

№	Название	Эффект		Целеполагание		Время действия		Примечание
		1 уровень	2 уровень	1 уровень	2 уровень	1 уровень	2 уровень	
1	Рассеивание	Рассеивает один магический эффект ЛИБО эффект зелья	Рассеивает ВСЕ эффекты заклинаний ЛИБО эффект зелья	касание	касание	мгновенное	мгновенное	Не рассеивает эффекты заклинаний "Призыв", "Железная плоть" и эффекты зачарования. Снимает как положительные, так и отрицательные эффекты. Не лечит от отравления.
2	Урон элементарной магией ("испепеление" - огонь, "заморозка" - лед или "молния" - электричество)	снимает 1 хит с цели	снимает 2 хита с цели; пробивает уникальные доспехи	касание	касание или попадание шариком в цель	мгновенное	мгновенное	При изучении заклинания маг выбирает, какой тип урона он наносит. В дальнейшем он может выучить заклятье еще раз и выбрать другой тип урона. Это будут разные заклинания, и повышать уровень нужно будет у каждого.
3	Призыв существа	Призывает существо, подчиняющееся приказам заклинателя	Призывает существо, подчиняющееся приказам заклинателя	касание; действует только на недавно умершего игрока	касание; действует только на недавно умершего игрока	10 мин	30 мин	Цель заклинателя обязана отыграть призванное существо, не обладающее собственной волей. Отказаться отыгрывать или не подчиняться приказам НЕЛЬЗЯ! Повторный призыв на ту же цель после окончания действия заклинания невозможен. Нельзя применить на цель "Захват души". Игрок, отыгрывающий существо, получает минус 2 часа к отсидке в мертвячнике. Необходимый для отыгрыша антураж предоставляется магом. Для атронаха достаточно плаща или накидки (красный - огненный, бледно-голубой - ледяной или темно-синий - грозовой) с капюшоном, для зомби - рвань и черные круги вокруг глаз (косметический карандаш, уголь, грим), для скелета - черная накидка с нарисованными костями. Можно завезти и более сложный костюм. Оружие (в случае отсутствия) тоже предоставляется магом.
4	Исцеление	исцеляет 1 хит	исцеляет 1 хит ЛИБО исцеляет от яда	касание; действует только на другого игрока	касание, маг может лечить сам себя	через 5 минут после каста	через 4 минуты после каста	Не действует на мертвецов, атронахов и механизмы.

5	Паралич	Цель не может двигаться (может: глотать, говорить, показывать знаки глазами)	Цель не может двигаться, говорить и совершать какие-либо действия	касание	касание	5 мин	5 мин	
6	Тишина	цель не может говорить	цель не может издавать звуки	касание	касание	5 мин	10 мин	
7	Захват души	заклинатель изымает амулет души с тела умершего и получает один Камень души		касание; действует только на недавно умершего игрока	касание; действует только на недавно умершего игрока	мгновенное	мгновенное	Нельзя изъять душу из цели заклинания "Призыв существа"
8	Железная плоть	Заклинатель неуязвим к физическому урону и оглушению; не может атаковать, колдовать, двигаться, говорить	Заклинатель неуязвим к любому типу урона и оглушению; не может атаковать, колдовать, двигаться; может говорить	поднятие руки вверх; только на себя	поднятие руки вверх; только на себя	мгновенное	мгновенное	Работает, пока заклинатель стоит на месте с высоко поднятой вверх рукой. Опустить руку и прервать заклинание может только сам маг. Нельзя перемещать мага, забирать или отдавать игровые предметы.
9	Болтливость	Цель говорит, не замолкая, до окончания действия заклинания		касание		5 мин		Не перекрывает эффект заклинания "Тишина"
10	Слепота	Цель временно теряет зрение		касание		10 мин		При использовании в бою цель зажмуривается. После боя и в небоевой ситуации цель завязывает глаза. Повязка предоставляется магом
11	Безудержный танец	Цель совершает неконтролируемые движения ногами		касание или попадание шариком в цель		5 мин		Можно совершать любые действия (перемещаться, колдовать, сражаться), но при этом обязательно активно отплясывать.