Magic Theory

เวทมนตร์ กล่าวคือ ถ้อยคำศักดิ์สิทธิ์ที่บริกรรมเพื่อให้สำเร็จตาม 'ความมุ่งหมาย'

ว่าด้วยศาสตร์แห่งเวทมนตร์นั้นมีความลึกซึ้งและซับซ้อนเป็นอย่างมาก แม้ดูเหมือนว่าเวทมนตร์จะสามารถดลบันดาลทุกสิ่งที่ใจประสงค์ได้อย่างง่ายดาย แต่แท้จริงแล้วไม่ใช่ว่าจะสามารถทำได้กันโดยทั่วไปและง่ายดายนัก หากนับชาวเอเดนแล้ว ผู้ที่สามารถใช้เวทมนตร์ได้นั้นแทบไม่ถึงครึ่งเสียด้วยซ้ำของประชากรทั้งหมด

และตัวผู้ใช้ต้องมีความระมัดระวังในการใช้เสมอ หากไม่ระวังในการใช้แล้ว ย่อมจะเกิดแต่ผลเสียมากกว่าผลดี รวมถึงต้องประเมินพลังของตัวเองให้ดีก่อนเลือกใช้เวทมนตร์เสมอ หากฝืนใช้เกินขีดจำกัด ย่อมส่งผลกระทบต่อตนเอง

ดังนั้นแล้ว การใช้เวทมนตร์ที่ดี จึงต้องเริ่มจากการเรียนรู้ฝึกฝน และเข้าใจในเงื่อนไขมนตราแต่ละบทให้ดี ประกอบกับการรู้จักขีดจำกัดของตนเอง จึงจะสามารถใช้งานเวทมนตร์ได้อย่างสมบูรณ์และปลอดภัย

สารบัญเวทมนตร์

- ประสิทธิภาพของเวทมนตร์
- การใช้เวทมนตร์และเผ่าพันธุ์ *[update 29/07]*
- สื่อกลางเวทมนตร์ *[update 29/07]*
  - การเรียกหาสื่อกลางเวทมนตร์ *[update 29/07]*
- ลำดับขั้นของเวทมนตร์
- สายของเวทมนตร์
- ประเภทของเวทมนตร์
- รูปแบบของเวทมนตร์

ประสิทธิภาพของเวทมนตร์

ว่าด้วยผลลัพธ์ของเวทมนตร์ที่ร่ายออกมานั้นจะมีประสิทธิภาพดีมากแค่ไหน ก็ขึ้นกับปริมาณพลังเวทของผู้ใช้ และความรู้ความชำนาญที่เกิดจากการฝึกฝน รวมถึงสื่อกลางที่ใช้ดังนี้

ผลลัพธ์เวทมนตร์ = [ผู้ใช้+พลังเวท] + สื่อกลาง(คทา) + ความรู้ในการใช้งาน

โดยประสิทธิภาพในที่นี้เป็นได้ทั้ง ขนาด/จำนวน/ระยะเวลา/คุณภาพ ขึ้นอยู่กับประเภทของเวทมนตร์ที่ใช้ และหากพลังเวทผู้ใช้ไม่เพียงพอ ผลลัพธ์การใช้จะเท่ากับไม่สำเร็จ จนถึงได้รับผลกระทบ

การใช้เวทมนตร์และเผ่าพันธุ์

[update 29/07]

โดยพื้นฐานพลังและระดับความสามารถที่ติดตัวมาโดยกำเนิดจะขึ้นอยู่กับเผ่าพันธุ์และสายเลือดในตัว แต่เมื่อเติบโตขึ้น ความสามารถก็จะเจริญงอกงามไปตามการฝึกฝน ซึ่งไม่ต่างอะไรกับการเขียน พูด อ่าน หรือเดินตามปกติ ทุกคนจะสามารถทำได้ แต่ทำได้ดีแค่ไหนนั้นย่อมเป็นไปตามการฝึกฝน

โดยกำเนิดแต่ละเผ่าพันธุ์จะมีพื้นฐานความสามารถในการ **'ดึงเวทมนตร์ในตัวออกมาใช้'** หรือ **'การใช้สื่อกลางเวทมนตร์'** ต่างกัน ดังนั้นเพื่อเพิ่มศักยภาพในการดึงพลังออกมา จึงได้มีการประดิษฐ์คิดค้นสื่อกลางเช่นคทาเวทมนตร์ขึ้น

หลักการดึงพลังและการใช้สื่อกลางเวทมนตร์ในแต่ละเผ่าพันธุ์

1. **มนุษย์**

   มีจำนวนมากที่สุดในเอเดน ตามปกติ**สามารถใช้เวทมนตร์ได้ โดยจำเป็นต้องพึ่งพาสื่อกลางเท่านั้น** เพื่อเป็นตัวช่วยในการดึงพลังเวทออกมาจากร่างกาย ซึ่งข้อจำกัดของมนุษย์คือหากปราศจากสื่อกลางจะไม่สามารถใช้เวทมนตร์ได้โดยเด็ดขาด

   โดยความต้องการในการใช้สื่อกลางของมนุษย์ ไม่เกี่ยวพันกับการพัฒนาขีดความสามารถทางเวทมนตร์ มนุษย์สามารถมีพลังเวทมนตร์ได้ทัดเทียมกับเผ่าพันธุ์อื่น(ผู้วิเศษ/พ่อมดแม่มด/เชื้อสายภูต) หากมีพรสวรรค์และการฝึกฝนที่มากพอ

   สื่อกลางที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในมนุษย์คือคทา เนื่องจากมีประสิทธิภาพในการเป็นสื่อกลางมากที่สุด ที่นิยมรองลงมา นั้นคือสื่อกลางในรูปแบบเครื่องประดับ ยกตัวอย่างเช่นแหวน ต่างหู กำไล เนื่องจากพกพาสะดวก ราคาไม่แพงนักแต่ประสิทธิภาพจะด้อยลงไปมาก สามารถใช้ได้แค่กับเวทมนตร์ขั้นพื้นฐาน และสามารถนำสื่อกลางได้ไม่กี่ครั้งก่อนที่จะพังเสียหาย

2. **ชาวทริสทอร์**

มนุษย์ผู้สืบเชื้อสายจากชาวทริสทอร์ผู้ซึ่งได้รับพลังมาจากจ้าวปีศาจ **มีเลือดเป็นสื่อกลางการดึงพลังเวท จึงไม่จำเป็นต้องพึ่งพาสื่อกลาง** เช่นคทา แต่เวทมนตร์ที่ร่ายออกมาจะมีกลิ่นอายของปีศาจ กลับกัน หากชาวทริสทอร์ใช้คทาเป็นสื่อกลาง เวทที่ออกมาจะเหมือนมนุษย์ปกติ แต่ทั้งนี้ความสามารถในการร่ายเวทโดยไม่ใช้สื่อกลางนี้ก็ขึ้นอยู่กับความเข้มข้นของเลือดเช่นกัน

ผู้วิเศษ **ไม่ใช่อาชีพ** ชาวทริสทอร์ ผู้คงรักษาไว้ซึ่งความเข้มข้นของสายเลือดมากกว่า 80% จะมีโอกาสได้รับสถานะผู้วิเศษ

อ่านข้อมูลเพิ่มเติมของการใช้เวทมนตร์ชาวทริสทอร์ได้ที่ Link

3. **พ่อมดแม่มด**

เผ่าพันธุ์ที่มีจำนวนน้อยกว่ามนุษย์ มักอาศัยอยู่ในสโนว์แลนด์หรือประเทศวิทช์ ความสามารถทางเวทมนตร์เป็นไปตามสายเลือดและความเข้มข้นของสายเลือด

พ่อมด/แม่มดนั้นสามารถ**ร่ายเวทพื้นฐานเช่นเวทควบคุมธาตุ (ดิน น้ำ ลม ไฟ) ต่างๆได้โดยไม่ต้องพึ่งพาสื่อกลางได้ตั้งแต่กำเนิด** และสามารถใช้เวทอื่นๆโดยไม่ต้องพึ่งพาสื่อกลางได้มากขึ้นไปตามการฝึกฝน

ในกรณีที่มีการแต่งงานข้ามเผ่าพันธุ์จะนับความเข้มข้นทางสายเลือดมากกว่า 60% ถึงจะถือว่าเป็นพ่อมดแม่มด โดยความสามารถจะลดหลั่นไปตามสายเลือดที่อ่อนจางลง

สำหรับผู้ที่มีสายเลือดพ่อมดแม่มดประมาณ 50% หรือเป็นลูกครึ่ง กล่าวคือเป็นทายาทของพ่อมดแม่มดสายเลือดแท้บริสุทธิ์แต่งกับมนุษย์แล้วมีสายเลือดทางมนุษย์มากกว่าพ่อมดแม่มด จะไม่สามารถใช้เวทโดยไม่พึ่งพาสื่อกลางได้ตั้งแต่กำเนิด แต่สามารถฝึกฝนต่อยอดให้ใช้ได้ในอนาคตอย่างไม่ยากเย็นนัก แต่ประสิทธิภาพในการร่ายเวทไม่ผ่านสื่อกลางจะด้อยกว่าเผ่าพ่อมดแม่มดสายเลือดแท้มากในตอนต้น ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างหนักจึงอาจทัดเทียมในสายเวทมนตร์นั้นๆ และในกรณีที่มีสายเลือดต่ำกว่า 50% หรือเป็นลูกเสี้ยวความสามารถนั้นจะถูกเจือจางจนมีค่าเท่ากับมนุษย์ธรรมดา

(ผู้ที่มีสายเลือดพ่อมดแม่มด 50% หรือลูกครึ่งแล้วลงโควต้ามนุษย์ กรุณาติดต่อผู้คุมประเทศวิทช์ก่อนลงคาแรคเตอร์ ไม่อนุญาตให้แก้ไขประวัติหรือเพิ่มเติมประวัติส่วนสายเลือดนี้หลังจากลงคาร์ในคอมมูแล้ว)

4. **ภูต**

สิ่งมีชีวิตลึกลับและหายาก ว่ากันว่าอาศัยอยู่ที่สโนว์แลนด์หรือแฝงตัวอยู่ในเอเดน ความสามารถทางเวทมนตร์เป็นไปตามสายเลือด แต่ตามปกติภูตจะมีความสามารถทางเวทมนตร์สูงกว่ามนุษย์และพ่อมดแม่มด เมื่อกำเนิดจะมีเวทมนตร์ไหลเวียนอยู่ในร่างกายและ**สามารถดึงพลังออกมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้เลยโดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาสื่อกลาง**

โดยขอบเขตการลงคาแรคเตอร์นักเรียนในคอมมูจะเป็นไปได้มากสุดคือผู้มีเชื้อสายภูต ซึ่งไม่ถือว่าเป็นภูตและมีความสามารถทางเวทมนตร์สูงกว่ามนุษย์และพ่อมดแม่มดในเริ่มต้น

สื่อกลางเวทมนตร์

[update 29/07]

สื่อกลางเวทมนตร์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในเอเดนคือ **'คทา'** เนื่องจากมีประสิทธิภาพในการเป็นสื่อกลางเวทมนตร์มากที่สุด ที่นิยมรองลงมานั้นคือสื่อกลางในรูปแบบเครื่องประดับ ยกตัวอย่างเช่นแหวน ต่างหู กำไล

โดยกำหนดส่วนประกอบและหน้าที่ต่างๆในสื่อกลางเวทมนตร์แบบพื้นฐาน อ้างอิงจากคทาดังนี้

คทา

- **ลูกแก้ว** : สื่อแปลงพลังงานเวทมนตร์ มีหน้าที่แปลงรูปแบบ/พลังงานเวทมนตร์ ให้กลายเป็นมนตรา ทำมาจาก ลูกแก้ว / อัญมณี / ผลึกเวท
- **พู่** : สื่อที่ก่อไอมนตร์ มีหน้าที่ก่อไอมนตร์ให้แก่สื่อกลาง ทำมาจากขนหรือเส้นผมของสิ่งมีชีวิตที่มีพลังเวทในตัว
- **ไม้เท้า** : สื่อกลางหลักที่รองรับพลังมนตรา มีหน้าที่รองรับพลังมนตราที่ไหลผ่านบนตัวสื่อกลาง รูปลักษณ์ไม่จำกัดขอแค่ลงอาคมได้
- **อักขระอาคม** : สื่อกลางที่ควบคุมสมดุลเวท มีหน้าที่ควบคุมสมดุลเวทของสื่อกลาง ซึ่งมีความเฉพาะทางสูง ขึ้นกับว่าตอนลงอาคมลงให้เป็นอาคมประเภทใด หลักๆแล้วจะต้องมีอาคมสำหรับใช้ทำคทา (แต่ผู้สร้างอาจเสริมอาคมบางประเภทลงไปด้วยเพื่อให้คทานั้นมีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว เช่น ในการสร้างคทาที่มีความสามารถด้านการกางเขตอาคม ตอนใส่อาคม ต้องมีอาคมสำหรับสร้างคทา และเสริมด้วยอาคมสายเขตอาคมลงไป)

ซึ่งจำเป็นต้องมีครบทั้งสี่อย่างเพื่อให้คทาเป็นสื่อกลางเวทที่สมบูรณ์ โดยประสิทธิภาพของคทาขึ้นอยู่กับ คุณภาพของวัตถุดิบ สิ่งที่ใช้ลงอาคม และผู้ลงอาคม

ซึ่งในการใช้เวทมนตร์ระดับสูงนั้นจำเป็นต้องใช้สื่อกลางประเภทคทาเท่านั้น เนื่องจากมีความคงทนต่อปริมาณเวทมนตร์มหาศาลมากที่สุด หากเป็นสื่อกลางประเภทอื่น จะพังเสียหายก่อนที่จะสามารถใช้เวทมนตร์ได้สำเร็จ

สื่อกลางประเภทอื่นๆ

สื่อกลางประเภทอื่นๆนั้นมีรูปแบบอีกมากมาย แต่ประสิทธิภาพจะด้อยลงไปมากเมื่อเทียบกับคทาและใช้ได้แค่กับเวทมนตร์ขั้นพื้นฐาน โดยทั่วไปคือใช้เวทมนตร์ขั้นพื้นฐานได้ประมาณ 10-20 ครั้ง ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของสื่อกลาง ก่อนที่สื่อแปลงพลังเวทมนตร์จะเสื่อมสภาพ (ลูกแก้ว/อัญมณี/ผลึกเวท)

ยกตัวอย่าง

- สื่อกลางในรูปแบบเครื่องประดับ ยกตัวอย่างเช่น ต่างหู กำไล
  มีข้อดีคือพกพาสะดวก ราคาไม่แพงนัก
- สื่อกลางเวทมนตร์ประเภทอาวุธ ยกตัวอย่างเช่น ดาบ/มีด/ธนู/โล่
- สื่อกลางเวทมนตร์ประเภทเสื้อผ้า ยกตัวอย่างเช่น ผ้าคลุม/หมวก

ซึ่งส่วนประกอบหลักที่ต้องมีในสื่อกลางเวทมนตร์จำเป็นต้องมีครบทั้งสี่อย่างเหมือนคทา จึงจะเป็นสื่อกลางเวทที่สมบูรณ์ และประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับคุณภาพของวัตถุดิบ สิ่งที่ใช้ลงอาคม และผู้ลงอาคม

เวทมนตร์ที่เกี่ยวข้องกับสื่อกลางเวทมนตร์

- เวทมนตร์ลงอาคมความเป็นเจ้าของ: เป็นเวทมนตร์ขั้นพื้นฐานที่ลงอาคมบนสื่อกลางเวทมนตร์เช่นคทา รวมถึงบนวัตถุอื่นๆ เช่น อาวุธ ไข่มุก เสื้อผ้า เพื่อการเรียกหา หลังจากลงอาคมความเป็นเจ้าของ เมื่อผู้เป็นเจ้าของเรียกหา สิ่งนั้นจะมาหาโดยลักษณะเคลื่อนย้ายมวลสารโดยการหายจากที่หนึ่งมายังที่หนึ่ง (วาปมาหา)

ลำดับขั้นของเวทมนตร์

ในทุกเวทมนตร์จะมีขั้นของเวทมนตร์เสมอ โดยสิ่งที่แตกต่างกันไปคือ
'การเริ่มต้นของลำดับขั้น' จะแตกต่างกัน

ยกตัวอย่างเช่น

- เวทมนตร์ประเภทควบคุมพลังน้ำ จะการเริ่มจากขั้นพื้นฐาน ไปถึง ขั้นสูง โดยขั้นพื้นฐาน ผู้ใช้อาจควบคุมน้ำได้จำนวนกลุ่มเล็กๆ เมื่อฝึกฝนไปจนถึงขั้นกลาง การควบคุมน้ำจะสามารถทำได้มากขึ้น เป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น และควบคุมในระดับทะเลสาบได้ จนเมื่อฝึกไปถึงขั้นสูง ก็อาจจะอยู่ในระดับควบคุมน้ำทะเลจำนวนมหาศาล ขึ้นอยู่กับปริมาณพลังเวทในตัว และความชำนาญในการใช้
- เวทมนตร์ประเภทปกปักษ์ จะเริ่มจากขั้นกลาง ไปถึง ขั้นสูง เนื่องจากมีความซับซ้อนตั้งแต่เริ่มต้น

โดยลำดับขั้นเวทมนตร์ในที่นี้ หมายถึง ระดับความยุ่งยากซับซ้อน และระดับพลังเวทที่ต้องใช้ในการร่าย ซึ่งจะแบ่งได้ดังต่อไปนี้

- **ขั้นพื้นฐาน** - เป็นเวทมนตร์ที่ไม่ซับซ้อนนัก และกินพลังเวทเป็นปริมาณน้อยเป็นขั้นต่ำ
- **ขั้นกลาง** - เป็นเวทมนตร์ที่มีความซับซ้อนปานกลาง ต้องมีการเรียนและฝึกฝนมาในระยะหนึ่งซึ่งโดยมากจะเกิน 1 ปี ถึงจะสามารถใช้ได้ และกินพลังเวทเป็นปริมาณปานกลางเป็นขั้นต่ำ
- **ขั้นสูง** - เป็นเวทมนตร์ที่ซับซ้อน ยุ่งยาก ต้องใช้เวลาเรียนหลายปี และต้องเรียนจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง กินพลังเวทเป็นปริมาณมาก หากใช้เกินขีดจำกัดร่างกาย จะได้รับผลกระทบสูง
  (ในส่วนเวทขั้นสูงส่วนมากจะไม่มีการเรียนการสอนในโรงเรียนพระราชา และพลังเวทที่แต่ละมนตราต้องการนั้นเกินขอบเขตที่นักเรียนจะสามารถใช้ได้)

สายของเวทมนตร์

เวทมนตร์จะถูกแบ่งออกเป็น 2 สาย โดยจำแนกจากผลกระทบต่อตัวผู้ใช้เป็นหลัก โดยเวททั้งสองชนิด ไม่ได้ถูกจำแนกจากความดี ความชั่ว หรือความเป็นปีศาจแต่อย่างใด

- **สายขาว** หมายถึง เวทมนตร์ที่ร่ายออกมาหรือขณะร่าย ไม่ส่งผลเสีย/ผลกระทบต่อตัวผู้ใช้ ซึ่งไม่นับรวมผลกระทบจากการใช้ผิดวิธี และการใช้เกินขีดจำกัดร่างกาย

  ยกตัวอย่างเช่น

  - เวทมนตร์ควบคุมพลังธรรมชาติและแรงต่างๆ
  - เวทมนตร์การเสกสร้าง
  - เวทมนตร์ปกปักษ์/ลบล้าง
  - เวทมนตร์การเคลื่อนย้าย
  - เวทมนตร์เกี่ยวกับการควบคุมสภาพอากาศ
  - เวทมนตร์อื่นๆ เช่น ลอยตัว ลงอาคมสิ่งของ เสริมพลังกาย

- **สายดำ** หมายถึง เวทมนตร์ที่ร่ายออกมาหรือกระบวนการร่าย ส่งผลเสีย/ผลกระทบต่อตัวผู้ใช้ ซึ่งไม่นับรวมผลกระทบจากการใช้ผิดวิธี และการใช้เกินขีดจำกัดร่างกาย

  กล่าวคือ การใช้เวทมนตร์ในสายนี้จะสร้างส่งผลเสียหรือผลกระทบต่อตัวผู้ใช้อย่างแน่นอน แต่ผลกระทบจะมากหรือน้อยขึ้นกับเวทมนตร์ที่ใช้ ระดับเวทมนตร์ที่ใช้ รวมถึงพลังเวทผู้ใช้ วิธีใช้งาน และเป้าหมาย

  ผลกระทบเป็นอย่างต่ำคือสูบพลังร่างกายไปจำนวนหนึ่ง จนถึงสูบพลังชีวิต
  และผลกระทบมากสุดคือเสียชีวิต

  โดยส่วนมากเวทมนตร์สายนี้จะอยู่ในประเภทของเวทมนตร์ขั้นสูง ต้องผ่านการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และมีความซับซ้อนในการใช้ และดึงพลังเวทจากตัวผู้ใช้เป็นจำนวนมาก

  ยกตัวอย่างเช่น

  - เวทมนตร์รักษา/ฟื้นฟู
  - เวทมนตร์คำสาป
  - เวทมนตร์ควบคุมผู้อื่น (พฤติกรรม จิตใจ ความคิดอ่าน ร่างกายของผู้อื่น)
  - เวทมนตร์แทรกแซงผู้อื่น (อ่านความทรงจำ อ่านความคิด อ่านอารมณ์)
  - เวทมนตร์กาลเวลา
  - เวทมนตร์ประเภทการรู้เห็นอดีต/อนาคต
  - เวทมนตร์มายา
  - เวทมนตร์เกี่ยวกับวิญญาณ

ซึ่งเวทมนตร์บางประเภทนั้นเป็นเวทมนตร์ที่ไม่ได้รับการยอมรับในสังคมเอเดนทั่วไป และอาจผิดกฎหมายในบางประเทศ เช่น เวทมนตร์ประเภทคำสาป เวทมนตร์ประเภทการควบคุมพฤติกรรม จิตใจ ความคิดอ่าน ร่างกายของผู้อื่น

**ในกรณีการใช้ผิดวิธี และการใช้เกินขีดจำกัดร่างกาย นั้นไม่ว่าจะเป็นสายขาว หรือสายดำ ผลลัพธ์จะเกิดผลกระทบขึ้นอย่างแน่นอน โดยเฉพาะสายดำที่จะส่งผลกระทบเป็นอย่างมากจนถึงขั้นอาจเสียชีวิตได้ง่าย

ประเภทของเวทมนตร์

จะจำแนกตามผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น *(ตัวอักษรสีแดง หมายถึงเวทสายดำ)*

1. **เวทมนตร์ควบคุมพลังธรรมชาติและแรงต่างๆ**

   โดยแบ่งลำดับขั้นพลังธรรมชาติเริ่มต้นดังนี้

   ขั้นพื้นฐานขึ้นไป - ดิน น้ำ ลม ไฟ น้ำแข็ง ไฟฟ้า

   ขั้นกลางขึ้นไป - พฤกษา ทอง แสง ความมืด เงา

   ขั้นสูงขึ้นไป - เสียง แรงโน้มถ่วง คลื่นความถี่ อื่นๆ

   แยกประเภทพลังออกเป็น

   1.1. เวทมนตร์ประเภทการควบคุมพลังธรรมชาติ

   1.2. เวทมนตร์ประเภทการสรรค์สร้างพลังธรรมชาติ

   ยกตัวอย่างเช่น การเสกน้ำ

   1.3. เวทมนตร์ประเภทแปรธาตุพลังธรรมชาติ

   ยกตัวอย่างเช่น เปลี่ยนน้ำเป็นน้ำแข็ง

2. **เวทมนตร์การเสกสร้าง**

   ยกตัวอย่างเช่น เสกสิ่งของ(ขั้นพื้นฐานขึ้นไป) *เสกสัตว์(ขั้นกลางขึ้นไป-สูง) โดยระยะการคงอยู่ขึ้นกับปริมาณพลังเวทผู้ใช้

3. **เวทมนตร์ควบคุมสิ่งมีชีวิต (ขั้นสูง)**

   นิยามสิ่งมีชีวิตคือ คน หรือ สัตว์

   3.1. ประเภทควบคุม

   ควบคุมจิตใจ พฤติกรรม ร่างกาย (Mind Control)

   3.2. ประเภทแทรกแซง

   เข้าไปอ่านความคิด ความจำ จิตใจ ร่างกาย

4. **เวทมนตร์รักษา/ฟื้นฟู (ขั้นพื้นฐานขึ้นไป-สูง)**
5. **เวทมนตร์ปกปักษ์/ลบล้าง (ขั้นกลางขึ้นไป-สูง)**
6. **เวทมนตร์คำสาป (ขั้นกลางขึ้นไป-สูง)**
7. **เวทมนตร์มายา (ขั้นกลางขึ้นไป-สูง)**

   ยกตัวอย่างเช่น ภาพมายา การล่องหน

8. **เวทมนตร์กาลเวลา (ขั้นสูง)**

   ยกตัวอย่างเช่น การมองเห็นอนาคต/อดีต การรู้เห็นอนาคต/อดีต การควบคุมเวลา การข้ามเวลา

9. **เวทมนตร์การเคลื่อนย้าย (ขั้นสูง)**

   การเคลื่อนย้ายในที่นี้รวมไปถึงคน สัตว์ สิ่งของ รวมถึงตนเอง

   ยกตัวอย่างเช่น การเทเลพอร์ต(ขั้นสูง) **การอัญเชิญ(ขั้นสูง) เรียกสิ่งของ(ขั้นพื้นฐานขึ้นไป)

   *** การเทเลพอร์ตคือการย้ายมวลสารจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งถือเป็นเวทชั้นสูง ผู้ที่สามารถใช้ได้ต้องเป็นสายนักเวทที่มีความชำนาญ อายุประมาณหนึ่ง (อายุมากกว่า 25+)*

10. **เวทมนตร์ประเภทอื่นๆ**

    ยกตัวอย่างเช่น ลอยตัว(ขั้นพื้นฐานขึ้นไป) / ลงอาคมสิ่งของ(ขั้นกลางขึ้นไป-สูง) / วิญญาณ(ขั้นสูง) / ควบคุมสภาพอากาศ(ขั้นสูง) / เสริมพลังกาย(ขั้นพื้นฐานขึ้นไป) / การโทรจิต(ขั้นกลางขึ้นไป) และอื่นๆ...

** เวทมนตร์ประเภทการเสกสร้าง-การเสกสัตว์ : ในที่นี้หมายถึงการเสกสัตว์ทิพย์ขึ้นมาจากพลังเวทมนตร์ของตัวเอง ผู้ใช้สามารถออกคำสั่งและควบคุมสัตว์ดังกล่าวได้ตามต้องการ*

*** เวทมนตร์การเคลื่อนย้าย-การอัญเชิญ : ในที่นี้หมายถึงอัญเชิญสัตว์ที่มีชีวิตอยู่จริงในปัจจุบัน ในเอเดน เดมอส หรือสโนว์แลนด์*

รูปแบบของเวทมนตร์

เวทมนตร์ถูกแบ่งรูปการร่ายแบบออกเป็น 4 รูปแบบหลักๆ ซึ่งทั้ง 4 รูปแบบ สามารถเป็นได้ทั้งเวทขาวและเวทดำ คือ

- **เวทมีเป้าหมาย** - กล่าวคือเป็นเวทที่มีผลต่อเป้าหมายโดยตรง เช่น เวทรักษา คำสาป
- **เวทไม่มีเป้าหมาย** - เวทที่ใช้พลังธรรมชาติ เช่น สายฟ้า ไฟ น้ำแข็ง และอื่นๆ
- **เวทอาณาเขต** - เขตอาคม เวทกับดัก
- **เวทสายผสม** - เวทมนตร์ที่มีมากกว่าหนึ่งรูปแบบข้างต้นผสมกันเช่น เวทย้อนเวลา จะผสมกันระหว่างรูปแบบของอาณาเขต และมีเป้าหมาย

Credit & Reference

- Magic and Races of ToB FanCommu Season2 : Link
- [TOBSS2] Tristor - ทริสทอร์และเวทมนตร์ : Link
- [TOBSS1] Magic - ToB By Zelma&Cassandra : Link

ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ : @ToB2_Cronous