Магия - проявление сверъхестественных сил, окружающих и пронизывающих реальность. Любая магия для применения должна направляться могучей волей одарённого, способного чувствовать её течение и обученного направлению этой энергии индивида. Их иногда называют Магами или Чародеями. Сюда не стоит записывать, однако, святых, колдунов и ведьм, их методы взаимодействия иные, не полагаются на волю или не черпают энергию из окружающей среды.

Магию можно условно разделить на магию элементов и магию кабальную.
Также магию можно разделить на магию ветров магии и магию эфирную.
Эта классификация шатка, однако позволяет в определённой мере осознать что и как действует.

Попадание спелла зависит от WIP мага, а не от prec\ws. Если спелл попадает по Prec или WS,то такая отметка в разделе "спецправила"

Заявляя атаку уровнем ниже своего маг может добавит 1 к Атакам или к WIP на атаку
Маг который выше на два уровня может добавить ещё 1
Маг который на 3 уровня выше считает эти атаки Intuitive

Маг определяется наличием у него указания на школу и уровень (Death 3, Astral 2, Holy 4) или же Mage:N; если у мага просто Mage:N, то в начале боя он обязан заявить, какой школой будет пользоваться, меняя Mage:N на одну из доступных школ. Увы, вы не можете разделить очки между несколькими школами или добавить к одной из имеющихся.

Огонь. Элементарная школа магии ветров. Преимущественно оперирует прямым огненным уроном.
Имеет ограниченный радиус поражения и известна поразительной неточностью, однако криты очень опасны
Маг огня может заявить воспламенение маны, и Mag оружие в его руках получает Fire вместо Mag

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Fire breath	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8 + Level	Int	Fire; Direct template	Her
	Fire stream	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10 + Level	0	Fire; Direct template	Her +1
	Fire bolt	-6		-3	0	3		6	-3	-6	13 +Level	Int	Fire	1
	Pyre										13 + Level	3	Fire; Direct blast	level
Уровень2	Fire darts	-6	-3	0	3			-3	-6		6	0	Normal+Fire	4
	Fire wall: поставьте в 6" от себя в видимости два маркера. Между ними возникает стена огня. Все проходящие получают автохит 14 силы Fire уроном. Стрельба через стену идёт по правилам плохой видимости для всего без Fire урона. Стена держится до смерти мага или до конца хода.													
	Fire ball	6	-6	-3	0			-3	-6		12 \ 3 +level	3	Impact template; Fire	level
Уровень3	Plasma sphere	6	-3	0	3			-6			18 \ 10	0	Impact large blast ; Fire	level
	Fire shield: маг до конца хода имеет Щит с Arm величиной равной его Her+Уровень в Огне. Он поднят автоматически до конца хода без бросков.													
	Mortar				0			-3		-6	16 \ 8	0	Impact blast; Fire; Barrage; Losless	1
Уровень4	Sulphur rain				3			0		-6	10 \ 6	0	Impact large blast; Fire; Barrage; Losless	Her
	Conflagate	-3	0		3			-3	-6		10 + level	-	Fire; Intuitive; AN	Her
	Phoenix: все модели в прямой видимости в радиусе Her*2 получают 2 автоматических попадания 13 силой Fire уроном.													

Воздух. Элементарная школа магии ветров. В основном ассоциируется с изменением условий боя.
Исключительно точна, но радиус поражения не впечатляет.

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Shock grip	6	-3	-6							Her +1	Int	Shock; Ws	4
	Enhanced charge. Маг немедленно после прохождения WIP теста совершает Charge (Her), и считаясь Heavy моделью.													
	Wind gust: целевая модель в 3" немедленно передвигается на 6" в любом направлении. Если целевая модель-враг, вдобавок получает удар 10 силы													
	Fwoosh: особая форма уворота. Проходится по WIP броску с возможностью добавить свой уровень владения Воздухом к результату броска. Intuitive													
Уровень2	Lightning spear	-3		3				6		0	14+ Her	Int	Shock; Prec	1
	Fog: положите в радиусе 6" от мага большой шаблончик. Этот шаблончик является зоной тумана и останется висеть до следующей активации мага. Является Intuitive формой уворота.													
	Wind shield: -3 WIP на каст, положите под мага большой шаблончик. Стрельба не-[Shock] [AN] [Mind] внутрь купола идёт с -3 к силе. Висит до активации мага.													
	Shockwave										Her*2	Int	AP; Direct template	1
Уровень3	Shimmering fields										Her*2	0	Shock; Direct template	1
	Choke hold: целевая модель до конца хода при заявлении любых действий получает удар S:5 AN													
	Lightning strike	-6		-3	3			0	-3		7	3	Shock; Barrage; losless	Her
Уровень4	Aimed bolt	-3		0				3		0	1 + Prec	Int	AP	2
	Wind guide: все дружественные модели в Her" от мага получают +3 к Prec до следующей активации мага.													
	Storm: WIP -6; все модели на столе получают пенальти в -3 к WS и Prec, сокращают движение вдвое. Длится до следующей активации мага. В случае смерти шторм длится до конца боя. Маг не может совершать реакций пока держит шторм.													

Земля, она же металл если вы упоротый академик империи.
Элементарная школа магии ветров. имеет огромный перечень способов манипуляции Arm целей.

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Crush armour	6	0	-6							Arm +level	0	AN	2
	Steel carapace	-Добавляет цели в бтб **Her + Earth** единиц Arm. избыток уходит в конце хода												
	Stream of stones	6	3	0	-3	-6					6	0		Her+2
Уровень2	Earth wall	Маг вырывает блок земли из ближайшей поверхности и использует его как щит. Поставьте стенку размером с мага между ним и атакующим врагом. Стенка стоит до окончания активации вражеской группы. Является особой формой уворота.												
	Instability	Положите бласт в прямой видимости мага. До конца хода земля в этом месте нестабильна и ходить по ней становится крайне сложно. Круг считается песком.												
Уровень3	Maws of earth	6	3		-3	-6					14 \ 9	0	Impact template;	2
	Silicate storm	3			-3	-6					4	0	AP	Her+ 5
	Black rust	Целевая модель в прямой видимости будет вынуждена перебрасывать Arm броски. Действует до конца хода.												
	Lead flesh	Целевая модель в прямой видимости получает пенальти к WS, Ph и Prec броскам в размере её Arm; Действует до конца хода												
Уровень4	Steel fan	-6	0	6		3	-6				6	-	AP; Intuitive	4
		6			0		-6				5	-	AP; Intuitive; Impact temp	3
	Sunder	Цель в прямой видимости немедленно теряет Her*2 Arm; Эффект не имеет временных рамок.												
	Steel puppet	Цель в прямой видимости совершает движение на 2 скорость и совершает 1 удар любым оружием на выбор. Использует Ph мага.												

Вода, среди имперских академиков считается варварской попыткой смешивать Тень с Небесами.
Элементарная школа магии ветров, прежде всего известная как способы манипуляции окружением для усложнения жизни врагам. Практикуется также царицами кислевитов

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Cold aura	До следующей активации мага все вокруг него в радиусе Her * 3 имеют пенальти в размере его уровня ко всем броскам кроме Arm												
	Water shield	До конца хода целевая модель имеет +2 Arm от всех атак, и +5 Arm от атак Fire типа. Цель имеет при этом -2 к WS и Prec. При наложении на себя длится до смерти или отмены.												
	Cold blood	Целевая модель до конца хода имеет -Her ко всем скоростям, WS, PH, Prec												
Уровень2	Icicle wind	-3	3		0	-6					5	0	Frost	Her+ 2
		-3	0				-3				8	0	Frost	Her
	Rain	До следующей активации идёт дождь. Совершение магом действий прерывает эффект.												
	Frost swirl										7	Int	Direct template; Frost	2
Уровень3	Heat thievery										9	3		Her +1
	Fog	Положите в прямой видимости от мага большой шаблончик. Этот шаблончик является зоной тумана и останется висеть до конца хода												
	Ice block	Целевая модель до конца хода не может двигаться, но имеет 15 Arm от всех атак идущих извне												
Уровень4	Flames of Niflheimr	-6	-3	0	3			0			0 + WS	Int	Frost; Fire; Impact template	Her
	Dehydration	Целевая модель в прямой видимости до конца хода считается имеющей 1 T, не может использовать Regeneration												
	Thunderstorm	До следующей активации над полем бушует гроза. Совершение магом действий прерывает эффект, удваивает атаки Lightning strike												

Смерть, кабальная школа магии ветров.
Ни в коем случае не следует её путать с Вампирической школой, хотя обе и работают с негативным выбросом и нечистью.

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Fear	Маг получает Fear N, где N - навык в Смерти												
	Unliving escort	В БтБ с магом поднимается Her скелетов- воинов или 2*Her зомби. Закачка - по вкусу. Они образуют новую группу.												
	Breath of unlife	Цель - Line Undead в пределах видимости активируется немедленно после вас, и имеет +1 к движениям на эту активацию												
	Panic attack	Цель в прямой видимости немедленно проходит проверку на Нервы. в случае провала цель переходит в состояние бегства. Intuitive												
Уровень2	Raise dead	Некромант вдыхает в недавно умершую цель не-жизнь. На месте смерти не-undead бойца встаёт зомби с его закачкой и совпадающим типом. Зомби-часть его группы. Intuitive. В кампейне \боец в случае победы - ваш зомби. В случае победы врага - "выведен из строя"												
	Bone storm	0			3			-6			10	Int		Her
	Bolt of unlife	-3			3			-3			10 + level	0	Death	level
	Last ditch effort	Некромант перегружает Her моделей в своей группе; До конца хода они имеют +2 ко всем движениям, Her, Dogged; но умирают в конце хода												
Уровень3	Unbind undead	Некромант разрывает чары, удерживающие Undead модель. Одна Undead модель в LoSe немедленно проходит Mor тест, с пенальти в размере Her некроманта. В случае провала модель убирается. Undead модели в радиусе её 1 скорости проходят Mor тесты или умирают												
	Phaze-off	Некромант переходит границу мира теней, получая Phaze до своей следующей активации.												
	Shade hound	Некромант в Phaze состоянии вытягивает гончую тьмы в этот мир и направляет её на врага. Поместите гончуюв БтБ с некромантом. Она активируется немедленно после окончания данной активации некроманта как часть его группы. В случае провала WIP теста гончая приходит под контролем врага, и не становится частью группы некроманта. +3 к тесту и 2 гончих на 4 уровне												
Уровень4	Orgy of bones	Некромант вдыхает жизнь в давно умерших, чьи кости лежат на поле. Воскресите группу 4 скелетов в любых точках в 12" от мага.												
	Lord of undead	Некромант пытается захватить контроль над Undead в LoSe. Все Undead врага в LoSe от некроманта обязаны пройти Mor или перейти под его контроль. Вы получаете -1 WIP за каждую цель.												
	Siphon life										10	3	Death; Direct template	2

Тень, скрытная и невзрачная школа, граничащая между Астралом и Тьмой
Кабальная магия школы ветров, в основном работающая с затуманиванием глаз и умов врагам

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Disorient	Целевая модель немедленно проходит Mor тест с пенальти в размере уровня школы. В случае провала враг имеет -3 к WS, Prec, Ph												
	Veil	Маг получает Stealth 3 и немедленно превращается в маркер. Intuitive, не имеет срока действия, спец форма доджа по PH												
	Veil of deception	Объявите, что кастуете Вуаль. В случае успешного каста совершите Удар изподтишка. Intuitive												
Уровень2	Confusion	Целевая модель до конца хода воспринимает все модели вражескими, и обязана совершать атаку или стрелковую атак у на реакции												
	Fog and mirrors	Маг и целевая модель в радиусе 12" немедленно превращаются в маркеры Stealth 1. Запишите кто из них под каким маркером												
	False memories	Целевая модель до конца хода считает, что её Her равен 1												
Уровень3	Shatter mind	Целевая модель теряет Mor до конца хода. Размер потери равен половине вашего WIP.												
	Mirror images	Немедленно поместите Her моделей-копий мага в радиусе 8". Скрытно пометьте какая - настоящий.												
	Mind razor	Маг совершает атаку, используя WIP вместо Ph. Intuitive.												
Уровень4	Phantom blade	Все модели в LoSe на прямой линии от мага получают атаку Greatsword с параметрами мага.												
	Corridor of mirrors	маг меняется местами с одной моделью в LoSe. Вы с целевой моделью совершаете атаку и реакционную атаку в процессе, как если бы двигались до контакта.												
	Illusion master	маг и его копии могут действовать самостоятельно и вносят активации в пул группы.												
	Копии: копии активируются одним приказом, совершают идентичные действия, провоцируют 1 реакцию. Действия кроме Движения раскрывают настоящую модель.													

Дхар, композитная кабальная школа магии ветров.
Попытки использовать несколько ветров одновременно опасны для заклинателя и всего вокруг. Лишь немногие имеют нагLoSть пытаться, и для многих это последняя ошибка, которую они успевают совершить.

Каждое применения дхара опасно: проваленый WIP ролл снимает с мага и всех в БтБ 1 Т, и это не урон, а снижение максимальной величины. Доктор не поможет. Вдобавок 1 атака спелла попадает в кастера.

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Agony	Целевая модель получает удар WIP силы, однако сейвится Mor\WIP.												Her
	Claws of Dhar	Маг до конца хода имеет Death Claws. Немедленно совершите ими атаку, если можете.												
	Blast of winds	6			3			-3			14	-3	large Impact blast; Death	level
		0			-3			-6			10	0	large Impact blast; Ap	level
Уровень2	Veil of unclean	Всё поле накрывает злобно-фиолетовый туман. До следующего действия или смерти мага все цели на поле имеют пенальти к видимости за туман, а цели с Magic sight и keen sight также страдают от -3 Mor\WIP потому как видят в тумане то, чего не должно												
	Doom bolt	-6			3			0	-3		WIP	3	Impact blast DA	level
		-6			0			-3	-6		WIP	-3	Impact blast DA	level*2
	Tear	В целевой точке в 12" от мага появляется разрыв, щупающий всё вокруг щупальцами, используя профиль Tentacle beast. разрыв имеет размер малого бласта												
		Tentacle beast: Ph 16 WS 10; Claws; Claws; Claws; [Beast monster]												
Уровень3	Word of pain	Все модели в WIP от мага в LoSe от него немедленно получают удар WIP силы. Реакционные атаки в мага на этом приказе страдают от -3 к WS, Prec, Ph												
	Armour of shade	На теле мага вырастают пластины тёмной материи, давая ему прибавку к Arm в размере Dhar level *2, но вы теряете 1 Т. До конца боя												
	Cracken	Перед магом раскрывается разлом, из которого вылазят щупальцы тьмы, нанося всем в 6" (12" на 4 уровне) перед магом level ударов WIP силы, с применением WS мага. Враги, получив удар, но взявшие arm притягиваются в бтб.												
Уровень4	Tornado of pain	Маг вбирает в себя все ветра округи, дабы сотворить кошмар наяву. Маг проходит WIP тесты до первого провала или потери сознания. Каждый успех равен двум словам боли. Маг имеет 360 LoS для этого спелла.												
	F'HTAGN!	Все модели в LoSe начинают грезить кошмары наяву. До следующей активации мага все модели с LoSom до мага имеют -3 к Mor WIP WS Prec, не могут пользоваться Courage навыками и совершают реакционные атаки на любые движения, в том числе союзников. Лишь смерть мага отменяет эффект, и модели под действием заклинания не могут не тратить свои активации.												

Природа, также известная как школа Зверя
Кабальная школа магии ветров, прежде всего известная своей близостью к животному миру и тенденцией к озверению
Магия природы не ограничена ходом действия, её эффекты длятся до конца боя

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Stream of life	Целевая модель в LoS получает Т в размере вашего уровня в Природе; излишек уходит в конце хода. Повреждает Undead.												
	Fury	Модель в LoS не-Undead получает Frenzy N; Berzerker N, где N = ваш навык Природы. Длится Her активаций												
	Oak skin	Целевая модель в LoS получает Arm равный вашему навыку Природы, но Fire урон наносит три сейва вместо одного.												
Уровень2	Adrenaline rush	Целевая модель в LoS не-Undead ускоряется на +2 к обоим скоростям, но обязана всегда атаковать и двигаться к ближайшему врагу. Beast модели получают Frenzy 4												
	Beast form	Маг трансмутирует свою плоть, получая тип Beast; получает бонус к Ph и первой скорости в размере навыка Природы												
	Swarm of bees	6		3		0		-3		-6	Her	-3	AN; Poison; Barrage	WIP\2
Уровень3	Inner fire	Модель в LoS немедленно получает Regeneration N, где N = её Her; Каждый раз, когда срабатывает эффект, ослабляется на 1												
	Vine arrows	-6		0		3				-6	Prec	Int	За хит Ph ролл или иммобиль	Her
	Overpower	Все модели в Her радиусе получают до конца хода N Ph, где N-ваш навык Природы. Любой провал Ph броска такой моделью наносит 1Т урона и срывает эффект немедленно												
Уровень4	Living earth	В БтБ с магом немедленно вырастает Голем Лоз. Голем - часть группы мага, и жив, пока маг жив и не совершает никаких действий.												
	Call of the wold	На границе поля (но не со стороны вражеской зоны расстановки) немедленно появляется Her моделей волка, 1 Лютоволк или 1 медведь, формирующие свою группу, и остающиеся на поле до конца боя												
	Animal metabolism	Маг немедленно получает Frenzy 3, Regeneration 3, Ph +3; Скорость +3												

Небо, оно же Астрал, если вас не интересует академический аспект
Кабальная школа ветров, оперирующая небесными светилами, их излучением и их влиянием на дух и разум

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Clear mind	Целевая модель в LoSe получает +Level к Mor, Wip, а владельцы Martial arts и Marksmanship - и к WS \ Prec до конца хода												
	Magic bolt	-3	3		0			-3		-6	WIP	Int	Mag	Level
	Blind	Все модели в LoSe получают 1 удар WIP силы за каждый уровень Астрала. Однако вместо T снижает WS, Prec. Длится до конца хода.												
	Prism of the Winds	До конца хода увеличивает силу всех магов школ ветров на 1. Снижает силу Дхара.												
Уровень2	Beam of light	0									WIP	-3	Direct; large blast; barrage	1
	Solar flare	6	3		0	-3		-6			Prec		Fire; Intuitive	Level
	Paralyze	6	3		0	-3		-6			Prec		Mind; Intuitive	1+level
	Luck	Целевая модель получает Luck 1. Длится до конца хода. 2 модели на 3 уровне 5 моделей на 4ом.												
Уровень3	Disluck	Целевая модель теряет Luck и не может совершать критов. Длится до конца хода. 2 модели на 3 уровне 5 моделей на 4ом.												
	Mind burn	-3	0		3					-3	WIP		Mind	Her
	Mana leak	Целевая модель с WIP теряет Astral level единиц WIP, эффект перманентен, но снимается успешным кастом.												
Уровень4	Arcane shield	Все атаки с Mind, Mag, Death, Shock типом и любые атаки магического происхождения считаются на Level силы слабее по вам на ход												
	Dominate	Бросок WIP-Mor навстречу врагу. В случае провала до конца хода целевая модель считается вашей и состоит в группе мага. Her модели общий с Her мага.												

Кровь, один из редких примеров школы, не связаной с ветрами магии
Кабальная школа, оперирующая латентной энергией, содержащейся в крови живых существ
Каждый раз, когда кровавый маг заявляет заклинание, он получает 1 кровавый токен
В конце хода маг скидывает 1 кровавый токен за каждый уровень в школе. Токенов = T - потеря сознания. Токенов > T - смерть

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	WIP	Спецправила	Атак
Уровень1	Wrecking pain	Целевая модель в LoSe немедленно получает Blood кровавых токенов												
	Share the pain	Целевая модель до конца хода связана с магом, весь ущерб делится пополам.												
	Unholy might	Маг увеличивает свой Ph на 1 за каждый кровавый токен. Длится до следующей активации, не позволяет сбрасывать токены												
Уровень2	Summon imp	Маг приманивает беса запахом крови, и сгибает его своей волей. Немедленно поместите модель беса в LoSe от мага, но не в базовом контакте с кем-либо												
	Rage	маг и целевая модель получают Frenzy 1, эффект не ограничен временем												
	Blood stream	Маг сбрасывает все свои токены крови на целевую модель в LoSe. Если цель умрёт, верните себе половину.												
Уровень3	Stitch	Целевая модель в LoSe восстанавливает T до предела, но получает 2 кровавых токена												
	Daemon form	Вы получаете Daemon, Fear 2 и Frenzy 2; Не можете сбрасывать кровавые токены. Действует до отмены повторным кастом.												
	Blood boil	Целевая модель и вы теряете все токены крови, получая удар Death уроном с силой N*5 где N=число выкипевших токенов												
Уровень4	Leech	Целевая модель в LoSe получает удар WIP силой. Весь урон, нанесённый цели, добавляет вам T. Весь излишек выше максимума исчезает в конце хода, Снимите столько же токенов, сколько излишка слетело.												
	Red fog	Маг получает контроль над целевой моделью в LoSe. Она становится частью вашей группы. Каждое короткое действие модели (втч реакция) выдаёт магу 1 токен.												

Божественная школа, хоть и не является магией в чистом виде (мага нет! только Mor модели)
Однако является способом применения потусторонних сил для своих насущных целей
Божественная школа отлична от классической магии тем, что становится сильнее с верой молящегося

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	Mor	Спецправила	Атак
Уровень1	Smite evil (Prec)	6	3			0		-3			Mor+0	INT	Fire; Mag; Barrage	Level
	Blast the unclean (WS)	6	3	0							Mor+Ph	INT	Mag	1
	Shield of faith	Все атаки снижают ваш Mor вместо T. Падение Mor ниже 1 лишает вас уровней. Длится до конца боя												
Уровень2	Preach	целевая модель в LoSe получает "удар" силой Mor молящегося, и сейвится моралью. "урон" повышает её									Mor	Int	Mind; вместо урона повышает	level
	Purity circle	Все Undead, Wyrd, Daemon модели, активирующиеся в радиусе 9" получают удар заклинанием									Mor	-3	Fire; Barrage	1
	Luck	1 модель получает Luck 1. Длится до конца хода. 2 модели на 3 уровне 5 моделей на 4.												
Уровень3	Arrow of retribution	Целевая модель в LoSe немедленно совершает выстрел из Лука, используя Mor вместо Prec, Ph, с Mag												
	Bane of evil	Всё оружие до конца хода имеет Mag, Bonus и бросает 1 дополнительный куб против Otherwordly врагов												
	Excommunicatus	Целевой WIP враг в LoSe немедленно покидает группу, и имеет Disorganized до конца хода												
Уровень4	Final countdown	Все дружественные модели в бессознательном или убитом состоянии встают там, где погибли и формируют одну группу. В конце каждого хода жрец теряет столько Mor, сколько бойцов держит живыми. Если Mor или T жреца упадут до 0 или ниже, он и все поднятые немедленно умирают.												
	Halo of flames	Жреца окружает обжигающий нимб света. Даёт Heat 5, все враги в LoS имеют -3 Prec, а враги с Vision имеют -6.												

Телекинез - кабальная школа, основаная на концепции материи и кинетической энергии
Телекин способен перемещать предметы силой мысли, ускорять или замедлять их, вплоть до остановки стрел.

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	Mor	Спецправила	Атак
Уровень1	Push	6	3			0		-3		-6	15 - Range +0	Int	Цель отталкивается на 1" за хит	Level
	Grab		-6	-3		0		3		6	16 - Range +0	Int	Цель притягивает на 1" за хит	Level
	burden	Цель в LoSe получает -Level к обеим скоростям, WS, PH, Prec												
Уровень2	Barrier	Вокруг мага возникает купол Her радиуса, все выстрелы извне получают -Level к силе и Prec												
	Tear apart	-3	6			3		-6			20 - Range +0	Int	AP	Her
	Shockwave	6	3			0		-3		-6	13 - Range +0	Int	Direct template толкает на 1"за хит	Level
Уровень3	Gravity well	Выберите точку в LoSe от мага. Все в LoSe от точки немедленно получают 15-range удар. Вместо получения урона за каждое очко провала сейва двигаются на 1" сквозь точку.												
	Smack down	6	3		0			-3			15 - Range +0	Int	Float и Flying получают *3 сейва	Her
	Stazis	Целевая модель в LOS на дистанции WIP не может активироваться или реагировать. Маг также ничего не может. Длится пока маг не умрёт или не сделает действие.												
Уровень 4	Distort field	Все модели в радиусе Her*3 получают Her ударов AP типа силой 20 -Range												
	Support	Цель в LoSe получает +Level к обеим скоростям и Float. Float и Jump модели получают Flight												
	Gravity field	Все модели на столе имеют -2 к обеим скоростям, WS, PH, Prec, маг не может совершать никаких действий. Длится пока не умрёт или не совершит действие.												

Изменение- кабальная школа, основаная на концепции взаимодействия энергии и реальности
Маг, освоивший таинства Изменения может изменять свойства предметов вокруг себя
Не стоит путать с Алхимией, поскольку Алхимики отрицают энергию

	Спелл	BtB	btb - 1"	1 - 2"	2 - 3"	3 - 6"	6 - 9"	9 - 12"	12 - 24"	24+	Урон+bonus	Mor	Спецправила	Атак
Уровень1	Enhance	Целевая модель получает +Level PH, Arm. Однако при этом теряет T в том же количестве. Не может опустить T ниже 1. Модели без T сохраняют эффект до конца боя												
	Empower	Целевое оружие получает +Level Бонуса урона и тип Mag												
	Bruteforce circuits	Вы получаете +1 куб на каждый каст до конца хода, но получаете удар WIP силы Mind уроном за каждый каст												
Уровень2	Counterforce	Целевая модель в LoSe немедленно теряет 1 уровень во всех школах.												
	Unnatural reform	Целевая модель в LoSe получает удар WIP силы Death урона, но если выживет - получит Wyrd тип до конца боя												
	Weapons of sharpness	Всё оружие в Her" радиусе получает AP тип												
Уровень3	Phazed arrows	Все луки в радиусе Her" получают AP; Losless												
	Obliterating shot	Ваш лук получает DA; Impact template. Выстрелите им.												
	Reinforced shield	Один баклер\щит\башенный щит в радиусе Her" удваивает бонус Arm и бонус к поднятию. Действует пока жив маг.												
Уровень 4	Sight rescale	Одна модель в LoSe получает +3 Prec и Keen sight, но теряет 3 T, WS, Mor.												
	Projection	Маг проецирует два Mag DA Sword, Mag DA Bow или Shield до конца боя. Intuitive. Заменяет предыдущий эффект												
	Artifice armour	Маг до конца хода имеет Invulnerable, но его T опускается до 1. По окончании эффекта T восполняется до предела.												