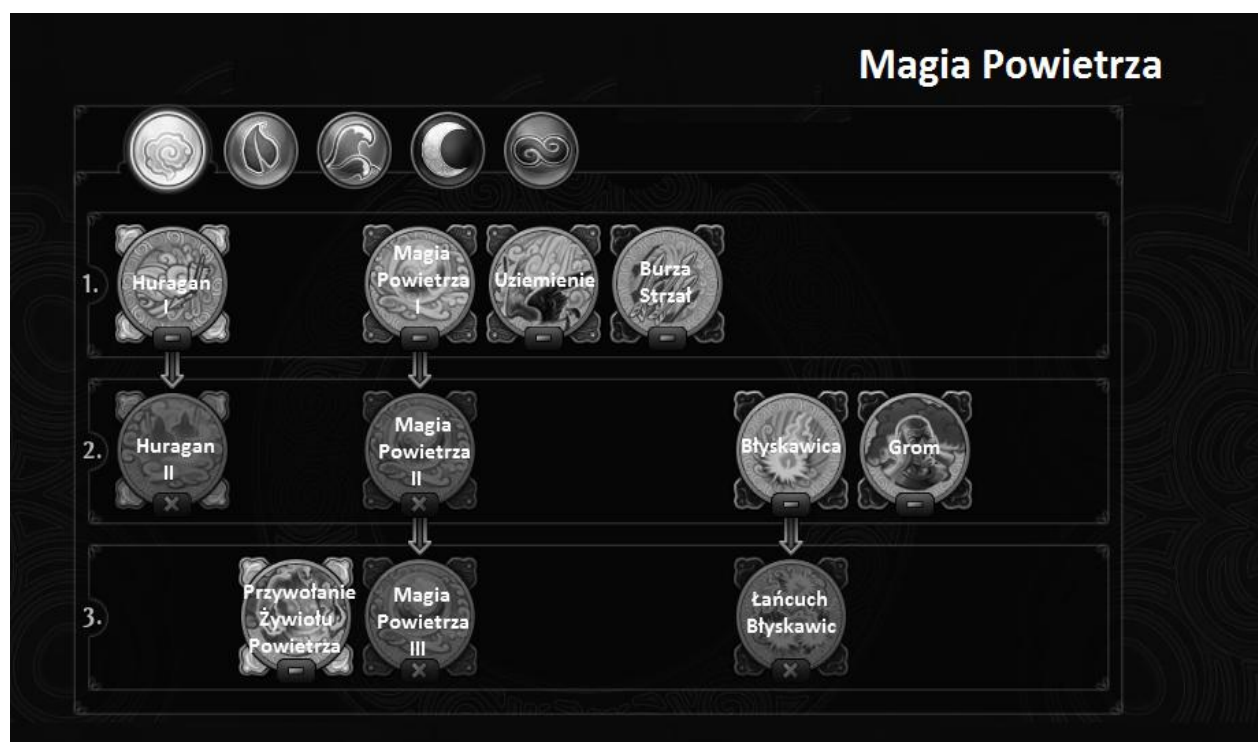


MIGHT & MAGIC HEROES VI

Drzewko Zdolności Bohatera Magii



Huragan I

Bohater wzywa wiatry, by osłabić ataki jednostek przeciwnika na 5 tur. Obrażenia stworzeń wroga są zmniejszone o 16%.

[um. Aktywna] [wymaga 20 pkt. Many]

Huragan II

Wszystkie stworzenia pod wpływem Huragan I, otrzymują 337 obrażeń od powietrza, a także efekt „oszołomienia”.

[um. Pasywna] [wymaga um. Huragan I]

[wymaga poziomu 5]

Przywołanie żywiołu Powietrza

Przywołuje 14 Żywiołaków Powietrza.

[um. Aktywna] [wymaga 45 pkt. Many]

[Wymaga poziomu 15]

Magia Powietrza I

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Powietrze).

[um. Pasywna]

Magia Powietrza II

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Powietrze).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Powietrza I]

[wymaga poziomu 5]

Magia Powietrza III

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Powietrze).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Powietrza II]

[wymaga poziomu 15]

Uziemienie

Wiatry ściągają latające stworzenie na ziemię. Cel traci możliwość latania na 3 tury. Uziemione istoty mogą poruszać się tylko w niewielkiej odległości.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Burza Strzał

Atak jednostek z dystansu nie ponosi żadnych kar za odległość, oraz dodatkowo zadaje 53% obrażeń przez 2 tury.

[um. Aktywna] [Wymaga 15 pkt. Many]

Błyskawica

Zadaje 1140 obrażeń od powietrza wybranej jednostce wroga.

[um. Aktywna] [Wymaga 30 pkt. Many]

[Wymaga poziomu 5]

Łańcuch Błyskawic

Zadaje 1090 obrażeń od powietrza wybranemu celowi, oraz przeskakuje do dodatkowych trzech jednostek wroga. Obrażenia zmniejszone o połowę w każdym skoku.

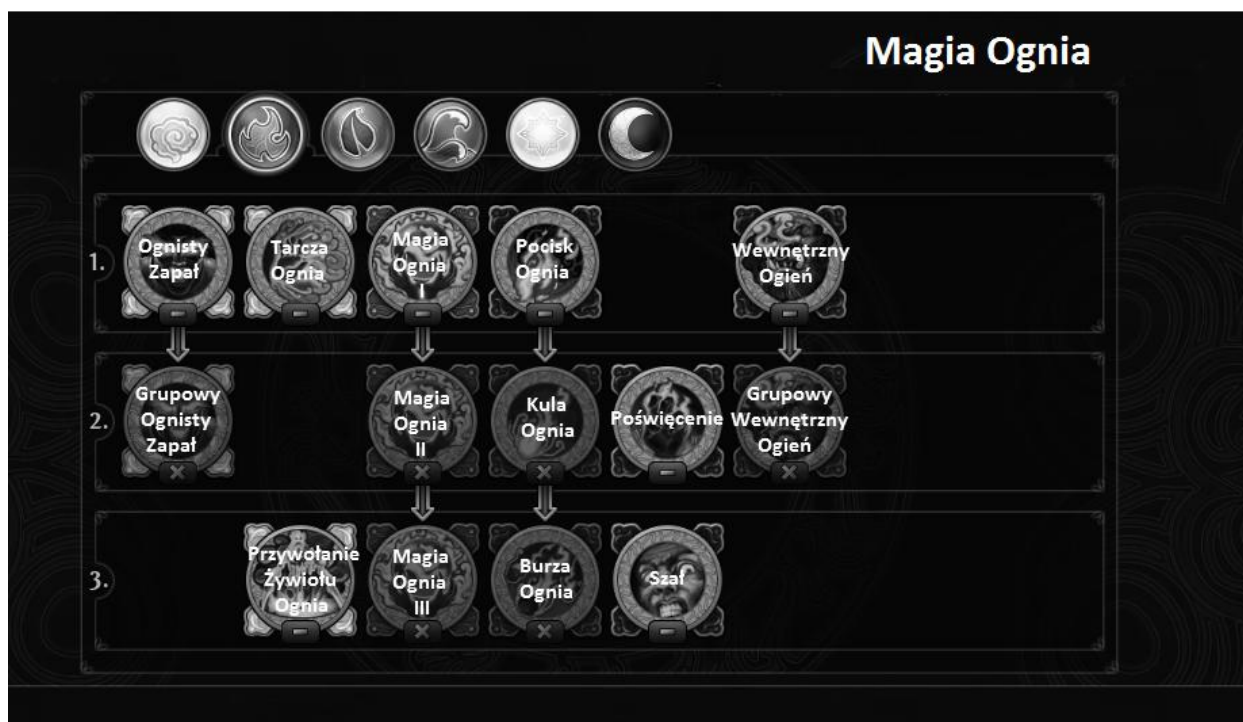
[um. Aktywna] [Wymaga 45 pkt. Many]

[Wymaga poziomu 15]

Grom

Wszystkie obrażenia od powietrza zadawane, przez bohatera i jego armie mają 100% szans, by oszołomić cel.

[um. Pasywna] [Wymaga poziomu 5]



Ognisty Zapal

Morale celu zostają zwiększone o 89 i nie mogą być zmniejszone przez kolejne 2 tury. Niweluje wszystkie negatywne skutki wpływające na morale celu.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Grupowy Ognisty Zapal

Zwiększa morale wszystkim przyjaznym jednostką o 33 i nie mogą być zmniejszone przez kolejne 2 tury. Niweluje wszystkie negatywne skutki wpływające na morale jednostek.

[um. Aktywna] [wymaga um. Ognisty Zapal]
[wymaga 5 poziomu] [wymaga 40 pkt. Many]

Tarcza Ognia

Daje Tarczę Ognia na 3 tury. Tarcza Ognia zwiększa Obronę Magiczną o 30, a także parzy napastników na 2 pkt./jednostkę

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Przywołanie Żywiotu Ognia

Przywołuje 15 Żywiotaków ognia.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Magia Ognia I

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ogień).

[um. Pasywna]

Magia Ognia II

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ogień).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Ognia I]
[wymaga poziomu 5]

Magia Ognia III

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ogień).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Ognia II]
[wymaga poziomu 15]

Pocisk Ognia

Atakuje wybraną jednostkę pociskiem ognia, zadając 1136 obrażeń od Ognia.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Kula Ognia

Wszystkie istoty w obszarze 3x3 otrzymują 983 obrażenia od ognia.

[um. Aktywna] [wymaga um. Pocisk Ognia]
[wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Burza Ognia

Wszystkie istoty w obszarze 5x5 rzucenia czar otrzymują 518 obrażenia od magii ognia.

[um. Aktywna] [wymaga um. Kula Ognia]
Wymaga [poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Poświęcenie

Czary ognia bohatera są 28% efektywniejsze przez 2 pierwsze tury.

[um. Pasywna] [wymaga poziomu 5]

Szał

Wskazane jednostki poddane temu czarowi atakują najbliższej im położone wrogie oddziały przeciwnika zadając przy tym zwiększone o 44% obrażenia. Poza tym jednostki te nie tracą ruchu w danej turze.

[um. Aktywna] [wymaga 15 poziomu] [wymaga 55 pkt. Many]

Wewnętrzny Ogień

Wybranej, sojuszniczej jednostce zostają zwiększone obrażenia nie magiczne o 58% i inicjatywa o 10. Przez najbliższe 2 tury.

[um. Aktywna] [wymaga 10 pkt. Many]

Grupowy Wewnętrzny Ogień

Sojuszniczym jednostką zostają zwiększone obrażenia nie magiczne o 25% i inicjatywa o 5. Przez najbliższe 2 tury.

[um. Aktywna] [wymaga um. Wewnętrzny Ogień] [wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]



Regeneracja

Regeneruje 366 obrażeń wybranej sojuszniczej jednostce na turę.

Trwa 5 tur.

[um. Aktywna] [Wymaga 15 pkt. Many]

Grupowa Regeneracja

Regeneruje 147 obrażeń sojuszniczym jednostkom na turę. Trwa 5 tur.

[um. Aktywna] [wymaga um. Regeneracja]

[wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

Skalna Ściana

Tworzy trzy skalne ściany 1x1, posiadające 1 punkt struktury na wskazanych polach, trwają 2 tury. Każda ściana blokuje ataki z dystansu.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Przywołanie Żywiołu Ziemi

Przywołuje 17 Żywiołaków Ziemi.

[um. Aktywna] [wymaga 45 pkt. Many]

[Wymaga poziomu 15]

Kamienna Skóra

Zmniejsza obrażenia od miecza wybranej przyjaznej jednostce o 50% na 5 Tur.

[um. Aktywna] [Wymaga 10 pkt. Many]

Grupowa Kamienna Skóra

Zmniejsza obrażenia od miecza sojuszniczym jednostkom o 26% na 5 tur.

[um. Aktywna] [wymaga um. Kamienna skóra]

[Wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. many]

Petryfikacja

Wybrane Stworzenie zamienia się w kamień i staje się niewrażliwa na 4 tury. Wrogi cel nie może działać, lecz atakując cel, przerywamy efekt.

[um. Aktywna] [Wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Magia Ziemi I

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ziemia).

[um. Pasywna]

Magia Ziemi II

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ziemia).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Ziemi I]

[wymaga poziomu 5]

Magia Ziemi III

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ziemia).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Ziemi II]

[wymaga poziomu 15]

Erozja

Niszczy 1 punkt strukturalny wybranej ściany, bądź przeszkody. [Um. Aktywna]

[wymaga poziomu 5] [wymaga 15 pkt. Many]

Trzęsienie Ziemi

Niszczy 4 punkty struktury ścian i przeszkód w obszarze 4x4. Wszystkie stworzenia w zasięgu działania czaru, zostają oszołomione.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Chmura Trucizny

Tworzy chmurę trucizny 3x3, która zadaje 620 obrażeń od Ziemi w każdej turze. Trwa do końca walki.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 55 pkt. Many]



Zbroja Lodu

Daje Zbroje Lodu wybranemu przyjaznemu stworzeniu. Zbroja Lodu zwiększa Obronę nie magiczną o 42, oraz schładza napastników, trwa 4 tury.

[um. Aktywna] [Wymaga 10 pkt. Many]

Grupowa Zbroja Lodu

Daje Zbroje Lodu sojuszniczym jednostkom. Zbroja Lodu zwiększa Obronę nie magiczną o 17, oraz schładza napastników, trwa 4 tury.

[um. Aktywna] [wymaga um. Zbroja Lodu]
[wymaga 40 pkt. Many]

Ściana Lodu

Stwarza przeszkodę 3x1 z 2 punkturami struktury na 3 tury. Stworzenia stojące w pobliżu ścian, otrzymują efekt schłodzenia. Zapewnia ochronę na ataki dystansowe.

[Um. Aktywna] [wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Przywołanie żywiołu Wody

Przywołuje 21 Żywiołaków Wody.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Zamrożenie Ziemi

Tworzy obszar 3x3 zamrożonej ziemi, który jest niewidoczny dla wroga. Stworzenia przeciwnika tracą punkty ruchu przy przekroczeniu strefy. Strefa zostaje odkryta, jak wróg wkroczy na nią.

[um. Aktywna] [Wymaga poziomu 5] [Wymaga 30 pkt. Many]

Magia Wody I

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Woda).

[um. Pasywna]

Magia Wody II

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Woda).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Woda I]
[wymaga poziomu 5]

Magia Wody III

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Woda).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Wody II]
[wymaga poziomu 15]

Wieczna Zima

Czas trwania efektu schłodzenia zadany przez bohatera Wody zwiększa się o 1.

[um. Pasywna] [wymaga poziomu 5]

Sopel Lodu

Zadaje 617 obrażeń od wody wybranemu celowi. Ofiara cierpi również na efekt schłodzenia.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Zamieć

Tworzy chmurę gradu na obszarze 4x4, która trwa 2 tury. Stworzenia spod chmury otrzymują 215 obrażeń od wody, oraz efekt schłodzenia.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Lodowy Krąg

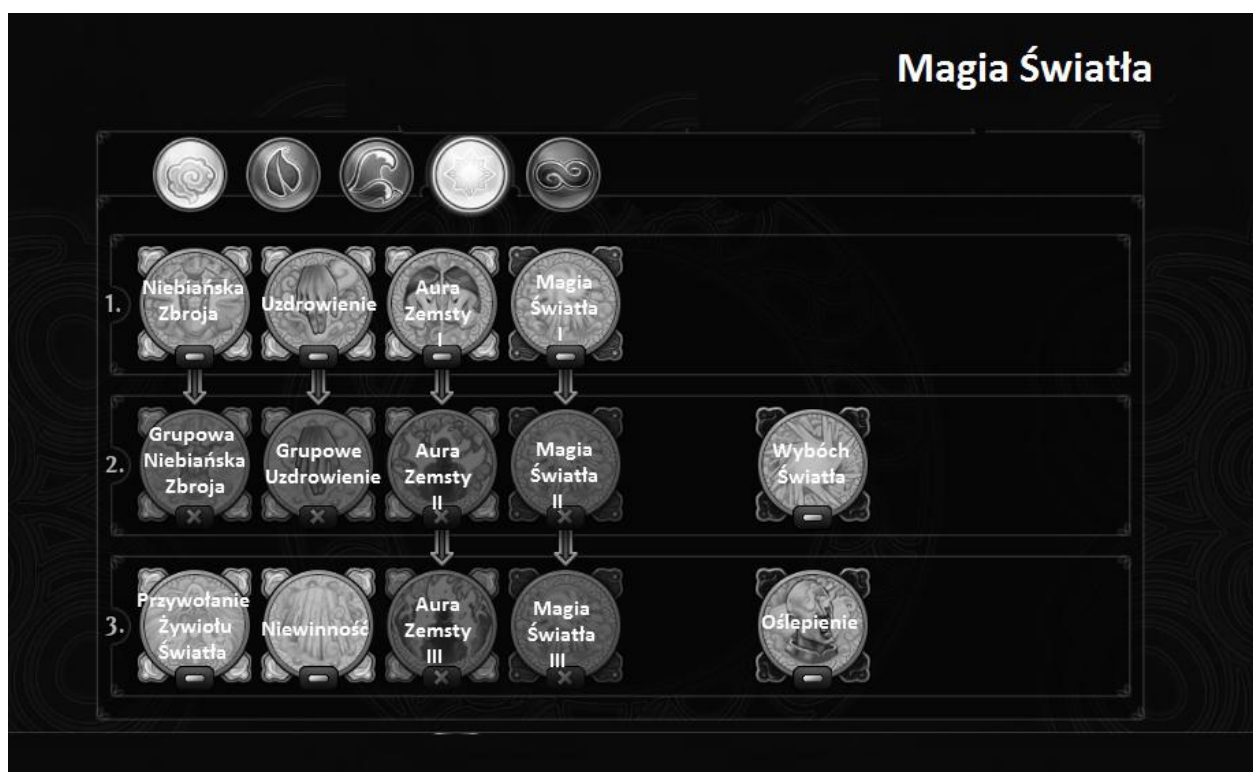
Zadaje 847 obrażeń od wody w okręgu i jednostki otrzymują efekt schłodzenia.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Łamacz Lodu

Przyjazne stworzenia atakują zamrożone istoty z dodatkowym szczęściem, rozpraszając efekt mrozu.

[um. Pasywna] [wymaga poziomu 5]



Niebiańska Zbroja

Daje 4% do obrony magicznej, oraz nie magicznej przyjaznemu stworzeniu i pochłania 50% obrażeń. Trwa do wchłonięcia 979 obrażeń.

[um. Aktywna] [wymaga 10 pkt. Many]

Grupowa Niebiańska Zbroja

Daje 4% do obrony magicznej oraz nie magicznej armii bohatera i pochłania 100% obrażeń. Trwa do wchłonięcia 337 obrażeń

[um. Aktywna] [wymaga um. Niebiańska Zbroja] [wymaga 40 pkt. Many] [wymaga poziomu 5]

Przywołanie Żywiołu Światła

Przywołuje 18 Żywiołaków Światła.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Uzdrowienie

Bohater uzdrawia 1009 pkt. Życia wybranej jednostki.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Grupowe Uzdrowienie

Bohater uzdrawia 375 pkt. Życia wszystkich jednostek w armii.

[um. Aktywna] [wymaga um. Uzdrowienie] [wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

Niewinność

Rozwiewa wszelkie negatywne skutki z przyjaznych jednostek. I czyni je odpornymi na negatywne skutki przez 2 tury.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 55 pkt. Many]

Aura Zemsty I

Atak w przeciwnika powoduje większe szkody przez 3 tury. Nie mogą oni uzdrowić 71% (max 100%) życia.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Aura Zemsty II

Aura Zemsty zwraca obrażenia sojuszniczej jednostki na przeciwnika.

[um. Pasywna] [wymaga um. Aura zemsty I] [wymaga poziomu 5]

Aura Zemsty III

Aura Zemsty zwraca uszkodzenia na wszystkie jednostki wroga.

[um. Pasywna] [wymaga um. Aura Zemsty II] [wymaga poziomu 15]

Magia Światła I

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Światła).

[um. Pasywna]

Magia Światła II

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Światła).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Światła I] [wymaga poziomu 5]

Magia Światła III

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Światła).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Światła II] [wymaga poziomu 15]

Wybuch Światła

Tworzy gwiazdy, która promieniuje na osiem kierunków od centrum.

Zadaje 325 obrażeń od światła wszystkim jednostką pod zasięgiem promieni.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Oślepienie

Wrogie stworzenie nie może się poruszać, atakować, bądź używać żadnych zdolności do 3 tur. Oślepienie zostaje rozproszone, gdy istota zostanie zaatakowana.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]



Oslabienie

Zmniejsza obrażenia Jednostki przeciwnika o 31% na 5 tur.

[um. Aktywna] [wymaga 10 pkt. Many]

Grupowe Oslabienie

Zmniejsza obrażenia wszystkich jednostek przeciwnika o 11% na 5 tur.

[um. Aktywna] [wymaga um. Oslabienie]
[wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

Przywołanie Żywiotu Ciemności

Przywołuje 20 Żywiolaków Ciemności.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Terror

Wroga jednostka ma do czynienia z wizją swojego najgorszego koszmaru. Zmuszając ją do ucieczki, odchodzą z armii bohatera. Jednostki dotknięte terrorem, nie mogą wykonywać ruchu przez 3 tury. (-24% obrażeń, Obrony magicznej i nie magicznej, oraz -24 morale i szczęście.)

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Magia Ciemności I

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ciemność).

[um. Pasywna]

Magia Ciemności II

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ciemność).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Ciemności I] [wymaga poziomu 5]

Magia Ciemności III

Bohater otrzymuje 3 pkt. Mocy Magicznej (Ciemność).

[um. Pasywna] [wymaga um. Magia Ciemności II] [wymaga poziomu 15]

Cierpienie

Pędy Cieni atakują jednostkę wroga, aby odebrać jej siły życiowe. Ofiara otrzymuje 609 obrażeń od Ciemności za każdym razem gdy ma zamiar wykonać ruch przez 3 tury. Działa tylko u żywych istot.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Grupowe Cierpienie

Pędy Cieni atakują wszystkie jednostki przeciwnika, aby odbierać im siły życiowe. Ofiary o trzymają 225 obrażeń od Ciemności za każdym razem, gdy próbują wykonać ruch przez 3 tury. Działa tylko u istot żywych.

[um. Aktywna] [wymaga um. Cierpienie]
[wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

Rozpacz

Zmniejsza morale celu o 64 na 4 tury. Niweluje wszelkie pozytywne efekty wpływające na morale jednostki.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Grupowa Rozpacz

Zmniejsza morale wszystkich jednostek przeciwnika o 24 na 4 tury. Niweluje wszystkie pozytywne efekty wpływające na morale jednostek.

[um. Aktywna] [wymaga um. Rozpacz]
[wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

Wampiryzm

Ataki wybranej jednostki wysysają siły życiowe przez 3 tury. Przywraca 72% zdrowia.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Grupowy Wampiryzm

Ataki wszystkich przyjaznych jednostek Wysysają siły życiowe przez 3 tury. Przywraca 27% zdrowia.

[um. Aktywna] [wymaga um. Wampiryzm]
[wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

Oczyszczenie

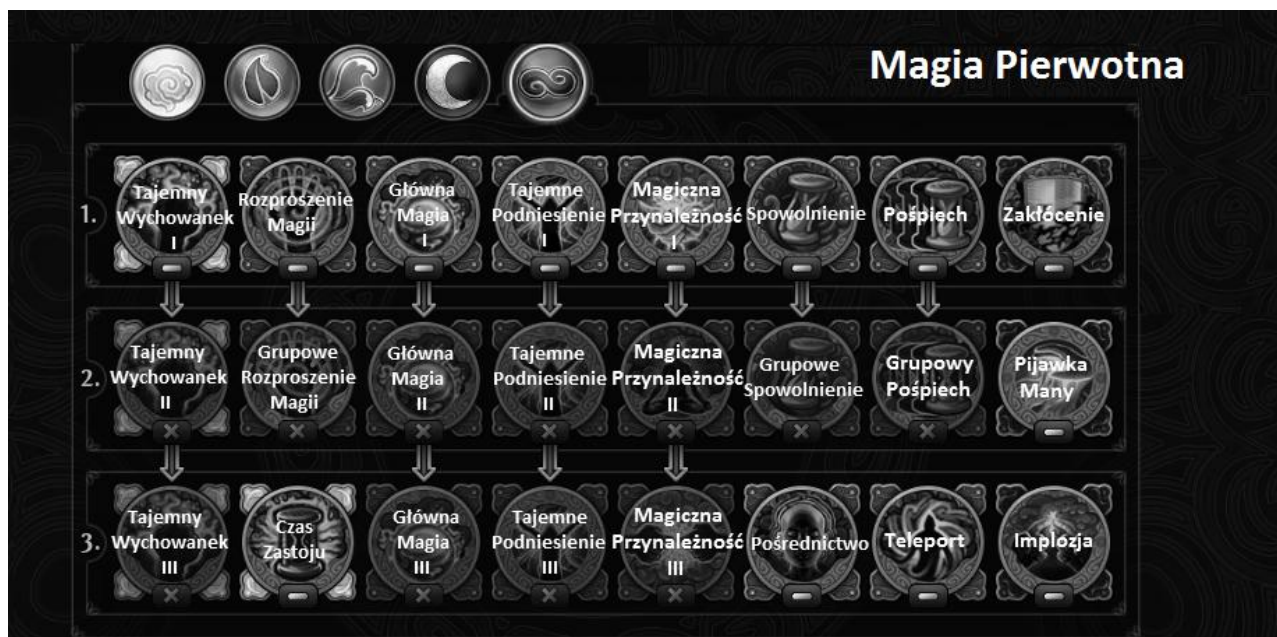
Niweluje wszystkie pozytywne skutki z potworów w obszarze docelowym oraz czynu je odpornymi na pozytywne efekty przez 5 tur.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Hipnoza

Bohater zyskuje czasową kontrolę nad jednostką wroga na 3 tury. Jeśli ofiara otrzyma obrażenia, czar zostanie przerwany.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]



Tajemny Wychowanek I

Bohater na stałe otrzymuje 3 pkt. Obrony magicznej.

[um. Pasywna]

Tajemny Wychowanek II

Bohater na stałe otrzymuje 2 pkt. Obrony magicznej.

[um. Pasywna] [wymaga um. Tajemny Wychowanek I] [wymaga poziomu 5]

Tajemny Wychowanek III

Bohater na stałe otrzymuje 2 pkt. Obrony magicznej.

[um. Pasywna] [wymaga um. Tajemny Wychowanek II] [wymaga poziomu 15]

Rozproszenie Magii

Rozprasza wszystkie efekty wybranej jednostki.

[um. Aktywna] [wymaga 15 pkt. Many]

Grupowe Rozproszenie Magii

Rozprasza wszystkie efekty w wybranym obszarze.

[um. Aktywna] [wymaga um. Rozproszenie Magii] [wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Czas Zastoju

Stworzenie nie może się poruszać przez 4 tury. Atakując nie rozprasza się efektu.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 55 pkt. Many]

Główna Magia I

Bohater otrzymuje 3 pkt. ataku magicznego.

[um. Pasywna]

Główna Magia II

Bohater otrzymuje 3 pkt. ataku magicznego.

[um. Pasywna] [wymaga um. Główna Magia I] [wymaga poziomu 5]

Główna Magia III

Bohater otrzymuje 3 pkt. ataku magicznego.

[um. Pasywna] [wymaga um. Główna Magia II] [wymaga poziomu 15]

Tajemne Podniesienie I

Bohater na stałe otrzymuje 2 pkt. Ataku Magicznego

[um. Pasywna]

Tajemne Podniesienie II

Bohater na stałe otrzymuje 2 pkt. Ataku Magicznego

[um. Pasywna] [wymaga um. Tajemne Podniesienie I] [wymaga poziomu 5]

Tajemne Podniesienie III

Bohater na stałe otrzymuje 2 pkt. Ataku Magicznego

[um. Pasywna] [wymaga um. Tajemne Podniesienie II] [wymaga poziomu 15]

Magiczna Przynależność I

Bohater na stałe otrzymuje 30 pkt. Many.

[um. Pasywna]

Magiczna Przynależność II

Przywraca 2% Many bohatera na każdy dzień.

[um. Pasywna] [wymaga um. Magiczna Przynależność I] [wymaga poziomu 5]

Magiczna Przynależność III

Regeneruje 2 pkt. Many za każdą turę przez pierwsze 10 tur walki.

[um. Pasywna] [wymaga um. Magiczna Przynależność II] [wymaga poziomu 15]

Spowolnienie

Zmniejsza o 16 inicjatywę i ruch o 2, wybranej wrogiej jednostki na 3 tury.

[um. Aktywna] [wymaga 10 pkt. Many]

Grupowe Spowolnienie

Zmniejsza o 8 inicjatywę i ruch o 1 wszystkich wrogich jednostek na 3 tury.

[um. Aktywna] [wymaga um. Spowolnienie] [wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

**By Hydromag +
(Nagun)**

Pośrednictwo

Zwiększa moc magiczną bohatera o 20 na 4 tury. Oraz natychmiast przywraca 50% jego/jej Many.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 30 pkt. Many]

Pośpiech

Zwiększa o 16 inicjatywę i ruch o 2, wybranej przyjaznej jednostki na 3 tury.

[um. Aktywna] [wymaga 10 pkt. Many]

Grupowy Pośpiech

Zwiększa o 8 inicjatywę i ruch o 1 wszystkich sojusznicznych jednostek na 3 tury.

[um. Aktywna] [wymaga um. Pośpiech] [wymaga poziomu 5] [wymaga 40 pkt. Many]

Teleport

Teleportuje przyjazne stworzenie w wybrane miejsce.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]

Zakłócenie

Niszczy broń wrogiej jednostki, zmniejszając jej obronę o 27 do końca walki. Można rzucać kilka razy na jednostkę, lecz obrona nie spadnie poniżej zera.

[um. Aktywna] [wymaga 10 pkt. Many]

Pijawka Many

Kradnie 32% many wrogiemu bohaterowi.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 5] [wymaga 30 pkt. Many]

Implozja

Zadaje 1692 obrażenia wrogiej jednostce. Takich uszkodzeń nie można uleczyć.

[um. Aktywna] [wymaga poziomu 15] [wymaga 45 pkt. Many]