

В одной из башен на окраине города Нимбрия жил маг.

Всего несколько лет назад этот маг был прославлен как один из спасителей королевства Нимбрия, вместе со своими отважными спутниками, которые отправились в гробницу (хотя и сильно ослабленного) лича Ренашана, чтобы спасти души дворян, которые были порабощены в его банках душ. Однако с тех пор маг оставил свои приключения в прошлом и основал Нимбрианскую академию изучения сущности для начинающих магов.

К несчастью для него, его институт так и не добился успеха. Он не мог их винить - люди, как правило, поступали в более солидные институты, управляемые одним из трех архимагов Решама, которые занимались делами куда более масштабными, чем масштабы одного небольшого королевства, а не в относительно неизвестный молодой арканист. По всем показателям он сильно уступал этим почти божественным существам, даже если уже сейчас был на голову и плечи выше большинства магов.

Отсутствие учеников или помощников его не беспокоило. В то время как его товарищи продолжили свою карьеру в приключениях, Сайлар Вершин посвящал свои дни изучению магических артефактов, которые они обнаружили в святилище Лича, - реликвий ушедшей эпохи. Время от времени его бывшие спутники навещали его, когда оказывались в окрестностях Нимбрии, принося с собой новые арканские безделушки для изучения.

Именно поэтому двадцатилетний маг в данный момент размышлял над множеством листов пергамента, разложенных на столе, изучая написанный его собственной рукой беспорядочный почерк, в котором были строки и строки текста, зачеркнутые, обведенные и переписанные снова и снова. Стрелки и ярлыки загромождали страницу, лишая ее всякого подобия порядка. В самом низу страницы густыми жирными чернилами было написано одно число, обведенное и подчеркнутое множество раз, с достаточно сильным отступом, чтобы поцарапать деревянный стол под ним.

70%

75%

77%

80%

84%

88%

90%, - последнее число в длинном списке смотрело на него. Расход эссенции: 49 пн формы, 167 пн судьбы, 14 пн земли, 8 пн огня, 12 пн воды, 4 пн ветра. Душевный ожог 729 пн.

Он вздохнул. Гораздо лучше, чем 50%, но риск провала все равно оставался 10%.

Его взгляд вернулся к артефакту, занимавшему единственную часть стола, которая не пострадала от бешеного количества расчетов, чертежей матриц, маркировки оболочек и подоболочек эссенции и теоретического моделирования стабильности заклинаний. Прошло уже больше месяца изучения, а его назначение по-прежнему не давало ему покоя. Все, что он мог узнать о небольшом шарообразном устройстве, - это то, что оно существовало со времен древней цивилизации Ростарана и обладало мощными запасами двух из семи Трансцендентальных сущностей.

Прибор сопротивлялся всем его попыткам определить его назначение, и это о многом говорило, учитывая, что Сайлар был вполне способен наложить заклинание Идентификации шестого уровня. Прорицание было школой магии, которой он очень гордился, а Судьба и Форма были Трансцендентальными сущностями, которые он мог удерживать в своей душе в наибольшем количестве. После того как он потратил на неудачное заклинание двести золотых реагентов, он просто не мог допустить, чтобы функция артефакта осталась нераскрытой.

Поэтому весь последний месяц он сидел в своей башне и чертил матрицу за матрицей кругов заклинаний, пытаясь наконец понять, что же это за проклятый артефакт.

Однако, глядя на то, что он создал, он втайне задавался вопросом, не лучше ли было потратить время на другие цели.

Заклинания становились все сложнее с каждым последующим уровнем. Основной единицей заклинания была эссенция - основа магии, которая поселялась в душе мага и превращалась в заклинания. Существовали четыре первородные сущности, два ядра и семь трансцендентных сущностей.

Сущности нужно было объединить в пары и поместить в отдельные подболочки, что давало первый уровень комбинаторного разнообразия. Разобраться с этим было несложно - можно было создать лишь очень много правильных парных комбинаций. Однако дальше все быстро становилось непостижимо сложным, поскольку каждый последующий слой состоял из вдвое большего числа подболочек, чем его предшественник.

Теоретически обнаруженное им заклинание относилось к шестому уровню, то есть его матрица содержала 127 пар сущности, но его это не слишком беспокоило. Он и раньше создавал заклинания эквивалентной сложности. С его нынешним запасом эссенции он мог с легкостью справиться с заклинанием такого уровня, а также с последующим ожогом души, который будет генерироваться заклинанием.

Нет, создание заклинания с нуля было самой сложной частью всего процесса, на которую ушла большая часть месяца. Именно поэтому большинство магов поступали более разумно и полагались на тех, кто мудрее их самих, чтобы те разработали и записали принципы работы заклинания, которые потом можно было бы спланировать. К счастью, благодаря упорству и интуиции, позволившей создать функциональную матрицу заклинания на основе других заклинаний дивинации, а также тому, что он узнал о субстанцииологии за последние три года, он наконец нашел стабильную форму заклинания, которая теоретически должна закрепиться.

90%. Можно ли так рисковать?

"Ах, кого я обманываю?" Сайлар поднялся со своего места, разминая мышцы, которые затекли от нескольких часов проверки и перепроверки его работы. Сколько бы он ни размышлял, он знал, что больше ничего не добьется. "Давайте просто покончим с этим".

Он смахнул листы пергамента в сторону и положил их в другой угол кабинета. Вместо них на столе лежали необходимые для заклинания реагенты: кристаллы и флаконы со смещающимися субстанциями, которые, как он знал, были Трансцендентными сущностями Формы и Судьбы, не пронизывающими весь материальный мир, как Первородные сущности.

Эссенция формы и эссенция судьбы придавали заклинанию фундаментальную структуру, поддерживаемую эссенцией земли, эссенцией огня, эссенцией воды и эссенцией ветра для стабильности. 254 ферина сущности были разбиты на 127 пар, помещенных в каждую из 127 подболочек в определенных местах, которые почти не поддавались восприятию, когда он пытался собрать их на пергаменте. С некоторым усилием он представил себе требуемое расположение, чувствуя, как Эссенция смещается в его душе.

И вот матрица сформирована, пары сущностей встали на свои места. С толчком, рожденным разумом и душой, форма заклинания активировалась, и прежде инертные Сущности вспыхнули. Первобытные энергии, заключенные в каждой единице Сущности, высвободились как единое целое, придав парадоксальную устойчивость и уничтожив пары. Море его души бурлило и бушевало, расходуемые Ферин Сущности превращались в Пираны Ожога Души - образный жар, охватывающий души всех магов после произнесения любого заклинания.

Однако, несмотря на все это, заклинание сработало.

В его сознании возникло смутное представление о работе артефакта - заклинание шестого уровня было слишком неточным, чтобы дать точный ответ так, как это мог сделать маг, специализирующийся на магии прорицания. Фигуры менялись и смещались, клубясь и рассеиваясь, а разум Сайлара с трудом переваривал все это, борясь с позывами к рвоте из-за быстро нарастающей душевной боли.

Там была большая дверь... нет, шлюз? А потом... Космическая сущность, больше которой Сайлар никогда не видел в своей жизни; темная пустота, бесконечное море, по которому в пустоте, лишенной Первородных сущностей, плыл огромный корабль без парусов...

Картина. Нет, гобелен. Люди. Древняя цивилизация, керамика, пришедшая из Потерянных веков. Ростаранская? Они прошли через дверной проем, каждый сжимал в руках сферу.

Дюжина миров. Десятки десятков миров. Элементарные плоскости. Трансцендентные плоскости за гранью. Владения полубогов, описанные в легендах из вторых рук. Плоскости, превосходящие все, что Сайлар знал. Один мост, а затем сотни мостов, ответвляющихся от его конца. По нему шли закутанные в кожу фигуры, каждая из которых держала в руках идеальную копию артефакта, который Сайлар изучал.

Изображения проносились мимо слишком быстро, чтобы он мог уследить за ними. Эльдритские чудовища. Заклинания, не похожие на те, что он видел раньше. Реликвии и артефакты, которые он едва мог узнать. Трансцендентальные сущности, охватывающие все миры, свободно доступные для захвата, как и вездесущие Первородные сущности.

Вокруг него искривлялось само пространство, сфера раскалилась до бела. Стол задрезжал и затрясся. С тревожным криком Сайлар потянулся к сфере, прежде чем она успела упасть, поскольку оставшаяся сила заклинания продолжала проявляться с бешеной скоростью.

Затем, с гулким гулом, потрясшим самые сокровенные уголки его души, заклинание достигло своего завершения. В тот же миг тело, разум и душа напряглись и выгнулись, неприятное кренившееся ощущение, присущее всем магам телепортации, охватило Сайлара.

Тишина.

Мгновением позже в башне на окраине Нимбрия-Сити раздался лишь треск бумаг, вытесняемых потоком воздуха, заполнившего пространство между магом и артефактом.

-о-о-о-

"Уф..."

Сайлар Вершин, более известный в Королевстве Нимбрия под своим магическим именем Сайлар Заклинатель, рухнул на землю вниз, после того как его тело пролетело сквозь огромную пустоту, показавшуюся ему одновременно вечностью и мгновением. Магия телепортации. Не самая распространенная ветвь колдовства, учитывая, как трудно было добыть Космическую Эссенцию, но в прошлом, когда он был искателем приключений, он нередко использовал пару Морганий, а Флэш Степ не раз выручал его из затруднительных ситуаций.

Он поморщился, ослабев больше душой, чем телом. Соулборн был сукой. Любой, кто умел считать, знал, что заклинание шестого уровня дает 729 пиранов Соулборна, то есть чуть меньше половины его нынешнего максимума. Расчеты были просты: заклинание нулевого уровня давало 1 пиран соулборна, а с каждым повышением уровня заклинания количество соулборна увеличивалось в три раза.

Он стряхнул с себя остатки дезориентации, в ушах все еще звенело от громового раската, ставшего неожиданной активацией артефакта. Формально заклинание сработало, но случайной активации артефакта он не предвидел. За все время его работы с артефактами такого никогда не случалось с более распространенным заклинанием Идентификации.

Прежде всего нужно было выяснить, куда, во имя Леди Магии, его перенесли. Артефакты, телепортирующие своих пользователей, были редкостью, но ничего такого, с чем бы он не сталкивался раньше. Его не в первый раз забрасывало в середину леса, но он не мог

почерпнуть больше информации о своем окружении, кроме того, что это был лес. С большим количеством деревьев. Радостно.

Но странно. Было что-то странное в том, как выглядело это место, но он не мог понять, что именно.

Пока что он отмахнулся от этого. Он уже собирался достать сферу - типичный способ отменить действие подобных артефактов, - когда столкнулся с первой проблемой.

Сфера, к сожалению, разбилась вдребезги. На его глазах, усиленных дивинацией, молекулы космической эссенции, которые раньше содержались внутри, быстро рассеивались от осколков стекла с обсидиановыми пятнами.

Он выругался про себя. Возвращение назад окажется более хлопотным, чем он предполагал. Он огляделся по сторонам, пытаясь найти какие-нибудь отличительные признаки, которые могли бы подсказать ему географическое положение.

Внезапно он остановился, ошеломленный тем, что не давало ему покоя.

Что за...

Длительное воздействие магии Прорицания позволяло магам видеть сущность такой, какая она есть. С тех пор как он стал магом-новичком, его постоянными спутниками были четыре первородные сущности - Земли, Огня, Воды и Ветра, присутствовавшие во всем Решаме. Четыре первоосновы материального, два ядра души и семь трансценденций запредельного - так гласила поговорка, известная всем начинающим магам.

Однако здесь то, что было непреложным правилом, сразу же начисто опровергалось. Наряду с Первичными сущностями он видел Трансцендентные сущности Тени, Судьбы, Формы, Пространства, Духа, Жизни и Смерти, свободно дрейфующие в Эфире и присоединяющиеся к своим элементарным родственникам. Они были вездесущи, вездесущи.

Это не имело смысла. Трансценденцы так ценились из-за своей редкости: большинство из них находили в виде кристаллов в местах, где связи между Материальной плоскостью и Запредельными плоскостями были наиболее прочными. Как адепт, занимавшийся Дивинацией в течение последних трех лет исследования артефактов, он прекрасно знал, как чертовски дорого обходится покупка партий Судьбоносной эссенции.

Однако там, куда его отправил артефакт, их было предостаточно, причем два Трансцендента - Жизни и Смерти - присутствовали в меньших количествах. Конечно, они не были столь концентрированными, как конденсированные кристаллы, но если у него было достаточно времени, чтобы влить в свою душу Эссенцию, то за несколько часов он мог собрать 167 феринов Эссенции судьбы, которые были использованы для создания заклинания, чтобы проверить работу артефакта. Бесплатно.

Если подумать, не видел ли он смутную вспышку этого во время быстрой череды мимолетных образов, сопровождавших его заклинание? Там было столько Трансцендентальных сущностей, что даже у архимагов потекли бы слюнки при мысли о возможности получить к ним доступ для заклинаний, которые, как знал Сайлар, он не мог даже постичь.

Были и другие видения, которые он мельком видел...

"Устройство телепортации...?" Он нахмурился, вспоминая. Никто до конца не знал, что случилось с цивилизацией Ростарана в последние дни Потерянных веков. Судя по его наблюдениям, было маловероятно, что он вообще остался в пределах Решама. Все вместе...

Были ли ростаранцы способны к межпланетным путешествиям? Существовали ли другие подобные сферы?

Если да, то это была огромная новость, и находка, которая поставила бы новые вопросы о том, что случилось с древней цивилизацией. За исключением Лабиринта Глаз, где обитала Сущность Смерти и куда в конце концов возвращались все смертные, единственным известным способом преодоления Астрального моря, разделявшего Плоскости, было использование естественных шлюзов между Плоскостями, где Источники Сущностей вливались в Решам. Естественно, все, кто проходил через них, ни разу не возвращались обратно. Существовали записи о древних заклинаниях воскрешения, которые, как утверждалось, могли вернуть тех, кто заблудился в Лабиринте Глаз, но они давно канули в Лету.

Маги, куда более мудрые, чем он сам, произвели расчеты: для такого путешествия на столь большое расстояние потребовалось бы заклинание четырнадцатого уровня, и, помимо того, что ни один из живущих архимагов не обладал емкостью эссенции, близкой к требуемому для заклинания 65534 феринам, связанный с этим ожог души в 4782969 пиранов мгновенно переполнил бы душу мага. Для сравнения: в настоящее время он мог вместить чуть больше 1600 пиранов, прежде чем достиг бы своего предела.

Конечно, если бы это было правдой, то это означало бы, что он безнадежно потерян, поскольку 729 пиранов ожога души, которые медленно вытекали из него после заклинания, уже начали действовать на него. Пройдет еще час или около того, прежде чем вся накопленная Соулборн вновь рассеется по своим Плоскостям, чтобы снова превратиться в Эссенцию.

Ну что ж. Несмотря на то что он оставил свои приключения позади более пяти лет назад, он доверял своим инстинктам. На данный момент его первоочередной задачей было вернуть себе боевую форму, а затем посмотреть, нет ли где-нибудь разумной жизни. Для этого ему потребуется некоторое время, чтобы наполнить душу эссенцией окружающей среды и избавиться от накопившихся ожогов души.

Он еще раз с опаской осмотрел свое ближайшее окружение. Он отважился на небольшое заклинание "Обнаружение создания" первого уровня: незначительные затраты эссенции ветра и духа и связанный с ними ожог души меркнут по сравнению с предыдущим заклинанием. Насколько он мог судить, он был единственным разумным созданием в радиусе пятидесяти

метров - максимальный радиус действия для такого низкоуровневого заклинания.

Если, конечно, они не скрывали свое присутствие более сильными магическими заклинаниями, в таком случае ему ничего не светило, и он не был калекой в области заклинаний, как сейчас.

Тем не менее, он должен быть в относительной безопасности. С осторожностью он втянул в себя слабую струйку Теневой сущности - не стоит позволять природным Трансценденталиям этого мира пропадать зря - и наложил заклинание Затмения. Заклинание Иллюзии скрывало его от обычного взгляда до тех пор, пока он оставался неподвижным, что, надеюсь, давало ему достаточно времени, чтобы сэкономить часть избытка Соулборна, пока он не найдет более надежное решение, чтобы спрятаться, пока он ждет, пока остаток не рассеется.

Как только он сможет позволить себе произнести заклинание четвертого уровня, ему вполне подойдет Скрывающаяся дыра. Необходимые сущности Пространства и Ветра не составят особого труда, в отличие от ситуации в Решаме. За неполный час он должен был освободиться от опасности и пополнить запасы эссенции, а также очистить все излишки душевного огня.

Несмотря на себя, он чувствовал волнение. Большинство магов, как правило, развивались в направлении элементарных заклинаний, основанных на свободно доступных первородных сущностях. Однако Сайлара всегда интересовали заклинания более эзотерического характера, о чем свидетельствует выбранное им имя - Заклинатель. Он всегда был ограничен доступом к Трансценденталиям, но теперь...

...проще говоря, он сомневался, захочет ли вообще возвращаться в Решам. Даже если в том мире, куда отправил его ростаранский артефакт, не было ни души, возможность предаться такому невинному удовольствию могла стоить всех этих хлопот.

Черт возьми, он даже начал - осмелился бы он это сказать? - немного радоваться своим будущим перспективам. Если у него будет достаточно времени, чтобы нарастить емкость сущности и кэш для сжигания душ, а также столько Трансценденталий, которые можно будет свободно использовать, то, по его мнению, впереди его ждут интересные дни...

-o-o-o-

[Отрывок из журнала мага №1, Сайлар Вершин, 9 лет]

Сущности

Четыре первородные сущности: Огонь, Ветер, Земля, Вода. Естественно возникают в Эфире и существуют, накладываясь на материальный мир. Происходит из Элементарных плоскостей.

Две основные сущности: Порядок и Хаос. Естественно порождаются душой, каждый человек может обладать только одним конкретным типом. Модифицирует другие сущности как пара

сущностей, изменяя элементарную структуру проявленного заклинания.

Семь трансцендентных сущностей (и связанные с ними основные ветви магии): Тень (Иллюзия), Судьба (Гадание), Форма (Трансмутация), Пространство (Колдовство), Дух (Зачарование), Жизнь (Восстановление), Смерть (Некромантия). Высоко ценится за наложение эзотерических заклинаний и модификацию вкуса заклинаний более высокого уровня. **** НЕКРОМАНТИЯ ЗАПРЕЩЕНА В НИМБРИИ!!!****

Фундаментальная таблица арифметики заклинаний:

Spell Level

Essence Pairs (subshells)

Required Essence (Ferins, Fn)

Soulburn (Pyrans, Pn)

0

1

2

1

1

1 + 2 = 3

6

3

2

$$3 + 4 = 7$$

14

9

3

$$7 + 8 = 15$$

30

27

4

$$15 + 16 = 31$$

62

81

5

$$31 + 32 = 63$$

$$126$$

$$243$$

$$6$$

$$63 + 64 = 127$$

$$254$$

$$729$$

$$7$$

$$127 + 128 = 255$$

$$510$$

$$2187$$

$$8$$

$$255 + 256 = 511$$

$$1022$$

$$6561$$

9

$$511 + 512 = 1023$$

2046

19683

10

$$1023 + 1024 = 2047$$

4094

59049

11

$$2047 + 2048 = 4095$$

8190

177147

12*

$$4095 + 4096 = 8191$$

16382

531441

13*

$$8191 + 8192 = 16383$$

32766

1594323

14*

$$16383 + 16384 = 32767$$

65534

4782969

15*

$$32767 + 32768 = 65535$$

131070

14348907

16*

$$65535 + 65536 = 131071$$

262142

43046721

...

...

...

...

n

$2n+1-1$

$2n+2-2$ (i.e. Essence pairs x 2)

$3n$

*только теоретические значения; самое высокое известное заклинание в новейшей истории - 11-го уровня. В Потерянных веках ходили легенды о заклинаниях 15-го уровня, но мастер Ринвальд не верит в их правдивость. Обратите внимание на более высокое базовое значение показателя для Soulburn по сравнению со стоимостью эссенции.

[Примечания транскриптора: Таблица продолжается, достигая уровня абсурда, который заставляет даже богов дрожать в своих башмаках].

Заметки на сегодня

- Неизвестен максимальный уровень заклинаний, так как маги ограничены уровнем Soulburn и емкостью эссенции. Наблюдение Гиншоу гласит, что емкость эссенции и скорость ее

восполнения устанавливают предел на ранних стадиях обучения, но поскольку у большинства магов емкость эссенции и максимальный Soulburn растут с одинаковой скоростью, утроение получаемого Soulburn на каждый дополнительный уровень заклинания означает, что Soulburn делает большинство высокоуровневых заклинаний нежизнеспособными для применения. Старшие маги часто обнаруживают, что у них есть необходимое количество эссенции для создания заклинаний высокого уровня, но они не могут их произнести, потому что не могут терпеть изжогу.

- Подавляющее большинство комбинаций пар эссенций, помещенных в подболочки, бессвязны и приводят к магической обратной реакции, когда Соулборн генерируется без какого-либо проявления заклинания. Теория заклинаний помогает при разработке новых заклинаний с нуля, но имеющихся знаний недостаточно для уверенного создания новых заклинаний к восьмому уровню из-за их сложности. Большинство заклинаний либо обнаруживаются случайно, либо заново открываются из записей, относящихся к Потерянному веку.

- Поскольку пары эссенций организованы в подболочки, заклинания с одинаковой комбинацией эссенций, но с разным расположением подболочек могут иметь совершенно разные эффекты. (Например, Flare Burst и Fire Wave - оба заклинания первого уровня, состоящие из четырех феринов эссенции огня и двух феринов эссенции ветра, но соединены в пары по-разному, и пары расположены в разных местах.

- После определенного момента большинство магов предпочитают специализироваться на использовании заклинаний Трансцендентальной сущности по своему выбору, в дополнение к первичным сущностям. Я спросил мастера Ринвальда, почему, но он ответил, что единственная причина этого - покупка Трансцендентальных сущностей слишком дорога для ранних стадий обучения.

- Мастер Ринвальд говорит, что заклинания до третьего уровня даются ему так легко, что он может произносить их быстрее, чем накапливается Душевный Жгут!

Классификация магов в Решаме

Неофит: Способен произносить заклинания нулевого уровня.

Аколит: Способен произносить заклинания второго уровня.

Маг: Способен произносить заклинания четвертого уровня.

Арканист: Способен произносить заклинания шестого уровня.

Заклинатель: Способен произносить заклинания восьмого уровня.

Архмаг: Способен творить заклинания девятого уровня.

Архимаг: Способен творить заклинания десятого уровня.

Арх-арх-маг: Способен творить заклинания двенадцатого уровня.

Арх-арх-арх-маг: ...

[Примечания транскриптора: Список тянется до конца страницы, к раздражению мастера Ринвальда].

<http://tl.rulate.ru/book/114038/4320907>