**Неигровые механики**

**Расы**

Для начала нужно поделить расы на разные типы:

* **Человеческие расы** – самые стандартные расы, похожие на человека (две руки, две ноги, одна голова, соотношения всего этого с маленькими отличиями).

Такие как: **человек, эльф, дварф**.

* **Полу-человеческие расы** – менее похожие на человека, но имеют какие-то сходства, например, кол-во конечностей или уровень умственного развития.

Такие как: **Гигант** (и его подтипы: воздушный, морской, огненный, гигант холмов), **гоблин**, **зверолюд** (и все подтипы: армот (описаны как двуногие крысоподобные существа с прочной, как железо, шерстью), людозаец (это раса с миловидными и андрогинными особенностями, несмотря на их пол)), **змеелюд**, **кентавр**, **людоящер**, минотавр, нага (и подвиды), **огр, орк**, **пожиратель камня**, **русал**, **тролль** (и подвиды).

* **Гетероморфные расы** - отличающийся от нормального типа, характеризующийся гетероморфозом. Сильно отличающийся от норм.

Такие как: **Ангел, водяной, голем, демон** (и подвиды), **доппельгангер, дракон** (и подвиды), **дриада, исполин, людоптица, нежить** (и миллиарды подвидов), **полуголем, слайм, энт, живая тина, слизь**.

А теперь поподробнее о каждой из рас.

***\*\*\* ИР – Игровая Раса \*\*\****

***\*\*\* ПИ – Призываемая Раса \*\*\****

**Человеческие расы**

* Человек (ИР) – стандарт из всех стандартов. Плохой потенциал в магии из-за малых лет жизни и предрасположенности к овладению магии, так что даже если тебе повезло родится человеком владеющим магией, то ты максимум сможешь осилить 3 круг. Но если хочется изменять этот мир не мечом и грубой силой, то можно податься в паладины или жрецы. Люди имеют большой потенциал в веровании, поэтому из них хорошо получатся барды (я надеюсь ты читала мою статью про религию), паладины и жрецы. Так же люди быстро учатся и приспосабливаются.
* Эльф (ИР) – внешне похожи на человека, но их выдаёт чуть более большой рост, острые уши, чуть более острые глаза, в целом более чёткие черты лица, более острые, излишняя опрятность. Они живут больше человека (в среднем 1000 лет) и имеют больший потенциал к магии, чтят память и поэтому имеют много большой прогресс в магии и развитии. Так же они отлично слышат. На счёт веры не уверен, тут очень сложно, но я так понимаю они 2 уровня верования. Очень ловкие, часто можно встретить эльфов-лучников, -магов, -искусных мечников. Но основа — это лучники-рейнджеры.
* Дварф (ИР) – одна из самых низких человеческих рас. Зачастую грубые, неопрятные, но всё так же чтят традиции, уровень верования второй, выносливые. На лице обычно грубый взгляд, длинная борода, прямые черты лица. Зачастую хорошие воины, стоящие в первых рядах, хорошо держат удар, плохо обращаются с магией, из-за неплохой веры можно встретить Дварфов жрецов. Уровень верования 2.

**Полу-человеческие расы**

* Гигант (ИР) – крупные гуманоиды. Гиганты, как правило, представляют из себя очень адаптируемую расу, которая приспосабливается к разным средам обитания. Так же они делятся на несколько видов: Морозный, Морской, Огненный, Гигант холмов, Воздушный. Гиганты это по сути увеличенные в размерах люди, но в дополнение к их мощным телам они также обладают расовыми способностями. Благодаря этим особенностям гиганты могут приспособиться к окружающей среде, в которой людям было бы трудно выжить, поэтому они обычно делают свои дома в таких местах. Гиганты являются полу-человеческой расой, которые имеют мало чего общего с людьми, живущими только на равнинах. Гиганты обычно ведут себя как жестокая и опасная раса. Тем не менее, есть несколько случаев мирных взаимодействий с другими расами. На лицо они похожи на Дварфов, в росте они как 3-9 людских, будучи подростком они уже могут избить пару людских бандитов. Уровень верования колеблется от 0 до 1 если есть мудрый вожак.
* Гоблин (ИР)(ПИ) – Маленькие, вредные, зачастую злые создания, телом похожи на человеческого ребёнка, но зелёного. Лицо похоже на пьяного человека со свисшими скулами и ушами. Часто кооперируются с ограми и вместе нападают на караваны. Часто делают рейды на людские поселения, поэтому на досках объявлений в гильдиях можно часто увидеть заказы на зачистку их мест обитания - обычно это пещеры или подземелья. Говорят, что у гоблинов ночное зрение лучше по сравнению с людьми. Другими словами — у гоблинов имеются глаза, которые могут ясно видеть в темноте до такой степени, что большинство людей не могут видеть в ночное время суток как они. Гоблины прибегают к грязным методам, засадам и численному превосходству, чтобы подавить своего врага.

Более того, если они тщательно скрывают свои маленькие тела в затемнённых местах, и тем самым они могут совершать трусливую атаку подкравшись к врагу. Например, при выполнении ночной засады в лесу они наверняка будут назойливыми врагами для людей. Уровень верования колеблется от 0 до 1 если есть умный вожак.

**Гетероморфные расы**

* Ангел (ИР)(ПИ) – Многие считают, что они посланники божьи. Они напоминают статных и крылатых гуманоидов, которые стоические и тихие, и украшены сияющими доспехами, а также религиозной одеждой.  Общей чертой, с которой они все делятся, является способность принести волну надежды и силы своим союзникам. Есть легенды что их родной язык «Енохианский», но так как они являются очень древней и мудрой расой они могут говорить на большинстве языках. Их внешность сильно зависит от их класса и веры. Но зачастую они очень грациозны и статны. Уровень верования между 1-3, это зависит от типа ангела, так как есть ангелы, что призываются (ака безымянные) и есть те, что имеют чётко выраженное место в мире. По некоторым древним приданиям есть молва, что ангелы при попадании в мир должны выгравировать своё имя, поэтому они не могут использовать поддельные имена иначе они могут сильно ослабнуть или вовсе пропасть. Так же они градируются по уровню на ранги такие как:
* Первая сфера (ангелы наивысшего ранга):
* Серафим
* Херувим
* Офаним
* Престол
* Вторая сфера (ангелы среднего уровня):
* Доминион
* Доминикаций
* Добродетель
* Сил
* Третья сфера (ангелы низшего уровня):
* Архангел
* Ангел
* Исполин (ИР) - Было отмечено, что Исполины являются очень высокими существами, подобно великанам. Однако в отличие от великанов, являющихся полу-людьми, Исполины не способны скрыть своего уродства как бы они ни пытались замаскироваться. Их размеры соотнося с людскими равны от 8 до 30 людских. По некоторым преданиям, Исполины являются потомками смертных и падших ангелов. Некоторые Исполины полностью сливаются со своей бронёй дабы скрыть свою внешность. Голова Исполинов похожа на голый череп, открытую челюсть без губ, отсутствие ушей и ноздрей, рога, клыки, но на ощупь это не кость, а что-то похожее на хрящ. По телу часто встречаются дыры, но не сквозные и в эти дыры можно разглядеть внутренности Исполинов. По уровню развития магии и веры они одни из самых низших разумных рас. Уровень верования 2
* Дриада – вид лесных духов, которые рождаются после того, как дерево пытается создать собственный дух для взаимодействия с физическим миром. Дриады — это раса лесных духов, особенно древесных духов. Дриады придают большое значение своему разнообразию деревьев, предотвращая любые попытки причинить им вред. Дриады отнюдь не храбрецы, но их расу уместно назвать стражами деревьев. Для дриад счастье — омывание в тепле солнечного света, впитывание воды из-под земли и вслушиваться в шум ветра, шуршавшего на листьях их дерева. Для дриад поток идущего времени не имеет большого значения. Как существа, живущие несколько столетий, отрезок времени в несколько лет — пустяк для расы, вроде дриад. Время дриад в основном определяется тем, когда восходит и опускается солнце. Они понятия не имеют сколько времени прошло, и они не в силах легко ответить на вопросы посторонних, которые посещают их логово. Они даже никогда не удосуживались посчитать, сколько раз вставало и садилось солнце. Дриады очень напоминают молодых женщин, но с кожей, окрашенной как кора дерева и листья, украшающие их тела. Так как они живут почти вечность дриады не понимают ценность времени, как люди. У них хорошие отношения с эльфами. Питания получают из корней как деревья, так что им не нужно питаться как обычным существам. Любят чистую воду и солнечный свет, атакуют людей только в целях обороны. Уровень веры у каждой дриады свой так как у них проблемы с временем и понятием жизни. Почти все дриады хорошие друиды так что магией обладают на должном уровне.
* Слизь (ИР)(ПИ) – это тип полужидких существ. Слаймы представляют собой гетероморфные существа, столь же разнообразные, как и люди. Не только по цвету, но и по специальности.
* Черная тина
* Хищный слайм
* Адский слизень
* Сапфировая слизь

Силы и способности варьируются между разными вариантами, но общие способности включают в себя то, что их полупрозрачные тела гибкие и могут меняться в различные формы. Слаймы не воспринимают мир, как люди, а вместо этого используют своеобразный смысл обнаружения движения, чтобы узнать об их окружении вместо обычного видения. Уровень верования зависит от конкретной расы и развития.

Один из сильнейших типов этой расы это Старшая Черная Тина – внешне похожа на вечно движущееся масло не останавливающиеся ни на секунду. Из способностей имеет много кислотных атак, позволяющих расшиплять броню и снаряжение врага. Ремесленные способности относятся к монашеским, так как непосредственный урон они наносят не очень большой, но очень хорошо помогают в бою.

Хищная тина – самая сильная атакующая слизь. Быстрее всех и больше всех слизей поедает именно саму плоть и кости, но также способна разрушать броню. При атаке физического состоящего из плоти врага, например, такого как Исполин, Высшая Хищная Тина способна распространятся по всей поверхности и атаковать даже самых больших врагов во все места сразу.

Адский слизень – обитает в лавовых реках или вулканах. Так как ей не нужно дышать прячет своё тело под пластами лавы из-за чего эту слизь сложно обнаружить. Обычно выжидает врага и вытягивает его в более удобную для себя позицию. Чем выше температура вокруг этой слизи, тем быстрее и сильнее она. Высшие Адские Слизни способны переносить лаву в себе и извергать её вокруг себя. В обычные условия очень слабы, если вытянуть их в лес или водяную реку – становятся практически беспомощными. Но в выгодных для себя условиях способны плавить практически всё что угодно, при этом занимая очень большую площадь, таким образом спокойно убивая самых титанических великанов и големов.

Сапфировая слизь – очень сильно привязывается к своему хозяину. Благодаря очень хорошему контролю над своим телом может создавать из своего тела руки или ноги, оружие. Так же имеет очень точный контроль над силой выделяемой кислоты, в купе с тем что могут проникать практически в любые щели являются очень хорошими врачами.

* Доппельгангер (ИР) – отличить от обычного человека очень сложно благодаря их врождённой способности перевоплощаться. Но в своём первообразном облике выглядят как вечно перетекающие друг из друга мышцы и кожа между которыми можно видеть странный скелет, состоящий будто бы не из костей.

Главной способностью является перевоплощение благодаря которой они могут красть в точности умения и внешность цели, что делает их отличными шпионами. Приняв ту или иную форму, отличную от своей оригинальной, доппельгангеры могут копировать только до 40-го уровня способностей. Тем не менее, они всё равно слабее без трансформации.

Для поддержания искусственной внешности тратится незначительное количество энергии, что делает перевоплощение практически неограниченным по времени. Однако, при использовании магических способностей в колоссальных объёмах, или при очень мощных заклинаниях, доппельгангер может потерять свою искусственную форму, ввиду пусть и огромного, но ограниченного запаса энергии. Уровень верования 1-2. Вероисповедание неизвестно, они живут одинокой жизнью, зарабатывая заказными убийствами или шпионажем, мало общительны в своей первоначальной форме. К магии имеют большой потенциал, но как правило раскрывают его только в подделанных обличиях.

* Дракон (ПИ) – это крылатые существа, относящиеся к рептилиям, которые обладают магическими способностями. Они считаются могущественными монстрами. Их размеры колеблются от 5 человеческих до 18. Большинство разумных драконов способны перевоплощаться в более-менее человеческий облик. Благодаря крыльям они являются властителями небес. Так же они способны производить мощные дыхания, с твёрдыми чешуйками, защищающими их, которые непроницаемы и обладают огромной физической способностью.  Другими словами, драконы считались грациозными и могущественными, поскольку они были оснащены когтями и зубами, которые могли легко разорвать сталь. Более того, обладая огненным или ледяным дыханием, в качестве их козыря и другими специальными способностями.

По мере того, как они со временем стареют, драконы могут использовать магию, которая различается между собой. В некотором смысле, драконы обладают огромной мудростью, с которой люди просто не могут сравниться. Драконье дыхание — самое эффективное оружие для драконов. Драконы — это существа, которые со временем превращаются в сильнейших существ из всех, включая их размеры тела. По этой причине, они, как говорят, являются естественными заклинателями магии, способными создавать тайные заклинания, даже не изучая их, как обычные заклинатели магии. Однако они могут использовать только несколько заклинаний. Кроме того, они являются расой, которая также была сильной, даже без воинской тренировки. Драконы обладают острыми чувствами, которые намного превосходят людей. Если их противники попытаются обмануть их невидимостью или иллюзиями, драконы всё равно могут обнаружить их издалека. Это остается таковым даже тогда, когда они спят. У драконов также есть чувствительное обоняние, которое помогает им различать ценность вещей, которые они видят. Помимо упомянутого, драконы могут видеть свои цели на большом расстоянии из-за их исключительного зрения. Более того, они могут приспосабливаться к суровым для проживания землям, где человечество не может достичь своего.

Драконы не очень социальные существа, даже среди их собственного вида. Узы семейного родства не очень сильны среди драконов. Драконы случайно находят место для откладывания яиц и оставляют их там или выгоняют из гнезда через год или два после их рождения. Выбравшись из гнезда, даже их собственные братья и сестры становятся соперниками за живое пространство. Кроме того, для драконов, когда они находят друг у друга сокровища, которые они любят и дерущиеся за них — обычное явление. Драконы, — особенно покинувшие гнездо, — крайне редко живут вместе. Этого никогда не происходит, если не находится невероятно сильный дракон, способный собрать остальных под своей властью. Одна из привычек, объединяющая всех драконов: это любовь к драгоценным металлам, драгоценностям, магическим предметам и связанным с ними богатствам.

**Религия**

Я буду просто писать какие-то идеи, механики, детали, которые, ты сама решай, применять или нет)))

Во-первых, надо соотнести и сгруппировать «Уровни Верования» с интеллектуальной развитостью разных рас.

То есть:

* **0 Уровень.** звери и низко интеллектуальные (низкоуровневые призываемые существа, низшая нежить) существа — это самый низший уровень, они в принципе не способны веровать.
* **1 Уровень.** Потом идут существа с разумом на грани звериного и стандартно-людского, то есть зверолюди (ящеры, оборотни), орки (но это спорно), тролли. Они уже способны поклоняться каким-то явлениям, богословия их. Возможно духам, первородной магии или явлениям природы. Приносить им пожертвования, жертвоприношения и те в свою очередь будут как-то откликаться (если это духи или что-то от чего можно ждать «отдачи»)
* **2 Уровень.** Самый распространённый среди большинства разумных рас. К нему относимся мы-люди и похожие на нас существа (полу-эльфы, орки (возможно), великаны, гномы, эльфы, дварфы). И этот уровень поклоняется вполне реальным богам, которые дают вполне реальную и иногда даже очень мощную. **Но как правило лично никто не видел тех кому они покланяются, то есть верующих и «богов» соединяет только «вера» (то есть какое-то нечто, незримое, похоже на магию и ману, только для верующих. То есть Маги питают свою силу от собственной магической мощи которую они могут развивать по средствам, например, практики, а Паладины или Жрецы питают свою силу от «богов», в которых они верят, свою силу они могут улучшать по средствам усиления веры).**
* **3 Уровень.** Самый сильный уровень веры, самый приближённый к тому во что верят. На этом уровне вера может быть, как всё в тех же «богов», но при этом тот, кто верует хоть раз видел лик того, в кого верит, что означает веру не только в «богов», а в любых более сильных существ (Иногда равных или даже более слабых по силе, например, барды, которые полностью зависят от своей веры в своих сокомандников)

А теперь более подробно про сами религии. Так как у нас

есть разно-расовые миры, то и есть миры в которых религии могут кардинально отличатся.

Но с начал разберёмся с мирами в которых преобладает определённая раса, например, мир Эльфов – состоит полностью из эльфов, но при этом у них есть разновидности (Высокий эльф, Лесной эльф, Светлый эльф). Так же допустим, что эльфы не любят враждовать между собой (так как довольно умы что бы решать всё без кровопролития) и чтят чистоту крови. Скорее всего у них будет свой один общий бог и общая религия на целый мир.

Другая ситуация, Мир Дварфов. Мир, в котором преобладают «низкие» расы (дварфы, гномы), они всё так же покланяются одному богу, не очень любят враждовать между собой (но бывает и такое), но веруют они по-разному (несут или не несут посты, чтят традиции или нет и т. п.)

И теперь самое сложное, Мир большого кол-ва рас, но в котором преобладают, например, люди. В таком мире люди могут быть как в реальности, то есть часто враждавать между собой, верить в абсолютно разных богов и по-разному, то есть полная свобода веры.

И логично предположить, что могут быть посолы, существа, которые несут идеи «бога» к верующих и, например, на этой почве могут начинаться войны или маленькие стычки.

И так же почти во всё выше перечисленном могут быть исключения, например, существа могут менять веру (даже если в этой самой вере это запрещено). Какие это отдельные стаи зверо-людей могут веровать в богов людей или наоборот.

**Круги Заклинаний (КЗ)**

Круг заклинания, уровень заклинания – характеристика механики заклинаний из тру РПГ показывающая сложность заклинания. Во внутри мировом смысле круг заклинания — мера сложности овладения заклинанием (чем выше круг, тем более сложно им овладеть (некоторые расы не могут использовать заклинания вовсе, а некоторые ограничены каким-то кругом, например, люди из-за своей маленькой жизни максимум могут освоить 3 круг, а обычные животные вовсе не могут (я надеюсь ты понимаешь, что это пример и к нашей вселенной не относиться, хотя можешь сделать и так, это в целом будет логично)).

Традиционно в играх и фентези мирах 9 кругов – от простейшего первого, доступного персонажам с самого начала, до девятого, к которому относятся мощнейшие заклинания (если не учитывать особые категории магии и колдовства, типо мировых заклинаний или эпических, или гильдейских, со своими системами прокачки) (опять же это всё примеры в традиционных рпг, ты можешь делать как тебе удобно)

Отдельно стоят заклинания нулевого круга, появившиеся в системе относительно поздно, и представляющие собой слишком простые магические трюки, чтобы выделять на них «слот» первого круга в рамках вэнсианской магии. (неофициальное название применяемой в настольных ролевых играх системы магии, при которой маг подготавливает определённое ограниченное количество заклинаний и «забывает» их после применения. Для повторного применения требуется новая подготовка (из книги заклинаний для волшебника или путём молитв божеству о ниспослании магии для жреца). В некоторых играх они применяются неограниченно (что поддерживает образ волшебника, который может, к примеру, всегда раскурить трубку, вызвав огонёк щелчком пальцев, а не ограничен числом применений в день), однако есть не у всех калдующих классов, а только у «чистых» кастеров (каст это применение или чтение заклинания, или способность, а слово кастер это его производная) – к примеру паладины могут применять заклинания, но лишены доступа к нулевому кругу.

**Круги заклинаний и типичные представители**

* **Нулевой Круг –** заклинания которые мало как могут помочь в бою или значительно повлиять на союзника. Они не требуют каких-то особых знаний или подготовок и созданы для сохранения виды великих магов, что бы они для зажигания костра или трубки с куревом каждый раз не создавали 9 кругов и не читали длиннющие заклинания и просто могли сказать два слова и сделать маленькую искру.
* **Первый круг** — заклинания, значительные для начального, первоуровневого персонажа. Изначально более-менее следовали принципу магии Вэнса — одно правильное заклинание может переломить ход сцены как минимум, однако несущественны в сколько-то глобальных масштабах. Примеры:
  + Тайная магия: волшебная стрела (боевое заклинание, выстрел магической силой) или очарование (charm person — заклинание, заставляющее гуманоида (не чудовище вроде дракона) изменить отношение к заклинателю на дружелюбное).
  + Божественная магия: лечение лёгких ран (исцеление некоторого количества повреждений, но не болезней, отравлений и пр.), или святилище (Sanctuary — имеется в виду право убежища у алтаря, защита; заклинание защищает применившего от агрессии против него, но только пока он сам воздерживается от любого вреда окружающим. С помощью этого заклинания можно, например, пройти через беснующуюся толпу крестьян или отступить из стычки с гоблинами, но против сильных монстров оно малополезно).
* **Второй круг** — заклинания, недоступные для начального персонажа, но в целом сравнимые с доступной ему магией по силе.
  + Тайная магия: невидимость или внушение страха (шанс обратить жертву заклинания в паническое бегство — ограниченная, впрочем, HD цели: опытные герои или сильные монстры эффекту не подвержены).
  + Божественная магия: гадание (возможность получать односложный ответ на тему «к хорошим или плохим последствиям приведёт вот это действие») или наложение оцепенения на одного гуманоида (который может, однако, бороться с эффектом и имеет шансы освободится каждый раунд).
* **Третий круг** — граница между начинающим героем и опытным приключенцем. D&D 5(популярная рпг игра) отмечает получение этого круга чистыми заклинателями как один из признаков нового этапа. К этому кругу относятся некоторые из наиболее известных заклинаний D&D; чародеи с доступом к этому кругу уже существенно отличаются от «простых смертных».
  + Тайная магия: огненный шар (боевое заклинание, поражающее область огнём) и молния; заклинания полёта и подводного дыхания.
  + Божественная магия: создание пищи и воды, разговор с мёртвыми (заклинание, позволяющее говорить с трупом и получать у него ответы на чётко поставленные вопросы).
* **Четвёртый круг** — расширение возможностей третьего круга, в основном количественное.
  + Тайная магия: превращение (заклинание, позволяющее магу превращаться в других существ — животных, монстров и пр.), дверь измерений (dimension door) — телепортация на короткие расстояния.
  + Божественная магия: нейтрализация ядов, разговор на любом языке, предсказание (гадательное заклинание, не ограниченное односложным ответом «хорошо/плохо» относительно действия; вместо этого получается короткая фраза или более длинный, но иносказательный текст).
* **Пятый круг** — Один из самых спорных кругов, так как его часто изменяли в разных играх. Так или иначе, на этом круге происходит несколько качественных скачков в возможностях искателей приключений. Здесь начинаются способности, играющие существенную роль уже не только для приключенцев и ближайшего окружения, но превращающие героев в значимый фактор на уровне королевств и регионов — новый этап в терминах D&D 5.
  + Тайная магия: долгосрочное подчинение гуманоида своей воле, призыв иномировых созданий (вроде outsider-ов и элементалей), способы быстрого перемещения по миру (долгосрочный полёт и телепортация на сотни миль, телепортационный круг), наблюдение на большой дистанции (где угодно в мире — посредством хрустальных шаров и тому подобного).
  + Божественная магия: воскрешение мертвеца (умершего не от старости и тело которого находится в распоряжении персонажа; несмотря на эти ограничения доступ к пятому кругу магии означает, что смерть перестаёт быть точкой в карьере приключенца). Снятие долгосрочных эффектов вроде окаменения, проклятия и пр.
* **Шестой круг** — начало доступа к мощным эффектам, принципиально недоступным классам, не являющимися чистыми кастерами ([выше уже объяснял](#Читыекастеры)).
  + Тайная магия: дезинтеграция (боевое заклинание, превращающее тело убитой жертвы в пыль), поле антимагии, возможность «откладывать» выбранный эффект до выполнения некоторого условия, постоянная иллюзия.
  + Божественная магия: исцеление (самое мощное из лечебных заклинаний, восстанавливающее ОчкиЗдоровья (ХП, ОЗ, Хиты) и лечащее многие состояния), изгнание иномировых созданий.
* **Седьмой круг** — мощные эффекты, характерные для заклинателей, но локальные.
  + Тайная магия: создание копии существа, подчиняющейся заклинателю (но слабее оригинала и не способной развиваться), запечатывание существа в клетке из непробиваемых силовых стен, управление погодой.
  + Божественная магия: отращивание утраченных частей тела, воскрешение по уцелевшей части тела, площадной эффект оглушающий, ослепляющий или парализующий всех существ противного божеству-покровителю мировоззрения.
* **Восьмой круг** — долгое время был за пределами способностей не-волшебников, потому (вместе с девятым кругом) включает самые масштабные эффекты, ассоциирующиеся с могущественными чародеями. В восьмой круг попадают мощные и причудливые эффекты, которые, однако, ещё не делают мага однозначно силой масштабов мира и континента.
  + Тайная магия: создание области, где не работает магия. Выращивание собственного двойника, оживающего после смерти оригинала. Создание миниатюрной «карманной вселенной» — долгосрочной, чтобы разворачивать там свои проекты, либо временной тюрьмы, куда можно на некоторое время выкидывать из мира врагов.
  + Божественная магия: вызов землетрясения. Призыв могущественных иномировых созданий. Мощный бонус всем союзникам и ослабление противников вокруг жреца.
* **Девятый круг** — самая мощная магия, делающая персонажа силой мирового масштаба.
  + Тайная магия — желание, остановка времени (на короткий срок для всех, кроме мага), превращение (с возможностью постоянно менять облик), открытие меж мировых врат, метеоритный дождь.
  + Божественная магия — воскрешение без нужды доступа к телу, массовое исцеление, открытие меж мировых врат, обрушение на область «казней египетских».