



Магия.

Справочник пользователя

Оглавление

Глава 1. Основы магии. Обзор литературы.

Глава 2. Магия и статус.

Глава 3. Уровни магии.

Глава 4. Активизация заклинаний.

Глава 5. Техника магических поединков.

Глава 6. Врожденная магия.

Глава 7. Об опасности «зеркальных карт».

Глава 8. Великое Заклинание. Техника применения.

Глава 9. Проклятия и спонтанные превращения

Глава 10. Чудные зверьки.

Глава 11. Магические существа.

Глава 12. Артефакты. Соблазны и опасности.

Глава 13. Истинная кровь. Правда и ее восприятие.

Глава 14. Особенности активизации заклятий. Места нейтральных энергий.

Глава 15. Странные места и множественность миров.

Приложение 1. Знак энергии

Приложение 2. Комбинационные заклинания.

Глава 1. Основы магии. Обзор литературы.

Начать наш труд мы позволим себе с простейших сведений о магии.

Магические действия осуществляются с помощью заклинаний. Заклинание представляет собой карту с текстом заклинания и описанием действия заклинания. При использовании заклинания текст произносится магом, карта надрывается и отдается «жертве» или бросается на землю в центре события (например, землетрясения).

В момент использования заклятья у мага не должно быть никакого оружия. Если оружие есть, то заклинание не срабатывает, а рассеивается в пространстве и вторичному использованию не подлежит.

Так дает основы магических действий известный учебник «Магия. Руководство для чайников».

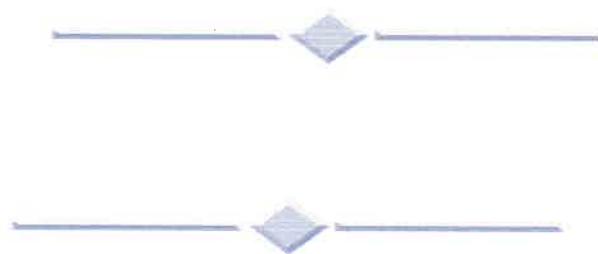
Не оспаривая достоинств этой книги, позволим себе привести краткий обзор магической литературы, не являющейся сугубо специальной, и, используемой в качестве справочной.

1. Уже упомянутый учебник «Магия. Руководство для чайников» незаменим на первых этапах. В нем простым и понятным языком излагаются самые основы магических действий. Но достаточно месяца практики и эта книга вам уже бесполезна.
2. «Полный свод заклинаний». Ценнейший справочник. Рассмотрены все существующие виды заклинаний, область их применения и доступность их применения для магов различных уровней. Очень редкий раритет - ранние издания этой книги, так как они снабжались активизированными заклинаниями, которыми мог воспользоваться любой маг.
3. «Великое Заклинание. Методики применения.» Содержит самый полный свод методик применения Великого Заклинания. Была издана в трех экземплярах и ни разу не копировалась.
4. «Артефакты. Зло или Благо». Философский трактат об известных артефактах. Самым ценным в этой книге являются приложения - иллюстрированный каталог известных артефактов с описанием их действия.

Кроме того, считаем необходимым упомянуть еще некоторые источники, которые мы использовали при создании этой книги.

«Проклятия и превращения на основе личных наблюдений.», «Истинная кровь - сказки для взрослых малышей», «Истинная кровь. Откуда и для чего?», «Одиноки ли мы во Вселенной», «Магия. Плата за власть», «Создание артефактов. Хроники невозможного», «Мои беседы с Шалтаем-Болтаем», «Записки Синей Гусеницы», «Магические существа: монстры или спасители», «Создание мира. Мемуары под диктовку».

Большинство этой литературы является достаточно редкой. И мы рады, что нам выпала возможность с ней работать.



Глава 2. Магия и статус.

Таковы законы природы, что представителю далеко не каждого статуса суждено быть магом. Благо, при усердии любой в конечном итоге может достигнуть того статуса, который ему необходим.

Но даже если статус позволяет вам быть магом, вы можете использовать далеко не любое заклинание из общего свода. Ваш собственный список заклинаний зависит от вашего статуса и магического уровня (см. Главу 3).

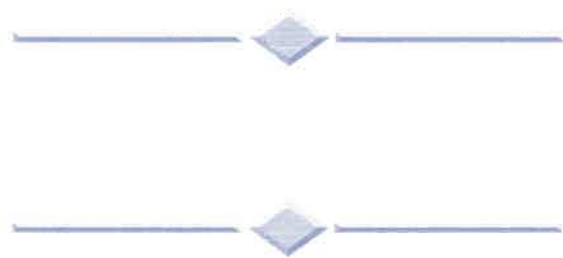
Какие же статусы обладают магией. Рассмотрим два известные нам пространства (см. Главу 15):

В Вондерлэнде магией владеют Дамы и Тузы. В Зазеркалье - только Ферзи.

От статуса зависит и то, какой уровень магии получают маги изначально.*

Кроме заклинательной есть еще и врожденная магия, которой также могут владеть определенные статусы. Но об этом в Главе 6.

* существует непроверенная информация, что ряд артефактов позволяет приобрести магические способности низших уровней и обладателям «не магических» статусов.



Глава 3. Уровни магии.

От уровня магии зависит количество активизированных заклинаний, которые может «подвесить» на себя маг.

У каждого статуса есть три возможных магических уровня (в теории их может быть и больше, но на практике мы это ни разу не встречали).

Дама может иметь 1-й, 2-й или 3-й уровень магии.

Туз может иметь 3-й, 4-й или 5-й уровень магии.

Ферзь может иметь 4-й, 5-й или 6-й уровень магии.

Повышение уровня магии идет в зависимости от интенсивности магической практики и от класса теоретических работ мага.

О повышении магического уровня во всех известных нам случаях сообщали магические существа.





Глава 4. Активизация заклинаний.

Маг может использовать только активизированные заклинания. Активизация производится в месте активизации. Чаще всего местом активизации становится место проживания (это решают магические существа, которые обязательно присутствуют при получении статуса мага или при смене магического уровня). Перенести место активизации заклинаний может только магическое существо, но таких случаев ничтожно мало.

Активизированное заклинание не передается другому лицу, не крадется, со смертью мага исчезает.

Не активизированное заклинание продается, покупается, закладывается в банк, отбирается, крадется и просто находится.

Активизация заклинаний имеет такое свойство: на месте использования заклинания любое магическое существо может понять, кто из магов произнес заклинание, как бы давно это ни происходило.

Исключение из этого правила составляют лишь заклятья из ранних изданий «Полного свода заклинаний» и так называемые «зеркальные» карты (см. Главу 7).





Глава 5. Техника магических поединков.

Мы вынуждены признать, что в наше беспокойное время поединки между магами не такая уж редкость. Каковы же их правила ?

При конфликте нескольких магов сначала срабатывает заклинание, дочитанное раньше, затем если это заклинание не фатально и объект способен говорить, то срабатывает и следующее заклинание, которое должно быть дочитано до конца.

Первый и главный совет, который мы считаем нужным дать - если есть возможность избежать магического поединка, то используйте эту возможность. Свод заклинаний таков, что практически нет заклинаний защиты, особенно на низких уровнях. И обычно результатом поединка является смерть или тяжелое ранение всех участников.

Кроме того, не пренебрегайте обычной вооруженной охраной. В таких стычках зачастую меч или стрела быстрее и эффективнее заклинания.



Глава 6. Врожденная магия.

Так называемая «врожденная магия» может быть привязана к определенному статусу, но не иметь уровней. Но не только.

Несомненно самым ярким примером «врожденной магии» являются способности магических существ (см. Главу 11).

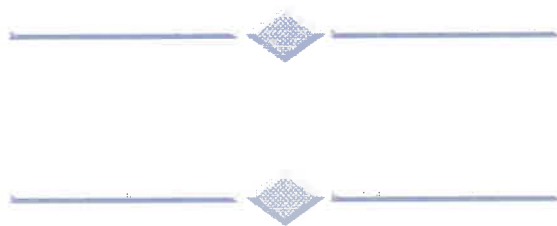
Определенными магическими способностями могут обладать некоторые чудные зверьки (см. Главу 10).

Такие способности приписываются легендарной «истинной крови» (см. Главу 13).

В данной главе мы кратко рассмотрим только врожденные магические способности карт и фигур.

Переходить из своего пространства в другое способны из Зазеркалья Всадники и из Wonderland'a Вестники. Для перехода им достаточно лишь войти в Странное место и пожелать переместиться. Очень удобным сочетанием статусов является Всадник/Вестник - это позволяет свободно перемещаться в обоих направлениях.

Кроме того Всадник обладает такой способностью, которая известна далеко не всем Всадникам - он может не только пройти сам (что известно всем), но и провезти на своей лошади любое существо или любых существ.



Глава 7. Об опасности «зеркальных карт».

Эта глава содержит крайне мало фактических сведений. И происходит это лишь от недостатка информации, в чем мы не боимся признаться. Сама по себе тема же крайне сложна и интересна.

Использование магических карт жестко регламентировано и зависит от статуса и уровня мага. До недавнего времени мы считали, что легенды о магических картах, которые находят активизированными и которыми

может воспользоваться любой маг, без различия статуса и уровня, всего лишь сказки для обывателей. (Исключение - «Полный свод заклинаний»).

Но недавно нам удалось с великими трудностями получить для исследования три так называемые «зеркальные карты».

В результате исследований были сделаны следующие выводы:

- 1) происхождение карт прояснить не удалось;
- 2) зеркальными картами действительно может воспользоваться любой маг;
- 3) они действуют, но результат их действий непредсказуем, а вернее у нас недостаточно статистики, чтобы делать прогнозы;
- 4) от обычных магических карт, зеркальные отличаются знаком «ψ» в левом верхнем углу;
- 5) парадоксально, но активизированная зеркальная карта может передаваться из рук в руки, причем передаваться не только магами, но и теми, кто не обладает магическими способностями.

В заключение главы мы считаем нужным привести краткое описание исследованных зеркальных карт.

Зеркальная Заморозка. (Заклинание - *ориз сба гнив*)

Размораживает замороженного (одного). Прямой контакт.

Зеркальная Засуха. (Заклинание - *невехтрезед дналтрезед*)

Маг обязан максимально быстро доставить в точку применения 3 л воды. В процессе объект неприкосновенен, молчалив, задумчив.

Зеркальное Превращение. Целенаправленно, прямой контакт. Объект превращается в любое существо / предмет, описанное в правилах и дополнениях по своему желанию на 15 мин.





Глава 8. Великое Заклинание. Техника применения.

Многие маги являются хранителями частей Великого Заклинания. Всем известно основное его назначение - открыть путь в Межд�земье к Лабиринту.

Но кроме того, пользуясь отдельными частями Заклинания, можно производить определенные действия.

Мы участвовали в многочисленных экспериментах. За некоторые результаты экспериментаторы заплатили жизнью, поэтому мы настоятельно рекомендуем вам не экспериментировать самостоятельно, даже если вы найдете не рассмотренные нами сочетания строф.

Итак, магическое действие производится путем произнесения определенного сочетания строф Заклинания. Известные нам результаты сведены в таблицу (см. Приложение 2). Строки, помеченные знаком (*) - непроверенная информация.





Глава 9. Проклятия и спонтанные превращения

Превращение - одно из заклинаний, доступных на высших уровнях магии. Оно позволяет на некоторое время превратить объект в любое известное существо. После окончания времени заклинания объект возвращается к своей нормальной форме.

Но превращение человека в какое-либо существо может быть вызвано не только заклинанием превращения, но и спонтанным превращением или наложенным проклятием.

Нам встречались жертвы таких проклятий. Одни люди вынуждены проводить свою жизнь в животном обличье, сохраняя человеческий разум. Другие становятся оборотнями. Третьи сохраняют вид человека, но в определенные моменты теряют разум, получая инстинкты зверя. К сожалению нам так и не удалось докопаться до причины появления как проклятий, так и спонтанных превращений.

Как нам удалось выяснить, проклятия первого и второго вида возможно снять. Для этого магу необходимо получить зеркальную карту превращения (см. Глава 7) и воздействовать на объект, когда он находится в облике животного. После этого, в соответствии с действием зеркального превращения, объект должен пожелать превратиться в человека.

К сожалению для исследователей, нам так и не удалось понять, почему в таком случае объект не возвращается к животной сущности по окончании действия заклинания, а так и остается человеком.





Глава 10. Чудные зверьки.

Чудные зверьки встречаются в обоих известных нам пространствах. В отличие от обычных животных они обладают рядом особых способностей, не присущих этим обычным животным.

Итак, известные нам чудные зверьки и их способности.

Шорек - может появляться в Зазеркалье. Роет норы, больно кусается. Если обыскать его труп можно найти что-нибудь интересное.

Зелюк - может появляться в Зазеркалье. Очень быстро бегают. Если обыскать его труп можно найти что-нибудь интересное. Кроме того, зелюк обладает врожденной магией и способен, если его сильно разозлить, целенаправленно наслать порчу.

Мюмзик - может появляться в Зазеркалье. Летает. Если обыскать его труп можно найти что-нибудь интересное.

Паук - может появляться в Вондэрлэнде. Разбрасывает ядовитые нити. Вьет паутины. Если обыскать его труп можно найти что-нибудь интересное.

Бегемотка - может появляться в Вондэрлэнде. Летает. Роняет на головы прохожих нечто. При падении с высоты это нечто бьет не хуже камня. Если обыскать его труп можно найти что-нибудь интересное.

То есть, мы считаем нужным заметить, что зачастую, чтобы найти какой-либо клад, потерянные или неосторожно забытые свитки, достаточно пойти немного поохотиться, так как чудные зверьки тянут себе всякую понравившуюся мелочь.



Глава 11. Магические существа.

Магические существа... Кто они ? Какие они ? Ожившая сказка, любимые дети Создателя, единственные и неповторимые. Способные ради развлечения вознести и уничтожить, мудрые, иногда наивные и жестокие, как бывают жестоки дети.

Судя по всему магические существа так же стары, как мир. Любое магическое существо является неотъемлемой частью своего пространства и не может его покинуть.

Наш совет - относитесь ко всем магическим существам с некоторой опаской, но всегда помните, что подняться на вершины магического искусства без помощи некоторых из них невозможно. Заинтересуйте магическое существо, расположите его к себе, и оно откроет вам такие тайны, до которых вы бы не докопались за всю свою жизнь.

Итак, каких магических существ нам доводилось встречать и что могут они хорошего и плохого.

Хозяин постоянного двора - самая странная личность в обоих мирах. Находится одновременно во всех пространствах и может контактировать с любым. В зависимости от ситуации может быть Jocker'ом или Шалтай-Болтаем. Обладает максимумом возможной информации обо всем, что происходит во всех мирах. Если вам удалось расположить его к себе - перед вами поистине безграничные возможности.

Jocker - милый парень. Может становиться любой картой, но использует свое умение ТОЛЬКО для спасения собственной жизни.

Шалтай-Болтай - единственное существо, способное объяснить смысл заклинания JABBERWOCKY, необходимый (смысл) для финального прочтения заклинания и нахождения спрятанных артефактов (разные полезные штуки или куски заклинания).

Чеширский кот - обитает в Вондэрлэнде (Стране чудес). Может отправить вас в Зазеркалье по вашей просьбе за знак статуса, скромное подношение или просто так от хорошего настроения. Может отправить и без просьбы шутки ради или если вы его сильно достанете.

Грифон - обитает в Вондэрлэнде (Стране чудес). От большого безделья может перенести вас в пределах пространства или наняться в армию, но жутко непостоянен и способен нанявшись после первой же кормежки улететь.

Синяя гусеница - обитает в Вондэрлэнде (Стране чудес). Встречается в основном вблизи странных мест. При хорошем с ней обращении может повысить уровень магии или указать место возможного нахождения артефакта. Торгует книгами и зельями.

Мышь-Соня - обитает в Вондэрлэнде (Стране чудес). Можно встретить около постоянного двора или в городах во время трапезы. Любит поспать. В плохом настроении может усыпить мин. на 10-20.

Труляля - обитает в Зазеркалье. Брат Траляля. Жизненный принцип: "Ломать - не просто, а очень просто. И приятно." Обычно бродит в сопровождении брата.

Траляля - обитает в Зазеркалье. Брат Труляля. Жизненный принцип: "ККлD". Обычно бродит в сопровождении брата.

Лев - существо Зазеркалья. Если его подкормить отправит вас в Вондэрлэнд.

Единорог - существо Зазеркалья. За определенную плату лечит или дает информацию.

Болванщик, он же Болванс Чик. Отличительная особенность - находится одновременно в двух пространствах. За скромное подношение или от хорошего настроения может помочь поговорить с существом из другого пространства или передать какую-либо вещь.

Белый Кролик - обитает в Стране Чудес. Белый кролик и есть, с часами в жилетном кармане. Если не спасается в очередной раз от герцогини, то может задержаться поболтать с вами и рассказать что-нибудь интересное.

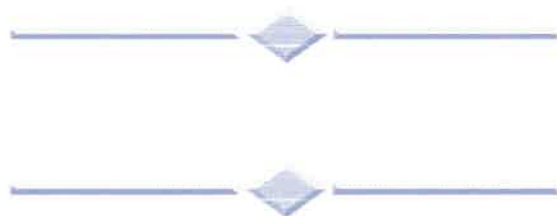
Улыбка Чеширского Кота. Очень милое и доброе существо. Может находиться в любом пространстве по своему желанию и абсолютно отдельно от Чеширского Кота. Переходит из пространства в пространство где угодно, а не только в странных местах. Перевести никого не может. Обычно не разговаривает, а только поет странные и не очень странные песни. Если уж вдруг заговорила прозой, то это скорее всего пророчество и к нему стоит прислушаться.

Есть среди магических существ и гораздо менее милые, но намного более опасные:

Jabberwock - ужасный монстр, поселившийся на Зачарованном Острове в Межд�земье и захвативший Алису. По слухам обитает в Лабиринте. Не может покинуть Межд�земье и захватил Алису в отместку остальным пространствам, а так же в силу врожденной вредности. (Правда тень Алисы иногда вырывается из Лабиринта и бродит по обоим пространствам.)

Bandersnatch - зверь Межд�земья. Страж лабиринта. Телохранитель Jabber'a. Проходит сквозь стены лабиринта. Бродит в лабиринте и его окрестностях. Изредка выходит в другие пространства.

Jubjub - зверь Межд�земья. Страж лабиринта. Телохранитель Jabber'a. Проходит сквозь стены лабиринта. Бродит в лабиринте и его окрестностях. Изредка выходит в другие пространства.



Глава 12. Артефакты. Соблазны и опасности.

Артефакты - предметы, изготовленные непонятно когда и кем, имеющие определенные магические свойства, определить которые в неактивном состоянии артефакта крайне сложно, а зачастую и невозможно.

Неактивный артефакт можно продать, купить, подарить, украсть, потерять и наконец просто закопать. Как только вы перевели артефакт в активное состояние, он прикрепляется к вам и не может потерян или выброшен. Артефакты это и зло, и благо.

Риск - благородное дело, и только вам самим решать, что делать с коробочкой, на которой написано «Открой меня». Мы лишь представим вам полный каталог известных нам артефактов.

Замораживающее оружие-1. Оружие (кроме лука и арбалета) игрока, владеющего этим артефактом, не может убивать, а только замораживать противника при контакте. (узкая синяя повязка на правой руке)

Замораживающее оружие-2. То же что и **Замораживающее оружие-1**, но для лука и арбалета. (*узкая голубая повязка на правой руке*)

Обмен статусами. Человек обменивается статусом с любым другим персонажем (кроме МС и ЧЗ), находящимся в прямой видимости от игрока на расстоянии до 25 м. Одноразовый.

Всевидящее око. Человек, владеющий этим артефактом, видит персонажей и постройки обоих миров. При желании видит сквозь стены. (*белая повязка с глазом на левой руке*)

Обмен мирами. Позволяет поменяться мирами с любым другим персонажем (кроме МС и ЧЗ), находящимся в прямой видимости при наличии **Всевидящего ока**. (*зеркало с наклейкой*)

Артефакт цвета. Манипулирует с цветом(мастью) игрока при использовании **Обмена статусами**. (*черн/белая табл*)

Антирадар. Обеспечивает невидимость игрока для всевидящего ока.

Окно для магии. Обеспечивает сквозное воздействие для магии во всех пространствах.

Зеркальный пирог. Если этот артефакт в городе во время осады, то жителям не страшна голодная смерть. Если его правильно раздать при драке Единорога со Львом, то МС выполнят какую-либо просьбу или повышают статус раздавшего.

Полная невидимость. Игрока ни кто не видит (исключение составляют обладатели **Всевидящего ока**), но и игрок не видит никого и ничего в своем мире (видит в параллельном). (*широкий белый хайратник с прорезями для глаз*)

Ворон. Позволяет прогнать Траляля и Труляля. Одноразовый.

Погремушка. Позволяет поссорить Траляля и Труляля. Одноразовый.

Увеличивает уровень магии на 1.

Уравнивает хитность до max. (При вооруженных стычках) (*повязка с =+ на правой руке*)

Уравнивает хитность до min. (При вооруженных стычках) (*повязка с =- на правой руке*)

Выбитые из противника хиты прибавляются к количеству хитов владельца артефакта. Полученная хитность сохраняется 25мин, после чего падает до нормального -1. Одноразовый. (*повязка с ++ на правой руке*)

Невосприимчивость к магии. (пояс)

Способность к левитации.

Антизаморозка - замораживает нападающего мага.

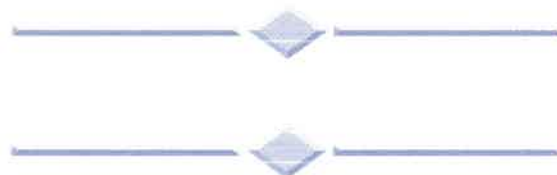
Уничтожитель магов - метательного типа, при попадании в мага убивает его наповал. Одноразовый.

Защита от посылы - не позволяет транспортировать игрока.

Дырокол - позволяет одному игроку переходить в параллельное пространство.

21. Если вместе собираются в карточном пространстве карты, в сумме составляющие 21 (Т-11, остальные картинки - по 10), берутся за руки и пробегают хороводиком 7 кругов (при МС), то статус у всех повышается на единицу (кроме максимальных статусов - они не повышаются), а артефакт самоуничтожается.

Активатор. Позволяет использовать для активизации магических карт место активации любого мага.



Глава 13. Истинная кровь. Правда и ее восприятие.

Истинная кровь - жуткие колдуны, добрые волшебники или просто странные люди. Мы не будем здесь пересказывать все захватывающие легенды, так или иначе связанные с истинной кровью. Скажем то, в чем мы сами уверены, хотя это и не много.

Истинная кровь - потомки самого Создателя. Истинная кровь может не проявляться несколько поколений, а затем появиться вновь.

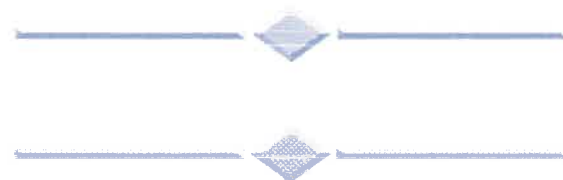
Существуют какие-то методики определения наличия у человека Истинной крови, но нам они к сожалению неизвестны.

Люди с Истинной кровью как таковые не отличаются от обычных людей, но если они соберутся все вместе (все на данный момент живущие), то с ними вряд ли сможет по силе и возможностям тягаться любой из магов.

Возможно даже, что они могут все.

И будут ли эти великие маги творить добро или зло зависит лишь от того, какие люди соберутся в круг Истинной крови.

Надеемся, что этого все же никогда не случится, хотя бы потому, что собрать всех ныне живущих людей с Истинной кровью почти невозможно - ведь многие из них и сами не знают, носителями какой силы они являются.



Глава 14. Особенности активизации заклятий. Места нейтральных энергий.

Прежде чем приступить к анализу «мест нейтральных энергий», как назвал их первооткрыватель, позволим себе цитату из наиболее известного учебника по магии «Магия. Руководство для чайников»

Маг может использовать определенные заклинания из списка в соответствии со своим статусом. Единоновременно маг может использовать только определенное количество заклинаний в зависимости от своего уровня. (Вернее маг может нести на себе одновременно столько активизированных заклинаний, каков его статус - от 1 до 6)

Использовать можно только активизированные заклинания. Активизация производится в месте проживания (граница - городская стена, стена поселения). Перенести место активизации заклинаний может только МС, да и то далеко не всегда.

И по сей день наиболее известным способом борьбы с магами считается выманивание их от места активации и блокировка района активации. Как бороться с такой тактикой магу? Напрашивающийся ответ - не покидать места активации - верен не всегда.

Сразу оговоримся, что мы не будем рассматривать исключительные случаи, наподобие обладания ранними изданиями «Полного свода заклинаний».

Так вот, в подобных случаях наиболее верным решением является поиск так называемого «места нейтральных энергий». Подобные места в силу особенностей потоков магических энергий позволяют использовать их в качестве места активации любого мага. Но эти же особенности не позволяют селиться вблизи подобных мест - могут наблюдаться нарушения течения времени и другие нежелательные парадоксы.

При поиске мест нейтральных энергий можно руководствоваться легендами местного населения, по какой-то причине подобные места часто оформляются как алтари. Отличительной особенностью является наличие на них знака энергии (смотри приложение I).





Глава 15. Странные места и множественность миров.

Странные места - места разрыва ткани мира. Они появились тогда же, когда миры соприкоснулись и когда в них пришла магия.

Основная особенность странных мест - при помощи заклинательной магии или же врожденных способностей (или же специального артефакта) там можно проходить из одного мира в другой.

Кроме того, в окрестностях странных мест человека при его смерти можно лишить статуса (взяв его себе).

В окрестностях странных мест чаще встречаются магические существа.

Мы ничего не можем сказать о причинах возникновения странных мест, о их скрытых особенностях.

Но если однажды вместо одного мира у нас вдруг стало два, то почему бы не предположить, что Создатель мог сотворить и три, и четыре мира, а может быть и больше.

Мы осмелимся даже предположить, что может быть несколько Создателей, и у каждого из них собственные миры.

И сам Создатель мог придти из мира, который кто-то создал. И эта цепочка бесконечна и нам суждено ее продолжить.

Может быть...

