

Я помню как перед уроками фехтования меня учили магии. Она крайне простая и вместе с этим сложная. Так как большая часть знаний останется в теории.

Магия этого мира едина лишь в одном, а именно в мане, что используется для ее воплощения. Сама мана генерируется из различных источников и по самой известной теории буквально из всего.

Стоит рассказать о базовой магии, что доступна каждому. Земля, огонь, воздух, вода. Эти четыре элемента являются базовой магией в мире. Один такой элемент как правило есть у каждого существа в мире. Два это уже редкий, но уважаемый навык.

Обладание хотя бы тремя или сразу четырьмя элементами уже приносит магу статус архимага, так как управлять таким количеством стихий могут единицы. Так что, даже если у вас нет таланта к продвинутой магии, но есть доступ к управлению тремя и более стихиями, почетный статус уже вас.

Однако далеко на базовой магии не уехать. Так как виртуоз одной стихии сможет победить архимага четырех стихий просто научившись пользоваться своим элементом таким образом, что он уже в состоянии заменить остальные четыре.

Базовая магия лишь показывает теоретический потенциал к магии человека и весьма расплывчато. Немаловажную роль в магии играет и сам запас маны, а так же анатомическое расположение магических линий в вашем теле.

Только с помощью магических глаз можно определить их расположение и уже благодаря этому определить предрасположенность к магии. Количество влияет не меньше чем само расположение этих линий.

У воинов они находятся в мышцах, а у архимагов в ладонях. При том количество разное. Архимаг имеет куда более плотные линии, чем воин в своих мышцах. Из этого также вытекает другое. Чем ближе линии к коже человека, тем проще колдовать, так же это работает и в обратную сторону. Маг не так хорошо сможет усилить магией свое тело, как воин, все из-за расположения линий.

Не стоит упоминание то, что плотность магических линий и их количество прямо влияют на объем маны, у кого-то он ничтожно мал, а у кого-то просто работает пассивно и никак не контролируется. Факт остается фактом, мана есть у всех.

Теперь переходим к продвинутой магии. Она уже разделяется на три типа магов. Это кстати относится и к базовой магии, но она до такой степени простая, что особой разницы без применения продвинутой магии не видно.

Так вот, три типа магов. Маги Созидатели, они пользуются магией, которая создает предметы из воздуха. Например они могут создать какой-либо предмет не применяя для него чего-либо помимо маны.

Второй тип магов принципиально отличается от первого — Маги Разрушители. Их магия напротив, может лишь разрушать что-либо. Это довольно скучный и один из самых распространенных типов магов. Само название говорит об этом.

А теперь самый интересный и редкий тип магов — Маги Преобразователи. Они не могут разрушить или создать что-либо, однако они в состоянии менять реальность. Взять камень и сделать из него статуэтку. Как правило, магов преобразователей с базовой стихией «Вода» не

бывает. Так же как разрушителей с магией воздуха. В этом плане Созидатели они могут быть представителями всех четырех стихий.

Немного о продвинутой магии. Она берет свое начало от базовой магии. Разница лишь в том, что продвинутая магия требует чтения заклинаний для усиления эффекта от базовой магии и снижения затрат маны. Талант тут играет роль экономическую. Но множество факторов и других есть.

Заклинания как уже стало понятно нужны для снижения затрат маны и усиления эффекта. Но никто не запрещает вам использовать вообще безмолвные чары, в таком случае вы должны иметь огромный запас маны. А даже магов драконов или личей использующих безмолвные чары было крайне мало.

Это были основы магии. В скором времени мы поговорим о вариациях расположения магических линий в теле человека.

<http://tl.rulate.ru/book/79655/2556020>