

Магия

Что такое магия? В любой культуре, в любой религии и мифологии имеет место непознанное, отрицающее законы повседневной реальности, превосходящее понимание в рамках повседневного здравого смысла. Оно принимает множество форм- богов и демонов, призраков умерших и духов природы, кошмаров и прекрасных наваждений. Другая известная легенда- о людях, обладающих необычной силой и тайными знаниями. О магах.

Существует множество традиций магии. Каждый человек имеет свой, уникальный способ взаимодействия с окружающим миром, свою магию. Однако существуют и общие приемы, одинаковые для многих людей. Какие-то маг изучает инстинктивно, поскольку они созвучны его природе. Другие он может изучить, постичь разумом, вызвать в реальность с помощью определенных действий и условий.

Большинство традиций объединяют сходные воздействия (заклинания) в Школы, поскольку изучение сложных магических приемов требует опыта в использовании более простых аналогичных техник. Таким образом, обычно создается «лестница», поднимаясь по которой маг совершенствует своё мастерство.

Одной из наиболее удобных систем классификации магии является система колдунов мира Квей Таш, делящая магию на «классическую», т.е. изучаемую любым магом, и «неклассическую»- основанную на уникальных качествах личности. Неклассическая магия делится на священную, врожденную и хаотическую. Классическая магия делится на восемь разделов, объединяющих 34 школы. Согласно философии Квей Таш, чтобы совокупность приемов считалась Классической Школой, она должна отвечать трем условиям: она должна быть потенциально изучаемой любым магом вне зависимости от врожденных способностей, она должна содержать заклинанья 10 уровней сложности, с 1 по 10 включительно, и она должна содержать приемы развития магических сил. В эту систему входят следующие разделы и школы:

1. Стихийная магия (Вода, Воздух, Земля и Огонь)
2. Виталистика (Магия Жизни, Смерти, Тауматургия и Целительство)
3. Магия разума (Иллюзионизм, Менталистика, Прорицание и Шаманизм)
4. Вещевая магия (Анимация, Зачарование, Зельеварение и Некроконструкция)
5. Эгомантия (Пути Плоти, Зверя, Света и Тьмы)
6. Гармоническая магия (Бытовая магия, Гармоника, Природная магия и Трансмутация)
7. Универсалистика (Защитная магия, Призывание, Пространственная магия, Чистая Сила)
8. Драконическая магия (Стили Сияющего Змея, Звездного Древа, Гремящей Горы, Стального Клыка, Вечного Льда и Воздушной Спирали)

Многие маги изучают несколько специализированных традиций, а остальные- в дисциплине Общей магии- искусства применения несистематизированных заклинаний. В эту дисциплину также включают приемы использования различных инструментов и упрощенного применения заклинаний (например, без вербального компонента).

Также стоит отметить такую дисциплину как Теория Магии- область знаний, посвященная созданию и модификации заклинаний и ритуалов. Большинство стандартных заклинаний школ оптимизированы по энергозатратности, сложности и универсальности, однако во многих случаях магов такие заклинания не устраивают, и им приходится подгонять заклинания под себя и под текущие условия.

Общая магия

1	Фокальная магия	Обращение к Леям	Символьная магия	Книжная магия
4	Фокальная гибкость	Неподвижные чары	Бессловные чары	Продленные чары
7	Фокальная синергия	Расширенные чары	Усиленные чары	Ускоренные чары

Фокальная магия- персонаж научился создавать заклинания с помощью фокусирующего предмета- палочки, кольца, амулета и т.д. +2 к проверкам магии с использованием выбранного фокуса, -2 к проверкам магии без него.

Фокальная гибкость- персонаж умеет пользоваться несколькими фокусами. Их эффекты не складываются.

Фокальная синергия- бонус от фокуса увеличивается до +3, без него -1.

Обращение к Леям- персонаж умеет пользоваться природными резервуарами силы и энергопотоками.

Символьная магия- персонаж умеет заменять один из компонентов заклинания (вербальный или соматический) на особый символ, чтобы облегчить создание заклинания или группы заклинаний. Этот символ обычно имеет видимое отображение на теле мага и поддается расшифровке. Создание символа требует редкого магического ингредиента, символически связанного с областью применения.

Книжная магия- персонаж заранее готовит свои заклинания, связывая их формулы с особой книгой с помощью ритуала, длящегося порядка часа. Книга не может удерживать заклинания более суток. При подготовке заклинаний маг получает +4 к проверкам магии, чтобы определить их манозатраты. Маг может подготовить количество заклинаний равное сумме уровней его магических знаний в книгу и может знать до Инт уровней заклинаний наизусть (они кастуются нормально, из его манозапаса). Магов этого направления называют чернокнижниками.

Стихийная магия

Магия Воздуха [МВ]

Таланты

	Аэромантия	Пакт	Полет	Поглощение
1	Чувство погоды	Воздушный пакт 1	Замедленное падение	Поглотить молнию 1
4	Ветер дороги	Воздушный пакт 2	Полёт	Поглотить молнию 2
7	Песня ветра	Воздушный пакт 3	Крылья бури	Поглотить молнию 3

Ветер дороги- скорость транспортных средств, зависящих от ветра, увеличена вдвое.

Воздушный пакт 1- Может призвать Малого Элементалю Воздуха

Воздушный пакт 2- Может призвать Среднего Элементалю Воздуха

Воздушный пакт 3- Может призвать Великого Элементалю Воздуха

Замедленное падение- Повреждение от падения уменьшается на половину

Песня ветра- +[МВ] к защите Разума на открытом пространстве.

Полёт- Лететь с помощью проверки Личной Силы

Крылья бури- Погода не влияет на полёт

Поглотить молнию 1- Во время Сопротивления молнии, поглотить $\frac{1}{2}$ манн заклинания

Поглотить молнию 2- Во время Сопротивления молнии, поглотить $\frac{4}{5}$ манн заклинания

Поглотить молнию 3- Во время Сопротивления молнии, поглотить $\frac{9}{10}$ манн заклинания

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	12	Поток стихии	1СВ/[МВ] повреждения электричеством
1	12	Управление климатом	Управлять погодой в 1м от себя, УУ часов
1	12	Призвать Элементалю	Призвать элементалю, УУ минут
1	10	Сопротивление молнии 1	Уменьшить урон электричеством и звуком на 1/2
2	17	Призвать ветер	Изменить направление и силу ветра
2	17	Туман	Уменьшить видимость на 2 категории
2	17	Касание молнии	+3СВ повреждения электричеством к атаке
2	17	Ионный поток	4СВ повреждения электронике
3	22	Полог молнии	3СВ повреждения всем в УУ квадратах
3	22	Удар ветра	4СВ дробящего повреждения, сбивает с ног
3	22	.Стена ветра	+4 против стрельбы, ядов и звука, УУ раундов
3	22	Дыхательный пузырь	Удерживать чистый воздух вокруг головы, УУ мин.
4	10	Сопротивление молнии 2	Уменьшить урон электричеством и звуком на 4/5
4	27	Усмирить погоду	Успокоить погоду и ослабить погодную магию
4	27	Удар молнии	5СВ урона электричеством, без линии эффекта
4	27	Шоковая волна	До 10 целей в шоке на УУ раундов
5	32	Туманное облако	Уменьшить видимость на 4 категории
5	32	Крылья ветра	Управляемый полёт, УУ минут
5	32	Магнитное поле	6СВ ионного повреждения всем в 5м
5	32	Электрический доспех	4СВ наносящим атаки ближнего боя, УУ минут
6	37	Цепная молния	6СВ повреждения, до 10 стоящих рядом целей
6	37	Меч молнии	Меч наносит 7СВ повреждения электричеством
6	37	Оковы ветра	Ветер мешает цели двигаться УУ раундов
6	37	Воздушная подсечка	7СВ дробящего повреждения, сбивает с ног
7	10	Сопротивление молнии 3	Уменьшить урон электричеством и звуком на 9/10
7	42	Шторм	Изменить погоду в широких пределах
7	42	Лезвие воздуха	6СВ режущего повреждения
7	42	Воздушный диск	Полёт нескольких целей, до УУ*100кг, УУ часов
8	47	Ураган	Создаёт воронку шторма, 4СВ/раунд, УУ раундов
8	47	Космический пузырь	Защищает цель от космоса, УУ часов
8	47	Аура ЭМИ	10СВ ионного повреждения всем в 10м
8	47	Ионная маска	Изменяет восприятие электроники, УУ минут
9	52	Орбитальный полёт	Полёт, в т.ч. и в космосе, УУ часов
9	52	Массовый паралич	До 20 целей парализовано на УУ минут
9	52	Аура молнии	8СВ наносящим атаки ближнего боя, УУ минут
9	52	Молот грома	9СВ повреждения звуком, игнорирует физ. Защиту
10	20	Иммунитет к молнии	Защищает от всех боевых заклинаний школы МВ
10	60	Коллапс	12СВ повреждения цели, игнорирует физ. Защиту
10	60	Божественный гром	10СВ повреждения электричеством, 5СВ вокруг
10	60	Атмосферный контроль	Полный контроль над погодой

Магия Земли [МЗ]

Таланты

	Устойчивость	Пакт	Прочность тела	Власть подземелья
1	Беззвучный шаг	Земляной пакт 1	Предел прочности	Сродство камню 1
4	Кошачьи лапы	Земляной пакт 2	Прочность земли 1	Сродство камню 2
7	Стабильность	Земляной пакт 3	Прочность земли 2	Сродство камню 3

Беззвучный шаг- Беззвучно ходить по земле и камню

Земляной пакт 1- Может призвать Малого земляного Элементалю

Земляной пакт 2- Может призвать Среднего земляного Элементалю

Земляной пакт 3- Может призвать Великого земляного Элементалю

Кошачьи лапы- Урон от падения уменьшается вдвое

Предел прочности- Получает качество «Природная прочность»

Прочность камня 1- Естественная броня равная [МЗ]

Прочность камня 2- Естественная броня равная 2[МЗ]

Сродство камню 1- При медитации под землёй скорость восстановления маны удваивается

Сродство камню 2- При медитации под землёй скорость восстановления маны утраивается

Сродство камню 3- При медитации под землёй скорость восстановления маны упятерается

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Каменная кожа 1	Колющее и режущее повреждение не удваивается
1	12	Призвать Элементалю	Призвать Элементалю, УУ минут
1	12	Элементный поток	1СВ/[МЗ] дробящего повреждения
1	12	Создать глиняный предмет	Создаёт из земли глиняный предмет
2	17	Щит земли	Создаёт стену из земли, 30 ОЗ
2	17	Каменный кулак	+2СВ к невооружённому повреждению
2	17	Срастить камень	Изменить форму камня или срастить разные камни
2	17	Изменить почву	Изменить свойства почвы
3	22	Тряска	-СВ к проверке ловкости, чтобы не упасть
3	22	Каменное копьё	Создаёт копьё из камня
3	22	Тропа чародея	Тропа в 3[МЗ] шагах от мага имеет ровный рельеф
3	22	Мягкая посадка	Падение наносит минимальное повреждение
4	10	Каменная кожа 2	Уменьшить физический урон на 1/2.
4	27	Каменный столп	Создаёт поднимающуюся платформу из камня
4	27	Метеоритный дождь	Атака [МЗ] сферами, 3СВ повреждения от каждой
4	27	Открыть родник	Открывает родник из подземных вод
5	32	Каменный меч	Создаёт меч из камня
5	32	Подземное движение	Двигаться в толще земли с нормальной скоростью
5	32	Зыбучие пески	Цель застревает и медленно тонет
5	32	Каменная стена	Создаёт стену из земли, 50 ОЗ
6	37	Пронзатель	6СВ колющего повреждения
6	37	Дорога мага	Дорога под ногами мага выравнивается, УУ часов
6	37	Каменный доспех	Поглотить 6СВ любого урона
6	37	Оковы земли	Цель не может двигаться
7	10	Каменная кожа 3	Уменьшить физический урон на 4/5
7	42	Землетрясение	Сбивает с ног, разрушает хрупкие строения
7	42	Капкан	До 10 целей не могут передвигаться
7	42	Каменная гончая	Создаёт каменную гончую
8	47	Смертельная яма	Яма глубиной в 5 метров, наносит 7СВ повреждения
8	47	Каменный удар	8СВ удар каменным ядром
8	47	Песчаная буря	Песчаная буря наносит всем вокруг 7СВ повр.
8	47	Создать строение	Создаёт строение над или под землёй
9	52	Месть подземелья	9СВ колюще-режущего повреждения
9	52	Оазис	Создаёт оазис в пустыне или на гиблой земле
9	52	Каменный двойник	Создаёт анимированную копию мага из камня
9	52	Кокон	Каменный кокон принимает 9СВ повреждения
10	60	Гнев Глубины	13СВ повреждения, цель задыхается
10	20	Алмазная броня	Иммунитет к физическому повреждению
10	60	Извержение	Создаёт активный вулкан
10	60	Дар недр	Управляет залежами магматических пород

Таланты

	Внутреннее пламя	Пакт	Пиромантия	Поглощение
1	Внутренний огонь	Огненный пакт 1	Путь разрушения	Поглотить пламя 1
4	Серебряное пламя	Огненный пакт 2	Адепт разрушения	Поглотить пламя 2
7	Пламя духа	Огненный пакт 3	Мастерство разрушения	Поглотить пламя 3

Внутренний огонь- психическое и огненное повреждения становятся взаимозаменяемыми.

Серебряное пламя- может заменить любое огненное заклинание на лечащее равной силы.

Пламя духа- Восстанавливает 10 маны с любого не подействовавшего на него заклинания.

Огненный пакт 1- Может призвать Малого Элементаля Огня

Огненный пакт 2- Может призвать Среднего Элементаля Огня

Огненный пакт 3- Может призвать Великого Элементаля Огня

Поглотить пламя 1- Во время Сопротивления огню, поглотить ½ манны заклинания

Поглотить пламя 2- Во время Сопротивления огню, поглотить 4/5 манны заклинания

Поглотить пламя 3- Во время Сопротивления огню, поглотить 9/10 манны заклинания.

Путь разрушения- Огненные заклинания наносят 1СВ урона огнем по радиусу 1.

Адепт разрушения- Огненные заклинания наносят 2СВ урона огнем по радиусу 1, всегда считаются площадными.

Мастерство разрушения- Может исключать союзников из действия площадных заклинаний.

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	12	Элементный поток	1СВ*УУ повреждения энергией
1	12	Зажигалка	Зажигает огонь
1	12	Призвать Элементаля	Призвать Элементаля, УУ минут
1	10	Сопротивление огню 1	Уменьшить урон огнем на 1/2
2	17	Огненное касание	Касание наносит 2СВ повреждения огнем
2	17	Полог тепла	
2	17	Огненный щит	
2	17	Огневод	Управляет формой и силой немагического огня
3	22	Огненный шар	
3	22	Раскалить металл	Раскалить металл добела
3	22	Огненная стрела	4СВ повреждения огнём в пределах 40м
3	22	Пожар	
4	10	Сопротивление огню 2	Уменьшить урон огнем на 4/5
4	27	Обогрев	
4	27	Призвать саламандру	
4	27	Энергетический доспех	
5	32	Огненный меч	
5	32	Испепеляющая аура	
5	32	Выплавить металл	Выплавить металл в нужную форму
5	32	Испепеляющий взгляд	
6	37	Огненный доспех	
6	37	Удушение	
6	37	Крылья огня	
6	37	Плазменная клетка	
7	10	Сопротивление огню 3	Уменьшить урон огнем на 9/10
7	42	Плазменный ускоритель	
7	42	Знак огня	
7	42	Испепеление	
8	47	Божественное пламя	
8	47	Расплавить землю	
8	47	Призвать полоза	
8	47	Жнец солнца	
9	52	Неукротимое пламя	
9	52	Аура испепеления	
9	52	Пламя творения	
9	52	Небесное пламя	
10	20	Иммунитет к огню	Полный иммунитет к огню
10	60	Сверхновая	
10	60	Звёздное пламя	
10	60	Призвать феникса	

Магия Воды [МВ]

Таланты

	Созидание	Пакт	Гидромантия	Поглощение
1	Форма льда	Водный пакт 1	Сродство к воде	Поглотить холод 1
4	Ледяное оружие	Водный пакт 2	Водное дыхание	Поглотить холод 2
7	Ледяная броня	Водный пакт 3	Ледяная синергия	Поглотить холод 3

Водное дыхание- может дышать под водой

Водный пакт 1- Может призвать Малого Элементалю Воды

Водный пакт 2- Может призвать Среднего Элементалю Воды

Водный пакт 3- Может призвать Великого Элементалю Воды

Ледяная броня- может создавать полностью функциональную броню из льда.

Ледяное оружие- может создавать полностью функциональное оружие из льда

Ледяная синергия- бонус равный уровню Криокинеза при создании заклинаний школы Воды.

Поглотить холод 1- Во время Сопротивления холоду, поглотить 1/2 манны заклинания

Поглотить холод 2- Во время Сопротивления холоду, поглотить 4/5 манны заклинания

Поглотить холод 3- Во время Сопротивления холоду, поглотить 9/10 манны заклинания

Сродство к воде- +[МВ] к проверкам плавания

Форма льда- может создавать различные предметы из льда

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	12	Элементный поток	1СВ*УУ повреждения энергией
1	12	Хожение по воде	
1	12	Призвать элементаля	
1	10	Сопротивление холоду 1	Уменьшить урон льдом на 1/2
2	17	Касание холода	
2	17	Создать воду	Создает УУ литров воды
2	17	Ледяной щит	
2	17	Туман	Уменьшить видимость на 2 категории
3	22	Гололёд	
3	22	Ледяная стена	
3	22	Управление водой	Управляет движением воды
3	22	Ледяная стрела	
4	10	Сопротивление холоду 2	Уменьшить урон льдом на 4/5
4	27	Стена воды	
4	27	Ледяной ландшафт	
4	27	Усмирить воды	
5	32	Водный доспех	
5	32	Ледяная ловушка	
5	32	Метель	
5	32	Взрывной лёд	
6	37	Водомёт	
6	37	Водяной меч	
6	37	Град	
6	37	Щит бури	-[МВ] к удаленным атакам, 4СВ/раунд стоящим рядом
7	10	Сопротивление холоду 3	Уменьшить урон льдом на 9/10
7	42	Гейзер	
7	42	Ледяной молот	
7	42	Ледяная темница	
8	47	Буря	
8	47	Ледяной доспех	
8	47	Заморозка	
8	47	Водяной двойник	
9	52	Водяная тюрьма	
9	52	Создать водоём	
9	52	Твёрдый туман	
9	52	Снежная лавина	
10	20	Иммунитет к холоду	
10	60	Абсолютный ноль	
10	60	Владыка океана	
10	60	Мастерство потока	

Виталистика

Целительство [Ц]

Таланты

	Восстановление	Ограждение	Страж	Аура
1	Реанимация	Щит жизни 1	Шепот трав	Аура жизни
4	Управление плотью	Щит жизни 2	Цвет жизни	Аура сохранения
7	Мастерство тела	Сияние жизни	Круг жизни	Аура стойкости

Аура жизни- +[Ц] против смерти союзникам

Аура сохранения- союзники дважды бросают спасброски против яда и болезни, берется лучший результат.

Аура стойкости- союзники получают +[Ц] к Сопротивлению боли.

Мастерство тела- +1 к 1 физическому атрибуту, может наделять физическими качествами.

Реанимация- лечить раненых (меньше 0 ОЗ) проверкой личной силы, УУ/минуту, до 0.

Сияние жизни- +[Ц] против некротических атак.

Управление плотью- может лечить физические недостатки.

Щит жизни 1- броня 10 против некротических атак.

Щит жизни 2- броня 20 против некротических атак.

Шепот трав- +[ПМ] к проверкам природы, чтобы узнать или использовать свойства растений

Цвет жизни- Персонаж может восстанавливать силы и питаться, сливаясь с деревьями

Круг жизни- Регенерация 1 в лесах и Местах Силы Жизни

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Очистить раны	Очистить раны от загрязнений
1	10	Закрывать раны	Исцелить 1СВ/УУ здоровья
1	10	Обнаружить кровь	Обнаружить кровь в 5м/[Ц]
1	10	Восстановить силы	Восстановить 1СВ/УУ запаса сил
2	13	Зрение хирурга	Видеть сквозь ткани тела, УУ минут
2	13	Анастезия	+УУ к сопротивлению боли, 1 минута
2	13	Диагностика	-2 к сложности определения болезни
2	13	Лечебный транс	Во время сна Выносливость пациента- 6
3	16	Малое исцеление	Восстановить 5СВ ОЗ, до -2 повреждения атрибута
3	16	Лечащая броня	При ранении восстанавливает ОЗ, до 4СВ
3	16	Ускорить метаболизм	Длительность вредных эффектов вдвое меньше
3	16	Искусственное дыхание	Оживить через минуту после остановки дыхания
4	19	Противоядие	Нейтрализовать немагический яд
4	19	Иммунный усилитель	+УУ к Сопротивлению болезням и ядам
4	19	Магическое питание	На день не требуется еда
4	19	Короткий сон	Потребность во сне уменьшается до 2 часов
5	22	Стимулятор	+2 Вын, Регенерация 3 на [Ц] раундов
5	22	Аура целителя	Союзники восстанавливают УУ ОЗ/раунд
5	22	Восстановить силы	Восстанавливает 7СВ ОВ
5	22	Восстановить манну	Восстановление манны УУ в раунд, 5 минут
6	25	Среднее исцеление	Восстановить 8СВ ОЗ, до -4 повреждения атрибута
6	25	Регенерация	Регенерация 3, УУ раундов
6	25	Броня чистоты	Блокирует яды и болезни, УУ часов
6	25	Спираль безразличия	+5 к Живучести и Сопротивлению боли, УУ минут
7	28	Расширенное исцеление	Как Малое исцеление, до 10 союзников
7	28	Стазис	Останавливает все жизненные процессы, УУ часов
7	28	Броня исцеления	При ранении восстанавливает ОЗ, до 8СВ
7	28	Великое противоядие	Нейтрализует любой яд
8	31	Реанимация	Оживить через минуту после смерти мозга
8	31	Вторая жизнь	Будущее смертельное ранение не убивает
8	31	Массовое оздоровление	Как Спираль безразличия, до 10 целей
8	31	Пластическая хирургия	Перманентно меняет внешность цели
9	34	Запастись здоровьем	Увеличить максимум ОЗ на 6СВ
9	34	Великое исцеление	Восстановить 10СВ ОЗ, до -6 повреждения атрибута
9	34	Массовая регенерация	Регенерация, [Ц] целей
9	34	Массовое обезболивание	+УУ к сопротивлению боли, [Ц] целей
10	100	Воскрешение	Возвращает умершего к жизни
10	40	Великое Очищение	Удаляет все эффекты болезней, проклятий и ядов
10	40	Полное восстановление	Восстанавливает все здоровье, манну и запас сил
10	40	Пик формы	Удаляет эффекты старения, повр. атрибутов

Тауматургия [Т]

Таланты

	Проклятие	Жертвоприношение	Узы	Вампиризм
1	Малефектум 1	Жертва	Дистанционное проклятие 1	Кровопийца 1
4	Малефектум 2	Сопротивление крови	Дистанционное проклятие 2	Кровопийца 2
7	Малефектум 3	Бесследный	Дистанционное проклятие 3	Кровопийца 3

Дистанционное проклятие 1- увеличить дистанцию проклятия на 1 категорию

Дистанционное проклятие 2- увеличить дистанцию проклятия на 2 категории

Дистанционное проклятие 3- увеличить дистанцию проклятия на 3 категории

Малефектум 1- +2 цели для массовых (>1 цели) проклятий

Малефектум 2- +4 цели для массовых (>1 цели) проклятий

Малефектум 3- +6 цели для массовых (>1 цели) проклятий

Кровопийца 1- пить кровь, чтобы восстановить до 20 ОЗ

Кровопийца 2- пить кровь, чтобы восстановить до 40 ОЗ

Кровопийца 3- пить кровь, чтобы восстановить до 60 ОЗ

Жертва- принести жертву, чтобы усилить заклинание, +1 за каждые 20 ОЗ

Сопротивление крови- +[Т] против Тауматургии

Бесследный- не оставляет случайных органических следов, поддающихся проклятиям

Заклинания

Ур.	Мана	Название	Эффект
1	10	Гниение	1СВ/УУ урона, против Тела
1	10	Обнаружить следы	Обнаружить органические следы существ
1	10	Поиск	Обнаружить существо по фрагменту
1	10	Судорога	Цель не может ходить, против Тела
2	13	Каменная кровь	-УУ к Живучести, до 0
2	13	Сглаз	Неудача 1 на УУ раундов
2	13	Разделение боли	Бросить проверку боли за союзника
2	13	Малый вампиризм	Пить кровь, чтобы восстановить 15+УУ маны
3	16	Кровавый резонанс	1СВ/[Т] некротического урона, УУ целей
3	16	Паралич	Цель неспособна двигаться, УУ раундов
3	16	Украсть ауру	Скопировать ауру существа
3	16	Аспект крови	Через кровь перенять УУ ОК существа, [Т] часов
4	19	Броня возмездия	Противник получает нанесенное им повреждение
4	19	Поглотить силу	Цель получает -2 Магии, маг- +2, [Т] часов
4	19	Круг крови	ОЗ 2 существ сливаются, умирает 1- умирают оба
4	19	Очищение	Уничтожает проклинаемые следы
5	22	Кровь в песок	-[Т] к ловкости цели, до 0
5	22	Отравление	Цель отравлена выбранным ядом
5	22	Знак разрушения	Метка лишает всех естественных форм восстановления
5	22	Средний вампиризм	Пить кровь, чтобы восстановить 25+УУ маны
6	25	Аура распада	Подавление регенерации вокруг цели
6	25	Стеклянные кости	Любой физический урон удваивается
6	25	Оцепенение	Паралич, до УУ целей
6	25	Чума	Цель теряет 1СВ/раунд, против Тела
7	28	Пожирающая броня	Восстановить УУ маны с каждого заклинания на цель
7	28	Перелом	Цель теряет контроль над конечностью
7	28		
7	28		
8	31	Кипение крови	
8	31	Великое поглощение	Цель получает -4 Магии, маг- +4, [Т] часов
8	31	Великий вампиризм	Пить кровь, чтобы восстановить 35+УУ маны
8	31		
9	34	Искажение	
9	34		
9	34		
9	34		
10	40	Карнавал крови	УУ целей получают Жестокость 7
10	40	Бунт плоти	
10	40		
10	100	Генезис	Запрограммировать генетический код цели

Магия Жизни [МЖ]

Таланты

	Хозяин Зверей	Хранитель	Странник	Кооперация
1	Язык жизни	Аура жизни	Бесследный	Аура смелости
4	Эмпатия жизни	Управление плотью	Чувство пути	Аура преодоления
7	Вожак стаи	Мастерство тела	Покров земли	Присутствие

Язык жизни- вы с животными понимаете друг друга. Проверки убеждения кидаются как на разумных существ.

Эмпатия жизни- +[ПМ] к проверкам убеждения против животных. Если успех более чем на 3УУ, животное считается одомашненным.

Вожак стаи- может воздействовать на нескольких существ сразу, +1 к сложности за каждое существо после первого.

Аура жизни- +[Ц] против смерти союзникам

Мастерство тела- +1 к 1 физическому атрибуту, может наделять физическими качествами

Управление плотью- может лечить физические недостатки.

Аура смелости- союзники получают бонусы против страха: +2 на 1-3уровнях, +3 на 4-6 уровнях, +4 на 7-9 уровнях, +5 на 10 и более уровнях.

Аура преодоления- союзники получают бонусы к защита Тела и Воли: +2 на 1-3уровнях, +3 на 4-6 уровнях, +4 на 7-9 уровнях, +5 на 10 и более уровнях.

Присутствие- Заклинания и эффекты мага не заканчиваются до конца боя, даже если он без сознания, спит или мертв.

Бесследный- не оставляет следов

Чувство пути- +[ПМ] к поиску дороги

Покров земли- +[ПМ] к скрытности в 1 выбранном ландшафте

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10	Синхронизация	Поменяться инициативами с союзником
1	10		
2	13		
2	13		
2	13	Командный дух	+1 к защите Разума за каждого союзника, [Г] раундов
2	13		
3	16		
3	16		
3	16	Ярость	+2 к Силе, цель в ярости [Г] мин.
3	16		
4	19		
4	19		
4	19	Освобождение	Союзники повторяют проваленный спасбросок
4	19		
5	22		
5	22		
5	22	Жизненная сила	+2 к Вын и Силе союзников, УУ минут
5	22	Совместная защита	При защите оба выбирают лучший результат из двух
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Магия Смерти [МС]

Таланты

	Упокоитель	Некромант	Пожиратель	Мертвец
1	Истребитель нежити	Язык смерти	Адепт смерти	Стойкость мертвеца
4	Убийца мертвых	Эмпатия смерти	Пожиратель жизни	Плоть мертвеца
7	Адепт покоя	Очарование смерти	Жнец	Разум мертвеца

Адепт смерти- Сила Воли для подсчёта некротического урона считается на 2 выше.

Жнец- Смерть врага восстанавливает 2[МС] маны.

Пожиратель жизни- Восстанавливает здоровье, равное 1/10 нанесённого некротического урона.

Язык смерти- может общаться с духами мертвых и бессловестной нежитью

Эмпатия смерти- нежить не воспринимает сразу как врага

Очарование смерти- +[МС] к социальным броскам против нежити и духов мертвых

Стойкость мертвеца- +[МС] к сопротивлению болезням

Плоть мертвеца- нет модификаторов для повреждения (от колюще-режущего и т.п.)

Разум мертвеца- персонаж обладает иммунитетом к ментальным атакам, как у нежити

Истребитель нежити- Бонус равный УУ к повреждению против нежити

Убийца мертвых- Сила Воли для подсчёта урона нежити считается на 2 выше

Адепт покоя- восстанавливает 2[МС] маны за каждого упокоенного.

.

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Касание жнеца	1СВ/УУ некротического урон
1	10	Обнаружить нежить	Обнаружить нежить в пределах 18 метров
1	10		
1	10	Изгнать духа	Изгнать духа
2	13	Облако боли	-УУ к проверкам знаний и магии, [МС] раундов
2	13	Говорить с мёртвым	Говорить с духом недавно умершего
2	13		
2	13	Разрушить нежить	3СВ урона нежити, до УУ целей
3	16	Луч разрушения	-УУ к природной броне, [МС] раундов
3	16		
3	16		
3	16	Зона жизни	Нежить получает -[МС] к защита в зоне, УУ м.
4	19	Касание слабости	
4	19	Ужас	
4	19		
4	19		
5	22	Облако смерти	6СВ некротического урона, до 10 целей
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Эгомантия

Путь плоти [ПП]

Таланты

	Мощь плоти			
1	Увеличение атрибута 1	Магический метаболизм 1	Быстрый шаг 1	Скрытая активация
4	Увеличение атрибута 2	Магический метаболизм 2	Быстрый шаг 2	Долгая активация
7	Увеличение атрибута 3	Магический метаболизм 3	Быстрый шаг 3	Быстрая активация

Все таланты Пути Плоты берутся лишь 1 раз.

Быстрый шаг- +2 к постоянной скорости

Магический метаболизм- +[ПП] к одному виду Сопротивления.

Увеличение атрибута- +1 к 1 физическому атрибуту по выбору.

Быстрая активация- заклинания Пути Плоты требуют лишь быстрого действия.

Долгая активация – за двойную манну можно увеличить продолжительность заклинания ПП вдвое

Скрытая активация- заклинания ПП не имеют внешнего проявления.

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Увеличить силу 1	+ [ПП] к Силе, УУ раундов
1	10	Увеличить ловкость 1	+ [ПП] к Лов, УУ раундов
1	10	Увеличить выносливость 1	+ [ПП] к Вын., УУ раундов
1	10	Ускорение восприятия 1	Быстрая реакция, УУ раундов
2	13	Быстрое движение 1	+ [ПП] к скорости, УУ раундов
2	13	Высокий прыжок 1	Прыжок на 2 [ПП] метров
2	13	Анастезия	+ УУ к сопротивлению боли, 1 минута
2	13	Лечебный транс	Во время сна Выносливость 6
3	16	Каменная плоть 1	+ [ПП] к Природной броне, УУ раундов
3	16	Острый нюх 1	+3 к проверкам вкуса и нюха, УУ раундов
3	16	Острый слух 1	+3 к проверкам слуха, УУ раундов
3	16	Острое зрение 1	+3 к проверкам зрения, УУ раундов
4	19	Увеличить силу 2	+ [ПП] к Силе, УУ минут
4	19	Увеличить ловкость 2	+ [ПП] к Лов, УУ минут
4	19	Увеличить выносливость 2	+ [ПП] к Вын., УУ минут
4	19	Ускорение восприятия 2	+6 к инициативе, +2 против страха, УУ минут
5	22	Быстрое движение 2	+ [ПП] к скорости, УУ минут
5	22	Магическое питание	На день не требуется еда
5	22	Короткий сон	Потребность во сне уменьшается до 2 часов
5	22	Стимулятор	+2 Вын, Регенерация 3 на [ПП] раундов
6	25	Каменная плоть 2	+ [ПП] к Природной броне, УУ минут
6	25	Острый нюх 2	+3 к проверкам вкуса и нюха, УУ минут
6	25	Острый слух 2	+3 к проверкам слуха, УУ минут
6	25	Острое зрение 2	+3 к проверкам зрения, УУ минут
7	28	Увеличить силу 3	+ [ПП] к Силе, УУ часов
7	28	Увеличить ловкость 3	+ [ПП] к Лов, УУ часов
7	28	Увеличить выносливость 3	+ [ПП] к Вын., УУ часов
7	28	Ускорение восприятия 3	Быстрая реакция, УУ часов
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Путь Зверя [ПЗ]

Таланты

1	Аспект зверя 1	Быстрая трансформация	Боевая форма 1	Альфа-голос
4	Аспект зверя 2	Малая форма	Боевая форма2	Альфа-взгляд
7	Аспект зверя 3	Большая форма	Боевая форма3	Альфа-присутствие

Альфа-взгляд- Нет штрафов при бросках запугивания на неразумных существ.

Альфа-голос-+[ПЗ] к проверкам запугивания

Альфа-присутствие- Пассивная проверка запугивания за свободное действие.

Аспект зверя 1- 2-очковое качество от животного в человеческой форме.

Аспект зверя 2- 3-очковое качество от животного в человеческой форме.

Аспект зверя 3- 4-очковое качество от животного в человеческой форме.

Боевая форма 1- 6-очковая форма полуживотного, аналогичная демонической.

Боевая форма 2- 12-очковая форма полуживотного, аналогичная демонической.

Боевая форма 3- 18-очковая форма полуживотного, аналогичная демонической.

Большая форма- Трансформация в существо на 1 категорию больше исходной.

Быстрая трансформация- Трансформация за быстрое действие.

Малая форма- Трансформация в существо на1 категорию меньше исходной.

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Полная трансформация	Превращение в выбранного зверя
1	10	Боевая трансформация	Превращение в гибридную форму
1	10	Возврат	Возврат в исходную форму
1	10	Язык животных	Говорить с животными, УУ минут
2	13	Звериная сила 1	+2 к Силе, УУ раундов
2	13	Звериная ловкость 1	+2 к Лов, УУ раундов
2	13	Звериная стойкость 1	+2 к Вын, УУ раундов
2	13	Звериная живучесть 1	+3 к живучести, УУ минут
3	16	Звериная прочность 1	+ [ПЗ] к Природной броне, УУ раундов
3	16	Острый нюх 1	+3 к проверкам вкуса и нюха, УУ раундов
3	16	Острый слух 1	+3 к проверкам слуха, УУ раундов
3	16	Острое зрение 1	+3 к проверкам зрения, УУ раундов
4	19	Ночное зрение	
4	19	Говорить с растениями	
4	19	Дух охотника	
4	19	Стимулятор	+2 Вын, Регенерация 3, УУ раундов
5	22	Звериная сила 2	+4 к Силе, УУ минут
5	22	Звериная ловкость 2	+4 к Лов, УУ минут
5	22	Звериная стойкость 2	+4 к Вын, УУ минут
5	22	Звериная живучесть 2	+6 к живучести, УУ минут
6	25	Звериная прочность 2	+ [ПЗ] к Природной броне, УУ минут
6	25	Острый нюх 2	+3 к проверкам вкуса и нюха, УУ минут
6	25	Острый слух 2	+3 к проверкам слуха, УУ минут
6	25	Острое зрение 2	+3 к проверкам зрения, УУ минут
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Путь Света [ПС]

Таланты

	Форма	Мощь плоти	Солярная сила	Скорость света
1		Увеличение атрибута 1		
4		Увеличение атрибута 2		
7		Увеличение атрибута 3		

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Путь Тьмы[]

Таланты

		Мощь плоти		
1		Увеличение атрибута 1		
4		Увеличение атрибута 2		
7		Увеличение атрибута 3		

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Иллюзионизм [И]

Таланты

	Усиление	Очарование	Соккрытие	Путь Тени
1	Долгая иллюзия	Притягательный голос	Фальшивая аура	Язык тени
4	Прочная иллюзия	Безликий	Скрыть присутствие	Зрение тени
7	Твёрдая иллюзия	Защита безумия	Плащ теней	Кровь тени

Долгая иллюзия- иллюзии длятся вдвое дольше.

Прочная иллюзия- иллюзия имеет броню [И]

Твёрдая иллюзия- иллюзорные предметы имеют дополнительные 2[И] ОЗ

Притягательный голос- +[И] к проверкам Харизмы

Безликий- лицо персонажа невозможно запомнить

Защита безумия- +[И] к защите Разума

Фальшивая аура- Персонаж неверно определяется Ауровидением и подобными способностями

Скрыть присутствие- скрываться от Восприятия Магии с помощью проверки Магии

Плащ теней- +[И] против всех обнаруживающих заклинаний

Язык тени- может говорить с тенями

Зрение тени- может видеть существ Изнанки, даже если находится в реальности.

Кровь тени- тени никогда не враждебны

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Малое изображение	Простая визуальная иллюзия
1	10	Маска	Слабо изменяет внешность цели, УУ часов
1	10	Имитировать звук	Простая звуковая иллюзия
1	10	Призвать малую тень	Призывает малую тень, УУ раундов
2	13	Изменить голос	Меняет голос цели, УУ минут
2	13	Зеркальные миражи	Создаёт хрупких двойников цели, УУ раундов
2	13	Изменить внешность	Произвольно изменяет внешность цели, УУ часов
2	13	Простой симуляр	Создаёт осязаемую иллюзию цели, УУ часов
3	16	Мегафон	Создаёт произвольный громкий звук
3	16	Подвижная иллюзия	Создаёт движущуюся иллюзию, УУ минут
3	16	Невидимость	Цель становится невидимой, УУ минут
3	16	Ослепление	Цель ничего не видит, УУ раундов
4	19	Двойник	Создаёт иллюзорную копию цели, УУ минут
4	19	Ужасное видение	Иллюзия вызывает ужас цели
4	19	Сирена	Создаёт оглушительно громкий звук, бьёт стекло
4	19	Призвать среднюю тень	Призывает среднюю тень, УУ раундов
5	22	Галлюцинация	Создаёт иллюзию, видимую только для цели
5	22	Полог невидимости	До УУ целей в 1 контуре невидимы, УУ минут
5	22	Взрывной дубль	1СВ*УУ повреждения уничтожившему дубль
5	22	Твердая иллюзия	Создает иллюзорный твердый предмет, УУ минут
6	25	Касание призрака	Тактильная иллюзия, УУ раундов
6	25	Иллюзорный пейзаж	Изменяет облик ландшафта
6	25		
6	25	Броня тени	Невидимая броня, 2[И] брони, УУ минут
7	28		
7	28		
7	28		
7	28	Призвать великую тень	
8	31		
8	31		
8	31		
8	31	Клинок тени	Создает оружие из твердой тени, УУ минут
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40	Идеальный враг	Воплощает страх противника,
10	40	Страна снов	Заменяет реальность вокруг иллюзией, УУ минут
10	40	Иллюзия бытия	Стирает грань между иллюзией и реальностью
10	40	Живая тень	

Прорицание [И]

Таланты

	Провидец	Интуит	Сенсат	Боевик
1	Оракул	Интуиция	Мистицизм 1	Навигация
4	Иное видение	Познание	Мистицизм 2	Мастер Преследования
7	Расширенный разум	Маг-лингвист	Мистицизм 3	Боевое предвидение

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Защита провидца	+УУ к защите на следующий раунд
1	10	Обнаружение магии	Может видеть магию
1	10	Эмпатия	Может чувствовать эмоции других
1	10	Поиск	Может обнаруживать предметы на расстоянии
2	13	Психометрия	Может видеть прошлое предметов
2	13	Язык животных	Может говорить и понимать животных
2	13	Обнаружить яд	Может чувствовать ядовитые вещества
2	13	Критическая точка	+УУ к повреждению в следующей атаке
3	16	Видеть невидимое	Может видеть сквозь эффекты невидимости
3	16	Ночное зрение	Может видеть в темноте
3	16	Чувство опасности	+УУ к чувству опасности, 3 минуты
3	16	Сканировать ауру	Может видеть энергетическую структуру целей
4	19	Разделить язык	Может понимать и говорить на другом языке
4	19	Окружное зрение	Может видеть на 360° вокруг
4	19	Проникающий взгляд	Может видеть сквозь твёрдые преграды
4	19	Прослушка	Может слышать сквозь твёрдые преграды
5	22	Говорить с растениями	Может говорить и понимать растения и грибы
5	22	Дальновидение	Может видеть на расстоянии до УУ миль
5	22	Сканировать компьютер	Может считывать содержимое компьютера
5	22	Странствие духа	Может мысленно перемещаться в другие места
6	25	Атака провидца	+УУ к атаке и повреждению в следующей атаке
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40	Видение смерти	
10	40	Глаза Бога	
10	40	Касание вечности	
10	40		

Менталистика [М]

Таланты

	Хозяин Зверей	Техномантия	Телепатия	Эгомагия
1	Язык жизни	Живой терминал	Безмолвная речь	Цитадель разума
4	Эмпатия жизни	Прямое подключение	Ментальная хирургия	Воля над телом
7	Вожак стаи	Чистый взлом	Плащ забвения	Схизм

Язык жизни- вы с животными понимаете друг друга. Проверки убеждения кидаются как на разумных существ.

Эмпатия жизни- +[ПМ] к проверкам убеждения против животных. Если успех более чем на 3УУ, животное считается одомашненным.

Вожак стаи- может воздействовать на нескольких существ сразу, +1 к сложности за каждое существо после первого.

Живой терминал- может делать проверки Компьютера без включённого терминала, но в присутствии линии связи.

Прямое подключение- может подключаться к Сети без контакта с линией связи.

Чистый взлом- может заменять проверки Компьютера проверками Магии.

Безмолвная речь- может общаться со знакомыми магами с тем же талантом на расстоянии.

Ментальная хирургия- может лечить ментальные недостатки.

Плащ забвения- не запоминается, после разговора собеседники не могут его описать.

Цитадель разума- +[М] к защите Разума

Воля над телом- +[М] к сопротивлению боли

Схизм- дополнительное мысленное действие

Заклинания

Уровень	Мана	Заклинание	Описание
1	10	Рассечение разума	1*Воля/УУ ментального повреждения
1	10	Позвать зверя	Приманивает животное
1	10	Постичь предмет	+УУ к проверкам знаний о предмете
1	10	Щит разума	+УУ к защитах разума, 1 минута
2	13	Игла ужаса	Цель испугана
2	13	Глаза зверя	Может видеть глазами выбранного животного
2	13	Считать носитель	Может получить информацию с носителя
2	13	Освежить память	Повторить проваленную проверку знания
3	16	Очарование	Цель становится дружелюбной
3	16	Защитить союзника	+УУ к защитах разума у союзника
3	16	Записать носитель	Может записать информацию на электронный носитель
3	16	Ментальная ловушка	4СВ повреждения вторгающимся в разум
3	16	Успокоить зверя	Уменьшает агрессивность животного
4	19	Отвести глаза	-УУ к проверкам обнаружения против цели
4	19	Подчинение зверя	Животное выполняет команды
4	19	Разрушить систему	Уничтожить систему компьютера
4	19	Проекция	Может проецировать разум в другое место
5	22	Удар в разум	6*Воля ментального повреждения
5	22	Совместная защита	При защите оба выбирают лучший результат из двух
5	22	Остановить дроида	Парализовать дроида
5	22	Странствие духа	Может мысленно перемещаться в другие места
6	25	Ослабить разум	-УУ к защитах разума у цели
6	25	Подчинить дроида	Захватить контроль над дроидом
6	25	Совместная аура	Принять ауру другого существа
6	25	Ментальная стена	Цель воспринимается как неодушевленный предмет
7	28	Амнезия	Цель забывает УУ минуты
7	28		
7	28		
7	28	Двойник разума	Другой разум кажется копией
8	31	Подчинение	Цель подчиняется командам
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40	Зов Бездны	
10	40		
10	40		
10	40		

Шаманизм [Ш]

Варианты: Ищущий духов, Призыватель, Союзник, Тотемист

Таланты

	Союзник	Призыватель	Тотемист	Ищущий
1	Дух-союзник 1	Духовный пакт 1	Аспект духа 1	Зрение духа
4	Дух-союзник 2	Духовный пакт 2	Аспект духа 2	Язык духа
7	Дух-союзник 3	Духовный пакт 3	Аспект духа 3	Кровь духа

Аспект Духа- Создавая печать духа, шаман-тотемист способен усилить себя и обрести сверхъестественные способности. В зависимости от опыта шамана, он может обретать Малую (1), Среднюю (2) и Сильную (3) способность, ассоциированную с духом-тотемом.

Дух-союзник- шаман может заключать пакт с духами, чтобы использовать их для ускоренного создания чар и для других задач, вроде слежки или общения с другими духами. На 1 уровне шаман может призывать 1 малого духа, способного быть проводником заклинаний до 3 уровня; на 2- 1 среднего уровня, способного быть проводником заклинаний до 6 уровня или 2 малых духов; на 3 уровне- 1 великого духа, способного быть проводником заклинаний до 9 уровня, 2 средних или 4 малых духов.

Духовный пакт- шаман может заключать пакт с духами, чтобы призывать их в псевдоматериальной форме.

Глаза духа- шаман может всегда видеть духов

Кровь духа- +[Ш] к защите Разума

Язык духа- шаман может говорить с духами

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Астральная плоть	1СВ*УУ психического урона
1	10	Призвать духа	Призывает ближайшего духа
1	10	Материализовать духа	Придаёт духу физическую форму
1	10	Изгнать духа	Изгоняет духа
2	13	Подчинить духа	Дух подчиняется приказу
2	13	Говорить с мёртвым	Призывает духа недавно умершего
2	13	Игла ужаса	Цель испугана
2	13	Дух-гончая	+3 к выслеживанию, до УУ минут
3	16	Духовный барьер	Не пропускает бестелесных существ
3	16	Дух-советчик	1 минута, +УУ к проверке знаний
3	16	Волна безумия	Цель неспособна соображать
3	16		
4	19	Материализовать 2 духов	
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28	Материализовать 3 духов	
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40	Астральный взрыв	
10	40		
10	40		
10	40		

Зельеварение

Искусство создавать вещества, имеющие свойства заклинаний. Зельеварение не требует личной силы и маны- требуется лишь доступ к магическим ингредиентам и оборудованию, а также острый ум и хорошее знание предмета.

Основные проверки Зельеварения [Зе]:

Инт+[Зе]- создать зелье (применим бонус от лаборатории и оборудования).

Вос+[Зе]- определить состав и свойства зелья.

Лов+[Зе]- нанести яд, избежав отравления себя.

Токсичность зелий:

Большинство зелий токсично и количество безвредно потребляемых персонажем зелий равно его выносливости (иногда с +2 бонусом от качества Чудесный желудок). Опытный зельевар может частично обезвредить их (см. таланты).

Стоимость зелий:

В колонке Цена приводится базовый модификатор стоимости, который адаптируется к местной валюте в зависимости от мира и страны.

Таланты

1	Создать простое зелье	Создать яд/противоядие	Сопротивление ядам 1	Продлить зелье
4	Создать среднее зелье	Нетоксичное зелье	Сопротивление ядам 2	Упрощение зелья
7	Создать сложное зелье	Безопасное зелье	Сопротивление ядам 3	Усиление зелья

Безопасное зелье- При создании зелья бросить 3д6. Если дубль- зелье не токсично.

Нетоксичное зелье- При создании зелья бросить 2д6. Если дубль- зелье не токсично.

Продлить зелье- Длительность зелья удваивается

Создать простое зелье- Может создавать произвольные зелья с эффектом 1 заклинания

Создать среднее зелье- Может создавать произвольные зелья с эффектом 2 заклинаний

Создать сложное зелье- Может создавать произвольные зелья с эффектом 3 заклинаний

Создать яд/противоядие- Может создавать яды из базовых ингредиентов

Сопротивление ядам- уменьшить сложность проверки стойкости яда на уровень таланта

Упрощение зелья- Стоимость зелья уменьшается вдвое, минимум 1

Усиление зелья- -2 к спасброскам против зелья

Заклинания

Ур.	Цена	Название	Эффект
1	1	Мазь заживления	Лечит 5*УУ повреждения за час
1	1	Зелье ночного зрения	Видеть в темноте 18м, ч/б
1	1	Простой яд/противоядие	-2 к атрибуту/предотвратить повреждение
1	1	Зелье манны	Восстановить 5*УУ манны
2	2	Иммунный стимулятор	+УУ к спасброскам против ядов, болезней, усталости
2	2	Пыльца взломщика	Разрушить механический запор или замок
2	2	Зелье силы/здоровья	+2 к силе/выносливости, УУ минут
2	2	Эликсир зрения мага	Истинное зрение (см. качество), УУ минут
3	4	Эликсир мертвеца	Иммунитет к боли, +4 живучести, УУ раундов
3	4	Эликсир чуткости	Острое чувство (см. качество), УУ минут
3	4	Эликсир убийцы магов	+4 к спасброскам против магии, УУ минут
3	4	Зелье скорости	+2 к Ловкости, +2кв./раунд, УУ минут
4	8	Зелье регенерации	Регенерация 1, УУ часов
4	8	Пыльца морфея	Усыпить на УУ часов
4	8	Средний яд/противоядие	-4 к атрибуту/предотвратить повреждение
4	8	Зелье острой памяти	Абсолютная память, УУ часов
5	16	Эликсир сопротивления	Поглотить 10 очков выбранного типа урона, УУ минут
5	16	Зелье сокрытия магии	Спрятать силу мага от сканирования
5	16	Эликсир змеи	+4 к инициативе, +3 к уклонению
5	16	Зелье защиты разума	Блокировать все формы телепатии
6	32	Зелье очищения	Уничтожить все отпечатки ауры
6	32	Зелье невидимости	Стать невидимым. УУ минут
6	32	Зелье бойца	+2 ко всем физическим атрибутам, УУ минут
6	32	Зелье острого чутья	Чувство опасности 6 (см. качество), УУ минут
7	64	Зелье исцеления ран	Вылечить 10*УУ здоровья
7	64	Эликсир правды	Заставить говорить правду, УУ минут
7	64	Сложный яд/противоядие	-6 к атрибуту/предотвратить повреждение
7	64	Зелье мощи	+7 к проверкам личной силы, УУ минут
8	128	Зелье троллей крови	Регенерация 3, УУ раундов
8	128	Пыльца проникновения	Проходить сквозь твёрдую преграду, УУ минут
8	128	Зелье каменной кожи	+8 к Природной броне, УУ часов
8	128	Эликсир звёздной тропы	Перейти в духовную форму, УУ часов
9	256	Эликсир алмазного тела	Иммунитет к ядам, болезням, усталости и боли, УУ минут
9	256	Каменная мазь	Замаскировать ауру под камень, УУ минут
9	256	Дыхание вечного воителя	+4 ко всем физическим атрибутам, УУ минут
9	256	Зелье живого лея	Восстановить 9 манны/раунд, УУ минут
10	512	Эликсир омоложения	Омоложение на УУ лет
10	512	Эликсир тени	+10 к скрытности, хождение сквозь стены, УУ минут
10	512	Зелье анти-жизни	Мгновенная смерть
10	512	Зелье архимага	+100 к манне и максимуму манны, УУ часов

Зачарование [За]

Таланты

1	Создать накопитель	Создать амулет 1	Создать узор 1	Зачаровать оружие/доспех 1
4	Создать фокус	Создать амулет 2	Создать узор 2	Зачаровать оружие/доспех 2
7	Создать посох	Создать амулет 3	Создать узор 3	Зачаровать оружие/доспех 3

Зачаровать оружие или доспех

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	-	Зарядить накопитель	Восстановить заряд в разряженном накопителе
1	10	Ремонт	Восстановить 1СВ повреждения предмету
1	10	Амулет тихого шага	+3 к скрытности, 1 минута
1	10	Узор брони мага	+5 к природной броне, 1 минута
2	13	Анализ амулета	+УУ к определению свойств амулета
2	13	Изменить простую форму	Меняет общую форму предмета
2	13	Амулет воровского чутья	+3 к Чувству опасности, 1 минута
2	13	Узор скрытого предмета	Скрыть предмет до команды
3	16	Защитить амулет	-УУ к попыткам разрядить или разрушить амулет
3	16	Усилить оружие 1	+1 к атаке, +3 к повреждению, УУ минут
3	16	Амулет личной защиты	80% шанс промаха на 1 атаку
3	16	Узор безразличия	+5 к Сопротивлению боли на 3 минуты
4	-	Разрядить амулет	Лишить амулет энергии за запас манны
4	19	Восстановить предмет	Восстановить 4СВ повреждения предмету
4	19	Амулет знаний	Абсолютная память, УУ часов
4	19	Узор огненной стрелы	Огненная стрела быстрым действием
5	22	Массовая зарядка	Зарядить несколько накопителей сразу
5	22	Изменить среднюю форму	
5	22	Амулет защиты от ядов	Поглощает до 5 ядов
5	22	Узор клинка силы	Клинок силы, 1 минута
6	25	Скрыть амулет	Амулет тяжело обнаружить
6	25	Усилить оружие 2	+2 к атаке, +6 к повреждению, УУ минут
6	25	Узор кольца дракона	
6	25	Узор исцеления	
7	-	Разрушить амулет	Разрушить амулет за запас манны
7	28	Реконструкция	
7	28	Амулет инстинкта	+7 к Чувству Опасности, Быстрая реакция, 1 день
7	28	Амулет удачи	Удача +3, 1 день
8	-	Волна зарядки	Заряжает все амулеты
8	31	Изменить сложную форму	
8	31	Амулет стального разума	+8 против ментальных атак, 1 день
8	31	Узор жидкой формы	Превратиться в жидкость на 8 минут
9	-	Волна разрядки	Выкачивает энергию из всех амулетов
9	34	Усилить оружие 3	+3 к атаке, +9 к повреждению, УУ минут
9	34	Амулет чародея	+3 к Личной силе, +30 к запасу манны, 1 день
9	34	Узор призрака	Бестелесность на 9 минут
10	-	Волна разрушения	Разрушает все амулеты за запас манны
10	40	Истинное творение	Создаёт предмет из ничего
10	40	Амулет безвременья	Предотвращает старение, 1 день
10	60	Узор второго шанса	Возвращает из мёртвых

Анимация [А]

Таланты

	Големистика	Оживление	Магия творения	
1	Малая кукла	Быстрое оживление		
4	Средняя кукла	Долгое оживление		
7	Крупная кукла	Постоянное оживление		

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Оживить искусство 1	
1	10	Обнаружить конструкт	
1	10	Восстановить конструкт	
1	10		
2	13	Защитить конструкт	
2	13	Усилить конструкт	
2	13		
2	13		
3	16	Повредить конструкт	
3	16	Ускорить конструкт	
3	16		
3	16		
4	19	Оживить искусство 2	
4	19	Захватить конструкт	
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Некроконструкция [Н]

Таланты

	Упокоитель	Мастер мертвецов	Мастер душ	Мертвец
1				
4				
7				

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Гармоника [Г]

Таланты

	Волшебный звук	Магия творения	Кооперация	Путь Феникса
1	Таинство звука		Аура смелости	
4	Волшебная мелодия		Аура преодоления	
7	Маэстро магии		Присутствие	

Волшебная мелодия- для магии школы делаются проверки Искусства и Магии, берется лучшая

Маэстро магии- для магии школы делается проверка Искусства, УУ добавляется к проверке Магии

Таинство звука- для магии школы делается проверка Искусства или Магии- по выбору

Аура смелости- союзники получают бонусы против страха: +2 на 1-3уровнях, +3 на 4-6 уровнях, +4 на 7-9 уровнях, +5 на 10 и более уровнях.

Аура преодоления- союзники получают бонусы к защитах Тела и Воли: +2 на 1-3уровнях, +3 на 4-6 уровнях, +4 на 7-9 уровнях, +5 на 10 и более уровнях.

Присутствие- Заклинания и эффекты мага не заканчиваются до конца боя, даже если он без сознания, спит или мертв.

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Моральная поддержка	+1 против страха за каждого союзника
1	10	Вдохновение	+УУ к проверке искусства
1	10	Синхронизация	Поменяться инициативами с союзником
1	10	Ударная волна	2СВ урона конусом звука, до УУ целей
2	13	Предупреждение	Проверка восприятия делается дважды
2	13	Воплощение	Изображение становится предметом
2	13	Командный дух	+1 к защите Разума за каждого союзника, [Г] раундов
2	13	Какофония	-УУ к проверкам Магии, [Г] раундов, против Тела
3	16	Координация усилий	+2 за каждого союзника, помогающего атаке цели
3	16	Исцеляющая песня	Восстановить 3СВ ОЗ до УУ союзников
3	16	Ярость	+2 к Силе, цель в ярости [Г] мин.
3	16	Головокружение	-УУ к проверкам Ловкости, [Г] раундов, против Тела
4	19	Ужас	Звук вызывает ужас цели
4	19	Колыбельная	Цель засыпает, УУ минут
4	19	Освобождение	Союзники повторяют проваленный спасбросок
4	19	Разрушающий крик	5СВ акустического урона конусом
5	22	Депрессия	Цель впадает в апатию и депрессию
5	22		
5	22	Жизненная сила	+2 к Вын и Силе союзников, УУ минут
5	22	Стена звука	
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Бытовая магия [Б]

Таланты

	Чистота	Порядок	Взломщик	Счастливчик
1			Маг-взломщик 1	Удача 1
4			Маг-взломщик 2	Удача 2
7	Бесследный		Маг-взломщик 3	Удача 3

Бесследный- не оставляет случайных органических следов, поддающихся проклятиям

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Перина	Делает поверхность пригодной для отдыха
1	10	Очистка	Очищает грязь и пыль
1	10	Ретушь	Восстановить 1СВ повреждения предмету
1	10	Перчатка силы	Агрессивные среды не влияют на руку
2	13	Разогреть металл	Нагревает металл до 120 градусов
2	13	Открыть простой замок	Открывает механические замки
2	13	Окраска	Меняет цвет предмета
2	13	Облегчение	Вес цели уменьшается в 10 раз
3	16	Управление водой	Управляет движением воды
3	16	Упаковка	Прячет предмет в пространственном кармане
3	16	Ремонт	Восстановить 3СВ повреждения предмету
3	16	Призвать предмет	Призывает предмет даже вне пределов видимости
4	19	Колыбельная	Цель засыпает, УУ минут
4	19	Карманная тяга	Перемещает предмет от владельца к магу
4	19	Полировка	Предмет выглядит как новый
4	19		
5	22		
5	22	Открыть средний замок	Открывает электронные замки
5	22		
5	22		
6	25		
6	25	Глубокие карманы	В карманы влезает намного больше, чем выглядят
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31	Открыть сложный замок	Открывает магические замки
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Природная магия [ПМ]

Таланты

	Фамилиар	Хозяин Зверей	Страж	Странник
1	Фамилиар	Язык жизни	Шепот трав	Бесследный
4	Улучшенный фамилиар	Эмпатия жизни	Цвет жизни	Чувство пути
7	Великий фамилиар	Вожак стаи	Круг жизни	Покров земли

Шепот трав-+[ПМ] к проверкам природы, чтобы узнать или использовать свойства растений

Цвет жизни- Персонаж может восстанавливать силы и питаться, сливаясь с деревьями

Круг жизни- Регенерация 1 в лесах и Местах Силы Жизни

Язык жизни- вы с животными понимаете друг друга. Проверки убеждения кидаются как на разумных существ.

Эмпатия жизни-+[ПМ] к проверкам убеждения против животных. Если успех более чем на 3УУ, животное считается одомашненным.

Вожак стаи- может воздействовать на нескольких существ сразу, +1 к сложности за каждое существо после первого.

Бесследный- не оставляет следов

Чувство пути-+[ПМ] к поиску дороги

Покров земли-+[ПМ] к скрытности в 1 выбранном ландшафте

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Лоза	Создает прочную растительную веревку
1	10	Найти фамилиара	Определить местоположение фамилиара
1	10	Пламя жизни	Бездымное пламя греет и питается органикой
1	10	Позвать животное	Подзывает дикое животное
2	13	Волчья яма	-[ПМ] к скорости цели
2	13	Защитить фамилиара 1	+ [ПМ] к 1 защите фамилиара, УУ минут
2	13	Стереть запах	Удаляет отслеживаемые запахи
2	13	Глаза зверя	Смотреть глазами выбранного зверя
3	16	Опутывающие побеги	Побеги не дают перемещаться
3	16	Увеличить фамилиара	Фамилиар увеличивается в размере, +2 к Силе
3	16	Ремонт	Восстанавливает до ЗСВ повреждения предмету
3	16	Успокоить зверя	Зверь становится неагрессивным
4	19	Пыльца морфея	Цель засыпает, УУ минут
4	19	Подменить фамилиара	Поменяться с фамилиаром местами
4	19	Консервация	Продукт не портится УУ дней
4	19	Подчинить зверя	Зверь подчиняется командам
5	22	Заросли	Растения разрастаются, мешая видеть и двигаться
5	22	Защитить фамилиара 2	+ [ПМ] к 2 защитах фамилиара, УУ минут
5	22	Укрытие	Создает укрытие, устойчивое к стихиям
5	22	Одной крови	Звери воспринимают как члена своей стаи
6	25	Гнев дерев	Растения наносят УУ урона проходящим мимо
6	25	Скрыть фамилиара	+ [ПМ] к скрытности и восприятию фамилиара
6	25	Роща жизни	Создает оазис с пищей для УУ существ
6	25	Животная аура	Воспринимается как животное заклинаниями
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31	Защитить фамилиара 1	+ [ПМ] к 3 защитах фамилиара, УУ минут
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Трансмутация [Тр]

Таланты

	Контактная трансмутация	Целевая трансмутация	Масштабная трансмутация	Химерология
1				Создать простую химеру
4				Создать сложную химеру
7				Создать великую химеру

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Ядовитые когти	Когти (2Сил, к/р) наносят УУ урона ядом
1	10	Дерево в металл	Деревянный предмет становится металлическим
1	10	Ретушь	Восстановить 1СВ повреждения предмету
1	10		
2	13	Каменный кулак	+ [Тр] к рукопашному урону
2	13	Изменить простую форму	Меняет общую форму предмета
2	13	Туман	Уменьшить видимость на 2 категории
2	13		
3	16	Воздушная мембрана	Делает воздух пригодным для дыхания
3	16	Связывание	Создает веревку, мешающую двигаться
3	16	Ледяная стена	
3	16		
4	19	Стальная кожа	Броня [Тр] против всего, УУ минут
4	19	Разжижение металла	
4	19	Ядовитое облако	4СВ урона ядом, до УУ целей
4	19		
5	22		
5	22	Изменить среднюю форму	
5	22		
5	22	Превратить в жабу	Цель превращается в жабу
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Школа Чистой Силы [ЧС]

Таланты

	Телекинетик	Оружие силы	Полет	
1	Устойчивая сила	Оружие силы 1	Замедленное падение	
4	Синергия силы	Оружие силы 2	Полёт	
7	Выборочный удар	Оружие силы 3	Крылья бури	

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10	Удар Силы	1СВ/УУ дробящего урона
1	10	Перчатка силы	Агрессивные среды не влияют на руку
1	10	Рука мага	Перемещение лёгких предметов
1	10	Скольжение	Поверхность становится скользкой
1	10	Разрезание	Разрезать непрочный предмет, 1СВ режущего
2	13	Захват силы	Сила удерживает противника за шею, удушение
2	13	Обезоруживание	Противник теряет оружие
2	13	Доспех Силы	+2СВ к значению брони
2	13	Перехват	Перехватить летящий предмет в воздухе
2	13	Оружие Силы	Оружие из Силы по выбору, УУ минут
3	16	Толчок Силы	4СВ повреждения в квадрате 3х3, цель отброшена
3	16	Оглушение	Цель теряет сознание
3	16	Диск Силы	Диск позволяет переносить предметы над землёй
3	16	Призвать предмет	Призывает предмет даже вне пределов видимости
4	19	Щит Силы	Поглотить 5СВ урона
4	19	Подсечка Силы	4СВ повреждения, противник падает
4	19	Инерция	Движение по стенам во время перемещения
4	19	Кинетический бой	Телекинетическое управление оружием
4	19	Звёзды Силы	УУ режущих атак, 1СВ каждая
5	22	Взрыв Силы	6СВ повреждения, до 10 целей
5	22	Стена Силы	Стена гасит 8СВ повреждения
5	22	Круг Отчуждения	Отталкивает всё от себя
5	22	Удержание Силы	Цель не может двигаться
6	25	Левитация	Контролируемый полёт
6	25	Внутренний взрыв	8СВ повреждения
6	25	Тяжесть бытия	-[ЧС] к силе цели, УУ раундов
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40	Вес Мира	
10	40		
10	40		
10	40		

Таланты

	Телепортер	Изгибатель	Оградитель	Манифестер
1	Тактический телепорт	Расширенный обзор	Сдвиг по фазе 1	Зона манифестации 1
4	Быстрый телепорт	Пронзающий взгляд	Сдвиг по фазе 2	Зона манифестации 2
7	Далекий телепорт	Сдвиг перспективы	Сдвиг по фазе 3	Зона манифестации 3

Зона манифестации 1- любой маг-манифестер связан с определенным Иным Пространством и использует эту связь для создания магических эффектов и увеличения своей силы. Он способен призывать зону своего пространства, чтобы быстрее восстанавливать манну и добиваться определенных магических эффектов, зависящих от конкретного пространства. Вне боя зона может поддерживаться неограниченно. На этом уровне зона манифестации включает только самого мага.

Зона манифестации 2- на этом уровне маг может включать в свою зону манифестации до [МП] квадратов, соседних друг с другом.

Зона манифестации 3- на этом уровне зона манифестации мага представляет собой круг с радиусом в [МП] квадратов.

Тактический телепорт- телепортация на поле боя не вызывает атак по возможности.

Быстрый телепорт- телепортация в пределах обзора занимает 1 движение.

Далекий телепорт- Заклинания телепортации действуют дальше на 1 категорию.

Расширенный обзор- укрытие не мешает линии обзора

Пронзающий взгляд- нет бонусов укрытия

Сдвиг перспективы- линия обзора даже за углом

Сдвиг по фазе 1- до 10% вероятностной защита для атак против Тела.

Сдвиг по фазе 2- до 20% вероятностной защита для атак против Тела.

Сдвиг по фазе 3- до 30% вероятностной защита для атак против Тела.

Заклинания

Ур.	Мана	Название	Эффект
1	10	Длинный шаг	Перемещение на УУ квадратов
1	10	Взгляд за угол	Исказить линию обзора
1	10	Размытие	10% вероятность промаха атак против Рефлексов
1	10	Призвать зону	Призвать свою зону манифестации, УУ раундов
2	13	Протянуть руку	Протянуть руку в пространстве в пределах обзора
2	13	Пространственный поиск 1	Увидеть знакомое место в пределах 1 мили
2	13	Дыра в пространстве	Защита от физ. Атак на 1 раунд
2	13	Зона тяжести	-1 ко всем физ. Атрибутам в зоне 3X3
3	16	Пространственная дверь	Телепортация в пределах обзора
3	16	Упаковка	Прячет предмет в пространственном кармане
3	16	Призвать предмет	Призывает предмет даже вне пределов видимости
3	16	Беговая дорожка	В зоне пространство растянуто вдвое
4	19	Принудительный телепорт	Переместить цель на [МП] квадратов
4	19	Карманная тяга	Перемещает предмет от владельца к магу
4	19	Энтропийная броня	20% вероятность промаха атак против Рефлексов
4	19	Зона переворота	Цели в зоне 3x3 переворачиваются вверх ногами
5	22	Телепорт	Перемещение на 100миль/[МП]
5	22	Пространственный поиск 2	Увидеть знакомое место в пределах 100 миль
5	22	Пространственный маяк	Позволяет видеть и перемещаться в неизвестность
5	22	Пространственный туман	Блокирует разные формы удаленного просмотра
6	25	Принудительный телепорт	Переместить цель на [МП] квадратов
6	25	Глубокие карманы	В карманы влезает намного больше, чем выглядят
6	25	Пространственная волна	8СВ повреждения искажением пространства
6	25	Пространственный замок	Блокировать все телепортации на УУ минут
7	28	Хождение сквозь стены	
7	28		
7	28	Квантовая защита	30% вероятность промаха атак против Рефлексов
7	28		
8	31		
8	31	Пространственный поиск 3	
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Призывание [Пр]

Таланты

	Демонолог	Экзорцист	Материализатор	Гибкий призыв
1	Мастер печатей 1	Охотник на демонов 1	Воплощение 1	Призвать духа
4	Мастер печатей 2	Охотник на демонов 2	Воплощение 2	Призвать тень
7	Мастер печатей 3	Охотник на демонов 3	Воплощение 3	Призвать элементаля

Воплощение 1- если при призыве неодушевленных объектов УУ заклинания на 3 больше уровня заклинания, маг может сделать призыв постоянным, потратив вдвое больше маны

Воплощение 2- если при призыве неодушевленных объектов УУ заклинания на 2 больше уровня заклинания, маг может сделать призыв постоянным, потратив в полтора раза больше маны

Воплощение 3- если при призыве неодушевленных объектов УУ заклинания на 1 больше уровня заклинания, маг может сделать призыв постоянным

Мастер печатей 1- +1 к проверкам магии при создании кругов и печатей, накладываемым более минуты

Мастер печатей 2- +2 к проверкам магии при создании кругов и печатей, накладываемым более минуты

Мастер печатей 3- +3 к проверкам магии при создании кругов и печатей, накладываемым более минуты

Охотник на демонов 1- +1 к проверкам магии против призванных существ

Охотник на демонов 2- +2 к проверкам магии против призванных существ

Охотник на демонов 3- +3 к проверкам магии против призванных существ

Призвать духа- призвать духа как шаман равного уровня

Призвать тень- призвать тень, как иллюзионист равного уровня

Призвать элементаля-

Заклинания

Ур.	Мана	Название	Эффект
1	10	Простой круг призыва	Призывает слабого демона, на УУ минут
1	10	Изгнать духа	Изгоняет духа
1	10	Призвать простой предмет	Призывает простой предмет из нереальности, УУ минут
1	10	Призвать духа	Призывает ближайшего духа
2	13	Простой круг защиты	Не дает демону покинуть круг, УУ часов
2	13	Копьё подчинителя	1СВ/УУ урона призванному существу
2	13	Призвать нож	Призывает простой нож, УУ минут
2	13	Подчинить духа	Дух подчиняется приказу
3	16	Простая печать подчинения	Подчиняет демона, УУ дней
3	16	Печать заключения	Заключает существо в печати, УУ дней
3	16	Призвать легкий щит	Призывает легкий щит, УУ минут
3	16	Духовный барьер	Не пропускает бестелесных существ
4	19	Средний круг призыва	Призывает среднего демона, на УУ минут
4	19	Печать диалога	Призыватель и существо могут понимать друг друга
4	19	Призвать механизм	
4	19	Призвать среднюю тень	Призывает среднюю тень, УУ раундов
5	22		
5	22	Изгнать демона	Изгнать демона в его родное пространство
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28	Призвать Элементалю	Призвать элементалю, УУ минут
8	31		
8	31	Массовый экзорцизм	Изгоняет до УУ призванных существ
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40	Печать мира	Изгоняет все призванные существа, 100м/УУ
10	40		
10	40		

Ограждение [Зщ]

Таланты

	Личная защита	Антимагия	Оградитель	Стационарная защита
1	Защита от магии 1	Противомагия 1	Эффективная защита 1	Мастер защиты 1
4	Защита от магии 2	Противомагия 2	Эффективная защита 2	Мастер защиты 2
7	Защита от магии 3	Противомагия 3	Быстрая защита	Мастер защиты 3

Защита от магии 1- +[Зщ] к 1 защите (Разум, Рефлексы, Тело) против заклинаний

Защита от магии 2- +[Зщ] к 2 защитам (Разум, Рефлексы, Тело) против заклинаний

Защита от магии 3- +[Зщ] к 3 защитам (Разум, Рефлексы, Тело) против заклинаний

Противомагия 1 - +1 к проверкам магии, блокирующим, останавливающим и отражающим магические эффекты

Противомагия 2 - +2 к проверкам магии, блокирующим, останавливающим и отражающим магические эффекты

Противомагия 3 - +3 к проверкам магии, блокирующим, останавливающим и отражающим магические эффекты

Эффективная защита 1- Защитные заклинания расходуют на 2 меньше маны

Эффективная защита 2- Защитные заклинания расходуют на 4 меньше маны

Быстрая защита- Любое защитное заклинание может быть создано за защитное действие

Мастер защиты 1- +1 к защитным заклинаниям, накладываемым более минуты

Мастер защиты 2- +2 к защитным заклинаниям, накладываемым более минуты

Мастер защиты 3- +3 к защитным заклинаниям, накладываемым более минуты

Заклинания

Ур.	Мана	Название	Эффект
1	10	Щит разума	+УУ к защитам разума, 1 минута
1	10	Перчатка силы	Агрессивные среды не влияют на руку
1	10	Отменить заклинание	Заканчивает 1 заклинание, имеющее длительность
1	10	Сохранение стен	Стены получают +10 к прочности, УУ дней
2	13	Защита от энергии	Броня 10 против 1 типа урона, УУ раундов
2	13	Доспех Силы	+2СВ к значению брони
2	17	Щит земли	Создаёт стену из земли, 30 ОЗ
2	13	Противопожарная защита	Блокирует большой естественный огонь, УУ дней
3	16	Соппротивление стихиям	Погода не влияет на цель, УУ часов
3	16	Воздушная мембрана	Делает воздух пригодным для дыхания
3	16	Лечащая броня	При ранении восстанавливает ОЗ, до 4СВ
3	16	Изгнание насекомых	Изгоняет насекомых в радиусе 100м, УУ дней
4	19	Щит Силы	Поглотить 5СВ урона
4	19	Броня возмездия	Противник получает нанесенное им повреждение
4	19	Блокировать заклинание	Защита, останавливает заклинания против Рефлексов
4	19	Ненаносимость	Защищенную область нельзя точно нанести на карту
5	22	Стена Силы	Стена гасит 8СВ повреждения
5	32	Электрический доспех	4СВ наносящим атаки ближнего боя, УУ минут
5	32	Каменная стена	Создаёт стену из земли, 50 ОЗ
5	22	Пространственный туман	Блокирует разные формы удаленного просмотра
6	25	Разрушить артефакт	Уничтожить магические свойства предмета
6	25	Броня чистоты	Блокирует яды и болезни, УУ часов
6	37	Щит бури	-[МВ] к удаленным атакам, 4СВ/раунд стоящим рядом
6	25	Пространственный замок	Блокировать все телепортации на УУ минут
7	28	Броня исцеления	При ранении восстанавливает ОЗ, до 8СВ
7	28	Пожирающая броня	Восстановить УУ маны с каждого заклинания на цель
7	28	Отразить заклинание	Защита, отражает заклинание, до [Зщ] уровня
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40	Кокон абсолютной защиты	Пространственный карман изолирует от мира
10	40	Зеркало мага	Отражает любое заклинание
10	40		
10	40		

Стиль Сияющего Змея [СЗ]

Таланты

	Форма	Мощь плоти	Внутреннее пламя	Поглощение
1	Огненная форма 1	Увеличение атрибута 1	Внутренний огонь	Поглотить пламя 1
4	Огненная форма 2	Увеличение атрибута 2	Серебряное пламя	Поглотить пламя 2
7	Огненная форма 3	Увеличение атрибута 3	Пламя духа	Поглотить пламя 3

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Стиль Звёздного Древа [ЗД]

Таланты

	Растительная форма	Странник	Сила жизни	Мощь плоти
1	Древесная форма 1	Чувство леса		Увеличение атрибута 1
4	Древесная форма 2	Язык растений		Увеличение атрибута 2
7	Древесная форма 3	Кровь леса		Увеличение атрибута 3

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Стиль Гремящей Горы [ГГ]

Таланты

	Форма	Прочность тела	Мощь плоти	Двери камня
1	Каменная форма 1	Предел прочности	Увеличение атрибута 1	
4	Каменная форма 2	Прочность земли 1	Увеличение атрибута 2	
7	Каменная форма 3	Прочность земли 2	Увеличение атрибута 3	

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Стиль Стального Клыка []

Таланты

	Стальное тело	Мощь плоти	Стальная форма	Власть над металлом
1	Стальное тело 1	Увеличение атрибута 1		
4	Стальное тело 2	Увеличение атрибута 2		
7	Стальное тело 3	Увеличение атрибута 3		

Стальное тело 1

Стальное тело 2

Стальное тело 3

Телесный клинок 1- Может создавать из плоти кинжал (+1, 3Сил колюще-режущего повреждения)

Телесный клинок 2- Может создавать меч (+2, 4Сил колюще-режущего повреждения)

Телесный клинок 3- Может создавать двуручный меч (+3, 5Сил колюще-режущего повреждения)

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Стиль Вечного Льда []

Таланты

	Мощь плоти	Поглощение	Форма	Магия творения
1	Увеличение атрибута 1			
4	Увеличение атрибута 2			
7	Увеличение атрибута 3			

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		

Стиль Воздушной Спирали []

Таланты

1	Воздушная форма 1	Замедленное падение	Плеть ветра 1	Поглотить молнию 1
4	Воздушная форма 2	Полёт	Плеть ветра 2	Поглотить молнию 2
7	Воздушная форма 3	Крылья бури	Плеть ветра 3	Поглотить молнию 3

Заклинания

Ур.	Манна	Название	Эффект
1	10		
1	10		
1	10		
1	10		
2	13		
2	13		
2	13		
2	13		
3	16		
3	16		
3	16		
3	16		
4	19		
4	19		
4	19		
4	19		
5	22		
5	22		
5	22		
5	22		
6	25		
6	25		
6	25		
6	25		
7	28		
7	28		
7	28		
7	28		
8	31		
8	31		
8	31		
8	31		
9	34		
9	34		
9	34		
9	34		
10	40		
10	40		
10	40		
10	40		