

Приложение к правилам. Классы

(v.1.0)

Перед ознакомлением с навыками необходимо **обязательно** прочитать основные правила. Если правила не прочитаны, трактовка навыков будет неверна.

Актуальные правила всегда можно найти по адресу <https://warcraft.gmmpg.ru/mechanic/>

Воин

1	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Мастерство оружия” Возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная
2	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Неудержимость” Не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивный	Тканый доспех (+1 хит) Тип: Пассивный
3	“Провокация” Выберите цель. Эта цель должна атаковать вас, пока один из бойцов не получит тяжелое ранение. Нельзя использовать в армии. Тип: Каст	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный
4	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“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	“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	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный

6	“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный	“Поддержка” Увеличивает лимит ленточек в армии на 20% Только в армии Тип: Пассивный
7	“Стойкость к боли” Иммунитет к атакам с нейтральным элементом и всем дистанционным атакам. Только со щитом. (Маркер вешается на щит) 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

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. Не используется в армии Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир	“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. Только со щитом. (Маркер вешается на щит) 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	<p>“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Очищение духа” Касанием снимает 1 негативный статус с героя. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>	<p>“Парирование” Метательный снаряд (плюшка), отбитый любым оружием, не наносит урон и не накладывает эффект. Тип: Пассивный</p>
7	<p>“Божественный щит” Получает статус "Не может получать урон, не может получить эффекты ограничивающие движение, не может атаковать, ходит только пешком". Применяется только к себе. Маркер: Поднятая рука. Снимается при входе в любую локацию. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>	<p>“Латный доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Гнев карателя” При добивании противника, полностью восстанавливает свои хиты. Тип: Активная</p>

Охотник

1	<p>“Приручение зверя” Эффект: Вызывает 1 миньона (раса: зверь). Миньонов можно поймать: любого неприрученного монстра типа "зверь", согласно базовым правилам. Можно купить зверя в Мире Духов (зверь будет иметь 1 хит). Тип: Активная Заряды: 1</p>	<p>“Тканый доспех”(+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>
2	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Холодная стрела” Наносит урон. Накладывает статус "Заморожен". Элемент: Лёд Тип: Дистанционная атака Зарядов: 2</p>	<p>“Мастерство оружия” Эффект: возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная</p>
3	<p>“Лечение питомца” Эффект: Касанием восстанавливает все здоровье своему питомцу вне боя. Тип: Каст</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>

4	<p>“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Разрывной выстрел” Можно наложить на любое количество своих стрел элемент огня. Все стрелы должны иметь соответствующий элементу маркер. Тип: Пассивный</p>	<p>“Оглушение” Жертва теряет сознание на 10 минут. Вне боя. Не работает в армии. Тип: Активный</p>
5	<p>“Кормление” Ваши звери получают + 2 хита Тип: Пассивная</p>	<p>“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>
6	<p>“Дрессировка” Эффект: Зверь не может получить статусы, ограничивающие передвижение. Тип: Пассивная</p>	<p>“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. Кастер не могут снимать ленточки с помеченного штандарта. Тип: Активный</p>	<p>“Неудержимость” Не может получить статусы, ограничивающие передвижение. Тип: Пассивная</p>
7	<p>“Король зверей” Эффект: Получает возможность призыва дополнительного зверя с помощью "Приручение зверя" Тип: Пассивная</p>	<p>“Смертельный выстрел” Стрелы имеют эффект “Казни”. Элемент: Тьма Передавать стрелы нельзя. Тип: Пассивная</p>	<p>“Притвориться мертвым” Теряет возможность двигаться, говорить или использовать оружие. Не может быть добит. Может выйти из этого состояния в любой момент. Эффект может быть рассеян “Очищением духа”. Расходник: Сверкающий эликсир Тип: Каст</p>

Разбойник

1	<p>“Мастер ядов” Возможность изготавливать и работать с некоторыми видами ядов. Тип: Пассивная</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Воровство” При обыске может указать 3 места, вместо одного. Вне боя. Тип: Активный</p>
2	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Мастерство оружия” Возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивная</p>

3	<p>“Грязный яд”</p> <p>Позволяет наложить на оружие элемент Земли. Накладывается бессрочно и отзывается по желанию разбойника.</p> <p>Требуется: Мастер ядов</p> <p>Тип: Баф</p> <p>Заряд: 2</p>	<p>“Подлый удар”</p> <p>Кинжал с эффектом "Казни". Оружие нельзя передать.</p> <p>Тип: Пассивная</p>	<p>“Отмычка”</p> <p>Может открыть любой замок.</p> <p>Тип: Активный</p>
4	<p>“Тактильный яд”</p> <p>Может отравить предмет. Тот, кто прикоснулся к этому предмету, обязан переклеить чип яда на себя.</p> <p>Требуется: Мастер ядов</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивная</p>	<p>“Кулуарное Убийство”</p> <p>Порез по спине вне боя с голосовым маркером "убийство".</p> <p>Тип: Активный</p>
5	<p>“Железная дева”</p> <p>Накладывается касанием руки и словесным маркером "железная дева" вне боя. Жертва не может шевелиться, если сойдет с места теряет все хиты. Статус ограничения передвижения, может быть снят разбойником или “Очищением духа”. При получении урона статус слетает. На “неудержимого” не накладывается.</p> <p>Не работает в армии.</p> <p>Тип: Каст</p> <p>КД навыка: 30 минут</p>	<p>“Порез горла”</p> <p>Касанием накладывает эффект "онемение". Жертва больше не может произносить слова и словесные маркеры. Эффект не проходит сам. Статус может быть снят “Очищением духа” или специальным эликсиром. Только вне боя. Не работает в армии.</p> <p>Тип: Каст</p> <p>КД навыка: 30 минут</p>	<p>“Оглушение”</p> <p>Жертва теряет сознание на 10 минут. Вне боя. Не работает в армии.</p> <p>Тип: Активный</p>
6	<p>Пытка</p> <p>Возможность пытать персонажей. Должен быть инвентарь согласно базовым правилам.</p> <p>Тип: Активный</p>	<p>“Выносливость”</p> <p>+1 хит</p> <p>Тип: Пассивная</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивная</p>
7	<p>“Смертельный яд”</p> <p>Возможность наложить на одно оружие любого игрока эффект "Казнь". Маркер "Казни" может быть</p>	<p>“Сверхреакция”</p> <p>Не получает урона от дистанционных атак</p> <p>Тип: Пассивная</p>	<p>“Диверсия”</p> <p>Эффект: Заблокировать одно здание. Оно существует, но не функционирует и не</p>

	<p>перемещен или снят только разбойником.</p> <p>Требуется: Мастер ядов</p> <p>Тип: Баф</p> <p>Заряд: 1</p>		<p>приносит бонусов.</p> <p>Нельзя заблокировать штурмовые ворота.</p> <p>Тип: Активный</p> <p>Заряд: 1</p>
--	---	--	---

Жрец

1	<p>“Тканый доспех” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Исцеление”</p> <p>Исцеление всех хитов касанием вне боя.</p> <p>Тип: Активная</p>	<p>“Теневой болт”</p> <p>Метательный снаряд</p> <p>Элемент: Тьма</p> <p>Тип: Дистанционная атака</p> <p>Заряд: 3</p>
2	<p>“Ритуалы”</p> <p>Возможность проводить ритуалы</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Оскопление”</p> <p>Накладывается касанием руки и словесным маркером “оскопление”, в небоевой ситуации.</p> <p>Возможный максимум хитов снижается наполовину (округляется в меньшую сторону), до конца следующего боя.</p> <p>Не работает в армии.</p> <p>Тип: Каст</p> <p>КД навыка: 30 минут</p>
3	<p>“Слово силы: щит”</p> <p>+1 хит на 1 бой</p> <p>Тип: Баф</p> <p>Заряд: 1</p>	<p>“Ритуалы”</p> <p>Возможность проводить ритуалы</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивный</p>
4	<p>“Очищение духа”</p> <p>Касанием снимает 1 негативный статус или эффект с героя.</p> <p>Тип: Каст</p> <p>Расходник: Сверкающий эликсир</p>	<p>“Касание света”</p> <p>Восстановление всех хитов касанием, только во время боя.</p> <p>Не работает в армии.</p> <p>Тип: Активная</p> <p>Расходник: Сверкающий эликсир</p>	<p>“Страх”</p> <p>Цель должна развернуться на 180 градусов и сделать 5 шагов вперед</p> <p>Нельзя использовать в армии.</p> <p>Тип: Каст</p> <p>Расходник: Сверкающий эликсир</p>

<p>5</p>	<p>“Святая земля” На очерченной территории юниты получают иммунитет к дистанционным атакам. Территория маркируется замкнутым контуром чипованной веревки. Не может быть изменена после обозначения территории. Можно разместить только одну территорию, для разметки другой, первая должна быть снята. Не может использоваться в армии. Тип: Баф</p>	<p>“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</p>	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>
<p>6</p>	<p>“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</p>	<p>“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</p>	<p>“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 КД навыка: 30 минут</p>
<p>7</p>	<p>“Освобождение” Касанием освобождает цель от "служения" (подчинение питомца, вызов демона, зомби, рабы) 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</p>	<p>“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</p>	<p>“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. Не работает в армии. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>

Шаман

1	<p>“Ледяная стрела” Метательный снаряд элемента Лёд. Накладывает статус “Заморожен”. Элемент: Лёд Тип: Дистанционная атака Заряд: 2</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Лечебный тотем” Установить тотем с 3-мя стикерами, отрывая один стикер, игрок дружеской фракции восстанавливает все хиты. Тип: Тотем</p>
2	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Мастерство оружия” Возможность использовать два одноручных оружия Тип: Пассивная</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>
3	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Омоложение” Метательный снаряд элемента “Земля”. При попадании восстанавливает все хиты Тип: Дистанционная атака Заряд: 3</p>
4	<p>“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Неистовство ветра” Не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивная</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>
5	<p>“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)</p>	<p>“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>
6	<p>“Кольчужная броня” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Мастер тотемов” Эффект: Позволяет ставить два тотема. Тип: Пассивный</p>	<p>“Очищение духа” Касанием снимает 1 негативный статус с героя. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>

7	<p>“Ритуальный тотем” Тотем становится точкой проведения ритуала. Все участники ритуала должны соприкоснуться с тотемом посредством веревок (плотно привязывать не обязательно). Тотем впитывает все негативные последствия ритуала, которые могут выпасть на ведущего ритуала. Тип: Тотем</p>	<p>“Тотем ярости” Пока стоит тотем Шаман не теряет хитов. Как только тотем упал или снят, шаман теряет все хиты. Тотем должен находится в поле зрения шамана. Нельзя использовать в армии. Тип: Тотем</p>	<p>“Тотем перерождения” Погибший герой может сорвать ленточку с тотема и воскреснуть. Если тотем не стоит, воспользоваться им нельзя. Тотем нельзя поставить во время боя. Нельзя использовать в армии. Ленточки используются и пополняются по тем же правилам, что и для штандартов армии. Тип: Тотем Заряд: 3</p>
---	--	---	---

Маг

1	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>	<p>“Искра” Метательный снаряд, наносящий урон Элемент: Огонь Тип: Дистанционная атака Заряд: неограничен</p>	<p>“Ледяная стрела” Метательный снаряд элемента “Лёд”. Накладывает статус “Заморожен”. Элемент: Лёд Тип: Дистанционная атака Заряд: 2</p>
2	<p>“Чародейский интеллект” Маг получает возможность носить две дополнительные емкости “Сверкающего эликсира”. Другие кастеры могут использовать его запас эликсира. Тип: Пассивный</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>
3	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“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</p>	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>
4	<p>“Иссушение” Заставляет любого персонажа вылить запас “Сверкающего эликсира”. Нельзя использовать в бою. Тип: Каст Расходник: Сверкающий</p>	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>	<p>“Обледенение” +3 снаряда Ледяной стрелы Требуется: Ледяная стрела Тип: Пассивный</p>

	эликсир		
5	<p>“Астральный сдвиг” Воздействует на ведущего ритуала. Прекращает ритуал. Ведущий принимает на себя негативные последствия описанные в ритуале. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>	<p>Пытка Возможность пытать персонажей. Должен быть инвентарь согласно базовым правилам. Тип: Активный</p>	<p>“Плавучая льдина” Потерпев кораблекрушение, вы не тонете и можете переместиться в любой порт, со всеми хитами. Тип: Пассивный</p>
6	<p>“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</p>	<p>“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</p>	<p>“Ледяная броня” +1 хит. Иммунирует к элементу “Лед” Тип: Пассивная</p>
7	<p>“Ментальная защита” Принимая участие в ритуале, защищает ведущего от негативных последствий ритуала. Тип: Пассивный</p>	<p>“Душа дракона” Получая урон огненным элементом восстанавливает 1 хит. Не может атаковать сам себя. Маркируется иммунитетом от огня. Тип: Пассивный</p>	<p>“Форма воды” +1 хит. Иммунирует к нейтральным атакам. +2 заряда Ледяной стрелы (не требуется навык первого уровня). Тип: Пассивный</p>

Чернокнижник

1	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Вызов демона” Вызывает одного миньона (раса: демон) . Может поймать монстра типа "демон". Миньонов можно взять из Мира духов (1 хит) Тип: Активная</p>	<p>“Теневой болт” Метательный снаряд Элемент: Тьма Тип: Дистанционная атака Заряд: 3</p>
---	--	--	--

2	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Страх” Цель должна развернуться на 180 градусов и сделать 5 шагов вперед Нельзя использовать в армии. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>
3	<p>“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</p>	<p>“Теневой болт” Метательный снаряд Элемент: Тьма Тип: Дистанционная атака Заряд: 3</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>
4	<p>“Чума” Может повесить на знамя маркер чумы. Воскресая, член армии должен снять не одну, а две ленточки, пока висит маркер чумы. Армию нельзя расформировать, пока на ней висит маркер чумы и осталась хотя бы одна ленточка. Тип: Активный</p>	<p>“Ритуалы” Возможность проводить ритуалы Тип: Пассивный</p>	<p>“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</p>
5	<p>“Увядание” Касанием, вне боя, накладывает статус “У цели остается 2 хита на 1 бой или до попадания в тяжеляк”. Накладывается безвременно. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>	<p>“Связь с бездной” Ваш демон получает + 2 хита, не может получить статусы, ограничивающие передвижение Тип: Пассивный</p>	<p>“Жажда крови” Иммунитет к нейтральному элементу Тип: Пассивный</p>

6	<p>“Проклятие плоти” Игрок, выполняющий добивание чернокнижника оружием ближнего боя, получает статус "через 15 минут попадает в тяжеляк". Тип: Пассивный</p>	<p>“Бесплотный дух” Вызывает бесплотного духа. Ему можно дать поручение, проследить за кем-то или передать кому-то сообщение. По согласию любого игрока, его можно назначить духом. Для духа должен быть подготовлен минимальный антураж включающий в себя маску. Дух должен выполнить задание, только после этого может вернуться в исходное состояние. Нельзя использовать в армии. Заряд 1, откат 3 часа Тип: Активный</p>	<p>“Хаос” Метательные снаряды “Теневой болт” теперь безграничны. В армии: все метательные снаряды юнитов армии безграничны. Тип: Пассивный</p>
7	<p>“Проклятие слабости” Цель получает статус "До конца боя не может наносить нейтральный урон". Не работает в армии. Тип: Каст Заряд: 1</p>	<p>“Мастер демонологии” Пока жив призванный демон, хозяин получает иммунитет к элементам: нейтрал, огонь, лёд. Тип: Пассивная</p>	<p>“Гейс” Нужно произнести словесный маркер “Гейс” и отдать два приказа, жертва обязана выполнить один из них. Не работает в армии. Тип: Каст Расходник: Сверкающий эликсир</p>

Друид

1	<p>“Искра” Метательный снаряд, наносящий урон Элемент: Огонь Тип: Дистанционная атака Заряд: неограничен</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Омоложение” Метательный снаряд элемента “Земля”. При попадании восстанавливает все хиты Тип: Дистанционная атака Заряды: 3</p>
2	<p>“Тканый доспех” (+1 хит) Тип: Пассивный</p>	<p>“Звериный дух” Возможность выбрать зверя-покровителя. Все остальные скилы будут зависеть от выбранного. Кошка: не получает статусов замедления передвижения Медведь: получает +1 хп Требования: Костюм формы Тип: Пассивная</p>	<p>“Форма Древня” В форме древня нельзя атаковать ближними атаками в армии. Имеет 5 ленточек воскрешения юнитов армии (не восстанавливаются во время Штурма). Требования: Костюм формы Тип: Пассивная</p>

3	<p>“Ритуалы”</p> <p>Возможность проводить ритуалы</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Тканый доспех” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивный</p>
4	<p>“Сон”</p> <p>Касанием усыпить вне боя на 10 минут.</p> <p>Работает в армии.</p> <p>Тип: Каст</p> <p>Расходник: Сверкающий эликсир</p>	<p>“Форма путешествий”</p> <p>Позволяет перемещаться между континентами по воде. Нельзя атаковать корпус кораблей, но можно атаковать тех кто на них плывёт.</p> <p>(Необходим костюм морского льва).</p> <p>Если герой потерпел кораблекрушение, то он может вернуться в порт живым (работает без костюма).</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Опытный Древень”</p> <p>Требуется навык “Форма Древня”.</p> <p>+1 хит</p> <p>+2 заряда “Омоложения”, не требуется навык первого уровня.</p> <p>Тип: Пассивная</p>
5	<p>“Кожаная броня” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивный</p>	<p>“Внутренний зверь”</p> <p>Кошка: иммунитет к дистанционным атакам</p> <p>Медведь: + 2 хита</p> <p>Тип: Пассивная</p>	<p>“Кожаная броня” (+1 хит)</p> <p>Тип: Пассивный</p>
6	<p>“Ледяная стрела”</p> <p>Метательный снаряд элемента “Лёд”.</p> <p>Накладывает статус “Заморожен”.</p> <p>Элемент: Лёд</p> <p>Тип: Дистанционная атака</p> <p>Заряд: 2</p>	<p>“Дух тотема”</p> <p>В форме и вне формы.</p> <p>Кот: Кулуарное убийство</p> <p>Медведь: Иммунитет к оглушению</p> <p>Тип: Активный</p>	<p>“Очищение духа”</p> <p>Касанием снимает 1 негативный статус с героя.</p> <p>Тип: Каст</p> <p>Расходник: Сверкающий эликсир</p>
7	<p>Разрушение баланса</p> <p>Можно выбрать дополнительный навык на любом уровне из любой ветки класса.</p>	<p>“Дух стаи”</p> <p>Дает всем членам армии +1 хит</p> <p>Только в армии.</p> <p>Тип: Пассивная</p>	<p>“Оживление”</p> <p>Оживляет цель с полным здоровьем, в течении 5 минут после смерти и боя.</p> <p>Может использоваться только вне боя.</p> <p>Расходник: Сверкающий эликсир</p> <p>Тип: Каст</p>