Младшие школы (то есть школы, в которых всего один круг):

- школа Черного Ветра: владение этой школой позволяет обезманенному двигаться с невероятной скоростью

- школа Открытых Врат: позволяет обезманенному особо тонко и чутко ощущать окружающий его мир

- школа Гнева: используя силу свой ярости, позволяет обезманенному превышать пределы физических возможностей своего тела

- школа Кристального Разума: позволяет обезманенному достигать невероятной концентрации, быстро учиться и решать сложнейшие логические задачи

- школа Телесного Совершенства: позволяет обезманенному быстрее и эффективнее довести свое тело до физического совершенства

- школа Мистического Слияния: позволяет обезманенному вживлять в свое тело магические, божественные и чародейские артефакты и использовать их дополнительные возможности

- школа Кибернетического Слияния: позволяет обезманенному вживлять в свое тело технические устройства и использовать их дополнительные возможности

- школа Планарного Слияния: позволяет вселять в свое тело обитателей иных Планов и использовать их силы

- школа Пламени Духа: позволяет манипулировать физическим огнем

- школа Внутреннего Сочувствия: развивает эмпатию обезманенного как на прием чужих эмоций, так и на их коррекцию

- школа Парадокса (не надо учить эту школу): для адептов этой школы чем вреднее и парадоксальнее действие, предпринимаемые ими для достижения цели относительно этой цели, тем они действеннее и полезнее. То есть сломать себе руки, чтобы победить в фехтовальном поединке – отличный план!

- школа Движения Разума: дает телекинетические способности

- школа Темного Взора: развивает интуицию обезманенного и учит его сознательно ею пользоваться

- школа Золотого Грифона: дает обезманенному возможность манипулировать физическим электричеством и магнитными полями

- школа Тысячи Лиц: Даёт обезманенному способность к физическим метаморфозам

Старшие школы:

- школа Алмазной Руки:

Требования: нет

Содержит 3 круга.

1 круг – позволяет отбивать голыми руками физические атаки: клинки, пули, стрелы, артефакты

2 круг – позволяет делать то же самое с физическими заклинаниями

3 круг – позволяет ограниченно манипулировать оными (поймать пулю и перенаправить ее обратно)

- школа Танца В Тенях: повышает навыки инфильтрации и скрытности обезманенного и дает ему способности невидимости и телепортации на короткие дистанции

Содержит 2 круга

Требования: навык «скрытность» минимум 4 уровня, навык «психология» минимум 3 уровня

1 круг – заклинания очарования, гипноза, отвода глаз

2 круг – блинк, невидимость, минимальное управление физической тенью

- школа Следов в Пустоте: эта школа дает обезманенному возможность полностью и частично переноситься на иные Планы

Требования: начинается со второго круга, навык «теория магии» минимум 5 уровня

1 круг – путешествия на ближайшие Планы: Астрал, Промежуток, Божественные планы

2 круг – путешествия на дальние Планы: Галоб, Мир Мертвых, Планарные Анклавы

Дхармы

Дхармы – это известные комбинации школ обезманенных. Несмотря на то, что большинство обезманенных индивидуалисты и не считают особо важным передачу своих знаний и опыта другим, случаются в этом классе и исключения. Такие обезманенные рассказывают о своих пятых кругах и способах их достижения и основывают настоящие монастыри, где любой желающий может пройти по их дхарме.

Дхарма «Рубайла» - 1 круг школа Телесного Совершенства, 2-4 круги школа Алмазной Руки, 5 круг позволяет отковать из собственной души оружие невероятной мощи

Дхарма Блистательного Журавля – 1 круг школа Открытых Врат, 2 круг школа Кристального Разума, 3 круг школа Внутреннего Сочувствия, 4 круг школа Темного Взора, 5 круг позволяет обезманенному ментально доминировать над разумными и неразумными, порабощая их волю, читая их мысли, насылая на них грезы и кошмары

Дхарма Железного Таракана – 1 круг школа Мистического Слияния, 2 круг школа Кибернетического Слияния, 3 круг Планарного Слияния, 4 круг школа Тысячи Лиц, 5 круг позволяет в неограниченных количествах поглощать артефакты и присваивать себе их силу