

ПРАВИЛА ПО МАГИИ

На игре будет работать только контактная магия (нужно коснуться цели). Делится на три вида: боевая, не боевая и артефактная. Игровой сезон - 4 часа.

БОЕВАЯ МАГИЯ.

1. Метательные шары (снимают 2 хита при попадании в любую часть тела). От них можно увернуться, защититься оружием или щитом. Теряют свои свойства после первого касания (попадание рикошетом или отскоком не считается). Если адепт магии после броска подберет свой снаряд, он сможет его снова использовать. Другие игроки не могут использовать, трогать, выбрасывать или намеренно портить чужие снаряды, но могут препятствовать магу их собрать. Если шары оборудованы светодиодной подсветкой, то работают и в ночной боевке.

2. Магическое касание. Оказывает эффект в зависимости от цвета нарукавников (от локтя до кистей). Персонаж с «магическим касанием» хлопает ладонью по любой части тела и громко произносит эффект. «Магическое касание» не действует на оружие и щиты. Работает в ночной боевке. Руки со свойством «магического касания» поражаемы для всех видов оружия.

Цвета воздействия:

Синий замораживает на 10 минут (счет про себя до 600). На каждое касание громко произносим слово «ЗАМЕРЗ». Не важно сколько касаний, время не суммируется.

Красный снимает 3 хита за одно касание. На каждое касание громко произносим слово «ОБЖОГ».

Зеленый отравление. На каждое касание громко произносим слово «ОТРАВИЛ». Не важно сколько касаний, после первого сразу минус 1 хит, а потом каждые 5 минут (счет про себя до 300) снимается 1 хит. На уже отравленного персонажа касания не действуют. У нежити иммунитет к ядам.

Золотой восстанавливает все хиты и лечит все болезни и отравления у живых персонажей (на нежить не действует). На каждое касание громко произносим слово «ИСЦЕЛЕН».

Фиолетовый восстанавливает все хиты у нежити (на живых не действует). На каждое касание громко произносим слово «ВОССТАНЬ».

Белый. Символика положительного эффекта заклинания.

Черный. Символика отрицательного эффекта заклинания.

НЕ БОЕВАЯ МАГИЯ.

Магия, которая используется в не боевой или около боевой ситуации (непосредственно до или после сражения). На некоторые заклинания используется сигнальная символика в виде подвески на шее игрока. Для того чтобы использовать заклинание, надо его надорвать и прикоснуться к цели со словами названия заклинания и, если требуется, выдать сигнальную символику.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И СИГНАЛЬНАЯ СИМВОЛИКА

У каждого игрока есть ограниченное число мест, куда он может надеть сигнальный символ положительного эффекта магии. В частности, это руки (цветные перчатки), голова (повязка на глаза, полумаска), шея (подвеска с символом), оружие (цветной чехол). **В ОДНОМ МЕСТЕ МОЖЕТ БЫТЬ ТОЛЬКО ОДИН СИГНАЛЬНЫЙ СИМВОЛ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ЭФФЕКТА МАГИИ.** Если вы хотите, можете заменить положительный эффект на новый повторным наложением заклинания. Снятый положительный эффект возвращается вместе с использованным заклинанием мастеру. Негативных эффектов может быть на одном месте сколько угодно.

ВСЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВОЗВРАЩАЮТСЯ МАСТЕРУ ЗА ОПЫТ. Например, вы наложили заклинание «Немощь» на вашего друга. Вы надрываете свиток с заклинанием, касаетесь его рукой, произнося названия заклинания, и выдаете ему символ черного цвета. После этого вам надо отнести использованный свиток мастеру и получить свой заслуженный опыт. А ваш друг, не способный к боевым действиям, ищет способ снять наложенное вами заклинание и обращается за помощью в школу магии, где ему за небольшую плату добрый студент снимает заклятье «Немощь» используя «Снятие заклинаний». Ваш друг снимает черный символ и отдает его доброму студенту, а потом счастливый и в полной боевой готовности отправляется искать вас, чтобы как следует отблагодарить. Студент школы магов до окончания игрового сезона отдает мастеру использованное «Снятие заклинаний» вместе с черным символом и получает свой заслуженный опыт. Таким образом, все использованные символы и заклинания возвращаются к мастеру.

БОЕВАЯ МАГИЯ – Действует ОДНОРАЗОВО, (например как огненный шар), или **НА ОДИН БОЙ.**

Заклинания, действующие **НА ОДИН БОЙ**, нужно активировать непосредственно перед боем, потому как их действие ограничено временем в 10 минут. По истечению этого времени заклинания теряют свою силу. Все символы надо снять и вместе с использованными свитками заклинаний отнести мастеру для получения опыта.

ЗАКЛИНАНИЯ

ШКОЛА МАГИИ ОГНЯ

1 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ НЕМОЩЬ

Персонаж не способен держать оружие и вести боевые действия. Заклинатель после наложения заклятья выдает игроку сигнальный символ черного цвета. Игрок надевает на шею символ и не снимает его, пока не снимет заклятие. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО.**

Комплект заклинания: черный символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

ОГНЕННЫЙ ШАР (боевая магия)

Снимает 2 хита **ОДИН РАЗ** при попадании в любую часть тела. От него можно увернуться, защититься оружием или щитом. Огненный шар теряет свои свойства после первого касания (попадание рикошетом или отскоком не считается).

Комплект заклинания: магический шар, свиток с заклинанием.

После одноразового использования шар вместе с надорванным свитком возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

2 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ЖАЖДА КРОВИ (боевая магия)

Это заклинание действительно **НА ОДИН БОЙ** (10 мин.), добавляет урон оружию ближнего боя и отнимает при этом хиты жизни. +1 хит в урон/-1 хит жизни. **ВАЖНО:** хиты, отнятые «Жаждой крови» не восстанавливаются **никаким способом.**

Комплект заклинания: красный символ на оружие, черный символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и два символа черный и красный возвращают мастеру в обмен на 10 опыта.

СЛЕПОТА

После наложения заклинания, ослепшему выдается черная повязка, которую игрок должен надеть на глаза (неплотно) и отыгрывать слепого. В таком состоянии игрок не может участвовать в боевых взаимодействиях, пока не снимет заклятие. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО.**

Комплект заклинания: черная повязка на глаза, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 10 опыта.

3 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ПРОКЛЯТИЕ

Снижает количество хитов до 1 и делает игрока небоеспособным пока проклятье не будет снято.

Заклинатель после наложения проклятья выдает игроку черный символ на шею. Игрок надевает на шею черный символ и не снимает его, пока не снимет с себя проклятье. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО.**

Комплект заклинания: черный символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 15 опыта.

ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ

Это заклинание защищает от магии огня 1, 2, 3 уровней. К заклинанию прилагается специальный белый символ на шею. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО ИЛИ ЗАМЕНЕНО ДРУГИМ ЗАКЛИНАНИЕМ.**

Комплект заклинания: белый символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и белый символ возвращают мастеру в обмен на 15 опыта.

4 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ОГНЕННОЕ КАСАНИЕ (боевая магия)

Заклинание создает огненную руку **НА ОДИН БОЙ** (10 мин.), снимающую 3 хита за одно касание. Одно заклинание создает одну руку. Держать любое оружие (кроме магического), щиты, предметы в этой руке **НЕЛЬЗЯ** — они плавятся и сгорают.). На каждое касание владелец огненной руки громко произносит слово «ОБЖОГ».

Комплект заклинания: красная перчатка, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и красную перчатку возвращают мастеру в обмен на 20 опыта.

ОГНЕННЫЙ КЛИНОК (боевая магия)

Заклинание создает огненный клинок НА ОДИН БОЙ (10 мин.), снимающий 3 хита за один удар. На оружие одевается красный чехол. Прием «швейная машинка» считается за один удар.

Комплект заклипания: красный чехол на оружие, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и красный чехол на оружие возвращают мастеру в обмен на 20 опыта.

5 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ЩИТ ОГНЯ

Дает защиту от заклинаний 1, 2, 3, 4 уровня магии огня. К заклинанию прилагается специальный белый символ на шею. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО ИЛИ ЗАМЕНЕНО**

ДРУГИМ ЗАКЛИНАНИЕМ.

Комплект заклипания: белый символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и белый символ возвращают мастеру в обмен на 25 опыта.

ЖЕРТВА (боевая магия)

Для этого заклинания нужно принести в жертву вражеского или союзного персонажа. Заклинатель получает НА ОДИН БОЙ (10 мин.) +3 хита к здоровью и наносит 3 хита урона любым одним оружием ближнего боя.

Комплект заклипания: красный чехол на оружие, черный символ на шею (для жертвы), белый символ на голову, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и два атрибута белый и красный возвращают мастеру в обмен на 25 опыта, а. жертва отдает свой черный символ игротеху в стране мертвых.

ШКОЛА МАГИИ ВОДЫ

1 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ЛЕЧЕНИЕ

Это заклинание лечит от болезней и боевых ран (останавливает потерю хитов и восстанавливает 1 хит).

Комплект заклипания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

БЛАГОСЛОВЛЕНИЕ

Если вас убили, то в стране мертвых вы проводите на 30 минут меньше. К заклинанию прилагается белый символ на шею. Этот символ вы должны отдать игротеху на стране мертвых и вам уменьшат срок отсидки.

Заклинание можно наложить, только пока вы живы. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО ИЛИ ЗАМЕНЕНО ДРУГИМ ЗАКЛИНАНИЕМ.**

Комплект заклипания: белый символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и белый символ возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

2 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Персонаж может пересекать водные преграды от берега до берега один раз. Не действует на болотах.

Комплект заклипания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 10 опыта.

СНЯТИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Снимает все эффекты заклинаний любой школы 1 и 2 уровней с себя или любого персонажа. После совершения заклинания, даже если вы тут же погибли, вы забираете всю символику, которую сняли заклинанием и несете ее мастеру.

Комплект заклипания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и снятые символы возвращают мастеру в обмен на 10 опыта.

3 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ЗАЩИТА ВОДЫ

Это заклинание защищает от магии огня 1, 2, 3 уровней. К заклинанию прилагается специальный белый символ на шею. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО ИЛИ ЗАМЕНЕНО**

ДРУГИМ ЗАКЛИНАНИЕМ.

Комплект заклипания: белый символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и белый символ возвращают мастеру в обмен на 15 опыта.

УСТРАНЕНИЕ ПРЕГРАД

Удаляет одно препятствие на пути. Не действует на водоемы, крепостные стены, здания. На препятствиях будет специальный сигнальный символ.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием.

После однократного использования надорванный свиток и символ удаленного препятствия возвращают мастеру в обмен на 15 опыта.

4 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ЛЕДЯНОЕ КАСАНИЕ (боевая магия)

Заклинание создает ледяную руку НА ОДИН БОЙ (10 мин.). Одно заклинание создает одну руку. Держать все простое оружие (кроме магического), щиты, предметы в этой руке **НЕЛЬЗЯ** – они замерзают и рассыпаются. На каждое касание владелец ледяной руки громко произносит слово «ЗАМЕРЗ» и цель замораживается на 10 минут (счет про себя до 600). Неважно, сколько касаний, время не суммируется.

Комплект заклинания: синяя перчатка, свиток с заклинанием.

После однократного использования надорванный свиток и синюю перчатку возвращают мастеру в обмен на 20 опыта.

БОЖЕСТВЕННОЕ КАСАНИЕ (боевая магия)

Заклинание создает божественную руку НА ОДИН БОЙ (10 мин.), которая восстанавливает все хиты и лечит все болезни и отравления у живых персонажей (на нежить не действует). На каждое касание владелец божественной руки громко произносит слово «ИСЦЕЛЕН». Действует исцеление ОДИН РАЗ НА ОДНОГО ПЕРСОНАЖА, ПОВТОРНО ИСЦЕЛИТЬ НЕЛЬЗЯ. Исцеление можно применить к неограниченному числу персонажей, но только один раз. В руке можно держать предметы и оружие.

Комплект заклинания: золотая перчатка, свиток с заклинанием.

После однократного использования надорванный свиток и золотую перчатку возвращают мастеру в обмен на 20 опыта.

5 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ЩИТ ВОДЫ

Дает защиту от заклинаний «Ледяное касание», «Огненное касание» и «Огненный клинок». К заклинанию прилагается специальный белый символ на шею. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО ИЛИ ЗАМЕНЕНО ДРУГИМ ЗАКЛИНАНИЕМ.**

Комплект заклинания: белый символ на шею, свиток с заклинанием.

После однократного использования надорванный свиток и белый символ возвращают мастеру в обмен на 25 опыта.

ТЕЛЕПОРТ

Заклинание позволяет один раз телепортироваться в любое место на расстоянии 50 шагов одному персонажу. Перед телепортацией персонаж должен одеть маску (белую) и начать быстрое прямое и равномерное движение к выбранной конечной точке телепортации. В точке появления надо снять маску и сделать три шага в любую сторону. Только после этого можно начать активные действия. Телепортироваться возможно в любые игровые локации, в том числе и через городские стены.

Комплект заклинания: белая маска, свиток с заклинанием.

После однократного использования надорванный свиток и маску возвращают мастеру в обмен на 25 опыта.

Школа Магии Земли

1 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ПРОСМОТР ЗЕМЛИ

Это заклинание дает возможность один раз случайным образом узнать расположение ресурсов и шахт на виртуальной карте.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием.

После однократного использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

КАМЕННАЯ КОЖА (боевая магия)

Заклинание добавляет НА ОДИН БОЙ (10 мин.) +1 хит к здоровью. Это заклинание можно наложить только один раз на одного персонажа. К заклинанию прилагается специальный белый символ на шею.

Комплект заклинания: белый символ на шею и свиток с заклинанием.

После однократного использования надорванный свиток и символ возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

2 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ЗАЩИТА ОТ ЯДОВ

Это заклинание защищает от всех видов ядов, а также от заклинания **Ядовитое касание**. Заклинание должно быть применено до действия яда. К заклинанию прилагается специальный белый символ на шею.

ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО ИЛИ ЗАМЕНЕНО ДРУГИМ ЗАКЛИНАНИЕМ.

Комплект заклинания: белый символ на шею и свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и символ возвращают мастеру в обмен на 10 опыта.

ЯДОВИТОЕ КАСАНИЕ (боевая магия)

Заклинание превращает вашу руку в ядовитое жало НА ОДИН БОЙ (10 мин.). Одно заклинание создает одно жало. На руку одевается зеленая перчатка. Держать оружие (кроме магического), щиты, предметы в этой руке нельзя. На каждое касание владелец ядовитого жала громко произносит слово «ОТРАВЛЕН». Не важно сколько касаний - сразу после первого минус 1 хит, а потом каждые 5 минут (счет про себя до 300) снимается 1 хит. На уже отравленного персонажа касания не действуют. **НЕ ДЕЙСТВУЕТ НА МЕРТВЫХ.**

Комплект заклинания: зеленая перчатка, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и зеленую перчатку возвращают мастеру в обмен на 10 опыта.

3 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

АНТИ-МАГИЯ

Заклинание дает защиту от небоевой магии всех школ 1, 2, 3 уровней. К заклинанию прилагается специальный белый символ на шею. **ЗАКЛИНАНИЕ ДЕЙСТВУЕТ, ПОКА НЕ БУДЕТ СНЯТО ИЛИ ЗАМЕНЕНО ДРУГИМ ЗАКЛИНАНИЕМ.**

Комплект заклинания: белый символ на шею, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и белый символ возвращают мастеру в обмен на 15 опыта.

ЯДОВИТЫЙ КЛИНОК (боевая магия)

Заклинание создает ядовитый клинок НА ОДИН БОЙ (10 мин.). На оружие одевается зеленый чехол. После первого удара снимается 1 хит, а потом каждые 5 минут (счет про себя до 300) снимается 1 хит. На отравленного персонажа ядовитый клинок не оказывает своего действия и работает, как обычное оружие, снимая 1 хит. У нежити иммунитет к ядам - на них отравленное оружие действует, как обычное и снимает 1 хит. Прием «швейная машинка» считается за один удар.

Комплект заклинания: зеленый чехол на оружие, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и зеленый чехол на оружие возвращают мастеру в обмен на 15 опыта.

4 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

КАСАНИЕ СМЕРТИ (боевая магия)

Заклинание создает руку смерти НА ОДИН БОЙ (10 мин.), которая восстанавливает все хиты у нежити (на живых не действует). На каждое касание владелец руки смерти громко произносит слово «ВОССТАНЬ». Действует восстановление ОДИН РАЗ НА ОДНОГО ПЕРСОНАЖА, ПОВТОРНО ВОССТАНОВИТЬ НЕЛЬЗЯ. Восстановление можно применить к неограниченному числу персонажей, но только один раз. В руке можно держать предметы и оружие.

Комплект заклинания: фиолетовая перчатка, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и фиолетовую перчатку возвращают мастеру в обмен на 20 опыта.

5 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ОЖИВЛЕНИЕ МЕРТВЕЦОВ

Заклинание позволяет поднимать скелета-воина из любого мертвого персонажа. Заклинатель касается мертвого персонажа, надрывает заклинание и произносит «ВОССТАНЬ ИЗ МЕРТВЫХ», после чего выдает восставшему маску скелета, и он становится его воином-слугой **НА СВОЙ СРОК В СТРАНЕ МЕРТВЫХ**. По истечению срока скелет рассыпается, а игрок идет в страну мертвых отметить и получить паспорт для возрождения в своей локации новым персонажем.

ТТХ Скелета-война: хитов -2, все имеющееся оружие снимает 1 хит.

Комплект заклинания: маска скелета, свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и маску скелета возвращают мастеру в обмен на 25 опыта.

Школа Магии Воздуха

1 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ПРОСМОТР ВОЗДУХА

Заклинание дает возможность один раз случайным образом узнать расположение артефакта 1, 2 уровней на виртуальной карте.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

МАГИЧЕСКИЙ ШАР (боевая магия)

Снимает 2 хита **ОДИН РАЗ** при попадании в любую часть тела. От него можно увернуться, защититься оружием или щитом. Магический шар теряет свои свойства после первого касания (попадание рикошетом или отскоком не считается).

Комплект заклинания: магический шар, свиток с заклинанием.

После одноразового использования шар вместе с надорванным свитком возвращают мастеру в обмен на 5 опыта.

2 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ГИПНОЗ

Заклинание позволяет выяснить интересующую информацию у любого персонажа. Надорвав свиток с заклинанием и прикоснувшись к игроку, заклинатель произносит слово «ГИПНОЗ» и может задать любой вопрос, на который игрок обязан дать честный, исчерпывающий ответ. После этого эффект заклинания рассеивается. После гипноза персонаж не помнит, что с ним произошло во время гипноза.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 10 опыта.

3 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Невидимость

Заклинание позволяет стать невидимым **ОДИН РАЗ**, действие заклинание заканчивается после того как персонаж стал видимым. Персонаж надевает на себя сигнальную маску и становится невидимым для других игроков. При этом персонаж не теряет своих физических свойств – не может проходить сквозь стены и другие объекты, может столкнуться с другими игроками и тем самым выдать себя. **НЕВИДИМЫЙ ПЕРСОНАЖ НЕ МОЖЕТ ВСТУПАТЬ В БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**, так же, как и другие игроки с ним. Для того чтоб начать активно действовать после невидимости нужно сняв маску сделать три шага в любую сторону.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием и голубая маска.

После одноразового использования надорванный свиток с маской возвращают мастеру в обмен на 15 опыта.

4 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

БОЖЕСТВЕННАЯ ВОЛЯ

Снимает все эффекты заклинаний любой школы 1, 2, 3, 4 уровней с себя или любого персонажа. После совершения заклинания, даже если вы тут же погибли, вы забираете всю символику, которую сняли заклинанием и несете ее мастеру.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток и снятые символы возвращают мастеру в обмен на 20 опыта.

5 УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

ПОДЧИНЕНИЕ

Заклинание подчиняет любого персонажа. После касания, заклинатель должен произнести слово «ПОДЧИНЯЮ». Подчиненный персонаж должен выполнить **ОДИН ПРИКАЗ** хозяина беспрекословно и честно, не выдавая окружающим своего подчиненного состояния.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 25 опыта.

ДВЕРЬ ИЗМЕРЕНИЙ

Заклинание открывает портал на время 10 секунд и позволяет телепортироваться в любое место. Заклинатель должен указать мастеру конечную точку в нужном месте для телепортации. После этого, используя заклинание «Дверь измерений», открывается телепорт шириной 2 метра между двумя точками, в который может пройти любое количество персонажей за 10 секунд. За контролем данного заклинания требуется игротехник или мастер.

Комплект заклинания: свиток с заклинанием.

После одноразового использования надорванный свиток возвращают мастеру в обмен на 25 опыта.

Артефактная магия.

Это магия, заключенная в вещах. Артефактные вещи, наполненные магической силой и перманентно влияющие на своего владельца, даже если он не маг (эффект не снимается “Снятием заклинания”). К каждому артефакту прилагается сертификат, в котором указаны его свойства. Например, магический огненный меч, снимающий 3 хита, будет маркирован красным пламенеющим чехлом.