

Школа	1 уровень - Ученик	2 уровень - Чародей	3 уровень - Старший Чародей
	3 маны	6 маны	10 маны
Стихий	Фаербол I. 1 за бой - наносит 3 урона одной цели - красный мяч. По зданиям/ресурсным точкам/военным машинам наносит 3 урона. <i>Стоимость: не требует ману.</i>	Фаербол II. 3 за бой - наносит 3 урона одной цели - красный мяч. По зданиям/ресурсным точкам/военным машинам наносит 3 урона. <i>Стоимость: не требует ману.</i>	Фаербол III. 5 за бой - наносит 3 урона одной цели - красный мяч. По зданиям/ресурсным точкам/военным машинам наносит 3 урона. <i>Стоимость: не требует ману.</i>
	Каменный доспех. Баф - на 1 цикл. +1 хит на первый бой - зелёная лента на запястье. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Огненное оружие. Баф - на 1 цикл - красная лента на оружии. +1 к урону на свой посох. <i>Стоимость: 3 маны.</i>	Геена огненная. Снимает 2 хита всем врагам находящимся в бою. <i>Особые условия:</i> маг в течении 10 секунд громко на распев читает заклинание. <i>Стоимость: 6 маны.</i>
	Каменный кулак. Оглушает 1 цель - фиолетовый мяч. Работает как обычное оглушение - 1 минут, цель не торопливо считает до 70. Можно "привести в чувства" похлопав по щекам. <i>Стоимость: 1 мана.</i>	Огненная стрела. 1 за цикл - наносит 5 урона одной цели - красный мяч. <i>Стоимость: 3 маны.</i>	
Созидания	Излечение. Восстанавливает 2 хита цели или себе. Поднимает из тяжёлого ранения. Не боевое. <i>Стоимость: 1 мана.</i>	Исцеление. Восстанавливает 2 хита 3 целям. Поднимает из тяжёлого ранения. Не боевое. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Лечение. Восстанавливает 2 хита 7 целям. Поднимает из тяжёлого ранения. Не боевое. <i>Стоимость: 3 маны.</i>
	Очищение. Снятие всех магических эффектов с одной цели или предмета. <i>Стоимость: 1 мана.</i>	Врачевание. Лечит 1 персонажа от всех болезней. Не боевое. <i>Особые условия:</i> маг в течении 10 секунд громко на распев читает заклинание. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Героическая оборона. Баф - на 1 цикл - зелёная лента на запястье. Игнорирует первое попадание любым оружием или метательным снарядом. <i>Стоимость: 4 маны.</i>
	Иммунитет. Баф - 1 цикл - зелёная лента на запястье. Игрок получает устойчивость к заражению от одной болезни. <i>Стоимость: 1 мана.</i>	Повышенный иммунитет. Баф - 1 цикл - зелёная лента на запястье. Игрок получает иммунитет к заражению от двух болезней. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	
Духа	Волшебный щит I. Баф - на 1 цикл, до конца первого боя - зелёная лента на запястье. +1 хит. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Волшебный щит II. Баф - на 1 цикл, до конца первого боя - зелёная лента на запястье. +1 хит двум целям. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Волшебный щит III. Баф - на 1 цикл, до конца первого боя - зелёная лента на запястье. +1 хит до конца боя 5 человека. <i>Стоимость: 5 маны.</i>
	Сон. Небоевое - касание. Цель заклинания замирает, закрывает глаза и считает вслух до 100. После пробуждения считает, что просто уснула. Если перед срабатыванием заклинания цель не видела мага, то не помнит его. <i>Стоимость: 1 мана.</i>	Шаг за завесу. Позволяет задать 4 вопроса духу или Мастеру Тени. Шанс получить одержимость на бросок 1-2 (D10). <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Оживление мертвых. Маг может оживить 1 труп на пол часа. Не говорит, сражается на стороне заклинателя. Для жертвы заклинания сокращается срок нахождения в мертвятике - 1 час вместо 2. <i>Стоимость: 3 маны.</i>
		Приказ. Дебаф - действует 30 минут. Маг берёт под контроль одного игрока и отдаёт ему приказ. Приказ должен быть сформулирован одной фразой и содержать описание конкретных действий. Как только приказ исполнен, персонаж "приходит в себя", помнит всё что делал и того, кто дебафнул его. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Магический барьер. Баф - на 1 цикл, до конца первого боя. Работает против монстров. Каждое попадание снимает не более 1 хита, вне зависимости от того, каким оружие наносится урон - синяя лента на запястье. <i>Особые условия:</i> при попадании оружием маг озвучивает эффект "Барьер, 1 дамаг". <i>Стоимость: 5 маны.</i>
Энтропии	Паралич. Дебаф - касание - можно использовать в бою. Работает на 1 цель, оба стоят неподвижно, пока не двигается маг не двигается цель заклинания. <i>Стоимость: 1 мана.</i>	Слабость. Дебаф - до конца боя. Фиолетовый мяч - 1 хит, цель не может бегать, перемещается только медленным шагом. <i>Стоимость: 2 маны.</i>	Смертельная слабость. Дебаф - до конца боя - попадание фиолетовым мячом. - 1 хит, потеря щита и двуручного оружия, считает вслух до 20ти. <i>Стоимость: 5 маны.</i>
		Ужас. Дебаф - боевое - фиолетовый мяч. Жертва заклятия бежит от мага, считая до 20. Далее сражается как обычно. <i>Стоимость: 7 маны.</i>	Облако смерти. Снимает 2 хита всем врагам находящимся в бою. <i>Особые условия:</i> маг в течении 10 секунд громко на распев читает заклинание. <i>Стоимость: 6 маны.</i>
	Рассеивание магии. Отмена 1го магического эффекта. Не боевое. <i>Стоимость: 1 мана.</i>	Стрела Смерти. 3 за бой - наносит 3 урона одной цели - красный мяч. По зданиям/ресурсным точкам/военным машинам наносит 3 урона. <i>Стоимость: не требует ману.</i>	Проклятие. Дебаф - боевое - фиолетовый мяч. В этом бою жертве наносится +1 хит урона каждым попаданием оружия или стрелы. <i>Стоимость: 5 маны.</i>