

Глоссарий по магии.

Уровни заклинания:

0 Новичок – Пробуждение стата маны на ряду с боевым духом у рыцарей. Можно культивировать оба пути, однако в позднем будут противоречить друг другу.

1 Элементарный – Самые легкие заклинания. Можно изучить любые заклинания, которые принадлежат разным школам.

2 Промежуточный – Выбор определенной школы, а потом полное специализация по той стихий или же элементу.

3 Продвинутый – Имеется в два раза больше маны. Значительно возрастает мощь заклинаний.

4 Высшая – Увеличение маны. Можно использовать широкомасштабные заклинания.

5 Мастер – Можно создавать собственные заклинания, а также второе «Печать пустоты».

6 Король (Император, Монарх, Правитель) – Имеешь 50% сопротивляемость и увеличение на 10% атакующей силы своей школы.

7 Абсолют (Трансцендентное существо) – Свободное владение магией своей школы, ибо можно не использовать заклинание. Увеличение продолжительности жизни на 400-500 лет. Утроение маны.

8 Бог-герой – Увеличение жизни на тысячу лет. Для того чтобы достичь этого уровня, нужно владеть уникальными способностями и навыками.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ШКОЛЫ:

- Школа стихий огня.
- Школа стихий воды.
- Школа стихий воздуха.
- Школа стихий земли.
- Школа элемента света.
- Школа элемента тьмы.
- Школа элемента молний.
- Школа элемента Жизни (древесины, природы).
- Школа иллюзий.

ОГОНЬ сильнее ВОЗДУХА.

ВОЗДУХ сильнее ЗЕМЛИ.

ЗЕМЛЯ сильнее ВОДЫ.

ВОДА сильнее ОГНЯ.

Самая быстрая и сильная – МОЛНИЯ. Однако самая разносторонняя, многообразная и имеющее высокую степень атаки, школа элемента ТЬМЫ.

Самая слабая атака – школа элемента СВЕТА. Однако имеет высокую защиту и проницаемость против элемента ТЬМЫ.

КАЖДАЯ ШКОЛА ДЕЛИТСЯ:

1 Защитные заклинания (Барьер. Руны защиты.)	2 Атакующие заклинания
(Единичная. Масштабная.)	3 Заклинания призыва (Зверь договора)

ЭЛЕМЕНТ ТЬМЫ

1 Некромантия.

2 Темные заклинания.

3 Призыв (порабощенные звери).

4 Пространство.

«ПЕЧАТЬ ПУСТОТЫ» – Умение, активизирующее мгновенно, без маны раз в день.

<http://tl.rulate.ru/book/1968/113713>