

			Стоимость	Дальность	Тип эффекта
Боевая магия	50 энергии, +1 магия, конвертация урона в стихийный по выбору (ближний бой). Доп. урон магия*10		10/ход	0	Огонь/вода/холод/молния/ветер
Взрыв	30+магия*15 ед. урона.		40	10-[3x3]	Огонь
Огненный щит	Персонаж атакующий цель (ближний бой) получает 20+магия*20 ед. урона.		60	1	Огонь
Жар	Магия*1.5 штраф воли цели в обход сопротивления		20	7	Огонь
Огненный дождь	Все персонажи на поле битвы получают магия*25x3 ед. урона (меткость=3)		400	-	Огонь
Огненная ловушка	Выбранная клетка взрывается как только кто бы то ни было наступает на неё. 100+магия*50 ед. урона.		50	3	Огонь
Огненное копье	Выбранный персонаж получает 20+магия*10 ед. урона. Если цель умирает, заклинатель восстанавливает затраченную энергию и может использовать это заклинание вновь в		20	12	Огонь
Шок	Паралич на цель на (магия*1) ходов		50	16	Молния
Телепортация	Мгновенное перемещение на (магия*5) клеток.		10	-	Молния
Напряжение	Цель теряет (8*магия) процентов маг. энергии.		20	12	Молния
Удар молнии	Наносит 40+магия*20 ед. урона.		50	16	Молния

Цепная молния	Цепная молния. Наносит 40 ед. урона выбранному противнику. Другой персонаж в зоне действия (7) получает этот же урон. Отскакивает 1+магия раз стараясь при этом выбирать новые цели.	60	10	Молния
Телекинез	Персонаж может двигать небольшие предметы силой мысли.	5	10	Молния
Обновление	Восстанавливает персонажу 10+6*магия здоровья.	25	10	Вода
Целебная вода	Снимает с персонажа негативные эффекты не магического происхождения.	25	1	Вода
Водный выстрел	Водный выстрел. Наносит (энергия/15)*5*магия ед. урона.	-	20	Вода
Водное тело	Иммунитет к стихии воды, сопротивление (магия*10) огню и физическому урону.	100	0	Вода
Волна	Наносит 20+магия*10 ед. урона	15	10-[1x3]	Вода
Спокойствие	Магия*1,5+=воля цели	50	5	Вода
Прилив сил	Здоровье выбранного персонажа +20%*магия	35	1	Земля
Сила гор	Урон в ближнем бою выбранного персонажа +20%*магия	35	1	Земля
Разлом	Парализует персонажей в зоне действия и наносит им 30+магия*10 ед. урона	60	[8x8]	Физика

Ускользящая земля	Парализует персонажей в зоне действия на магия*1 ходов	80	15-[8x8]	Физика
Управление землей	Это заклинание позволяет разрушать различные преграды и структуры. Также при помощи этого заклинания можно создать мост, лестницу, стену и т.п.	?	?	Физика
Раскол	Разрушает поле боя; те кто не смогут пройти проверку покинут битву и, скорее всего, умрут.	300	10-[8x8]	Физика
Заморозка	Парализует персонажа до тех пор пока он не получит урон. Модификатор первой атаки +50%*магия.	40	10	Холод
Ледяной доспех	Создает ледяной покров вокруг персонажа. Прочность 50+25*магия	40	0	Холод
Ледяное копье	Наносит 30+магия*15 ед. урона.	35	15-[3x1]	Холод
Оледенение	Заморозка на всех персонажей на поле боя (воля кастера -3).	300	-	Холод
Ледяная тюрьма	Невосприимчивость к любым действиям и паралич, прочность равна магии*100	100	8	Холод
Скольжение	магия*1 =+скорость (пассивно).	-	-	Холод
Исцеление	Восстанавливает персонажу 12*магия здоровья.	10	1	Энергия
Очищение	Снимает с персонажа негативные эффекты и излечивает травмы.	20	1	Энергия

Усиление	Урон и здоровье выбранного персонажа +10*магия процентов.	35	1	Энергия
Сотворение	Персонаж может создавать боеприпасы, простые предметы и снаряжение. Для этого необходимы материалы.	?	0	Энергия
Восстановление	Поднимает павшего союзника (порог = -10%*магия от макс. хп).	100	1	Энергия
Мудрость	Меткость +1, реакция +1, скорость +1, воля +4	-	-	-
Магический барьер	1 ед. энергии = 1 ед. здоровья	-	0	Энергия
Энтропия	Рассеивает магические и прочие сверхъестественные эффекты. Кража (4*магия) процентов энергии.	25	10	Энергия
Отрицание	Применение на союзника: шанс (воля) игнорировать получаемый урон. Применение на себя: атаки под эффектом отрицания наносят атаковавшему его же урон.	50	0	Энергия
Дезинтеграция	Наносит 50+магия*30 ед. урона.	120	[10x1]	Энергия
Невидимость	Незаметность +магия*5.	25	3	Энергия
Черная дыра	Опустошительный урон в зоне действия. Требуется пятый уровень магии.	250	10-[8x8]	Энергия
Подчинение	Заставляет выбранного персонажа следовать приказам чародея.	50	7	Темная энергия

Проклятие	Воля персонажей в области действия заклинания уменьшается на число равное воле заклинателя-5.	75	10-[7x7]	Темная энергия
Разрыв каналов	Сжигает (6%*магия) магическую энергию цели и наносит ей аналогичный урон.	30	12	Темная энергия
Забвение	Персонаж лишается памяти.	25	1	Темная энергия
Облако смерти	Персонажи в области действия заклинания умирают если не пройдут проверку воли +5.	150	10-[7x7]	Темная энергия
Чума	Характеристики персонажей в области действия заклинания уменьшаются на (8%*магия).	90	10-[7x7]	Темная энергия
Подавление разума	Переписывает личность и воспоминания цели; только вне боя.	100	1	Темная энергия
Иссушение	Крадет (7%*магия) здоровья цели.	70	12	Темная энергия
Перенос разума	Сознание чародея переносится в тело цели.	100	4	Темная энергия
Некромантия	Мертвая цель восстает из мертвых и сражается на стороне чародея.	200-магия*20	7	Темная энергия
Изгнание	Ликвидирует указанного ходячего мертвеца/призванное существо (воля цели -5).	20	20	Темная энергия
Зэтсумэй	Выбранный персонаж умирает.	50	10	Дух
Ёкай	Меткость и реакция призванного равны воле	50	5	Дух

Наосу	Снимает все негативные эффекты с выбранного персонажа, полностью восстанавливает здоровье, излечивает от болезней и травм.	100	5	Дух
Озадачивающий туман	Противники в зоне действия должны пройти проверку воли, в противном случае они будут действовать вслепую.	100	10-[11x11]	Дух
Воля клинков	Заклинатель создает духовный клинок, мысленно управляя им. Магия = макс количество.	50*кол-во	6	Дух
Превосходство духа	Иммунитет к урону и статус-эффектам (проверка: воля).	100	0	Дух
Воздушная стена	Блокирует все направленные заклинания и выстрелы направленные извне (сила заклинания равна воле*2)	100	6-[1x5]	Ветер
Воздушные лезвия	Наносит 20+магия*10 ед. урона. Шанс критического урона 25%. Магия*10% шанс разрушить предмет из экипировки противника.	40	12	Ветер
Левитация	Персонаж может парить в воздухе. Невосприимчивость к атакам ближнего боя.	45/ход	0	Ветер
Удушье	12%*магия паралич, 7%*магия смерть, 25*магия ед. урона.	65	8	Ветер
Скорость ветра	Выбранный персонаж получает 1.5*магия скорости.	70	5	Ветер
Шквал	Скорость персонажей в области действия -магия*1.5	80	15-[6x6]	Ветер
Шквал	Маг выпускает до воля/2 магических снарядов, каждый из которых наносит магия*15	20/снаряд	15	Энергия

Аура поглощения	Маг получает 40% энергии затраченной на заклинания направленные на него или цели в радиусе вокруг мага (пассивно)	-	7x7	Энергия
Призрачная форма	Маг становится неосязаем и неуязвим для физических атак, эффектов обездвиживания и замедления, может игнорировать препятствия и проходить сквозь персонажей, получает +5 скорости и восстанавливает 10 ед. здоровья в ход.	70/ход	0	Энергия
Касание бездны	Боевая магия (энергия).	10/ход	0	Энергия
Чистая мощь	Копия любого известного магу боевого заклинания, вместо оригинального типа урона наносящая урон энергетический.	133%	-	Энергия
Остаточная энергия	Высасывает остатки сил из умершего существа, восстанавливая магу (максимальное здоровье цели/25)*воля)) в качестве энергии.	-	1	Энергия
Магические осколки	Наносит цели 5 ед. урона каждой стихией.	10	20	-
Идентификация	Узнает характеристики предмета или персонажа.	10	5	-
Блинк	Скорость +3	10/ход	0	-
Воспламенение	Наносит персонажу 30 ед. урона огнем. +100 если он носит латы.	20	12	-
Сон	Выбранный персонаж бездействует до тех пор пока не освободится от чар или не получит урон.	20	10	-

Проход	Персонаж может проходить через стены.	20/раз	-	-
Деконструкция	Разрушает выбранный предмет.	40	8	-
Удержание	Персонажи в области действия заклинания впадают в состояние паралича.	40	10-[7x7]	-
Призыв	Призывает случайное животное на помощь заклинателю.	40	5	-
Ледяное касание	1 действие: парализует противника; следующий удар по нему нанесет тройной урон. 2 действие: наносит противнику 120 ед. урона	70	1	-
Замешательство	Персонажи в области действия заклинания перестают различать врагов и друзей.	70	10-[7x7]	-
Пространственный прыжок	Телепортация в любую ранее посещенную локацию (до 100 км). Кол-во раз за день: магия от 4 и выше.	70	0	-
Метеор	Персонажи в области действия заклинания получают 300 ед. урона огнем. Те что стояли за областью (+5) получают 50 ед.	120	10-[7x7]	-
Зеркало	Заклинания направленные на выбранную цель (воля) перенаправляются на случайного персонажа.	120	5	-
Лабиринт	Заключает персонажа в пространственном лабиринте до тех пор пока он не сумеет выбраться из него. Воля цели при касте и под эффектом -6.	120	12	-
Метеоритный дождь	В случайные клетки на поле боя падают пять метеоритов.	200	-	-
Чары	Выбранный персонаж становится слугой	200	5	-

Тоннель	Призывает некое чудовище на помощь заклинателю. При нехватке воли может выйти из под контроля.	200	5	-
День страшного суда	По случайной клетке наносится 5000 ед. урона огнем. На второй ход по двум, на следующий по трем и так далее до 20.	300	-	-
Луч Смерти	Персонажи на линии заклинания умирают. Воля цели (ей) при касте -10.	300	[30x1]	-
Врата	Призывает оружие из определенной локации позволяя запускать его во врагов. Урон равен урону оружия. До трёх за раз.	300	20	-
Умение	Бонус			
Огонь	Магический урон +30% +3 заклинания, +1 магия, +125 энергии, +1 воля			
Электричество	Иммунитет к замедлению и параличу +3 заклинания, +1 магия, +125 энергии, +1 воля			
Вода	+3 заклинания, +1 магия, +250 энергии, +1 вол			
Земля	Получаемый урон на 10 ед. ниже +3 заклинания, +1 магия, +125 энергии, +1 воля			
Воздух	Скорость +3 +3 заклинания, +1 магия, +125 энергии, +1 воля			
Холод	Здоровье +45 +3 заклинания, +1 магия, +125 энергии, +2 воля			
Созидание	+3 заклинания, +1 магия, +150 энергии, +2 вол			
Энергия	Шанс (воля) игнорировать получаемый урон. +3 заклинания, +1 магия, +100 энергии, +1 воля			
Ишанад	+6 заклинаний, +1 (+2 если происхождение - Ишанад) магия, +250 энергии, +2 воля			

Утияма	+3 заклинания, +1 магия, +150 энергии, +2 вол			
Метамаг	+3 заклинания, +1 магия, +150 энергии, +(магия) воли, +25% сопротивления магии			
Ученик Личии	+1 к магии и возможность выбрать до трех заклинаний. До четырех если они все из одной ветки.			