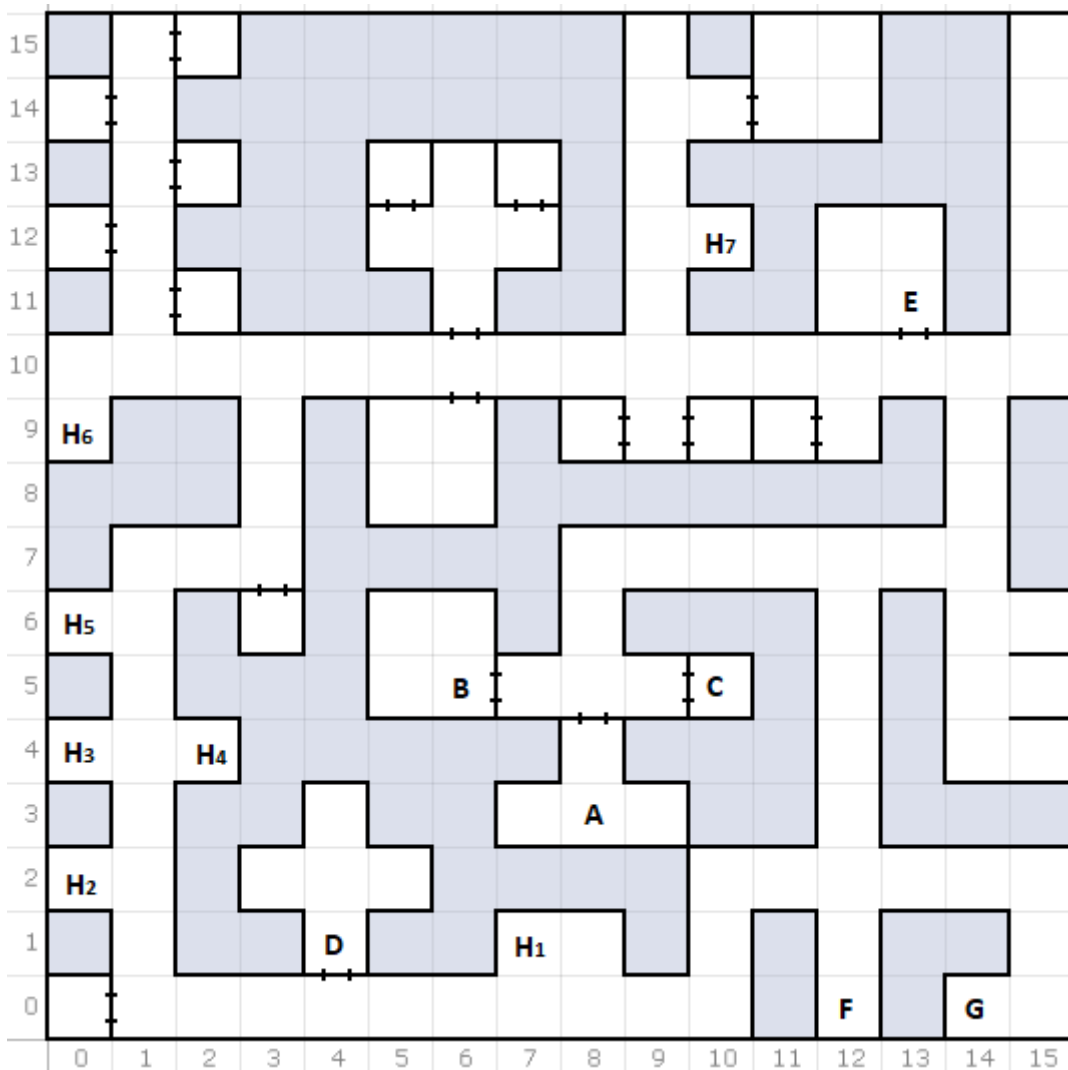
СТОИМОСТЬ: 7 ОМ + **5 камней**

ТИП: Боевое

ОБЪЕКТ: Все монстры

ОПИСАНИЕ: Сильное, но непредсказуемое заклинание, оказывающее случайные эффекты на всех монстров.

Пример города 1



Место: Город #1 Сорпигал

Сектор карты С-2

Координаты на поверхности $X=10$ $Y=10$

Гостиница X=8 Y=3

Заметки: А – Постоялый двор Сорпигал – место сохранения

В - Кузница Б и сын – покупка/продажа вещей

С - Закусочная у Эуларда – продажа еды

D - Храм Тень Луны – помощь клериков

Е- Тренер Отто – повышение уровня

F – выход на поверхность

G – спуск в пещеры под городом

H – статуи (1-7)