

Маг

1 Иммуни́тет к ментальному воздействию

пассивный навык

Иммуни́тет к **Внушению**, **Страху** и **Очарованию**.

2 Внушение

активный навык

Способность отдать один однозначный, понятный и четкий приказ. Отыгрывается легким касанием головы, фразой **“внимай мне”** и разрывом чипа слота. Однако нельзя заставить персонажа навредить себе или другому персонажу. Нельзя отдавать глобальные приказы, такие как **“служи мне”**, **“теперь ты будешь шпионить”**, и подобные. Идеально работает с такими приказами, как **“ты меня здесь не видел”**, **“открой ворота”**, **“отдай мне свои деньги”**, **“проведи меня в крепость”**. Персонаж сосредоточен на выполнении приказа и не отвлекается на другие просьбы. По прошествии времени персонаж забывает об этом событии сразу же и дальше может действовать свободно. Персонаж не помнит, что его околдовали. Внушение не длится дольше 10 минут.

3 Ветеран

пассивный навык

Получает дополнительно 1 чип магии к каждому 3 полученным.

4 (Боевой маг)

Вторая кожа

пассивный навык

Получает иммунитет к стрелковому оружию. (кроме порохового).

(Маг ритуалист)

Жадина

пассивный навык

Проведение ритуала стоит на 20% меньше ресурсов. При дробном значении, округление в большую сторону.

(Маг искатель приключений)

Отдай мне всё!

активный навык

По завершению подземелья, используя навык, можно получить у хозяина подземелья дополнительную награду.

5 Виртуоз

пассивный навык

Все заклинания, использующие расходные материалы (теннисные мячики и краски Холи) получают дополнительный заряд. кроме ультимативных (дым)

Схватить удачу за хвост

активный навык

При бросках кубиков, может перебросить кубик. За день перебрасывать кубик можно не более 3 раз. Не важно, в разных ритуалах или в одном. Принимается последний полученный результат. Факт переброса помечается в аусвайсе

Я кое-что знаю!

активный навык

Может получить примерную информацию об опасностях и возможной награде, которые могут встретиться в подземелья у мастера подземелья.