

Торшиель Бздырь

Магические школы: сущность, механика, влияние магии. Том. 1-7.

Том 2 «Б-1»

Магия манакраса типа Б-1: Стихийная магия, защитная магия, черная магия, руническая магия.

Немного об авторе.

Торшиель Бздырь уже 30 лет является главным волшебником в городе-королевстве Пэбо. Он городской эльф, живущий уже 230 лет, что действительно много для его расы. Он был совсем молод, когда Рураш оказался захвачен, потому его не сильно задела эта потеря, и он развивался в нищете и бедности, а его главной целью стало выживание. Торшиель не учился в школе, ведь его родители были больны и сами требовали деньги на лечение, потому он нашел прибыльную работу в мастерской алхимика Оргуда Шризо. Там, по чистой случайности, когда Торшиель случайно перевернул полку со склянками, он и открыл в себе склонность к магии, спасая свою жизнь от гнева хозяина. Он смог удержать полку силой мысли, и хоть это полностью истощило эльфа, он понял, что ищет прибыль не там, где должен. С тех пор Торшиель пытался развивать свой талант, и в первую очередь, благодаря своей харизме смог наняться уборщиком в АРМЭ, где получил возможность тайно развивать свои навыки по учебникам из библиотеки. Уже тогда он показывал особый талант в этом. Торшиель проникся любовью к магии, прочитал труды теоретиков магии, таких как: Ноген Гартти, Локус Хвостатый и Саянна Жужу. А после начал обучать себя самого, развиваясь в рунной магии. Сам он имел манакрас типа Б-1, а значит мог динамично освобождать свою ману, и руническая магия для него была более сложной, но как говорил позже сам Торшиель: «Сложность лишь заставила меня стараться еще сильнее». Итак, оплачивая родителям деньги на лечение, выдаваемые ему за работу уборщиком, сам Торшиель голодал, и их семейная бедность не прекращалась, а лишь усиливалась. Но это длилось всего три года, когда эльфа раскрыли в попытках обучения магии и выбросили из работы. Но эльф больше не зависел от жалких денег, ибо научился многим полезным, в том числе и сложным заклинаниям, решаясь на очень смелый шаг как для изгоя в обществе. Он перевёл своих родителей жить к соседям, обещая выплачивать им за это деньги, а сам превратил дом в контору для зачарования вещей. С помощью рун он накладывал магию на бытовые инструменты, тем самым облегчая работу многих жителей Пэбо. Выученные мощные заклинания касались возможности придавать предметам подобия разума, и хоть на деле это было не так, они могли работать сами по заложенным алгоритмам. Наступило время рассказать о себе городу, и Торшиель использовал все свои знакомства в АРМЭ, а также свою острую харизму, и придумал прекрасную рекламу, называя свою контору «Услуги последнего

эльфийского мага», зная, что имперский люд без ума от экзотики, и уж тем более от той, что касается магии. Они толпами ходили к нему, и так как Торшиель делал всё на совесть – его бизнес долго держался на плаву, позволяя не только вылечить родителей, но и оплатить себе полноценное обучение в АРМЭ, где он стал самым почетным выпускником. Тогда ему было 32 года, и эльф понял, что за всё это время его любовь к магии усилилась еще сильнее, потому он составил план своего самого глобального проекта. Торшиель Бздырь решил создать нечто настолько мощное, что оно будет касаться не одного существа, или вещи, а огромного количества существ и вещей, то есть, настолько могущественное заклинание, полезность которого заметят верхи Пэбо. И с ним он справился за два месяца, представляя своему городу первую удачную попытку сетевого использования рун, когда множество одинаковых символов расставляются на огромных областях, и оказываются связанными друг с другом таким образом, что при этом они питают друг друга, и активируют, а за источник маны могут брать не только внутренний её запас самого хозяина, но и внешние запасы, например из мест силы. Так, он усилил качество системы акведуков, создавая в них возможность безопасного очищения воды. Казалось бы, такая мелочь, но она значительно повысила уровень здравоохранения города-королевства, качество воды также повысилось, а самого изобретателя превратили в городского героя. И хоть сегодня его заклинание было усовершенствовано, основа остается прежней, и она как и раньше служит народу на славу. Сам же Торшиель с тех пор прослыл как умелый и могущественный маг, а из-за громкой рекламы в прошлом – как последний эльфийский маг, что лишь прибавило ему красочности в образ. Тогда его заметили и члены совета, а сам эльф сказал, что может защитить город от многих бед при помощи магии, а также то, что его знания магии позволят в Пэбо регулировать её уровень, и совместить магию с законом, тем самым повышая общий уровень жизни.

Но совет не послушал эльфа, считая, что у него нет опыта, и что он просто важная персона.

Это был переломный этап для эльфа. Из-за отказа он на пять лет забросил всё и ушел из Пэбо бродить по миру. Сам он не говорит где был, и не говорит почему вернулся. Но по возвращении, он еще активнее начал продвигать себя при помощи магии, заботясь общественными проблемами, и становясь еще более ярким героем.

В 257ПБР совет Пэбо сдался, и его взяли на новую должность, передавая в его власть заботу над магической регулировкой, и делая ответственным за всё, что связано с магией. С тех пор эльф лишь усилил своё влияние, действительно повышая общий уровень жизни. Он помог многим эльфам из своего района за личные деньги, и стал героем еще и для них.

А когда Торшиель стал стар, и его познания в магии достигли таких пределов, что он продлил себе жизнь, эльф начал писать книги. Магические школы – это одна из самых масштабных серий из его книг, где он делится своим глубоким опытом в изучении магии, и научно объясняет то, что многие воспринимают просто как чудо.

О чем эта книга?

Эта книга расскажет о магических школах, и всему, что с ними связано. Каждый том будет разбит на разделы:

Описательный;

1. Описание манакрыса;

1.1. Описание магических школ;

Научный;

2. Механика школ магии, их особенности;

2.1. Разветвление школ магии, и особенности разветвления;

2.2. Взаимодействие школ магии между собой, гибридные школы;

2.3. Формулы для расчета уровня магии для каждой школы магии;

Совет от автора;

3. Как лучше изучать школу магии? С каких заклинаний начать?;

3.1 Как спастись от школ магии?.

Заключение

Б-1

Стихийная магия, защитная магия, черная магия, руническая магия.

Описательный

1. Описание манакрыса

Б-1 – это манакрас, который чаще всего встречается в магов стихийных школ. От нормального манакраса отличается слегка утолщенной кожицей, полностью гладкой, и сильно натянутой поверх «ядра». Ядро примерно 1-1.5 мм в диаметре. Цвет темнее обычного. Существа с этой мутацией часто испытывают головные боли в теменной области. Концентрация маны происходит намного динамичнее.

Б-1: Представители этой мутации имеют определенную шкалу маны. Её на самом деле не существует, но она позволяет примерно понять ценность заклинаний. Заполненная шкала имеет 100% маны и каждое заклинание, в зависимости от сложности его создания тратит определенный процент от общего количества. Так, слабые заклинания могут тратить 7-10%, когда сложные – 90-200%

(Смотри: Мернад Маруз «О магии: её поведение, её движение, её виды»)

1.1. Описание магических школ

Стихийная магия – школа, в которой маг призывает к себе на помощь силы стихий, для манипуляции с ними. Заклинания представляют из себя изливание стихий в различных их видах, под контролем самого мага. Мана активная, потому поддерживать заклинание нужно всё время, до его создания, что крайне сложно и утомительно.

Стихийные изменения происходят после изливания маны наружу через какое-то время, обычно считаемое в секундах. Однако, есть мастера, способные превращать ману в заклинание еще при движении оной в теле человека. Так, выражение «огонь в крови» касается в первую очередь именно таких магов. Они и правда ману в крови в огонь или другие проявления стихии, в последствии чего, скорость применения заклинания значительно ниже, а из-за этого и меньше потраченных усилий и маны на создание заклинания.

Некоторые другие мастера способны создавать собственные школы через слияния основных четырех стихий в новые. При этом их заклинания не уступают в силе заклинаниям основных стихий.

Однако, если маг изучает заклинания какой-либо стихии, мана благодаря особенности мутации, «привыкает» к этой стихии, с гибкостью совершенствуя заклинание. Другие стихии будут даваться магу с огромным трудом и с возможными неприятными последствиями для него.

Потребуется высокой концентрации и великих запасов маны.

Создание новых заклинаний легкое, а процесс их улучшения долгий, но не сложный.

Магия концентрируется в конечностях мага: в пальцах рук и ног, а также в пятках и ладонях.

Высокая затрата маны.

Истощение маны вызывает у мага головные боли, и резкую потерю сил.

Для пополнения нужно спать или медитировать.

Существующие направления: Пиромант, криомант, геромант, гидромант, а также электромант, ~~пейзомант~~ (по ошибке магия болота автором была принята за пойзиомантию, которой не существует) и многие другие

Кол-во заклинаний в начале: 12

Большинство заклинаний можно использовать только раз в день.

Защитная магия – школа, которая позволяет создавать заклинания, защищающие мага от другой магии. Мана при этом тратится на прямую, и сама механика ничем не отличается от стихийной магии. Только, вместо манипуляции маны со стихиями, маг превращает ману в нечто, изменяющее другую магию, попавшую в область действия маны субъекта. Грубо говоря, защитные маги берут контроль над магией противника в момент её появления. Объектом изменения маны являются изы, а не какие-то внешние предметы.

Не потребует высокой концентрации, но потребует великих запасов маны и хорошего интеллекта для быстрого пополнения той.

Создание заклинаний медленное и сложное, так как заклинания истощают мага все время, только он его создал и поддерживает.

Высокая затрата маны.

Благодаря независимости и возможности механического пополнения запаса магии, влияния истощения на тела особого нет. Возможно только чувство голода или легкое головокружение.

Пополнение магии через сон, или при помощи специальных зелий.

Существующие направления: Антимagia и академическая защитная магия.

Кол-во заклинаний в начале: 4

Большинство заклинаний можно использовать по несколько раз в день, в зависимости от времени поддержания заклинания.

Черная магия - школа, которая позволяет создавать заклинания, основанные на страхах, панике, болезнях и всему отвратному. И по существу, использование маны в этой школе ничем не отличается от стихийной магии. Кроме факта, что мана взаимодействует не со стихиями, а с изами, материализует их в заложенные заклинание образы и формы. Также, интересным является то, что маги этой школы

могут питать ману из ритуалов. И ритуалы в данном случае не используют ману, а представляют из себя определенные действия сакрального характера. Например, распятие человека на кресте.

Потребуется большой концентрации и высокого интеллекта.

Средняя затрата маны.

Создание новых заклинаний легкое и очень гибкое.

Пополнение магии через сон, а также через «поглощение» при помощи заклинаний маны из ритуалов.

Существующие направления: Арахномантия, сиколития, некролития.

Кол-во заклинаний вначале: 10

Заклинания можно использовать раз в день.

Руническая магия – с этим манакрысом, эта школа слегка отличается в способе создания заклинаний. Маг не использует места, но отдает собственную ману, запечатывая её в руну. Так, маг экономит незначительное количество маны, не поддерживая заклинание все время, а лишь до времени, когда мана выйдет за пределы тела, вырисовываясь в символе, активирующем само заклинание уже без растраты маны. То есть, сам процесс создания заклинания немного длиннее, но также тратит меньше сил. Рунная магия требует от мага отточенного мастерства в создании рун и в меньшей степени концентрации и интеллекта, нежели, скажем, в стихийной магии.

Растрата магии средняя, но сильно колеблется в зависимости от заклинания.

Создание новых заклинаний нелегкое только потому, что рунная магия пополняется на официальном уровне и количество рун очень велико, потому создать что-то действительно новое – сложно.

Однако, не смотря на это, оттачивать каждое заклинание сложно и делается это очень долго. Помимо написания руны, маг одновременно с этим должен перемещать ману по крови к конечностям пальцев к пишущему инструменту, концентрируя всё внимание на этом. Поэтому, важно, чтобы маг умел абстрагироваться от внешнего мира во время написания заклинания.

После истощения маны, маг может чувствовать головокружение и усталость, потому достаточно поспать, чтобы восстановить силы.

Существующие направления: Академическая Рунная магия, Дикая Рунная магия.

Кол-во заклинаний вначале: 6

Большинство заклинаний можно использовать 1-2 раза в день.

(Смотри: Мернад Маруз «О магии: её поведение, её движение, её виды»)

Научный

2. Механика школ магии, их особенности.

Стихийная магия

Именно стихийная магия ярче всего ассоциируется у обычных людей при слове магия. Потому-что они привыкли, что всё есть стихии, потому маг – это тот, кто управляет всем, то есть стихиями. Отнюдь не так, но нужно отдать должное этой школе – её разнообразие, великий потенциал, простота использования, и прагматическая польза изменили мир магии в нечто совершенно иное, может не более доброе, но точно более прогрессивное. Те, кто управляет стихиями – стихийные маги, понимают, что то, что они изучают, имеет прямое влияние на всё существо полностью, в том числе и на характер и прочее. И тот, кто укрощает огонь, сам становится похожим на пламя: вспыльчивым, эмоциональным. И это влияние – не просто поговорка, а правда. И ученые-психологи, проводя глубокую проверку всех магов стихий, обнаружили, что это влияние образа жизни на сознание и подсознание. Потому, тот, кто обучает одну стихию, с трудом обучается другой. И это действительно большой труд, так как не только «мана привыкает» к одной стихии, но и организм мага привыкает к ней. Из этого всего выходит, что для обучения заклинаниям стихии, нужно иметь правильный подход к ней. Это правильно. Так, если, к примеру, совершать медленные заклинания огня, огонь будет слабым, и не сможет причинить много урона. Но он становится опасным в движении. Земля наоборот, сильна когда медленная, и бесполезна, когда её быстро материализуют, так она напоминает песок. Потому, огонь и воздух – это стремительные стихийные школы, а вода и земля – медленные, защитные или лечебные. Но кроме этих четырех стихий есть и другие. Например, огонь и земля превращается в лаву, а лава – это медленная стихия. Или воздух и вода, что выходит гроза – стремительная стихия. В каждом таком смешении есть доминирующая стихия, которая и утверждает, какой по скорости будет новая смешанная стихия. Но это без учета противоположных стихий, которые выходят нейтральны. Например, огонь и вода – это пар, и он не стремителен, но и не медленный, он как атакующий, так и защитный. Или воздух и земля, что выходит песок, который также и защитный, и атакующий. Потому, логично, что всех стихий, вместе со смешением – 10. Все они разделены на три группы: основные, противоположные, совмещенные. Итак выходит: основные – огонь, воздух, земля, вода; противоположные: огонь+вода=пар, земля+воздух=песок; совмещенные: Огонь+земля=лава, огонь+воздух=молния; земля+вода=болото, вода+воздух=гроза.

Это важно знать потому, что даже совмещенные стихии имеют свой характер, особенности, и прямое влияние на мага.

Но а теперь механика создания заклинаний. По факту, она такая же, как и у всех школ этого манакраса, и потребует огромных усилий воли. Перво-наперво маг должен сосредоточиться на своей стихии, он должен представить её во всей полноте, ощутить её в себе, и перенять её настроение. Это значит, что маг должен создать первый образ его стихии, который пришел в голову, и подыграть этому образу, реагируя не него эмоционально, такое чувство можно назвать неким видом самовнушения. После подражания стихии, нужно мысленно видоизменить её в то, что маг хочет видеть при использовании заклинания, например превратить пламя в огненный концентрированный шар. Мысленно повторяем процесс превращения пламени в шар, а потом обратно в пламя, и так до тех пор, пока маг не научится за более чем долю секунды совершать этот переход, при этом не теряя ощущения стихии. Когда это случится, нужно привязать этот шар к определенной команде, к ритуалу его освобождения. Например расставляя руки в стороны, и одновременно двигая ими: правой в сторону лица, а левой в сторону паха, пока они не согнутся в локтях и не сойдутся в уровня груди, после чего мах выставляет левую руку внизу с открытой ладонью вверх, а правую чуть выше, с открытой ладонью в низ, представляя в пространстве между руками шар. Нужно повторять этот ритуал до тех пор, когда он не станет провоцировать мысленное превращение пламени в шар. После этого маг должен научиться правильно перемещать ману в теле, и вовремя превратить её в шар нужного размера. Для этого при помощи ритуала и мысленного создания шара нужно двигать маной вдоль тела к пальцам, и когда она начнет освобождаться из пальцев – превращать её в пламя, которое превращается в огненный шар. Это самый сложный момент, ибо контроль маны требует полного сосредоточения. Но когда у мага выйдет, и когда он предаст все усилия, то мана действительно материализуется, превратится в шар, и скорее всего тот распылится. Проблема стихийной магии в динамичности заклинаний, которые нужно поддерживать всё время от начала движения маны. Поддерживать, значит мысленно сосредоточиться на этом, вплоть до момента завершения материализации, и освобождения измененной маны в цель. И это требует простой, но длительной тренировки повторения заклинания, желательного до полного истощения тела от нехватки маны. Со временем, заклинание станет быстрее, концентрация легче, а материализация раньше, что сэкономит не только силы и время, но и ману. И так абсолютно со всеми стихиями и заклинаниями. Некоторые сложнее, другие слабее, но все они требуют полного контроля магом.

Куда проще покупать свитки с заклинаниями, где уже всё готово, и достаточно по инструкции совершать все действия, вплоть до момента, пока всё не выйдет. Свитки чаще эффективнее самостоятельного придумывания еще и потому, что ритуалы в свитках не просто легче, но такие, что делают заклинание более эффективным. Например, когда маг при движении маны по рукам совершает резкий рывок руками, что ускоряет ману, и им подобные. Экспериментировать с этим самому крайне опасно, потому что мана может материализоваться еще в крови, что грозит ужасными последствиями.

Еще одна особенность динамичной магии стихии в том, что её можно составлять в комбинации, и по факту, использовать как боевое искусство. Не верится? А вот в труде

Кадзи Гардо «Сакральные и традиционные практики, воплощенные в боевых искусствах Восточного приморья.» представлены 4 мастера боевых искусств, смешанных с магией стихий. Они придумали 8 школ, по 2 на каждую стихию. А всё потому, что заклинания для магии стихий могут отличаться от привычных заклинаний. И, к примеру, маг может создавать огонь таким образом, чтобы не выпускать его на свободу, а использовать его в качестве инструмента. Например, укрывая им свои руки, чтобы удары наносили дополнительный урон, или взлетать в воздух, с одновременным отталкиванием врагов воздухом. Всё это, однако, требует большого мастерства, а секрет в таком использовании магии стихий в том, что маг настолько хорошо обучается использовать привычные заклинания, что благодаря им научился главному – материализации маны в стихию, и движение стихии в пространстве. Потому, после этого он получает возможность без заклинаний материализовать стихию, но особым образом. Когда для огненного шара маг совершил все действия, и мана выпущена на свободу и готовая к материализации, маг создает пламя, после чего должен создать шар, но не делает этого. Вместо этого он берет другое заклинание, и материализует пламя в совершенно другое заклинание. Это требует очень огромной концентрации, и огромного запаса маны. Но такой стиль позволяет быть непредсказуемым, и очень опасным. Главное в нём уметь чувствовать стихию, чтобы эффективно управлять ею, а чтобы иметь такую хорошую связь, нужно самому уподобиться со стихией. То есть, получить её характер.

Защитная магия

Синтетически воссозданная магами, ради защиты других от... магии, эта школа не сильно отличается от стихийной, кроме того факта, что маг не материализует ману в стихию, а превращает её больше в некий вид энергии, очень чувствительный к любой магической энергии. Сами маги этой школы называют эту энергию бакра, что с языка древних азграллов переводится как щит. Бакра имеет такую структуру, которая самостоятельно и динамично изменяется в разных ситуациях, а основа её использование – блокировка вражеской магии любых типов. Более чувствительная перенаправляется к менее заметной мане, например к заклинаниям школ манакраса типа Т-1, менее чувствительные, но более плотные – против динамичной магии стихий, и так далее. К тому же, чаще всего заклинания защитной магии разделяются на два типа: защитные и атакующие.

Защитные активируются на заклинателя и союзников, создавая щиты, плащи, и другие поля, не пропускающие ману, а атакующие, собственно, направляются на цели. При этом, чтобы обучаться заклинаниям, маг должен хорошо знать поведение маны, а также всего того, во что она может превращаться, и сама механика превращения. Обучение этому требует большой концентрации, и силы воли, потому что маг должен понять природу других школ, чтобы научиться противостоять им. И так как защитная магия является одной из самых молодых школ, уступая только лишь кводологии, она облегчила процесс обучения, с использованием механизмов, как в кводологии были придуманы схемы и вычисления. Механизмы эти являются некими генераторами заклинаний, которые будущий маг должен ощутить на себе, но без фактического вреда. Так, на практике, познание маны происходит намного быстрее, и он примерно

представляет силу, структуру и ущерб разных вражеских заклинаний. Теперь, чтобы создать своё заклинание, он должен определиться какого типа оно будет, и против чего оно будет защищать. В ответвлении антимагии все заклинания более слабые, но защищают против всей магии сразу, то есть против самой сущности маны. В академической же обучается защита против магии определенного типа. И если маг, например, хочет защититься от магического огня, он должен представить, что именно может победить огонь. К примеру, много земли. Но так как он не научился чувствовать землю, то не сможет материализовать ману в землю, но сможет выпустить бакру, придавая ей свойства земли, при этом не меняя ни форму бакры, ни другие её качества. А сама эта энергия невидима, и представляет из себя лишь искажение пространства, и то редко заметное. Для того, чтобы придать бакре свойства земли, маг должен подавлять огонь в мозгу при помощи земли, пока не обретет чувство этого покорения. После этого создается ритуал, как и в стихийной магии, дальше маг пускает ману по телу, а под конец всё это совмещает в одно заклинание. Так, он одновременно двигает ману, подавляет в сознании огонь землей, совершает ритуал, и когда мана выходит за пределы тела мага, он материализует её в бакру, но всё еще концентрируясь на свойствах земли, тем самым разрушая огонь. Бакра – вещество само по себе безвредное для тел, и оно может ощущаться как легкое дуновение ветра, и даже бакра со свойствами элементов не меняется в ощущении, но вот на ману она влияет настолько существенно, что какими бы сильными ни были заклинания, бакра сможет их подавить более дешево и легко. Она тратит очень мало маны, при этом не меняя процесс создания и запоминания заклинаний, он является идентичным, что и у магии стихий. Также, защитный маг при достижении высокого уровня мастерства может научиться на подсознательном уровне создавать заклинания, подобно той же стихийной магии изменяя заклинания во время их совершения на те, что нужны для представленной ситуации. Так, он воспитывает в себе реакцию и ощущение вражеской магии, и может быстро создавать защиту. Также, бакра очень пластичная, что позволяет легко манипулировать ею, например для растягивания по площади, или для концентрации в одной точке. Поэтому выходит, что защитная магия действительно очень эффективна против любой другой магии, потому что она сильно специализированная. К сожалению, защитной магии обучают только специальных особей, состоящих в службе противостояния магии, либо контроля её распространения. Подобные места, где обучают защитной магии, являются секретной информацией, но есть независимый учитель, который имеет права обучать этой магии за деньги.

Сами защитные маги, благодаря глубоким познаниям структуры маны, научились её чувствовать, получая такой самый бонус, что и друиды, если не более эффективный.

Черная магия

Главная особенность механики этой магии в том, что мана этой школы может как бы питаться изами, тем самым усиливая себя. Это также уникальное, но объяснимое явление, требующее долгих тренировок. Но обо всём по порядку. Черная магия специализируется на превращении маны в образы и формы, вызывающие больше психический урон, нежели физический, но внешний психический, а не как в магии

иллюзий – контроль над психикой. То есть, своими заклинаниями, черный маг заставляет жертву выявлять какие-то эмоции, чувства, либо психическое состояние, чаще всего страх, как более яркая эмоция, и более простая для использования. Также, маг умеет брать под контроль жизненную силу, но по факту, психическим влиянием. То есть, он изменяет свою ману таким образом, что она поглощает жизненную силу, и в некотором роде регенерирует общий ману у мага. Потому, заклинания черной магии обычно держатся долго, но редко когда наносят прямой и физический ущерб, это встречается лишь у ответвлении арахномантии, когда создаются пауки, способные кусать, и причинять физический урон. Но еще есть сиколития, при помощи которой черный маг может насылать болезни, но эти болезни по факту фальшивые, и исчезают когда исчезает источник питания, то есть страх и страдания жертвы. Некролития же имеет исключительно психическое влияние, связанное со смертью, и демонстрации жертве его же смерти.

Чтобы научиться превращать свою магию в то, что питается жизненной энергией, и тем самым ускоряет работу манакрыса, нужно: во-первых, иметь огромную концентрацию и интеллект; во-вторых, самому познать природу страха, и найти в этом наслаждение, потому что мана действует только при сильном желании. Познать природу страха можно через безопасную встречу со всем, что вызывает страх: с пауками, змеями, мёртвыми гниющими телами и другим подобным. Безопасное, значит, что встреча не должна принести ущерб, потому что вместо наслаждения маг может и сам поддаться страху, а это обычно приводит к полному закрытию для мага возможности развиваться в этой школе. Чтобы найти во всем отвратном наслаждение, нужно убедить себя, что всё отвратное – таково незаслуженно, и оно тоже может быть прекрасным. И тут нужен высокий интеллект, чтобы понимать, ради чего всё это совершается, потому что иначе, маг может попросту сломать свою психику, и его наслаждение отвратным может быть фанатичным, что является еще одной ошибкой.

И когда он сможет получать наслаждение от созерцания и взаимодействия с отвратным, маг должен научиться последнему – усилению наслаждения от страха других, созданного тем отвратным. Это очень сложный психический процесс, который напоминает попытку магом доказать, что умение вызывать даже такие эмоции как страх – это прекрасно, и тем самым получать от этого наслаждение. На словах звучит легко, но на деле это года работы и самодисциплины, но когда магу удастся сделать это, он сможет совершать попытки создавать заклинания, питающиеся страхом. Для этого легче всего купить свитки с заклинаниями, но вполне можно создавать и самому, к счастью для мага, он уже привык ко всему отвратительному, и создавать это отвратное будет не так сложно. Единственная сложность может заключаться в том, чтобы придать заклинанию реального вида, а для этого нужно как физическое созерцание образов для заклинаний: пауков, змей, насекомых, личинок и т.д., так и долгий процесс отражения этих образов в голове, до получения чувственного ощущения образов. В остальном процесс не отличается от создания заклинаний в других школ этого манакрыса. Маг создает ритуал, учится перемещать ману, и совмещает всё это в одно заклинание. Но тут всё же есть особенность. Так как чаще всего маг создает внешнюю иллюзию, он должен научиться сделать её правдоподобной, а также такой, которая может вызывать страх. А это значит, что ему потребуется огромный запас ману, чтобы всё это поддерживать. И если страха не будет, мана будет растрачена впустую. Но если образ заклинание, например паук,

найдет источник страха, маг может «отпустить его», то есть, оставить магическую связь контроля без сознательного управления, но получая нужную регенерацию страхом, и сразу же отправляя часть на дальнейшего поддержания заклинания. Но в это время маг может создать еще одно заклинание, и так много раз, сколько ему хватит силы воли, а также насколько постоянные и сильные источники страха будут поддерживать мага маной. Сам процесс поглощения жизненной энергии вербальный, но заклинание должно распыляться незаметно на ману, для физического контакта с жизненной энергией, и быстрой передачи изов по заклинанию прямо внутрь крови мага. Это невидимый процесс, но черный маг может ощущать его. Такие заклинания очень эффективные потому, что у каждого есть несколько страхов, и каждый может ощутить яркие эмоции, скажем, при страшных заболеваниях, которые у сиколитов имеют реальные синдромы, хоть и зависят от маны. Но, рано или поздно, жертвы привыкают к источникам страха, потому, они не могут существовать вечно. И максимальное время существования такого заклинания известно миру – 2.3 года. Черный маг Шаелла Овендор наслала на деревню Аспос эпидемию особого вида чумы, которая медленно поглощает кожные ткани жертв, и это очень болезненный процесс. И когда многие люди заболели этой болезнью, ощущая боль, и страх перед смертью, она получала настолько сильный источник жизненной энергии, что наслала подобные болезни на соседние деревни, создавая между всеми деревнями мощные магические потоки, питающие её. Потому, в дополнение к болезням, Шаелла наслала чуму, и покрытые волдырями, слепнувшие и медленно умирающие жители, даже не в состоянии покончить с собой, питали её в течении 2х годов и трех месяцев, пока друиды из лесу не нашли эти потоки магии, и не убили Шаеллу, разрушая все иллюзии. Однако, после этого 30 тысяч людей покончили с жизнью самоубийством, не выдерживая такого напряжения. Черные маги очень чувствительны к эмоциям людей, и помимо распознавания этих эмоций, могут ощущать присутствие жизни на небольшом расстоянии.

Рунная магия

Рунная магия внутреннего типа отличается от своего родича в манакрасе типа Т-1 тем, что для создания заклинания, маг использует собственную ману, которую запечатывает в руне, тем самым облегчая процесс освобождения маны, и её материализации. Она также изучается официально, если не выучена до совершенства, имея все возможные варианты заклинаний, приписанных к рунам всех народов. Еще одна её особенность в том, что маг также может совершать цепи из рун, тем самым усиливая одно заклинания свойствами, либо другими заклинаниями. Тут нужно остановиться поподробнее. Если в рунной магии внешнего типа каждый символ является каким-то магическим эффектом, то в рунной магии внутреннего типа, магия разделяется по рунам на те, что представляют самостоятельные заклинания, вспомогательные заклинания, и свойства заклинаний. Первым соответствуют руны дварфийского типа, вторым – эльфийского, третьим как и в рунной магии внешнего типа – имперские руны. Потому, маг может создавать самостоятельные заклинания, например огненный шар, но дополнять их дополнительными заклинаниями, например шар, излучающий ядовитое облако, а также свойствами, например позволяя облаку взрываться при соприкосновении с твёрдым телом. Но тут же, при большей

эффективности, также больше и трудности. Ведь выучить руны трех алфавитов – это действительно сложная задача, которая достигается только лишь в академиях. Поэтому, маг должен заучить руны до совершенства, что всегда влияет на общее мировоззрение, превращая его в частое виденье символов в обычной бытовой жизни. Этот длинный процесс обучения позволяет магу быстро воссоздавать в мозгу эффект руны, представляя её изображение. И чем быстрее он это делает, тем быстрее получается использование заклинаний. Но также, маг должен иметь собственный инструмент рисования рун, чтобы заклинание поддерживалось созерцанием руны, и вместе с этим контролировать движение маны. Это требует огромного умения концентрироваться, которое также воспитывается по грубой системе «пряника и кнута». Создание новых заклинаний очень сложное из-за того, что почти все руны заняты, но те, кто экспериментирует со связками рун, называются дикими рунными магами, хоть по факту, они не сильно отличаются от академических рунных магов, только могут иметь в запасе несколько уникальных, непохожих на другие видов заклинаний.

Часто, рунные маги материализуют свою магию в энергию, не придавая им формы, но лишь потому, что энергия незаметна, и тратит меньше маны, но она же менее эффективна, и больше используется в бытовых, либо в социальных целях.

Процесс запоминания заклинаний отличается от других школ этого манакраса лишь тем, что эффект прочно привязан к руне, потому, маг создает и совмещает в мозгу несколько рун, суммируя при этом полученный эффект, и уже после его заучивания учится рисовать руны, что является ритуалом, а под конец перемещает ману, материализуя её в нужное заклинание.

Это очень многогранная школа из-за большого запаса заклинаний, но она является самой простой фактически, потому тратит достаточно много маны, и маг не может свободно контролировать заклинания, или несколько заклинаний за раз, он может играть только с одним, с обязательным условием освобождения его.

2.1. Разветвление школ магии, и особенности разветвления.

Стихийная магия

Огонь

Маг ограничивает себя стихией огня, создавая высокотемпературное пламя, концентрированное в разные формы, и не наносящее вреда самому магу. Но это не значит, что естественный огонь не может причинить ему вред. Но даже магический огонь может навредить, если материализовать ману в крови. Так, огонь стремителен, быстротечен, и наносит малозаметный урон, но с дополнительным уроном от возгорания. Имеет эффект возгорания, который является постепенным повреждением тканей человека. Огонь может быть разной силы, что чаще всего различается по цвету, более холодные цвета воплощаются слабым огнём, а более яркие, вплоть до белого – более мощным огнем. Самый мощный считается тот, что представлен настолько белым пламенем, что не имеет оттенков. Такой огонь невозможно потушить без помощи магии.

Также, как стремительная стихия, огонь используется для совершения множества атак в как можно меньшее количество времени. Движения резкие, зависят от дыхания, выполняются из состояния спокойствия импульсом. Маг, управляющий огнем, имеет вспыльчивый, холеричный, несдержанный характер, но в то же время является решительным, стремительным и яростным.

Воздух

Управляя воздухом, маг создает потоки ветра, которые обычно не наносят прямой урон, но смещают тело жертвы с места. Потому воздух, несмотря на стремительность, иногда называется вспомогательной стихией, и используется она для задержания, обезвреживания противника, а также для бросков его, или для блокировки его атак, заклинаний. Воздух воплощается энергией, и маг может концентрировать её в сильных потоках. Воздух всегда незаметен фактически, но из-за него изменяется пространство (поднимаются листья, пыль и т.д.). К тому же, это стихия легкости, которая позволяет использовать энергию для управления магом собственным телом, например для полета, либо усиленных прыжков, или ударов.

В воздухе используется множество атак за очень небольшой промежуток времени. Движения акробатические, требующие выносливости и высокой ловкости. Маг, управляющий воздухом, имеет непостоянный, непредсказуемый, нейтральный характер, но в то же время он обладает быстротой реакции, и имеет уверенность в своих действиях, зная, что они неизбежны.

Земля

Магия земли – это медленная магия, которая в первую очередь является защитной. Земля представлена твердым телом, или совокупностью твердых тел, потому маг использует эти тела для создания преград, щитов, барьеров, либо для других объектов, в первую очередь способных защитить мага от вражеских атак, но и для медленных, но эффективных атак, обычно решающих исход боя за небольшое количество времени. Сама земля не редко воплощается в камень, но это лишь такой эффект, когда маг сжимает почву настолько сильно, что по структуре она напоминает минерал.

Медленность этой стихии представлена тем, что управлять ею действительно тяжело, и она потребует также физической выдержки от мага. Материализовать землю – это сложная задача, потому маги земли не так быстры. Движения напоминающие ближний бой, требующие напряжения мышц, хороших устойчивых стоек. Маг, управляющий землей, имеет принципиальный, неспешный, спокойный характер, он предпочитает защищаться, не показывает эмоций, но в то же время никогда не демонстрирует своих слабостей, действуя мудро, и неспешно. Он выжидает прежде чем атаковать.

Вода

Вода – это стихия гибкости, непрерывного движения, а также некой обреченности. Владеющий стихией воды маг не полностью контролирует свою стихию, но направляет её, тем самым придавая ей форму. Вода также способна видоизменяться в твердое тело, в лёд, при очень сильном сжатии, и охлаждении воды. Но маги воды редко делают это. Они предпочитают использовать воду для непрерывных однотипных атак, например, созывая сильную волну, которая сбивает противника, после чего маг превращает её в лёд. Также, вода часто используется для лечения, потому что маг может проникать ею в тело пациента, очищая органы от паразитов и других вредоносных тел. Многие маги также умеют изменять температуру воды, тем самым делая еще более опасной.

Это стихия медленная, но состоящая из непрерывной атаки. Мана тратится сильно, но маг все равно предпочитает не использовать много заклинаний, потому что при этом теряется сила этой стихии. Движения плавные, напоминающие прибывающие и отбывающие волны. Вода требует высокой гибкости и ловкости. Маг, использующий в качестве стихии воду, сам становится безмятежным, беспристрастным, «плывущим за течением», без эмоций принимающим любые изменения, спокойным и не агрессивным. Они предпочитают избегать боя, и вступают в него чаще в качестве защиты.

Пар

Эта уникальная совмещенная стихия имеет главным бонусом большое распространение заклинаний, и урон как бы по области, от которого очень сложно увернуться. Чаще всего маг насыщает густой туман, в котором может чувствовать врага, тем самым добираясь к нему незаметно с целью нанести внезапный физический удар. Либо же, он может создавать горячий пар, нанося ожоги врагу. Пар очень сложен к управлению, и концентрировать его практически невозможно из-за конфликта стихий, но маг может менять его сущность на туман, либо горячий пар. Количество заклинаний, как и в стихии воды – невелико, но сами заклинания обычно наносят урон ожогами, от которых трудно спрятаться. Как раз в этом и стремительность этого ответвления – от него очень сложно увернуться, не смотря на то, что урон от пара небольшой.

Маг, использующий в качестве стихии пар и сам является быть непредсказуемым, скрытным, любящим заманивать других в ловушки, но в то же время не боящимся испытаний и врагов, готовым всегда вступить в бой ради отстаивания собственного я .

Песок

Песок сыпуч, на сам по себе безвреден, однако, в больших количествах он представляет из себя кучу маленьких твёрдых тел, потому он скрывает в себе стремительность самых малых частичек, и неспешность общей массы частичек. Маг, использующий огонь, обычно создает бури, либо смещает почву под ногами врага, сбивает его с ног, либо задерживает врага. Но маг может сжать песок в плотный

песчаник, который скорее всего распылится от удара, но от этого жертва все равно не сможет нанести удар, а от поднявшейся песчаной пыли получит эффект дезориентации, либо даже ошеломления. Песок защитная стихия, которая не наносит прямого урона, но не позволяет противнику причинить урон. Она совмещает этим безвредность и контроль воздуха, и эффективную защиту земли.

Количество заклинаний при этом среднее, но маг чаще всего просто управляет волной песка, изменяя её в нужные формы.

Маг, использующий в качестве стихии песок, и сам является безвредным, но игривым, не злобным, но циничным, непостоянным, слегка безумным, но любящим впечатлять.

Лава

Лава медленна, тягуча и очень опасная. Это плотный огонь, застывший в вязкой жиже. От него исходит огненный жар, но открытого пламени нет. Он напоминает ленивого змея, ползущего вдоль тропы. Лава совмещает в себе медленность и плотность земли, но агрессивность и атакующие заклинания огня. Маг обычно насыляет плотные лавовые шары, метая их во врага, после чего они разрываются на огонь, либо же превращает землю под ногами врага в лавовую реку. Такие заклинания очень тяжело поддерживать, и сам маг должен иметь больше концентрации, а также физическую силу. И чтобы экономить ману, он должен выжидать подходящего момента, заманивать врага в ловушки, и справляться с ним несколькими заклинаниями.

Самих заклинаний достаточно много, но все они одинаково медленны и сложны к удержанию, а также используют больше маны.

Маг, использующий эту стихию, и сам кажется неспешным, слегка туповатым, хоть это не так, он делает что либо после некоторого времени молчания, но легко поддается провокациям, становится яростным, но сохраняющим рассудок, поразительно хитрым, и подыгрывающим. То есть, такой маг может быть спокойной и безобидной горой, пока одурманенный враг не попадет к нему в ловушку, после чего встретиться с пробужденным вулканом.

Молния

Раскаты грома сопровождаются сильными зарядами энергии, которые соприкасаются с такой силой, что появляется направленная по вектору энергия, наносящая чудовищные разрушения. Маг использует молнию для выпуска таких зарядов энергии, которые быстро достигают врага, и атакуют помимо него других, либо его одного по несколько раз. Часто, он призывает молнию с небес, хоть это лишь такой эффект, позволяющий создавать еще более чудовищные удары врагу. Молния стремительна и очень опасная, ведь она совмещается двумя стремительными стихиями, усиливая этот бонус. Однако, молния очень прожорлива к мане, и каждое заклинание тратит огромную часть, что не позволяет создавать много заклинаний, хотя

это часто и не нужно. Молния – отличный вариант против большого количества противников, а манипуляция с молнией позволяет мгновенно убивать слабых и неустойчивых врагов точными ударами в сердце.

Это стремительная магия, от которой практически невозможно увернуться, но её очень сложно удерживать, и даже материализовать из маны, потому, во время подготовки заклинания, маг является очень уязвимым к любому типу отвлечений.

Сам маг, управляющий молниями, является очень твёрдым в своих словах, но в то же время болтливый, и любящим бросать вызовы. Он еще более вспыльчив нежели маг огня, агрессивен и легко теряет контроль, часто совершает необдуманные действия, о которых склонен жалеть после появившейся ярости.

Болото

Вязкая жижа похожа на лаву, но она не обжигает и не истощает жар. Но она всё также медленна, потому что состоит из двух медленных стихий: земли и воды. Болото очень неповоротливо, потому, чтобы быть эффективным, оно должно быть непредсказуемым. Болото умеет прятаться в обычной земле, либо в траве, и все, кто попадает в него, долго не могут выбраться. Болото дарит врагам медленную и очень мучительную смерть. Чаще всего маг превращает почву под ногами врага в болото, засасывая его внутрь, а потом покрывая толщей почвы, на долгое время пряча тело бедолаги. К тому же, часто маги болота создают ловушки, и они мастера в этом деле. Болотные ловушки на первый взгляд безобидны, но при подходе к ним, враг проваливается, и редко когда имеет возможность спастись. И это медленное погружение имеет очень страшный психологический эффект подавления, но маги болота редко когда снисходят к милостыне.

Количество заклинаний среднее, но они очень медленные, хоть и не очень требовательны к мане.

Маг, использующий болото, очень скрытный, мстительный, молчаливый, но злопамятный, хитрый, умный и целеустремленный, ради мести готовый ждать очень долгое время.

Гроза

Гроза – это неуправляемая буря из дождя и ветра. Она сложноуправляема даже для самого мага, потому он лишь направляет её. Её главная особенность в совмещении качеств воздуха и воды в смещении противника, в его обездвиживании, подавлении, и навешивании других неприятных эффектов. Сила грозы способна легко перемещать тело жертвы, и вместе с тем причинять ему ущерб ударами об скалы, землю, либо очень часто применяемым заклинанием, когда маг подкидывает врага в воздух, а он уже разбивается от падения. Гроза также занимает большую площадь, и требует от

мага не просто поддержания заклинания, но и одновременной манипуляции им, что вдвойне сложно и требовательно к мане.

Гроза имеет малое количество заклинаний, и является очень требовательной к ним. Однако, от неё очень трудно уклониться, и сопротивляться ей.

Маг, использующий грозу, является терпящим, избегающим битвы, иногда унижающим себя ради того, чтобы не вступать в бой. Но когда бой неизбежен, он действует решительно, и сразу показывает всю свою силу, разбираясь с врагами максимально быстро, чтобы не тратить ману.

Защитная магия

Академическая защитная магия

Академическая здесь означает, что магия обучается не по учебникам, а в академиях некоторых организаций, и этим занимаются специально обученные мастера-ученые, которые не просто придумывают новые заклинания, но делают это так, чтобы они были максимально эффективные и разнообразные. К сожалению, нельзя говорить о местах обучения, но и берут туда далеко не всех. Академическая защитная магия направлена против всей остальной магии, обычно для контроля магии, либо для полного его подавления. Они также работают с местами силы, уничтожая их, с некоторыми магическими артефактами. Потому, академическая защитная магия одинаково хорошо справляется с магией в активном бою, и с источниками магии. Также, академическая означает, что огромное количество заклинаний, доступное для обучения, позволяет магу противостоять разным вражеским заклинаниям. Если грубо, на каждую школу магии, у этого ответвления есть свое контрзаклинание: как защитное, так и атакующее. Защитные заклинания отличаются тем, что они дают долговременную защиту, но, естественно, сама защита может быть неудачной, если создана не против той магии, которую использует противник.

Атакующая активная магия направлена на блокирование потоков маны, при помощи высокой концентрации бакры. А также против контратак для выпущенных заклинаний. И так как бакра требует меньше маны, чем, допустим, магия стихий. Даже большое и сильное заклинание стихий, может быть отбито средним заклинанием защитной магии, что оставит у вторых немного маны, а первых скорее всего истощит.

Антимагия

Единственное отличие антимагии от академической защитной магии в том, что бакра здесь не подстраивается под типы заклинаний врага, а является антимагией, то есть, действующей на всю магию, в любом её проявлении. Потому, она считается более легкой для обучения, в ней меньше заклинаний, и не нужно предугадывать заклинания врага, либо знать о нём какую-либо информацию. Но, из этого также выходит, что антимагия уступает специализированным заклинаниям тем, что она хуже защищает от

магии, и для каждого заклинание маг тратит больше маны, чтобы создать большее количество бакры для лучшей защиты. И для того, чтобы подавить большое и мощное заклинание магии стихий, антимагу потребуется потратить больше маны чем ему, и её может попросту не хватить. Это также значит, что антимаги сильнее развиваются в атакующем направлении, чтобы побеждать противников до истощения маны.

Черная магия

Арахномантия

Арахно значит «паук», и данное ответвление переводится как «управление пауками». На деле же, это приевшееся, но устарелое название большего ответвления, в котором маги используют животных и других существ, чтобы вызывать у жертв страх. Кроме пауков они используют и змей, и насекомых, и даже огромных мифических созданий. Главная цель арахноманта – долговременная подпитка страхом. Но самое количество страха из-за особенности заклинаний не большое. Так, магическим созданиям не редко приходится преследовать врага, чтобы не разорвать связь с его страхом. Также, арахноманты используют в некотором роде гончих – это малые и низкотребовательные заклинания тех зверей, которые мало кого пугают, но они очень чувствительны к страху, и могут пожирать его из изов там, где было напуганное разумное создание. Так, гончие используются для отслеживания врагов. Но они больше тратят ману, чем восстанавливают её, потому что страх очень быстро рассеивается по жизненной энергии.

Арахномантия – это искусство визуального запугивания, но очень часто с физическими атаками. Так, маг стремится ранить врага, чтобы усилить выброс его страха. Или, скажем, он чудовищно изувечивает его для такой же цели. Все эти увечья и раны реальны, как и «реальны» создания. Ведь их можно убить физическим оружием, после чего магу приходится рассеивать их. Арахноманты предпочитают не убивать, потому что убийство значит потеря страха, а это в свою очередь значит то, что они зря потратят ману на заклинание, раз не получают ничего взамен.

Сиколития

Сиколиты управляют болезнями, потому они знакомы с многими, даже самыми ужасными из оных. Они прекрасно осведомлены в симптомах, и характерных особенностях болезней. К болезням сюда также относится и эффекты ядов, кислот, и реже возгорания. Болезни могут быть только физическими, потому что мана сиколита поражает органы жертвы, или жертв. После создания болезни, она существует как реальная, и может существовать по своим законам, пока есть подпитка страданиями. В отличии от арахномантии, для сиколитии маг не обязан находиться близко возле

эпицентра болезни, ведь она может затронуть и его самого. Чаще всего он создает такие эпидемии в виде ловушек, отравляя еду, либо как-то иначе, тем самым обыгрывая само отравление жертвами как некоего рода случайность. Сиколития имеет огромное количество заклинаний, но они требуют большего усилия, и являются более сложными для создания. И если у мага не выходит создать заклинание, он тратит 75% от всей маны, или 125% при критической неудаче. К тому же, если само создание заклинания не требует большого запаса маны, то его поддержание динамично пожирает её, потому маг не может удерживать его долго, и ему нужно, чтобы эффект страданий был как можно раньше. Именно страдания являются целью. Страдания – это ощущение неприятной боли, вызывающей яркие эмоции. Сами страдания от болезней быстро проходят, но плюс болезней в том, что они охватывают большое количество живых существ, потому общее количество полученной маны достаточно высокое, чтобы поддерживать огромные эпидемии.

Некролития

Некролития управляет смертью, и всем, что связано со смертью. Но она также разделяется на два «вида». Первые – это те, кто создают мёртвых, наподобие некромантов, так, они могут убивать живых существ, и на глазах у других поднимать их, тем самым получая огромное количество страха за раз. Это также умерщвление для демонстраций, больше похожее на иллюзию, но на деле являющееся действительным поражением органов жертвы, что и даёт такой эффект, но после рассеивания заклинания эффекты умерщвления проходят. Вторые же работают с изучением связей жертвы с теми, кого он потерял, любил или любит сейчас. Магия некролита поражает мозг жертвы и демонстрирует ему самые ужасные моменты из его жизни, или такие моменты, которые вызывают очень яркие эмоции – всегда негативные. Некролития питается всеми яркими эмоциями, хоть чаще всего именно страхом. Заклинания тут сложные, и требуют среднее количество маны, но при удачном исполнении, они получают большое количество жизненной энергии, пожирая её, тем самым компенсируя потраченное. Потому некролиты умны, осторожны и расчетливы, и не совершают глупых действий.

Рунная магия

Академическая рунная магия

Вся рунная магия изучается исключительно в академиях, и всегда изучается только академическая, как основа для другого ответвления (которое часто не считают за ответвление). Она отличается огромным, действительно впечатляющим списком готовых заклинаний, структурно разделенных на типы, виды, и заклинания по назначению. Так, выделяются: бытовые, социальные, слабые лечебные, сильные

лечебные, заклинания очарования, заклинания предсказания, заклинания призыва, атакующие заклинания, атакующие сильные заклинания, запрещенные. Для изучения многих из них нужно иметь не просто определенный титул, и положение в обществе, но и деньги, а также уровень доступа. Так, даже мастера не имеют доступа к запрещенным, и лишь один человек знаком с ними. Почему же так сложно создать самому запрещенное мощное заклинание? Из-за того, что все, кто обучался рунной магии, превратили свое мышление в структурно-символическим, и они знакомы со всеми рунами, хоть могут и не знать их магических особенностей. Потому, при попытке создать свою руну, такие маги терпят неудачу из-за слишком сильного неприятия мозгом такого новшества. Для рунных магов создание качественно нового заклинание подобно тому, как любое другое разумное существо пытается придумать новый цвет: чтобы он не придумал, такой цвет уже есть в природе.

К тому же, структура рунной магии достигла таких высот и такой сложности, что каждая руна имеет свой эзотерический смысл, и может иметь бонусы при совмещении лишь с некоторыми другими рунами, а с некоторыми вообще превращается в бесполезную трату маны. Например, руна дварфийского типа «Торг», что представлена увеличением атакующей руки заклинания для нанесения мощного удара в ближнем бою, отлично совмещается с имперской руной «Кьяд», которая покрывает эту самую руку слоем, напоминающим камень. При этом, совмещение кажется идеальным даже при рисовании самих рун, так части «Торг» будто специально оборваны для присоединения к ней частей «Кьяд». Так, рунный маг должен знать эти бонусы, тем самым полностью отрезая себя от возможности создавать новые руны.

Дикая рунная магия

Однако, рунный маг может создавать новые комбинации рун, экспериментируя с ними. Такие маги называются дикими, потому что не редко эксперименты действительно являются случайно подобранными характеристиками с ожиданием определенного эффекта, и бывает так, что полученное заклинание может причинить вред самому заклинателю. В академиях таких магов не любят, и хоть их не изгоняют, но пытаются ограничить их в возможности экспериментов, всё из-за их же безопасности. Проблема рун в том, что их невозможно систематически соединять, и нельзя предугадывать полученный результат, потому что заложенная идея в руну не воспринимается никем одинаково, и всегда она имеет долю субъективности, как например огненный шар может быть у одного мага горячее чем у другого. Потому, все эти факторы, которые не учитываются в экспериментах, могут сыграть в злую шутку для дикого мага. Но если ему удастся создать что-то действительно стоящее, то это, конечно, добавляется в общий список рунной магии внутреннего типа, хоть такие создатели не вознаграждаются, чтобы не поощрять опасное дело.

2.2. Взаимодействие школ магии между собой, гибридные школы.

Некоторые школы магии или ответвления могут изучаться магом в совокупности с другими, что позволяет им использовать больше заклинаний, а также получать дополнительные бонусы от таких гибридов. Так, однако, это очень сложный процесс, доступный только лишь мастерам, имеющим просто чудовищную силу воли, выдержку и другие качества.

Так например, они могут разделять свои личности, чтобы использовать две стихии, либо усиливать стихийную магию черной, получая бонус этой чудовищной комбинации.

Вот список самих комбинаций:

Магия стихий

Магия стихий+черная магия = штраф на шанс успешного заклинания -5, из стихийной магии можно использовать только либо огонь, либо воздух, а из черной только сиколитию.

Магия стихий+защитная магия = штраф на шанс успешного заклинания -3, уязвимость к заклинаниям +25% (при совершении атаки, к ней добавляется +25% от полученного числа. Так, если атака была 10, а защита 8, к атаке добавляется еще 2), из магии стихий можно использовать только магию земли, а из защитной магии – антимагию, также повышена скорость использования заклинаний -1ОД.

А теперь сами ответвления. В магии стихий тут особенность, что гибридные ответвления представлены как уникальные её виды. Но есть возможность изучать схожие по «характеру» школы.

Земля+лава/болото = скорость использования заклинания +3секунды, шанс на успешное заклинание +3.

Воздух+гроза/молния = скорость использования заклинания -2 секунды, уязвимость для вражеских заклинания +3 (от числа защиты от вражеских заклинания отнимается 3).

Защитная магия

Защитная магия+черная магия = стоимость заклинаний -25%, шанс успешного заклинания -4. Из защитной можно использовать только антимагию.

Ответвления:

Академическая защитная магия+антимажия = шанс успешного заклинания -4, стоимость заклинаний -20%, скорость создания заклинаний -1ОД.

Черная магия

Ответвления:

Арахномантия+некролития= шанс успешного заклинания +2, стоимость заклинаний +30%

Сиколития+некролития= шанс успешного заклинания +3, стоимость заклинаний +10%.

Рунная магия

Ответвления:

Академическая рунная магия+дикая рунная магия = при создании заклинаний число от 1до3 является критической неудачей, и на них не действуют модификаторы. Есть возможность комбинировать заклинания ради новых эффектов.

2.3. Формулы для расчета уровня магии для каждой школы магии.

Стихийная магия

Главный атрибут: мудрость

Вспомогательные умения: нет

Затраты маны: средние

Маг имеет шкалу маны, представленную 100%. Каждое заклинание отбирает установленное количество от общего процента. Стоимость заклинаний может меняться в зависимости от разных условий.

Маг, использующий стихии, обязательно имеет черты характера, характерные для этой стихии (читай раздел 2.)

Защитная магия

Главный атрибут: мудрость

Вспомогательные умения: артефактология, магистика

Затраты маны: средние

Маг имеет шкалу маны, представленную 100%. Каждое заклинание отбирает установленное количество от общего процента. Стоимость заклинаний может меняться в зависимости от разных условий.

Маг имеет общую защиту от магии +3, а также чутье магии с бонусом +4.

Черная магия

Главный атрибут: интеллект

Вспомогательные умения: запугивание

Затраты маны: средние

Маг имеет шкалу маны, представленную 100%. Каждое заклинание отбирает установленное количество от общего процента. Стоимость заклинаний может меняться в зависимости от разных условий.

Каждое заклинание имеет определенный эффект, вызываемый у жертвы, чаще всего эмоция страха. В зависимости от успеха заклинаний, определенный процент маны пополняет общую шкалу с определенной продолжительностью.

Рунная магия

Главный атрибут: интеллект

Вспомогательные умения: знание рун, каллиграфия.

Затраты маны: средние

Маг имеет шкалу маны, представленную 100%. Каждое заклинание отбирает установленное количество от общего процента. Стоимость заклинаний может меняться в зависимости от разных условий.

Скорость заучивания заклинаний меньше, и шанс на успешное заучивание +5.

Совет от автора

3. Как лучше изучать школу магии? С каких заклинаний начать?

Стихийная магия

Начинать изучение стихийной магии лучше с изучения самой стихии. Имеется ввиду изучение физических свойств, и всего, что связано со стихией. Например то, какие животные могут жить на болотах, и так далее. Так, маг сможет понять, что такое то, чем он собирается научиться управлять. После этого, нужно создать образ стихии в голове. Образ должен быть абстрактный, ведь он будет использоваться для превращений в сами заклинания. Например, для стихии огня это образ горящего пламени, для стихии воздуха – белой стремительной пелены, для молнии – молния и так далее. Сам образ должен ощущаться магом как настоящий, это можно сделать через многократную концентрацию внимания на деталях стихии, на её температуре, форме, движениях и всех других мелочах. Так, маг должен перенести себя мысленно к стихии, и наблюдать за ней как-бы оттуда.

После этого нужно научиться управлять стихией. Сначала можно изменять мысленной её движения, например положение языков племени, либо форму земли. Потому играть с размерами и другими свойствами стихии. И делать это нужно до момента, когда маг сможет управлять всеми свойствами стихии без проблем, при этом не теряя ощущение стихии. Тогда же он начнет познавать характер оной.

После этого нужно заучивать заклинания. Самые простые – это те, которые имеют низкое количество свойств стихии. Например, пламенная стена, или волна воды, или камень для броска. Когда будет легко выходить использовать такие заклинания с минимальной затратой маны, магу останется изучать более сложные заклинания, с большим количеством свойств стихии. Например: огненный шар, расщелина в земле, воздушный концентрированный удар. А после достижения успехов в этих заклинаниях, маг должен изучать и другие. Во время такого изучения он сам будет сильно меняться, особенно в характере.

Защитная магия

Начинать изучение этой школы нужно с изучения самой природы магии. Это длительный, скучный, но важный момент, который позволит им ощущать природу магии, тем самым понимая, как ей противостоять. Когда маг выучится, он должен находить индивидуальный подход к каждому виду магии, и подыскивать способ её победить, но пока на теоретическом уровне. Когда он выучит и это, нужно будет

научиться управлять бакрой. Для этого маг концентрируется на заклинании, которое хочет уничтожить, и придумывает что-то, что может её победить. Если это стихия, то он придумывает другую, которая легко уничтожит эту стихию в реальности. Если это созданное существо, то маг представляет оружие, способное убить это существо. Так, когда он научится уничтожать стихию в сознании с максимальной реалистичностью и уверенностью, наступает этап создания ритуала, а после этого перемещение маны по телу. Когда мана выйдет из тела, маг должен сосредоточиться на том, что может уничтожить вражеское заклинание, и при успехе, бакра получит свойства такой материи, хоть сама не изменится в виде, а будет просто энергией. Начинать рекомендуется с чего-то очевидного. Например, подавление легкого огонька водой, либо убийство магического кролика ножом и так далее. Со временем, при полном успехе в легких заклинаниях, стоит браться за всё более тяжелые. А когда магу даются легко и тяжелые, он должен тренироваться таким образом, чтобы видоизменять бакру динамично, то есть, наделять её свойствами уже после материализации. И лишь при достижении успехов в этом, маг может считать себя мастером в защитной магии.

Черная магия

Черные маги начинают свое обучение с познания природы страха, отвращения и других чувств, которые считаются в обществе нежелательными. Для этого он безопасно встречается с ними, покуда ощущение этой природы не начнет приносить магу наслаждение. Это самый длинный процесс самовоспитания, и начинать его лучше в детстве (но это запрещено законами городов-королевств и жестоко карается). Они должны определиться в направлении, в котором хотят работать в будущем. Например в сиколитии, потому, их обучение продолжается, и они изучают всевозможные болезни, вплоть до того, что смогут ощущать их мысленно, в том числе и то, как они влияют на тело существ. После этого, процесс обучения очевидный. Маг должен обучаться слабым, а потом всё более сильным заклинаниям. Но я советую обучаться сначала тем, которые могут отдавать магу большее количество маны, то есть вызывать больше ярких чувств у жертв, а более слабые не заучивать так сильно.

Рунная магия

Рунная магия изучается в академиях, и изучать её вне академии практически нереально из-за отсутствия учебников, от которых зависит добрые 80% успешного обучения. Потому, советы касаются тех, кто учится в академии, например в АРМЭ. Изучать руны нужно постепенно, но лучше всего не концентрироваться на изучении рун одного типа, а изучать разные виды рун, чтобы получать больше общих знаний о них. К тому же, в академиях не рекомендуется множество авторов по эзотерике, которые могут помочь облегчить понимание всей сложной структуры взаимодействия рун. Но их чтение имеет очень яркий эффект, особенно сильно отличаются следующие авторы: мастер Юн, Лодрия Гаусс, Бернар Поурт, Жазеф Тун-такки и Ловуенций Остронюх. Можете прочесть мою работу «Великая рунная паутина», где я объясняю механику создания рун, а также значение частей каждой руны, что облегчит понимание их взаимодействия. Так, теорию желательнее с раннего времени обучения совмещать с

практикой, чтобы не терять умения в движении маны, а еще лучше – всячески демонстрировать преподавателям и мастерам свою заинтересованность, чтобы получать индивидуальные занятия, где можно обучиться простым заклинаниям.

Так, обязательно нужно практиковаться в каллиграфии и увеличивать скорость письма. Можно заучивать написание рун, но лучше всего просто хорошо натренировать руку для быстрого письма. Также, чтобы облегчить это, нужно использовать какой-то один инструмент для писания, и один материал. Легче всего использовать бумагу и уголь, но с ними работать неудобно, потому, многие используют восковые дощечки и металлические тонкие штыри. Также, при особом упорстве можно рисовать руны любым предметом в воздухе, заставляя себя видеть их – но это нужно иметь очень хорошую концентрацию внимания, а также фантазию.

Рунная магия, возможно, единственная школа, где лучше всего заучивать много заклинаний, и владеть ими хуже, чем заучивать парочку, но лучше. Всё из-за возможности видоизменять заклинания при разных наборах.

Но главным советом будет правильный подбор заклинаний. И лучше всего изучать заклинания из всех доступных типах назначения, описанных в разделе 2.1.

3.1 Как спастись от школ магии?

Стихийная магия

От стихийной магии очень тяжело спастись, потому что она стремительна, опасна, и практически не имеет минусов. Но если понимать характер стихии, то можно избежать боя, влияя на самого мага. Одни более спокойны и не агрессивны, вторые вспыльчивые и любящие власть. Но если нет возможности избежать боя, лучше принимать защитную позицию, и ждать, пока мана мага иссякнет, и к счастью, это случается весьма быстро. После этого с ними легко можно справиться, так как эффекты истощения у них очень яркие.

Защитная магия

Чтобы магу спастись от защитной магии, нужно редко использовать саму магию, а также провоцировать его истощать свой запас маны, используя, например, ложные заклинания (делать вид, что создается заклинание, но не видоизменять ману). Так, нет смысла вести активную магическую борьбу против такого мага, потому что у них чаще всего найдутся контрзаклинания на любое ваше заклинание. А повышенное чутье на оные не позволяет незаметно атаковать его. К тому же, они могут запечатывать вашу ману, потому, лучше всего избегать боя, или вступать в бой с физическим оружием. Хотя, это всё очень малоэффективные советы, так как защитная магия специально созданная для подавления другой магии.

Черная магия

Главный враг черной магии – сама черная магия. Если осведомленная жертва будет понимать, что увиденные существа – это заклинания черного мага, он может убедить себя в том, что это иллюзия, и не испытывать эмоции, что сделает заклинания такого мага слабыми и бесполезными. Потому, нужно быть психологически готовым встретиться с подобными иллюзиями, и суметь перебороть страхи с осознанием фальшивости. И хоть это сложнее, чем кажется, но это главная слабость черной магии, которой можно победить врага. Или же, зная, что за всем стоит черный маг, можно найти его и победить вручную. Если он арахномант или некролит, то значит должен находиться где-то неподалеку. Куда хуже, если он сиколит, ведь тогда он может находиться за сотни миль.

Рунная магия

Победить рунного мага очень сложно, потому что у него огромное количество заклинаний, и все они могут быть очень опасными. И самый эффективный способ – разрушить его инструмент для написания, а также место для написания. Дело в том, что такие маги привыкают к ритуалам написания, в том числе и к инструментам, и чаще всего без своих инструментов они не смогут сосредоточиться на заклинании, тем самым становясь уязвимым.

Заключение

Второй том подошел к концу. Манакрас типа Б-1 отличается тем, что маг может динамично использовать свою ману, а также освободить её из тела и материализовать в разные формы. Потому, такие маги ограничены только запасом маны, и могут создавать самые разнообразные, удивительные, полезные или опасные заклинания. К тому же, такие заклинания могут осыпаться на врага с огромными скоростями, не давая ему никакого шанса. Вот почему у многих людей магия ассоциируется с магией стихий, которой представлен этот манакрас.

Он встречается довольно часто, потому на основании этого и создано целых две академических школы изучения магии, что значит, что они имеют спрос, и потенциал.

Но, для человека с этим манакрасом не всегда есть возможность свободно изучать то, что он хочет. Черная магия запрещена законом, нарушение которого карается жестоко. Рунная магия изучается за большие деньги в академиях, и более нигде. Защитная

доступна только специальным отрядам, а найти хорошего учителя очень тяжело. Только магия стихий открыта для такого существа, и, однако, это не самый плохой вариант, если не тот факт, что она влияет на характер мага.