Перевод на русский: Vzhiiikkk

Abyss Domination (Власть Бездны), глава 27: Схожесть

–––––––

Выдающаяся Харизма была единственным объяснением.

Соран недоумённо уставился на Вивьен и пробормотал, – Неужели она врождённая колдунья?

Среди всех магов самыми лучшими были Колдуны. Им не требовалось тратить силы на изучение заклинаний, поскольку со временем они учились им сами. Даже помощь магической сети не нужна. Из-за врождённого таланта для них читать заклинания было так же просто, как дышать. С этим талантом они могли использовать широкий арсенал заклинаний исключительно собственными силами, даже если не понимали их.

Волшебники, Жрецы и Колдуны были тремя главными ветвями магов. Интеллект отражал способности Волшебников, в то время как Мудрость оставалась решающим фактором для Жрецов. Но у Колдунов именно Харизма показывала скорость, с которой будут пробуждаться новые заклинания.

Объяснить атрибуты детально будет сложно, но с аналогиями всё достаточно просто.

Интеллект показывал способность запоминать и понимать.

Волшебникам для заклинаний требовался мозг, поскольку они по памяти воссоздавали сложные структуры. Эти структуры во многом похожи на современные печатные платы, полупроводники в них заменяли магические узлы, а саму плату схема заклинания. Чтобы прочитать заклинание Волшебнику требовалась великолепная память и способность, собственно, понимать заклинания. Если кратко, то Волшебники превращали собственный мозг в нечто вроде биокопмьютеров, способных создавать сложные структуры в мгновение ока.

Это накладывало большую тяжесть на правое полушарие, поскольку именно потенциал этой половины мозга позволял добиться изумительной памяти, способности к понимаю и контролю эмоций. Волшебники были похожи на элиту университетов, способную подробно описать строение и принцип работы атомной бомбы, не выказывая при этом никаких эмоций. И точно как у этой элиты, с общением у них были проблемы.

Затем шла Мудрость, она показывала силу воли, оценочные способности, восприятие и интуицию. В целом у людей с высокой мудростью было скрытое шестое чувство, позволяющее предугадывать грядущие события. Они очень внимательны, способны заметить малейшие изменения вокруг и даже чувствуют таинственное присутствие и энергии.

Последней была Харизма. Её можно разделить на три главных фактора: внешний вид, личность и схожесть.

Те, кто выглядят достойно, имеют не меньше двенадцати очков Харизмы, а поскольку достижение красоты чуть ли ни инстинкт среди разумных животных, людей сильно волновал внешний вид.

Личность, можно сказать, была внутренней красотой. Например, некоторые люди выглядели не очень внешне, но обладали выдающейся личностью, что особенно относилось к лидерам влиятельных организаций и наций.

Отличным примером может послужить следующая вырезка из истории:

«Двадцать шестого февраля тысяча восемьсот пятнадцатого года Наполеон Бонапарт пробрался с Эльбы обратно во Францию. Недавно восстановившиеся Бурбоны отправили в ответ армию. Наполеон, взявший с собой никого, кроме себя, встретил армию отправленную убить себя криком «Я вернулся!», и всего одним предложением он получил ответ от целой армии, «С возвращением, Ваше Высочество!». Разом вся армия восстала против Бурбонов.»

И, наконец, схожесть. Она была важнейшей среди трёх факторов. Те, у кого была выдающаяся Харизма, зачастую попросту нравились людям, и это могло повлиять на определённые профессии. Барды, например, используя схожесть с людьми, добивались успеха, в то время как Друиды и Колдуны влияли своей схожестью на животных и элементы соответственно. Продвинутые профессии, вроде Божественных Колдунов и Колдунов Судьбы имели сходство не только с элементами, но и с законами всей вселенной.

Всем магам требовалась сила элементов для создания заклинаний, но способ влияния отличался в зависимости от профессии.

Волшебники полагались на собственный Интеллект, чтобы искать элементальные энергии и понимать их природу с помощью трудных вычислений. Состояние энергий, которые могут быть активными или инертными, реакции, когда энергии разных элементов сталкиваются друг с другом, изменения, которые происходят при достижении определённого содержания элемента – всё это было необходимыми знаниями для Волшебников в процессе определения и создания схемы заклинания и узлов, которые требовались для контролирования элементов и накопления мощи. Это было главной причиной нужды Волшебников в большом Интеллекте.

Жрецам и Друидам, с другой стороны, требовалась Мудрость для обнаружения элементов вокруг себя и влияние на них посредством веры и духовных энергий. После они могли контролировать силы богов, природы и законы мира, в зависимости от профессии, чтобы читать свои заклинания. Жрецы верили в богов, Друиды в силу природы, прочие особые профессии верили в законы мира. Впрочем, стоило всё же уточнить, что Жрецы используют божественные энергии, а элементы лишь помогают направить заклинание.

Колдунам не приходилось проходить через такие проблемы; им просто нужно подождать, пока элементальные энергии накопятся в их теле и тогда новые заклинания пробудятся.

Если говорить ещё проще, то Волшебники пытались контролировать заклинания внутренне, Жрецы и Друиды искали силу вокруг себя, а Колдуны просто ждали, пока энергия накопится в их телах. Волшебники, Жрецы и Друиды активно вмешивались в жизнь элементов, а Колдуны привлекали их сами, благодаря чему их и считали лучшими магами.

И хотя казалось, что Колдуны действительно на порядок превосходят других магов, у них тоже есть недостатки. Некоторые новые заклинания пробуждались при повышении уровня, но если они будут полагаться только на них, то арсенал будет меньше, чем у Волшебников. Они, как и волшебники, могут учить заклинания, но значительно медленнее, потому что Интеллект у большинства средний. С мозгами обычного человека Колдунам иногда требовались годы на изучение простых заклинаний, в то время как у Волшебников уходило несколько месяцев.

Колдуны кобольдов лучший тому пример. С врождённой Харизмой не меньше шестнадцати очков, они обладали Интеллектом в районе десяти. Новые заклинания при каждом повышении уровня им доступны, да, но это всё. Десяти очков Интеллекта слишком мало для изучения заклинаний собственноручно. Только Колдуны с восемнадцатью очками Интеллекта и более,

обладающие потенциалом переквалифицироваться в Волшебников, могли стабильно изучать заклинания. Однако после падения Богини будет требоваться уже не восемнадцать, а двадцать очков.

Без достаточного уровня Интеллекта Колдунам лучше сконцентрироваться на оттачивании обычных навыков, чем на попытках выучить новые. Сколько бы усилий они в это не вкладывали, им не удастся выучить сложные схемы и узлы, как и не удастся воссоздать схемы в уме. Особенно это относилось к высококлассным заклинаниям, поскольку сложность увеличивалась с уровнем.

‘Она правда колдунья?’ – подумал Соран.

Чем больше он думал об этом, тем легче ему было поверить. У неё и вправду, казалось, очень высокая врождённая схожесть, девочка легко склоняла людей на свою сторону, так что Соран решил, что у неё не может быть меньше шестнадцати Харизмы.

Если она Колдунья, то даже учить концепции магии её не придётся. Ей просто нужно отталкиваться от интуиции и создавать заклинания врождённым талантом, благодаря чему она и сумела воссоздать заклинание нулевого уровня Свет, увидев его лишь однажды. Кроме того, заклинания нулевого уровня были универсальны среди магов.

– Вивьен, – сказал Соран, закрыв глаза и погрузившись в мысли. – Повторяй за мной.

Вспоминая прошлую жизнь, Соран произнёс серию странных полуслогов. Обычные люди с трудом могли даже просто произнести их, но он легко с этим справился.

Конечно же, ничего не произошло.

Однако когда Вивьен повторила эти полуслоги, то на её ладони появилась слабая дуга электричества, поразившая Сорана на секунду и вызвавшая мурашки по всей его коже.

Электрический Толчок, заклинание нулевого уровня.

Соран поспешил остановить Вивьен, потому что уже даже его волосы поднялись, и сказал шёпотом, – Отпусти свои чувства! Контролируй силу своей волей. Ты не должна понимать её, просто научись подчинять эту силу!

Звучал треск.

Не совсем понимая Сорана, Вивьен всё равно кивнула и попыталась снова. Слабая дуга электричества опять появилась на её руке, но лишь померцала несколько раз и исчезла.

– У меня получилось!

Соран улыбнулся и поднял сестрёнку на руки. Он поцеловал её в лоб и сказал, – Вивьен, ты колдунья! Уверен, когда подрастёшь, ты станешь великолепным и сильным магом!

Вивьен всё ещё не понимала, но это не остановило её от радостного смеха – наконец-то она сможет помогать брату, наконец-то прекратит быть помехой.

Колдуны.

Когда пробуждался их талант, им просто нужно было создавать заклинания нулевого уровня в качестве ключей. Подняв уровень, они автоматически изучат новые заклинания уровнем выше.

Поскольку Колдуны изучали заклинания просто из-за своей схожести с элементом, им не требовалось запоминать сложные структуры. Их способность к созданию заклинаний была талантом и подарком сразу.

Мозги живущих существ содержали генетическую память. Её игроки считали источником сил Колдунов. Те, кто обладал выдающейся Харизмой, тянули к себе элементы, которые, в свою очередь, пробуждали генетическую память.

Именно по этой причине многие считали, что Колдуны потомки великих существ прошлого, среди которых самыми заметными были Ученики Дракона.

http://tl.rulate.ru/book/747/292657