Глава 2: Магия (по желанию)

.

Информация захлестнула мой мозг, и я почувствовал, как меняюсь. У моего персонажа были некоторые навыки, например знание арканов. Теперь эти знания хлынули в меня. В мире, куда я отправлялся, не было ни уровней, ни системы, ни особенностей компьютерной игры. Тем не менее, я мог использовать уровни из своей игры, чтобы примерно описать силу, которой обладали люди.

Мир был наполнен магией. В течение жизни люди могли втягивать эту магию в свое тело, усиливая его. Это происходило естественным образом. Сколько магии могло впитать тело, зависело от самого человека. Можно сказать, что у каждого был свой максимальный уровень в игровом плане. Теоретически его можно повысить, изменив тело алхимическим или магическим способом. Большинство людей никогда не станут выше обычного земного человека. То, как магия влияет на тело, определялось вашими действиями. Если вы часто сражались мечом, то становились сильнее и быстрее. Хотя одно было универсальным: чем больше магии вы поглощали, тем сложнее вас было убить.

Давайте посмотрим на людей. Несмотря на отсутствие реальных уровней, я использую их для сравнения. В конце концов, указанные здесь уровни - это просто приблизительная оценка способностей человека по сравнению с игровым персонажем.

Большинство людей никогда не будут выше 3-го уровня.

В армии вы бы отнесли обычных солдат к 1-3 уровню.

4-6 - это специалисты, люди, которые отлично справляются с определенной ролью в бою.

7-9 - элита. Может быть, глава королевских рыцарей.

10-12 - чемпионы, например, командиры элитных подразделений.

13-16 - выдающиеся личности. На этом уровне люди часто оказывались втянутыми в политику. Многим известным авантюристам предлагали дворянские титулы.

17-20 - ходячие армии. Эти люди имели большое влияние в своих странах и были жизненно важны в любой войне. Их можно было рассматривать почти как ядерные бомбы.

Конечно, были и более страшные существа. Например, один из древних драконов или повелители демонов в бездне. Помимо людей, в мире существовало множество видов. Эльфы, гномы, орки, зверолюди и многие другие. Как правило, более долгоживущие расы имели больше высокоуровневых личностей. А орк 1-го уровня просто сильнее человека 1-го уровня.

А что насчет классов? В этом смысле их не было. Вы становились сильнее в том, чему обучались. Тот, кто сражается в ближнем бою, обычно становится более искусным в обращении с оружием. Такого человека можно назвать бойцом. Мана укрепляла их мышцы, делая их более эффективными. Боец высокого уровня также может научиться особым техникам. Например, использовать ману в своем теле, чтобы еще больше усилить удары. Боец максимального уровня мог бы даже бросить слона! Ну, может быть, не бросить, но хотя бы поднять его. Помимо того, что вы становились лучше в своем деле, вливание маны приводило к повышению прочности тела. Их кожа, мышцы и кости стали намного прочнее. Кроме того, тело становилось гораздо более устойчивым к ядам и болезням. Если вы хотели убить

высокоуровневого бойца во сне, вас ждал неприятный сюрприз. Обычного ножа будет недостаточно, чтобы перерезать ему горло. Если бы у вас было достаточно времени, вы могли бы перепилить его насквозь. Но люди обычно просыпаются, если вы пытаетесь это сделать. Хотя маги были менее выносливы, даже их тела были не шуточными.

Итак, я упомянул магов. Давайте поговорим о том, как работает магия в этом мире. Чтобы стать магом, нужно было пройти обучение. Либо у личного наставника, либо в академии. Сначала нужно было почувствовать магию в своем теле, визуализировать ее в голове и придать ей нужную форму. Обычно на это уходило около 1-2 лет обучения. После этого вы могли произносить простые заклинания. С их помощью можно было охладить напиток или разжечь огонь. Простые заклинания могли быть смертельно опасны для обычного человека, но их потенциал был довольно ограничен. Применение простых заклинаний утомляло мага, но в остальном ограничений на их использование не было.

Истинная магия делилась на круги заклинаний. Выучив простые заклинания, маг должен был построить первый круг заклинаний в своей голове. Для этого требовалось много учиться и концентрироваться. Они использовали ману мира, чтобы укрепить свой разум, прочерчивая руны снова и снова, пока они не закреплялись. После этого они формировали слоты для заклинаний.

Каждый круг заклинаний имел определенное количество слотов для заклинаний. Разблокировав их все, они начинали прорисовывать в уме следующий круг заклинаний. Самым высоким был 9-й круг заклинаний, что позволило бы магу получить 17-й уровень. На максимальном уровне слоты заклинаний мага выглядят следующим образом:

А как работают слоты заклинаний?

После хотя бы немного спокойного сна все слоты заклинаний восстанавливаются. Обычно людям требовалось от 6 до 8 часов, чтобы восстановить все слоты. Если спать меньше или сон был беспокойным, то слоты восстанавливались лишь частично. Вместо сна можно было погрузиться в глубокую медитацию на то же время. Эта способность была довольно редкой для людей, но чаще встречалась у эльфов. Маг мог заполнить эти слоты выученным заклинанием. Все выученные заклинания хранились в книге заклинаний магов. Это был магический предмет, привязанный к магу и созданный с помощью ритуала. Книга заклинаний стоила дорого, но была необходима для того, чтобы стать магом. Кроме того, ее можно было восстановить с помощью ритуала, если она была утеряна.

Заклинания изучались либо в процессе интенсивного обучения, либо с помощью магического свитка одноразового использования. Чтобы произнести заклинание, оно должно было находиться в слоте для заклинаний. После того как заклинание было помещено в слот, ему требовалось около 15 минут, чтобы закрепиться, прежде чем его можно было использовать. Таким образом, маг мог всегда держать слот для заклинания открытым и заполнить его позже в течение дня. Но было бы непрактично заполнять слот во время боя.

Чтобы произнести заклинание, магу нужно было сосредоточиться на слоте примерно на 5 секунд. Заклинания обычно не требовали произнесения слов или специальных жестов, хотя многие заклинания вызывались с помощью рук. Если концентрация прерывалась в течение этих 5 секунд, заклинателю приходилось начинать все сначала.

Существовала также ритуальная магия. Во время ритуала на земле рисовался круг, в центр помещались определенные материальные компоненты, и несколько заклинателей (по

желанию) объединяли свои силы. Руны в круге заклинания определяли эффект. Каждый участник использовал несколько слотов заклинаний (независимо от того, какое заклинание было подготовлено или нет). Ритуалы мог проводить и один человек, если у него было необходимое количество слотов. Для более мощных ритуалов требовалось все больше и больше слотов заклинаний в качестве топлива. Ритуалы также использовались для ремесла. В то время как заклинания имели фиксированный эффект, ритуалы можно было легко модифицировать, при условии, что вы достаточно хорошо знаете руны. Самым большим недостатком ритуальной магии было время подготовки и материальные затраты. Кроме того, она требовала огромного количества знаний.

Но насколько сильной была магия? Популярным заклинанием 3-го круга был огненный шар. Его можно было сравнить с современной ручной гранатой. Хотя все огненные шары были примерно одинаковыми, общая сила заклинателя влияла на температуру. Это означало, что у мага высокого уровня будут и более впечатляющие заклинания нижнего круга. На самом же верху... магия была поистине пугающей. Заклинание 9-го круга могло призвать с неба метеоры и разрушить замок. Они могли топить города и вызывать землетрясения. К счастью, существовали и защитные заклинания, способные уберечь от такой мощи. Но можно с уверенностью сказать, что высокоуровневый маг был более могущественным, чем высокоуровневый боец.

При этом маги должны были спать и были несколько уязвимы, когда их заставали врасплох. Важной задачей воина часто была защита мага.

Но стать магом, способным на такие чудеса, было непросто. У большинства людей не было ни таланта, ни денег, чтобы позволить себе магического наставника/школу. И еще нужно было тело, способное впитывать достаточное количество магической энергии.

Вы, наверное, помните, что я был колдуньей, а не магом. Так в чем же разница? Колдуньи черпали силу из своей крови. Магия была частью их самих. Они не учились заклинаниям. По мере роста их силы, в основном за счет частого использования магии, их разум открывал новые заклинания и круги. Они не контролировали, какие заклинания им доступны. Все было связано с их родословной. У того, в ком течет кровь красного дракона, заклинания будут в основном огненными. Кроме того, они могли отращивать чешую и в конце концов становились невосприимчивыми к огню. Также не нужно было готовить заклинание. Они могли использовать слот заклинания для любого известного им заклинания этого уровня. У колдунов было на два слота заклинаний в круге больше, чем у магов. Лично у меня было на 3 слота больше, чем у обычного колдуна, потому что я читерил. Это означало 9 слотов для 9-го круга.

Кроме того, колдуны могли изменять свои заклинания при достаточной тренировке. Можно было делать огненный шар больше или меньше, регулировать жар или даже мгновенно накладывать заклинание. В зависимости от модификации заклинания требовался слот более высокого круга. Использовать более низкоуровневый было невозможно, даже если при этом снижался эффект заклинания. Чтобы настроить огненный шар, магу пришлось бы создавать новое заклинание. Большинство заклинаний магов были скопированы у колдунов. Изучая то, что они делали естественным образом, и воссоздавая это, рождались маги. Следует также добавить, что колдуны могли использовать ритуальную магию.

Колдун не был профессией, которую можно было выбрать. Либо ты рождался им, либо нет. То, насколько могущественным вы становились, определялось силой вашей родословной. Большинство колдунов никогда не достигали 9-го круга.

Было и нечто похожее, называемое варлоком. Варлок заключал договор с могущественным

существом, чем-то вроде повелителей фей, и получал силу. Они навсегда меняли свое тело и получали магию, как колдун. У них было на 2 слота заклинаний меньше, чем у мага, на круг. Тело варлока становилось гораздо более магическим, и он получал черты своего покровителя. Это могло привести к изменению внешности, например, к рогам, когтям или даже к способности менять форму.

Настоящим минусом был контракт. Могущественное существо могло даровать свою силу лишь раз в год. Для этого требовалась часть души. Эта часть должна была восстановиться, прежде чем они смогут сделать это снова. Так что за силу варлока приходилось платить.

Повелитель демонов мог потребовать вашу душу после смерти, королева фей - всю жизнь. Контракт с варлоком нельзя было разорвать. Даже боги не могли его нарушить. Поэтому очень важно читать мелкий шрифт.

К слову о богах, существовала и божественная магия. Жрецам не нужно было учиться. Если они были приняты своим богом, то получали доступ к божественной силе. Благодаря молитвам и использованию магии своих богов они получали доступ к дополнительным кругам заклинаний. У них было столько же заклинаний, сколько и у магов, но изучать их было не нужно. Они молились, чтобы получить доступ к своей книге заклинаний, в которой содержались все заклинания, предложенные их божеством. Если бог был ими недоволен, они теряли доступ к своим заклинаниям.

***

http://tl.rulate.ru/book/102027/3529814