

Этот раздел не завершен и будет проводиться дальнейшая доработка и баланс характеристик.

FAQ по видам магии и подробная характеристика, присущая ее типу.

Характеристики каждого типа магии разделены на:

- Боевые способности
- Защитные способности
- Использование в мирных целях

Каждый из этих типов разделен на 5 рангов, в зависимости от их эффективности (совокупность манозатратности, сложности создания заклинания, доступности всем разумным существам, скорости обучения, пользе для мага и общества)

1. Огромное
2. Высокое
3. Среднее
4. Низкое
5. Незначительное

1) Магия жизни — основа основ. Ее основы ведут к остальным видам магии, и эта магия является родоначальником всего сущего. По ее законам работает и функционирует материальный и нематериальный мир. Любые заклинания, руны, зачарования и мана является частью этой магии, служа проводником между магией и магом, благодаря чему даже темный маг может использовать заклинание противоположной стихии или магии, пускай с некоторыми оговорками.

2) Магия огня (энергия) — одна из четырех основных стихий. Все заклинания этой магии порождают огонь в виде пламени. Маг конвертирует свою ману в энергию, мгновенно наделяя определенный предмет или область высокой температурой (не постепенно). Как правило, маг огня использует свою магию примитивным образом, порождая пламя.

Боевые способности (высокое): огонь / зачарование оружия, покрывая его пламенем / регулирование плотности и температуры огня / формирование различных форм, придавая огню форму стрел, оружия, щита и любых предметов, функции которых могут быть самыми различными / формирование огромных огненных зон, сжигающих все, что находится в ее пределах.

Защитные способности (среднее): огонь покрывает тело, защищая владельца от враждебной магии и предметов (стрелы, оружие ближнего боя) / стена огня / огненный барьер /

Использование в мирных целях (высокое): отопление, готовка пищи, кузнечное дело, промышленность и прочее / зачарование предметов для тех же функций / частичное управление погодой.

3) Магия земли (твердое) — одна из четырех основных стихий. Способность контролировать любой твердый объект с определенной плотностью и любым элементом. Способность изменять форму, количество и плотность контролируемой земли, камня или другого достаточно твердого элемента (исключение — металлы).

Боевые способности (среднее): контроль и перенос с определенной скоростью некий объем земли / формирование определенных форм (как остроконечных, так и тупоконечных), способных как защищать владельца от враждебной магии, так и для атаки, посылая во врага огромные объемы земли или камней / создание земляных големов (возможно совмещение с магией огня).

Защитные способности (высокое): земляные блоки, защищающие от магии и физических атак / каменная кожа или барьер / усиление магического барьера / придание усиления всему живому, увеличивая силу и выносливость.

Использование в мирных целях (высокое): создание жилых домов и помещений (не обязательно земляных или каменных, возможно и кирпичных или из любого другого земного элемента) / придание форм различным предметам (не металлическим) / обогащение земли минералами (использование в сельском хозяйстве) / придание слабого усиления всему живому, позволяя делать плодоносные растения и людей более выносливыми / зачарование предметов для более долгого срока службы (меньший износ предметов), увеличения стойкости (стены крепостей, зданий и прочее) или в быту (метла, посуда).

4) Магия воды (жидкость) - одна из четырех основных стихий. Способность контролировать любой жидкую субстанцию с любым элементом, в том числе жидкостью в теле. Заклинания магии воды позволяют управлять жидкостью, создавая различные формы.

Боевые способности (среднее): способность ускорять жидкость и формировать различных плотных форм, позволяя посылать во врага водные копыя, сферы и прочее / удушение в водном пузыре / цунами / контроль жидкости в теле противника (ослаблено, поскольку все живое обладает защитной аурой), слабое усиление тела.

Защитные способности (низкое): водный барьер / водная стена /

Использование в мирных целях (высокое): полив растений, промышленность, создание питьевой воды из окружающей маны / зачарование предметов этой магии позволяет создавать специальные кластеры по управлению огромными объемами воды в своих целях.

5) Магия воздуха (газ) - одна из четырех основных стихий. Способность контролировать любой газ с любым элементом. Заклинания позволяют управлять атмосферой планеты.

Боевые способности (высокое): формировать циклонов, ураганов / создание газовых пузырей, дающих возможность дышать под водой, или наоборот — создавать в области противника вакуумные пузыри / навыки связаны как с усилением, позволяющие наносить более быстрые удары, так и наносить оружием ближнего боя дальние удары, посылая во врага быстрые и плотные волны воздуха / воздушный хлыст.

Защитные способности (низкое): воздушный заслон (защита от стрел и дальней магии) / возможность полета.

Использование в мирных целях (среднее): зачарование предметов / управление погодой / усиление людей, живности, предметов или магических кораблей, придающее им дополнительную скорость передвижения /

6) Температурная магия (подмагия огня) — способность регулировать температуру любого предмета и объекта, как равномерно снижая, так и повышая температуру. Сильно отличие этой магии в том, что все ее эффекты проявляются во времени, и ее нельзя использовать в мгновенном импульсе, как магию огня. Манозатратная магия.

Боевые способности (???): постепенный нагрев или охлаждение тела противника (ослаблено из-за защитной ауры тела - ???) ... Подробности будут доступны во время выхода 4-ого тома.

Защитные способности (незначительно): барьер, позволяющий уменьшить воздействие окружения (мир огня или льда)

Использование в мирных целях (высокая): используется высокоуровневыми кузнецами и алхимиками в своей работы / высокая эффективность в промышленности / холодильник, но слишком большая дороговизна / магия терраформирования.

7) Магия льда (холод), (подмагия огня) — мгновенное поглощение из окружения или предмета внутренней энергии, тем самым охлаждая газ, воду, землю и любое другое вещество или предмет.

Боевые способности (среднее): ледяное дыхание / охлаждение окружения / ледяные шипы (требуется применения сторонней магии воды или земли) / зачарования предметов, наделяя их

способностью замедлять противника нанося им раны.

Защитные способности (среднее): ледяная стена или барьер / ледяная броня / защита от ледяного воздуха

Использование в мирных целях (низкое): холодильник / промышленность / частичное управление погодой.

8) Магия взрыва (подмагия огня) — мгновенное высвобождение чудовищно сильного импульса, характеризующийся ударной волной. Все заклинания накапливают импульс, из-за чего нельзя быстро использовать заклинания магии взрыва, но само применение заклинания можно отложить на время. Высокая незаметность. Бесполезно в безвоздушном пространстве. Комбинируемая магия (можно использовать совместно с другими видами магии).

Боевые способности (высокое): магические мины / зачарование стрелкового оружия, придавая наконечникам стрел эффект взрыва или наоборот, ускоряя стрелу / зачарование оружия ближнего боя или кулачных навыков, увеличивая убойную силу удара / высокая поражающая способность по защитным навыкам (магические стены, барьеры, здания) /

Защитные способности (низкое): направление взрывной волны на вражескую магию или любую другую атаку.

Использование в мирных целях (незначительное): использование в карьерах и прочих взрывных работах.

9) Магия растений — способность управлять растительной жизнью, манипуляция с их формой, ростом, плодовитостью и урожайностью.

Боевые способности (средние): опутывание врага / наделение растений агрессивными функциями (ядовитые шипы, газовые мешки) / создание мощной и подвижной растительной жизни, на подобии големов (древень, возможны вариации) / полурастительное тело (трансформация тела мага в подобие дриады) / частичный контроль над насекомыми.

Защитные способности (средние): древесная кожа / связь с природой (способность обнаруживать противника через растения) / стена растений.

Использование в мирных целях (огромное): сельское хозяйство (придание растительным культурам более высокой выносливость в непригодных условиях, большая урожайность) / быстрое развитие магических сил в лесу / терраформирование окружения.

10) Магия металла — способность манипулировать металлическими элементами, придавая им различные формы.

Боевые способности (средняя): металлические шипы / увеличение силы всех предметов, сделанных из металла / создание металлических големов.

Защитные способности (высокая): металлическая кожа (маг покрывает себя неким подобием железных доспехов с помощью окружающих частичек металла) /

Использование в мирных целях (высокая): манипуляция металла (формирование из кусков металла листов железа, необходима обработка огнем) / промышленность / быстрая починка или заточка металлических предметов / эта магия используется всеми уважающих себя кузнецами.

11) Магия гравитации (подмагия земли) — способность управлять притяжением и его направлением.

Боевые способности (среднее): зона гравитации (поле с повышенным притяжением) / вмешательство (гравитация постоянно меняет свое направление, из-за чего противнику намного сложнее вести бой) / облегчение или утяжеление объекта / гравитационный толчок (притяжение или отталкивание противника от себя) / точка притяжения (все окружающее пространство начинает притягиваться к заклинанию)

Защитные способности (среднее): гравитационный барьер (отражение и уклонение всех направленных на мага атак).

Использование в мирных целях (незначительное): зачарование на магических кораблях, позволяющее свободно передвигаться по ним, избегая невесомости / свободный полет, игнорируя притяжение планеты.

12) Магия крови (подмагия воды) — способность манипулировать жидкостью и жизнью в существах и растительности (ослаблена из-за защитной ауры тела). Быстрое привыкание. Темная магия.

Боевые способности (высокая): кипение крови (жидкость противника вскипает, нанося повреждения кровеносным сосудам и всему телу, игнорирует защиту) / поглощение (вся окружающая местность погибает, передавая магу силу жизни) / магия усиления / сила крови (чем дольше живет маг, и чем больше крови он поглотил, тем сильнее он становится)

Защитные способности (средняя): быстрая регенерация / зона крови (поглощая кровь, маг крови способен дольше драться против нескольких противников) /

Использование в мирных целях (незначительная): лечение болезней / регенерация / сопротивление ядам.

13) Магия иллюзий — визуальная способность влиять на разум живого существа.

Боевые способности (средняя): обманка (способность ввести разум живого существа в заблуждение, представив тому лживые картины мира) / зачарование окружения или предметов (истинное окружение или предмет заменен на ложный) / иллюзия боли (разум жертвы видит, как его атакуют и раздирают на части чудовища, полностью ощущая боль от всех ран, хоть это

и не так) / бесконечный сон (противник засыпает, веки во сне картины того, что хочет маг)

Защитные способности (низкая): зона лжи (территория, на которой носитель видит то, что хочет иллюзионист) / магия эффективна для бегства, оставив противника в заблуждении / невидимость.

Использование в мирных целях (незначительная): сфера развлечений.

14) Магия контроля (кукловод), (подмагия иллюзии) — физическая способность через разум влиять на тело жертвы (насекомые, животные, разумные существа)

Боевые способности (высокое): замешательство (резкое вмешательство в движения противника — дернулась рука, подскользнулся, вплоть до полного контроля движений противника) / временная слепота (противник перестает видеть что-либо) / полный контроль (маг контроля способен остановить сердце или дыхание у противника, исключение — разум) / способность управлять куклами-убийцами.

Защитные способности (низкое): ускорение движений заклинателя (ускоренная реакция через усиливающие заклинания) / живой щит (контроль животного или разумного существа, телом которого можно прикрыться от атаки) / маг может попытаться изменить часть своего тела под разные протезы (как правило металлические, и содержащие в себе множество предметов для убийства)

Использование в мирных целях (средняя): работорговля (рабский ошейник и метки) / ферма магических зверей (все монстры под контролем рабского ошейника).

15) Телепатия (подмагия иллюзии) — способность напрямую контролировать разум жертвы (насекомые, животные, разумные существа).

Боевые способности (среднее): телепатическое общение / вмешательство в разум (способность менять память жертвы, привить лояльность или безумие) / чтение памяти и мыслей.

Защитные способности (среднее): развитие телепатических способностей (так же как магии иллюзий и контроля, но телепатия оказывает наибольший эффект) развивает ментальную силу и волю мага, а так же масштаб применения этой магии.

Использование в мирных целях (огромное): контроль людей, вплоть до целых наций и рас / быстро общение / создание культа личности / управление армией насекомых, монстров, разумных существ.

16) Магия телекинеза (подмагия огня, воды, воздуха, земли) — способность манипулировать и влиять на материальный мир, управляя формой, плотностью и движением любых материальных вещей. Один из сложных видов магии, за исключением низкоуровневых заклинаний. Крайне затратна на ману.

Боевые способности (низкое): манипуляция материей (искажение любых из форм проявлений четырех стихий. Четыре стихии можно свободно двигать, перемешивать, совмещать и полностью ломать их внутреннюю структуру) / невидимая рука (перемещение предметов, в том числе смещение части внутренних органов со своего места, чтобы нанести огромный ущерб противнику (Ослаблено из-за защитной ауры тела) /

Защитные способности (огромное): полная остановка и разложение любого заклинания / телекинетический барьер (или стандартный барьер, который используют везде и всюду, но об этом мало кто знает) /

Использование в мирных целях (незначительное): из-за огромной манозатратности эта магия мало где используется, кроме как в исследовательских работах или для защиты от сильных заклинаний.

17) Магия пространства — способность манипулировать окружением, смещая или совмещая область одного места с другим.

Боевые способности (высокое): пространственный разрез / телепортация / порталные массивы / расширение или сужение окружающего пространства.

Защитные способности (высокое): пространственный барьер (значительно усиленная версия телекинетического барьера) / защитный портал (перенаправляет враждебные атаки через другой портал) /

Использование в мирных целях (огромное): система транспортных порталов / прыжковой двигатель магических кораблей / пространственный зачарования (сумки).

18) Магия времени — способность манипулировать материальным и нематериальным миром, изменяя вектор времени в пространстве. Огромная затратность маны, умственных и физических сил. Невозможно глобальное перемещение в прошлое (но возможно локальное). Возможно использование этой магии только начиная с ранга магистра. Невозможно влиять на далекое будущее (мир не позволит кому-либо слишком влиять на судьбу всего живого). Колоссальная отдача по магу, вплоть до смерти. Самая сложная магия.

Боевые способности (среднее): остановка времени / вектор времени (частичное вмешательство в настоящее, смотря в будущее) / настоящее будущее (изменение будущего).

Защитные способности (среднее): остановка времени / вектор времени / метка прошлого (перемещение тела на установленную метку, тело возвращается в то состояние и ранг силы, когда метка была поставлена, сам мир не меняется. Используется в случае, если тело и разум были уничтожены)

Использование в мирных целях (незначительное): мало кто может использовать эту магию, используя ее только как козырь в битве.

19) Магия лечения — способность восстанавливать любой живой объект до исходного состояния, отменяя все усиления и негативные состояния до определенной отметки. Поддерживающая магия.

Боевые способности (высокое): негативное лечение (заклинания лечения сбрасывают все высокоуровневые усиления у противника).

Защитные способности (среднее): лечение (восстанавливает организм, но сбрасывает низкоуровневые усиления) / массовое лечение / воскрешение.

Использование в мирных целях (высокое): лечение ран / сопротивление болезням и ядам (но не полное, болезнь и яд все так же могут убить своего носителя, а против магической болезни и яда эта магия полностью бесполезна).

20) Магия света — способность создавать очищающий свет и благословения. Поддерживающая магия. Эффективность сильно падает, если маг имеет в теле темную ману. Слабо сочетается с темной магией, но это возможно.

Боевые способности (незначительные): вспышка (заклинание ослепления) / световое оружие.

Защитные способности (высокое): носитель этой магии имеет высокую сопротивляемость темной магии / барьер света (бесполезен против физических атак) / снятие тьмы / благословение(усиливающее физические параметры заклинание, повышая сопротивление магии) / снятие тьмы (сброс с тела магических болезней, ядов, проклятий, иллюзий, заклинаний смерти и тени / магический фонарь (источник света).

Использование в мирных целях (высокое): используется в больницах для лечения магических болезней (ликантропия и прочие магические болезни) / благословение используются везде, чтобы повысить продуктивность рабочих / используется как источник света.

21) Магия тени — способность сливаться с тенью, используя все ее преимущества. Значительно усиливается ночью. Слаба против магии света. Темная магия.

Боевые способности (средние): теневой кинжал (сжатие маны тени в осязаемое состояние и придание ей формы) / глаз ночи (способность видеть во тьме) /

Защитные способности (средние): покров тени (туман, скрывающий своего мага даже от магического зрения) / область тьмы (определенную территорию вокруг мага тени покрывает непроглядный черный туман, но не для самого мага)

Использование в мирных целях (низкая): эта магия активно используется убийцами и ворами. Магия шпионов и разведчиков.

22) Магия смерти — некромантия. Используется для поднятия мертвых и заклинаний жизни после смерти, даруя физическое бессмертие. Темная магия.



Боевые способности (высокое): поднятие мертвых (зависит от силы некроманта), создание мертвых големов / конструктор мертвых (создание нежити из разных частей тел) / создание разумных мертвых (маги смерти помогают некроманту в изучении магии смерти и продвижение ранга силы у остальных мертвых) / умственное бессмертие лича / управление душой / копье смерти.

Защитные способности (среднее): зона смерти (территория, на которой все живые существа медленно лишаются своих сил. Не путать с мертвой зоной) / зона мертвых (территория, где все погибшие существа восстают как нежить).

Использование в мирных целях (огромное): использование мертвых как чернорабочих / цепочка командования в армии смерти (огромная армия смерти способна непрерывно работать на благо некроманта или целой нации, со временем приумножая свое благосостояние и силу. Никогда не оставляйте некроманта в покое).

23) Магия молнии — способность использовать силу грома и молнии. На данный момент самая боеспособная и эффективная магия в плане малой манозатратности, разрушительности и легкости изучения. Преимущественно дуэльная магия.

Боевые способности (огромное): электрополе (территория, где орудует огромное количество молний, поражающих противника и подпитывающих мага) / молния (парализация) / усиление (игнорирование боли и контроль тела электрическими разрядами) / некоторые заклинания молнии игнорирую защитные навыки.

Защитные способности (высокое): барьер молний / игнорирование парализующих заклинаний (требуется высокое понимание магии молний) / усиление увеличивает скорость перемещения / частичное сопротивление магии иллюзий и ее подмагиям.

Использование в мирных целях (низкое, до момента 4 тома): быстрая и эффективная передача маны от одного мага к другому / используется в энергетической системе магических кораблей.

24) Магия хаоса — способность усиливать физическую силу за счет силы воли и боевого настроя мага. Магия усиления. Темная магия.

Боевые способности (среднее): со временем магия наделяет тело своего носителя все большей физической силой, принося в жертву рассудок (существа, рожденные с маной хаоса не теряют рассудок) / высокая физическая сила.

Защитные способности (высокое): в состоянии берсерка полное игнорирование магии иллюзии / среднее сопротивление магии / высокая скорость восстановления маны.

Использование в мирных целях (незначительное): магия полезна лишь рожденным существам с маной хаоса / носители этой магии обладают высокой агрессией (что способствует высокой внутривидовой и межвидовой конкуренции).

25) Магия бездны — способность усиливает умственную и ментальную силу мага, но носитель расплачивается рассудком и телом. Маг превращается в мерзкое создание бездны. Магия усиления разума. Темная магия.

Боевые способности (высокое): разрушение разума (противник с равной магу бездны силой сходит с ума) / усиления любого другого применяемого типа магии / высокий уровень интеллекта у мага / высокая скорость созданий заклинаний / связь с бездной (постоянная подпитка силой бездны, маг бездны не выдыхается магически) / прорыв бездны (открывается портал, через который проникают другие порождения бездны).

Защитные способности (высокое): Ментальный барьер (полная защита от магии иллюзии и ее подмагий) / измененное тело обладает большой физической силой / высокая сопротивляемость магии.

Использование в мирных целях (незначительное): нет / встретите порождение бездны — бегите.

26) Магия проклятий — способность влиять на тело и разум жертвы. Комбинируемая магия (можно использовать совместно с другими видами магии). Поддерживающая магия. Темная магия.

Боевые способности (высокое): метка (незаметная отметка на теле жертвы, комбинируемая с любой магией или наложением любого другого проклятия) / увядающая зона (проклятая территория, поглощающая все соки жизни из окружения) / проклятие (специфическое заклинание, где по желанию мага, проклятие может принести как несчастье жертве в жизни, так и глупую смерть) /

Защитные способности (среднее): при активном использовании заклинаний проклятий — нескончаемый запас магических сил и выносливости от жертвы / проклятая защита (ослабляет любую магию, попавшую в зону мага проклятий).

Использование в мирных целях (незначительное): создание специальной фермы, где маг будет поглощать силу всех отмеченных существ, медленно усиливая свое тело и силу магии. Как правило, магов проклятий обходят стороной, опасаясь подхватить неудачу.

27) Магия яда (фармацевтика) — способность создавать магический яд, имеющий различные эффекты, в зависимости от предпочтений мага.

Боевые способности (высокое): яд (парализация, контроль, ослабление, интоксикация) / облако яда / метка яда.

Защитные способности (низкое): высокое сопротивление магическому яду (зависит от того, тренировал ли маг иммунитет к собственному яду).

Использование в мирных целях (низкое): магия убийц, кукловодов, шпионов и политиков. Используется в магических минах, при тайных убийствах и в дуэлях. Крайне эффективная

магия против любого из смертного, вплоть до ранга полубога.

28) Магия трансформации — способность изменять свое тело и разум. Магия усиления. Самая сложная (после магии времени) и редко встречаемая магия. Биология.

Боевые способности (???): изменение параметров тела / ???

Защитные способности (???): ???

Использование в мирных целях (???): ???

Все параметры откроются по мере выхода глав 4-ого тома.

29) Магия призыва — способность создавать из окружающей маны духов и элементарей. В редких случаях появляются полноценные магические звери. Лояльность призванного существа зависит от силы воли призывателя. В случае неудачного призыва, новоявленное существо нападет на своего призывателя.

Боевые способности (высокая): призыв / синхронизация (умственное бессмертие призванных существ, окончательно погибают только при смерти призывателя) / стая (призыватель способен призывать определенное количество существ, зависит от силы призывателя) / древний (призванные существа накапливают жизненный опыт)

Защитные способности (среднее): призванное существа защищают призывателя / связь (способность разделять магическую силу между призвателем и призванным существом)

Использование в мирных целях (низкое): создание армии духов и элементарей, как для нападения, так и для простой работы /

30) Магия пустоты — ???. Известная часть мироздания не встречалась с явным проявлением этой магии. Антимagia.

Боевые способности (???): очищение (выбранный участок земли полностью стирается из упоминания мира) / территория пустоты (мертвая зона, в которой нет маны и жизни) / поглощение (вся окружающая мана и сила жизни пропадает из мира, лишение противника всех жизненных сил) / ???

Защитные способности (???): пустотный барьер (поглощение магии и импульса физической атаки) / антимагическая зона (подавление магии) / ???

Использование в мирных целях (???): антимагия / ???

31) Магия инфекции — способность манипулировать микроорганизмами, их темпом размножения, скоростью роста, функционалом и скоростью распространения. Частично можно управлять насекомыми. Эта магия крайне слаба перед магией лечения.

Боевые способности (среднее): заражение (бактерии наносят телу жертвы определенный эффект, доводя до нужного магу состояния: паралич, контроль, смерть и прочее) / зона карантина (бактерии массово распространяются по живым организмам или на любой другим объектам (здания, озера, реки. Сферы применения масштабы и крайне различны).

Защитные способности (низкое): микрожизнь (усиление физической и магической силы через полезную инфекцию, высокий шанс смерти) /

Использование в мирных целях (низкое): ликантропия — магическая болезнь, превращает живых существ в оборотней (существо не обязательно превратится в волка, а в то существо, в которое маг пожелает обратить через инфекцию) / специально выведенные магические болезни могут быть полезны для организма, но это легко пресекается магией лечения.

32) Магия созидания — способность создавать материальный предмет любого элемента из маны. Крайне маноизобилна и требует большого количества времени на сотворение заклинаний. Уровень магии созидания упирается в знания мага по другим видам магии.

Боевые способности (незначительное): копирование (создание точной копии любого предмета или артефакта, но с уменьшенной эффективностью и ошибками) /

Защитные способности (незначительное): металлическая броня или артефакт.

Использование в мирных целях (огромное): создание редких металлов и прочих элементов, которых трудно найти в природе (металлы, кристаллы, природные артефакты) / промышленность /

33) Магия слова — способность манипулировать окружением через свою волю и силу мыслей. Основа для создания магии.

Боевые способности (огромное): слово (любое слово имеет силу магии, пускай и незначительную. Слово должно иметь глубокий смысл в понимании мага) / слово-закон (начиная с ранга Разум) / безмолвная магия / (???)

Защитные способности (средняя): слово / слово-закон / безмолвная магия

Использование в мирных целях (высокое): магические слова (стандарт в магической формуле) / воля мира (манипулирование реальностью)

34) Белая магия — способность создавать заклинания без использования маны, затрачивая

собственную выносливость и внутреннюю энергию тела. В случае перенапряжения и злоупотребления этой магией, вместо выносливости расходуются жизненные силы, сокращая срок жизни. В большинстве случаев, убивает собственных смертных магов. Вся сила этой магии раскрывается в руках бессмертных.

Боевые способности (среднее): чистая магия (заклинания других видов магий не требуют маны, потребляя выносливость) / независимость (маг перестает зависеть от окружающих условий)

Защитные способности (высокое): восстановление (преобразование энергии тела в ману) / жертвенность (передача энергии, маны и сил другим живым существам за счет собственной жизни)

Использование в мирных целях (низкое): благословение (наделение других разумных существ частью собственных сил, редко - бессмертие)

35) ???

36) ???

37) ???

38) ???

39) ???

40) ???

41) ???

42) Магия разрушения (магия мести)(???) - способность разрушать любой материальный и нематериальный объект. Полная противоположность магии жизни и остальным видам магии.

Боевые способности (абсолютное): любое физическое прикосновение мага разрушения и его заклинания уничтожают любой объект и окружение в независимости от ранга силы объекта (аннигиляция) /

Защитные способности (абсолютное): тело мстителя (тело мага неуничтожимо и бессмертно) / полная сопротивляемость физическому, ментальному, умственному и магическому урону.

Использование в мирных целях (нет): маг, наделенный этой магией всегда добьется своей мести, убив объект своей ненависти, после чего умрет от собственной магии. Магов, практикующих эту магию, нет. Закономерности ее проявления неизвестны.