[b]Школы магии:[/b]

- с ростом уровня школы сила заклинаний Владыки и войск-магов растет, можно применять более мощные заклинания.

- колдовать могут как лично Владыка (прямиком на поле боя - но ему нужно заранее выделить энергию), так и войска-маги (но мана может закончиться или магов могут убить) и герои-маги (аналогично, только сила их заклинаний зависит от уровня навыка, а не развития школы)

1) Волшебство - манипулирует энергией и превращает энергию в материю и наоборот. Урон чистой энергией (невысокий, но игнорирующий сопротивления и иммунитеты), зачаровывание оружия и доспехов (например, на антимагическое покрытие или дополнительный урон), трансформации одних войск в другие - вплоть до гоблинов в драконов (и наоборот) и манипуляция доходами

2) Колдовство - снятие чар, иллюзии и манипуляции с разумом. Подвиды – магия иллюзий, специализирующаяся на невидимости и сотворении миражей; магия разума, посвященная исключительно ментальным воздействиям

3) Огонь - наиболее разрушительные атаки, в т.ч. по площади

4) Вода - самая универсальная школа: есть понемногу и лечения и бафов и проклятий и урона плюс клоны

5) Воздух - быстро кастующаяся и довольно разнообразная школа; ускорение, молнии, полет, манипуляции с погодой, защита от стрел

6) Земля - в первую очередь защитные чары и медленные, но грозные атакующие заклятья.

7) Священная (свет) - ответственна в основном за лечение, благословение, прочие бафы плюс экзорцизм.

8) Призыв - призывает в помощь различных тварей (за исключением нежити и демонов) и изгоняет их

9) Некромантия (смерть) - проклинает противников, а также позволяет поднимать мёртвых. Подвиды – магия теней (тьмы), отвечающая за некоторые специфические проклятия, бафы, телепортацию и оживление теней врагов; магия чумы, разносящая особенно страшные инфекции по целым осколкам и даже по всему Астралу; магия душ, завязанная на манипуляциях с душами смертных (усиление и исцеление своих, вырывание чужих)

10) Демонология - использует разрушительную энергию Хаоса в форме атакующей магии, позволяет призывать демонов и получать энергию (и не только) за жертвоприношения

11) Разрушение – антимагия типа "молчанки" плюс урон нестихийного характера: болевой шок у живых, ржавчина у механизмов, дезинтеграция духов и т.д.,

12) Природа – позволяет эффективно подчинять зверей, подвергать живые существа мутациям, восстанавливать ману и здоровье. Подвид – биомантия, специализирующаяся на полезных и вредоносных мутациях

13) Рунная – свойственная в основном гномам особая школа: перманентно изменяет свойства неживых объектов путем черчения на них рун (необязательно в бою)

14) Кровь - чрезвычайно эффективные манипуляции с живыми существами как в положительном так и в негативном отношении (от кровавой ярости до выворачивания наизнанку) и призыв уникальных по своей мощи чудовищ, однако крайне вероятны побочные эффекты варьирующейся силы

15) Поглощение – особая школа-паразит; своих заклинаний нет, но способна поглощать и усваивать другие школы при взаимодействии с ними

16) Ритуалистика - не столько отдельная школа магии, сколько способ удаленного воздействия на осколки, причем даже в составе чужих миров

17) Шаманизм - призыв в этот мир существ из плана духов, их порабощение с помощью тотемов и использование их опустошительных способностей

18) Магия войны - включает бафы и проклятия тактического и почти что "немагического" характера: к примеру, заклинания, позволяющие получать разведданные или быстро форсировать местность

19) Ваагх! - уникальная орочья школа: магия, проистекающая от Морка (а может Горка) - очень разрушительная, но ненадежная

20) Портальная - уникальная демоническая школа: позволяет оперативно перебрасывать между Астралами или прямо на поле боя подкрепления

21) Эфир – школа магии, привнесенная эфириалами, гостями из иного измерения. Отравляет всю органику и местность. Остальные свойства не изучены в виду крайней опасности и редкости подобной магии (ею владеют только эфириалы).