

Это объяснение магии без Атрибута и магии Атрибута Смерти, используемой главным героем.

Для разных заклинаний требуется разное количество навыков и Маны. Когда у главного героя не хватает технических навыков для определенного заклинания, он компенсирует это, затрачивая большее количество Маны.

Кроме того, по мере того, как магия усиливается с повышением уровня навыков, сила заклинаний также возрастает.

Магия без Атрибута

Это магия, которая используется вместе с Маной, она не подвергается влиянию какого-либо Атрибута и не существовала в Начале Миров.

Поскольку этот вид магии использует Ману, на которую не влияет ни один Атрибут, любое существо может использовать ее независимо от того, какой Атрибут закреплен за этим существом. Таким образом, это удобно как для тех, кто преподает основы магии, так и для тех, кто их изучает.

Поскольку безатрибутная Мана не зависит от других Атрибутов, она быстро рассеивается, как только покидает тело. Такой вид Маны дает хорошие результаты, но жители Ламбды считают ее всего лишь инструментом для обучения.

Это обычное явление среди первоклассных Магов, обладающих пятым уровнем Атрибутной магии, иметь навык первого уровня в безатрибутной магии.

Тем не менее, есть также немногие, кто усердно тренировался в управлении магией без Атрибута.

Телекинез

о Требования к навыку: от минимального до самого высокого, в зависимости от перемещаемого объекта, скорости движения и расстояния

о Требование к Мане: как указано выше

Заклинание, которое перемещает объект с помощью Маны. Схоже с психокинезом.

Можно перемещать все, от гальки до валуна, пока оно является физическим объектом. До тех пор, пока у заклинателя достаточно Маны, он может свободно контролировать расстояние и скорость движения.

Тем не менее, средний маг может исчерпать Ману и погибнуть от перемещения валуна размером с человека даже на расстояние одного метра.

Заклинание также можно использовать на движущихся объектах, но для этого требуется высокий уровень навыка «Контроль Маны».

Полет

о Требования к навыкам: если игнорировать безопасность, низкий уровень

о Требования к Мане: среднее количество Маны в одну секунду, в зависимости от веса тела заклинателя. При более высоких скоростях и сложных полетах требуется гораздо большее количество Маны.

Приложение к навыку Телекинез. Поскольку Телекинез используется для поднятия и перемещения тела заклинателя, это принципиально опасное заклинание. Неспособность контролировать его должным образом приведет к гибели заклинателя.

Если заклинатель потеряет концентрацию, он может упасть головой вниз на землю.

Аппрайзел

о Требования к навыкам: Низкое

о Требования к Мане: Низкое

Обещанный универсальный навык исекай ... не является этим навыком.

Заклинание «Аппрайзел» - это заклинание, которое снабжает информацией, касающейся цели, исходя из информации, уже известной заклинателю. Поэтому, когда заклинатель использует Аппрайзел на неизвестной цели, заклинатель просто использует имеющиеся у него знания при произнесении заклинания.

Например, если «Аппрайзел» используется на грибе, и заклинатель не знает ничего о грибах, он видит только что-то вроде «Таинственный гриб. Это гриб, классифицированный как плесневый». Если заклинатель является экспертом по грибам, он сможет использовать свои знания о похожих видах грибов для того, чтобы предположить, является ли этот гриб ядовитым или нет, какой он на вкус и где он растет. Однако это не означает, что полученная информация обязательно достоверна.

Поскольку навык отображает информацию, которая однажды уже поступила в мозг заклинателя, даже если он забудет о нем, многие используют это заклинание как своеобразную энциклопедию.

Большинство Гильдий предпринимают меры по предотвращению использования этого заклинания на экзаменах. Однако, если вы сможете наложить это заклинание таким образом, чтобы экзаменаторы не заметили этого, это продемонстрирует ваше отличное владение другим навыком. (Это означает, что заклинатель обладает навыком Отмены Заклинания).

Заклинание не позволяет заклинателю видеть Статус других пользователей, хотя рабы и Фамильяры, являющиеся собственностью заклинателя, являются исключением из этого правила.

Кроме того, последователи Ванделье также являются исключением из этого правила.

Передача Маны

о Требования к навыкам: Низкое

о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, которое передает Ману цели, находящейся в контакте с заклинателем. Однако количество переданной Маны составляет в среднем около 5% от всей отправленной Маны.

Это соотношение изменяется в зависимости от совместимости заклинателя с объектом передачи Маны; имеются случаи, когда близнецы могли передавать Ману со 100 % точностью, а также случаи, когда передача составляла 0 %, поскольку между обменивающимися сторонами была очень плохая связь.

Люди не рождаются с этой совместимостью; она может измениться на основе психического состояния заклинателя и цели. По этой причине, было время, когда маги использовали гендерные группы для определения совместимости.

- Мана-Пуля

о Требование к навыкам: Низкое

о Требование к Мане: Низкое

Поражающее заклинание, которое сжимает безатрибутную Ману в сферу и стреляет ей. Но поскольку расстояние, на которое можно отправить пулю, короткое, а скорость полета довольно медленная, его почти никогда не используют в настоящих битвах. Заклинание используется только в самом крайнем случае, когда противник обладает высоким сопротивлением основному Атрибуту заклинателя.

Его мощность равна мощности прямого удара. Поскольку главный герой кладет десять тысяч Маны в один снаряд, Мана-Пуля обладает значительным диапазоном стрельбы и имеет достаточную мощность, чтобы уничтожить монстра третьей категории (по силе равного бурому медведю).

Однако, поскольку скорость его снаряда медленная, и траектория предсказуема, требуется приложить немало усилий, чтобы поразить снарядом цель.

- Сила Исцеления

о Требование к навыкам: среднее

о Требование к Мане: среднее

Заклинание, которое улучшает исцеляющую силу заклинателя с помощью Маны. Однако оно менее эффективно, чем заклинания с Атрибутами, имеющие тот же эффект, поэтому это заклинание обеспечивает лишь временное лечение.

Но поскольку главный герой обладает большим количеством Маны, знаниями в области медицины, полученными на Земле и в Начале Миров (такие, как информация о строении тела), и навыком Быстрой Регенерации, это заклинание дает достаточный лечебный эффект.

Кроме того, если одновременно используется Трансформация формы Духа, Ванделье может соединять части своего тела с телом другого человека, позволяя ему, тем самым, исцелять

раны других.

Улучшение физических способностей

о Требование к навыкам: Низкое

о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, которое улучшает физические способности заклинателя. Оно в основном используется для набора мышечной силы, но заклинание менее эффективно, чем заклинания с атрибутами.

Ванделье может использовать это заклинание, но на самом деле, случаев его настоящего использования - нет. Если он использует его небрежно, его тело не сможет противостоять огромному количеству Маны, его мускулы лопнут, а кости разорвутся.

Магия Атрибута Смерти

Магия, которой могут обладать только те, кто по своей природе не имеет отношения к какому-либо атрибуту магии. Проще сказать, что такие люди рождаются без Атрибута. Магия не может быть достигнута теми, кто не имеет Атрибута из-за наличия на них проклятия.

Это атрибут, которым никто не владел ни в Начале Миров, ни в Ламбде, кроме Ванделье, и, в прошлом, также нет примеров его использования.

Однако эта магия частично похожа на особые способности, которыми обладал Король Демонов, Гудуранис.

Ощущение опасности: Смерть

о Требования к навыкам: минимальные

о Требование к Мане: минимальное

Заклинание, позволяющее обнаружить опасность, грозящую заклинателю и тем, кто находится с ним поблизости. Это заклинание не только обнаруживает отрицательные желания, намерение убийства по отношению к заклинателю, но также обнаруживает прямую опасность, такую как яд в чашке, из которой пьет заклинатель или бомбы, установленные рядом с ним. Оно также реагирует на косвенную опасность, такую как риск попадания шальной пули от профессионального киллера, который целится на человека, идущего впереди заклинателя.

Поскольку он обнаруживает источники опасности независимо от того, насколько далеко они находятся, это полезное заклинание.

Однако оно не реагирует на опасности, не приводящие к смерти. Если какой-нибудь шутник подкрадется к заклинателю с намерением бросить ему на голову кремовый торт, это заклинание не отреагирует.

А что касается функции обнаружения опасности для тех, кто не является заклинателем, заклинание работает с погрешностями, если только они не находятся рядом с заклинателем.

- Стерилизация

- о Требования к навыкам: Низкие

- о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, которое убивает бактерии, вирусы и грибки в нацеленном пространстве. Область воздействия может быть увеличена за счет использования большего количества Маны. Его также можно использовать для уничтожения определенного вида микроорганизма (например, в уничтожении вирусов гриппа в пивоварне саке, не затрагивая кудзи *).

Выноска*: плесень, используемая для ферментации.

Также возможно целиться в микроорганизмы, содержащиеся в трупах и т.д. Но невозможно уничтожить микроорганизмы внутри тел живых существ. Если заклинатель способен каким-то образом слиться с этим организмом или непосредственно исследовать внутренности его тела, тогда это становится возможным.

Кроме того, это заклинание не способно уничтожать грибки и плесень, которые превратились в монстров; оно просто ослабляет их функции.

Истребитель Жуков

- о Требования к навыкам: Низкие

- о Требование к Мане: Низкое

Заклинание с эффектом Стерилизации жуков. Оно убивает существ, которых заклинатель распознает как жуков.

Ванделье считает, что пилюльщики и мокрицы - ракообразные, поэтому он не может их убивать.

Подобно Стерилизации, это заклинание неспособно убивать жуков, находящихся внутри живых существ. Чтобы оно сработало, заклинатель должен либо непосредственно исследовать внутренности тела, либо соединиться с этим существом. Однако он может убивать жуков, которые видимы снаружи тела (например, паразиты в слизистых оболочках глазных яблок).

Также подобно стерилизации, это заклинание неэффективно против жуков, превратившихся в монстров. Тем не менее, оно вызывает у них дискомфорт, поэтому может, в какой-то степени, нанести им ущерб.

- Трансформация Нежити

- о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: высокое

Заклинание, которое заставляет духов вселяться в трупы и неодушевленные предметы, превращая их в монстров Нежить. Тип созданного монстра зависит от состояния духов, предмета, которым они обладают, и количества Маны, используемой в заклинании.

Нет никакой гарантии, что получившаяся Нежить будет служить заклинателю, но те, которых создает Ванделье, подчиняются ему благодаря влиянию Чар Атрибута Смерти.

- Трансформация Голема

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: высокое

Заклинание, которое заставляет духов вселяться в неодушевленные объекты, превращая их в Големов.

Поскольку они являются Нежитью, обладающей неорганическими телами, заклинания Атрибута Света хорошо справляются с ними.

Кроме того, изменение форм Големов происходит за счет навыка Трансмутации Голема, поэтому формы Големов нельзя изменить только этим заклинанием.

- Демонический огонь

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование маны: Низкое

Заклинание, которое создает бело-синее пламя, поглощающее тепло из окружающей среды. Оно может плавать в воздухе, обеспечивая освещение. Кроме того, его можно использовать для охлаждения объектов.

Прикосновение к нему не вызовет внезапного обморожения, но оно такое же холодное, как и морозильник, поэтому прикосновение к нему в течение длительного периода времени будет опасным.

На самом деле, Демонической огонь не горит, поэтому он не погаснет, если его погрузить в воду.

Поглощение Тепла

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, которое поглощает тепловую энергию из своей цели. Его можно использовать,

например, для тушения пожаров. Оно не может непосредственно поглощать тепло из живых существ.

Поглощенная тепловая энергия просто исчезает, поэтому невозможно использовать эту энергию в каких-либо целях.

Улучшение Атаки

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, которое можно наложить на оружие и тела, увеличивая их силу атаки против живых существ (Жизнеспособность существ отображается в их Статусе).

Поскольку оно специализируется на борьбе с живыми организмами, оно не оказывает никакого воздействия на трупы или неодушевленные препятствия.

Энергопоглощение

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: Низкое

Заклинания, которое поглощает силу атаки, внешнюю по отношению к заколдованному объекту. Оно поглощает любой вид энергии: кинетический, тепловой, электрический, Ману. По этой причине, оно усиливает защиту как от физических, так и от магических атак.

Однако, оно бессильно против яда или любой болезни, которая не сопровождается Маной. Кроме того, заклинание также поглощает световую энергию, поэтому оно может вызвать слепоту, когда воздействует на глазные яблоки. Но это не является проблемой для тех, кто обладает навыком Видения в Темноте.

Дезинфекция, Детоксикация

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: зависит от силы отравления

Заклинания, которые нейтрализуют токсичность вещества. Эти заклинания отличаются от противоядия, потому что нацелены непосредственно на сам яд, нейтрализуя его, прежде чем он войдет в тело живого существа.

Дезинфекция касается только неодушевленных объектов. С этим заклинанием приготовленный лук будет безвреден для собаки, мед - для ребенка, а смертельный яд на клинке убийцы - для живых людей.

Детоксикация может быть нацелена на живых существ. Она может нейтрализовать токсины, выделяемые рыбой фугу, ядовитыми змеями и микроорганизмами, вызывающими болезнь.

Тем не менее, детоксикация не останавливает выработку ядов такими существами, как рыбой фугу или змеями, поэтому, если они долго не находятся под влиянием заклинания, они вырабатывают больше яда и возвращаются к нормальному существованию.

Дезодорация

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: зависит от силы яда

Заклинание, которое нейтрализует запахи в зоне действия. Оно может нейтрализовать любой запах, каким бы он ни был сильным, но новые запахи, выпущенные после заклинания, будут пахнуть, как обычно.

Это включает в себя такие примеры, как свежий пот или запах разложения, продолжающиеся после произнесения заклинания.

Обнаружение Жизни

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, которое обнаруживает жизнь в определенной области. Оно слабо реагирует на Нежить и искусственные организмы, такие как Големы, и заклинание не способно обнаруживать объекты, у которых нет Жизнеспособности, отображаемой в их статусе.

• Сохранение (Предохранение)

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: зависит от размера цели

Заклинание, которое сохраняет свежесть цели. Оно предотвращает окисление, высыхание и разложение предмета. Предметы с этим заклинанием могут быть высушены на солнце, сохраняя свежесть их органических компонентов.

Однако эти предметы можно уничтожить, например, если сжечь их с помощью огня.

Кроме того, живое существо не может быть атаковано этим заклинанием, поэтому оно не предотвращает старение. Однако, заклинание помогает в устранении появления седины.

Восстановление Свежести

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: зависит от состояния свежести

Заклинание, которое восстанавливает свежесть предмета или живого существа. Оно восстанавливает разложившиеся органические вещества до их первоначального вида, но не восстанавливает повреждения, вызванные разложением.

Кроме того, если это заклинание используется на мумии, оно не будет действовать, если одновременно не применить воду.

Если заклинание используется на ферментированном корме, оно отменяет процесс ферментации.

<http://tl.rulate.ru/book/2820/347689>