

Недооцененная магия.

Трансмутация.

Большинство людей часто не понимают всю выгоду такой магии, и полагают, что она довольно ограничена в применении. На самом деле это не так. Эта магия является очень могущественной, но очень сложной, потому что надо подгонять заклинания под конкретную цель. Поэтому наиболее легкий шаг по её изучению – контракт с духом или божеством. Собственно проклятье превращения в вервольфа, вампирское разделение на кучи летучих мышей, анимагия во всех проявлениях – это тоже трансмутация. Однако люди этого не понимают, считая, что трансмутация связана только с минералами и превращением одной формы металла в другую.

Трансмутация – одна из форм божественной магии, ей подвластно многое, ибо что есть трансмутирование, если не атомное и молекулярное перестроение вещества? Не только металлы, но и структуры других веществ подвластны этой магии. Можно обратить вино в воду, и воду в вино. Можно превратить человека в кошку, золото в платину, женщину в мужчину, горбатого уродливого карлика в красавца двух метров ростом. Вся соль в том, что трансмутация сверх полезна и сверх сложна. Но с её помощью можно спокойно открыть в фэнтезийном мире свой салон по коррекции внешности и пропорций тела. Кто-то хочет похудеть – трансмутация решает, новый нос или глаза другого цвета – опять трансмутация, напали орды мертвяков – трансмутируй их в слизь или цветы. Это действительно божественная магия, но чтобы в полной мере использовать её, и знания должны быть божественного уровня.

Необычные способы использования трансмутации:

превратить крепкого наемника, напавшего на тебя, в слабую девочку;

использовать на женщине трансмутацию и синтезировать в её крови гормоны влюбленности вместо адреналина;

добавить цели дополнительный орган или несколько (можно применять на себя);

трансмутационное исцеление – превращение разорванных и пострадавших органов и частей тела в нормальные (можно вылечить любую раковую опухоль, восстановить любые повреждения тела, разрушить любой вирус);

воскрешение/создание тела – полная перестройка мертвых тканей (или любого другого материала) в живые клетки человеческого тела (или сотворение тела зверя);

создание души.

Последние два пункта дают нам эффект лучший, чем привычная некромантия, которая однако тоже частично заимствует трансмутацию для создания нежити.

Магия дебафов. Ослабление и Замедление.

Ослабление – одно из заклинаний воздействия на разум и тело, и как любое заклинание из этой группы очень опасно в руках толкового человека. Обычно все знают о его проявлении в виде снижения силы, ловкости и скорости движения цели, но это просто самое слабое проявление этого заклятья. В совершенной форме жертва не сможет даже дышать и умерет. В чуть более легкой, когда жертва может дышать, но полностью обессилена и валяется на земле, маг скастовавший заклинание может легко провести над жертвой действия аморального и

незаконного вида. Есть и более другая форма заклинания, основанная уже на воздействии на время и пространство в теле цели – Замедление. И опять же в совершенной форме – враг замерзнет (абсолютный ноль температур), а любой удар разрушит его структуру и обратит тело в пыль. Но в более легкой форме у мага, использовавшего это заклятье, будет уйма времени, чтобы ограбить врага, снять с него всю броню, нарисовать под носом усы, высушить на его вытянутых руках свежестиранное белье и даже полапать врага, если это красивая девушка.

Магия гравитации и телепортации.

Гравитация. Зачастую под этим подразумевается заклятье увеличивающее вес атмосферных слоев над целью или изменение собственного веса или веса оружия для более высоких прыжков и нанесения мощных ударов. Но это все ерунда. С такой магией можно путешествовать в космосе, можно лишить цель способности нормально двигаться, просто подвесив её в воздух. Было бы смешно смотреть, как здоровенный дядька с мечом неуклюже барахтается в нулевой гравитации и машет мечом, чтобы хоть как-то подплыть к вам. Эта магия не так проста, ей можно отправить целую армию прямо в космос, где они помрут от нехватки кислорода или просто поднять их километров на сто и снова вернуть тяготение. Выживших не будет. А еще можно притянуть к себе врага или предмет в зоне видимости (альтернатива телекинезу), можно устроить камнепад над городом, можно лишить дракона возможности нормально летать и смотреть, как он будет, кувыркаясь, отлетать назад от применения огненного дыхания.

Телепортация тоже опасная и полезная магия, требующая очень большого количества знаний. Нужно четко понимать куда ты хочешь попасть, нужно чтоб там никого не было в момент переноса и нужно рассчитать количество энергии, чтоб перенос не распылил твоё тело, и не создал портал который может провисеть слишком много. Для чего обычно используют телепорт? Для бегства, для грабежей хранилищ, для отправки армий, транспортировки населения в нужные им транспортные узлы. И мало кто знает что телепортацией можно вынуть мозг цели из тела, или другие органы, убив таким образом врага. Забавно, что ни один автор не использует телепортацию для контрабанды или доставки товаров. Впрочем, телепортацию можно применять для добычи минералов в шахте, хищения с тела дракона его чешуек и когтей, вручения подарка тайной возлюбленной (просыпается она, а на столике у кровати что-то приятное).

Опять-таки магия призыва – ответвление магии телепортации, призыв любого предмета или существа происходит именно благодаря телепортации. Поэтому мы можем призывать кошелек купца или одежду с раздражающей дамочки, призвать ведро с водой на голову мошеннику или цветок, который будет подарен девушке. С помощью телепортации можно совершать покупки без утомительного похода по магазинам, это идеальная магия для хиккикомори, и не менее полезна она для воров и негодяев, но как и любой магией уровня божественности, ей трудно овладеть на достойном уровне из-за ограниченности знаний. Впрочем, если некто добился этого – то ему и отравление не проблема и в космосе он сможет к себе воздух призвать. Возможно даже старения можно избежать, если организовать постоянную телепортацию ядовитых веществ из тела и приток полезных минералов и веществ в кровь.

Магия контроля сознания.

Эту магию редко описывают, так как она слишком мощная и ей сложно противостоять. Любой, кто может промывать мозги, становится практически неуязвимым. Контроль сознания довольно сложная штука и не менее сложная в освоении, чем телепортация. В максимальной форме заклинание даст вам преданного и любящего вас человека, который, несмотря на разумность, будет вами восхищаться, пусть даже вы его бьёте и унижаете. Эта магия может

порождать мазохистов, фанатиков, живых марионеток. В наиболее слабой форме может применяться для очарования понравившихся людей или привлечения покупателей в лавку. Контроль сознания входит в состав магии приручения или может быть частью магии порабощения. Человек, освоивший эту магию – может одновременно поработить сознание целой страны. Это магия диктатора и завоевателя мира, даже управлять страной с её помощью проще простого. Можно всем и каждому внушить честную жизнь и построить мирное и безопасное государство, где не будет лентяев, бандитов, злости, зависти, ненависти. Но для такого размаха уровень маны пользователя должен быть огромным, а спустя некоторое время магия заклинания иссякнет, если не будет постоянно подпитываться, что можно организовать с помощью постройки специальных алтарей или пентаграмм поглощающих ману окружающего мира и направляющая её на подпитку заклятья. Слабость магии контроля в том, что её можно разрушить. Имеются особые антимагические минералы, рассеивающие ману и её потоки. Заклучив очарованного в комнату из таких камней, можно пробудить его. В случае целой страны, надо просто прервать подпитку заклинания, организовав землетрясение, которое повредит пентаграммы и конструкции для сбора маны. При этом погибнут люди, так что героем такой поступок вас не сделает. Впрочем, землетрясение может быть природным. Благодаря этому, спустя долгое время население постепенно очнется и снова станет вести себя как обычные люди, ссориться, драться, ненавидеть, убивать и грабить.

Магия предсказания.

Очень мощная магия, очень и очень сложная и затратная. Основана на сборе информации в окружающем мире путем построения незримых магических линий для слежения за конкретной целью и её окружением, причем не только в настоящем, но и в прошлом. Основываясь на собранной информации можно сделать некоторые конкретные выводы, которые будут озвучены в виде предсказания. Но вы представляете себе такой объем информации? Если просмотр фильма занимает у нас два часа, то сколько времени займет просмотр годов чужой жизни, причем не только цели, но и мира его окружающего, всех знакомых, всех зверей, птиц, тараканов и микробов, каждая мелочь должна быть учтена в предсказании. Можно конечно большую часть расчетов отдать на обработку заклинанию, но все равно нужных фактов и фрагментов будет слишком много и человеческий мозг не сможет столько обработать. Именно поэтому гадалки просто врут, основывая свои «предсказания» на наводящих вопросах из общей психологии и физиономистике. В фэнтези мире предсказатели могут видеть лишь куски из общей картины, то есть, задавая очень узкий кусок будущего, например, что плохого может случиться через пять дней в пять часов тридцать минут в точке 22 33 6749 этого мира с человеком по имени Бэн. И если этот Бэн вообще окажется в этой точке, то будет вот то, а если не окажется, значит надо снова проводить расчеты. Поэтому частные случаи для провидца не имеют ценности. Это слишком много вероятностей, но есть некие основные события, которые точно произойдут. То есть если пять дней назад некий король приказал собирать войска, чтобы напасть на какую-то страну, то война неизбежна, останется лишь просчитать время её начала, учитывая скорость сборов и поставок. Несколько дней таких наблюдений и результат предсказания становится более точным.

Однако предсказания не только так можно использовать. Это вариант для отслеживания преступников, вариант для сбора информации для шантажа и политических игр, да и просто подглядеть за молодой королевой в ванной тоже неплохо.

Магия барьеров.

Барьер лучшее средство для защиты, так думает большинство, но это не совсем так. Барьер может быть средством убийства, достаточно запереть внутри жертву и помешать притоку кислорода внутрь барьера. Можно даже изолировать приток магии или ограничить доступ

внутри света и пространства. То есть жертва просто выпадет из мира. Куда она попадет можно только догадываться. Барьеры можно использовать для нападения, барьер может стрелять заклинаниями любого типа, одновременно с защитой пользователя. Эта магия абсолютно безопасна для пользователя, но имеет требования к большим объемам маны. Наиболее востребована магия барьеров для защиты городов, но разве не лучше применять её в шахтах, где бывают обрушения? Разве не логичнее использовать барьер для отсечки воды и ядовитых газов, укрепления стен вместо постройки деревянных конструкций? А ведь барьер может служить вместо дамбы на реке, может использоваться для обеспечения безопасности дорог в лесу, барьеры можно использовать вместо зонта или для защиты от яркого солнца, просто включив функцию изоляции ультрафиолета и избытков тепла. Опять же для восхождения к вершинам гор, для ловли зверей, особенно драконов (кубические барьеры вокруг морды и крыльев, чтобы он не мог плевать огнем и летать). Мощная и могучая магия, которую применяют очень и очень односторонне.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/179499>