Магия

# Значение:

Магия - влияние посредством мысленных форм человека на физический план.

С магией связан Режим *Концентрации* (Е) в котором тратится *Запас Сил*.

При повышении *Мудрости* уменьшаются затраты *Запаса Сил* на магические способности.

# Общее описание создания заклинаний:

Заклинания создаются посредством выпускания накопленного заряда либо последовательного использования разных стихий на окружение или предметы персонажа, а также на эффекты, уже возникшие в результате магического воздействия на окружение/предметы.

Типы использования:

1. «Заряд» - накапливает данную стихию в руке
2. «Воздействие»- воздействует на окружение в зависимости от влияния использованной стихии на попавшее под воздействие окружение, затрачивая при этом запас сил

## Использование магии:

1. Включение режима концентрации – нажать F
2. Включение рисования символа стихии – зажать F
3. Рисование символа – зажать и вести ЛКМ / ПКМ
4. Тип каста «заряд» - отпустить ЛКМ / ПКМ после нарисованного символа
5. Тип каста «воздействие» - после нарисованного символа отпустить ЛКМ / ПКМ и сразу же зажать снова ЛКМ / ПКМ
6. Рассеивание активной магии – выключение режма магии – однократно нажать F

## Возможность взаимодействия магии с окружением:

1. Рельеф (возвышенности, впадины, каньоны, равнины, реки, моря)
2. Небо (облака, атмосфера)
3. Погода (дождь, снег, ветер)
4. Статичные объекты (деревья, стены зданий, статуи (?))
5. Динамичные объекты (всякие мелочи)

# Система развития магии:

На высоком уровне характеристики **«*Интеллект»***появляется возможность заблокировать повышение и понижение уровня владения магии и/или стихией на опреленном проценте.

Магия воздуха

Магия огня Магия воды

Магия земли

Прокачка с 0 по 1 уровень: используешь рисование символа и использование магии, затрачивая небольшой запас сил, но без каких либо магических эффектов

Макс. Тип каста «заряд» - max 0%

Отсутствие типа каста «воздействие»

Магия 1 лвл: самые слабые проявления магии « заряд» наподобии зажигания костра/факела, слабого холодного касания, слабого дуновения ветерка, собирания немного песка в руке.

Макс. Тип каста заряд - max 5%

Отсутствие типа каста воздействия

Магия 2 лвл: ***Начинающий уровень магии.*** появление типа каста воздействие и простых заклинаний. Начальные вариации простой магии « заряд» – небольшое пламя в руке, небольшое отталкивание ветром, охлаждающий поток, создание небольшого камня в руке

Макс. Тип каста заряд - max 20%

Макс. Тип каста воздействия 1 степень

Магия 3 лвл: повышение максимальной мощности типа каста заряд. Достп к воздействию 2 степени.

Макс. Тип каста заряд - max 50%

Макс. Тип каста воздействия 2 степень

Магия 4 лвл: больше заклинаний воздействия, повышение максимальной мощности типа каста заряд до 100%. Доступ к воздействию 3 степени.

Макс. Тип каста заряд - max 100%

Макс. Тип каста воздействия 3 степень

Магия 5 лвл: ***Универсальный уровень магии*** открывает доступ к основному арсеналу обычных заклинаний воздействия. Доступ к самым мощным заклинаниям, использующим все 4 стихии сразу.

Макс. Тип каста заряд - max 100%

Магия 6 лвл: открывается доступ к сильным заклинаниям, использующим 3 стихии сразу в равной степени

Магия 7 лвл:Доступ к самым мощным заклинаниям, использующим две стихии сразу в равной степени.

Магия 8 лвл:Доступ к самым мощным заклинаниям с использованием одной основной и одной подосновной стихии

Магия 9 лвл: доступ к самым мощным заклинаниям, использующим две смешанные стихии (одна из которых дополнительная)

Магия 10 лвл: самые мощнык заклинания, использующие одну стихию

Заклинания: [Magic - Spells Scheme.xmind](Magic%20-%20Spells%20Scheme.xmind)

# Зачарование:

## Общее:

Для закрепления магии на предмете требуется затратить большое количество сил и времени

Существуют разные типы зачарования по сложности:

1. Простое зачарование
2. Сложное зачарование
3. Комплексное зачарование
4. Уникальное зачарование

И по назначению:

1. Зачарование усиления
2. Зачарование защиты

Предмет должен иметь неживую природу (камень, драгоценный камень, металл, стекло, ткань, деревянные предметы и тп.)

От материала сильно зависит эффективность зачарования

**При использовании стихии рядом или на предмет происходит активация зачарования :**

Можно зачаровать как доп. защита (увеличивает параметр защиты от стихии)

Можно зачаровать как усилитель (усиливает магию заряда из руки стихии, которой зачарован усилитель)

При сочетании некоторых зачарованных предметов (либо вставленных в один предмет, либо по отдельности одновременно использовать) может получиться сильный уникальный эффект

## Простое зачарование :

### усиления:

В круг зачарования (символ сделанный из Es руды)

В центр ложится предмет, на край руки зачарователя

Далее требуется поместить предмет в стихию, которой будет проходить зачарование

Через символ из эсперантума мыслеформа стихии концентрируется в центре символа на предмете, который впитывает ту же стихию из среды, в которой находится

*Пример:* в центр круга зачарования ложится посох. На него кладется лед/снег либо используют поток холода на посох. Потом воздействуют мыслеформой воды . Посох поглощает холод/лед/снег в себя тем самым заряжаясь стихией холода/воды.

### защиты:

Принцип такойже как и у зачарования усиления, только используется другой круг зачарования, который повышает устойчивость предмета к стихии

*Пример:* в центр круга зачарования ложится роба. На нее воздействуют мыслеформой огня и поджигают (магией или каким-либо постоянным источником огня). Роба не горит, а тушит огонь вокруг себя тем самым повышая защиту от огня. (если не воздействовать мыслеформой, роба сгорит)

## Сложное зачарование:

Кроме камней (обычных и драгоценных) другие материалы можно зачаровать несколькими стихиями одновременно.

Зачаровывается по такому же принципу как и простое, только среда должна состоять из нескольких стихий и мысленное воздействие должно быть одновременно несколькими стихиями (двумя, Тремя, четырьмя) .

*Пример:* в центр круга зачарования ложится деревянный посох. На одну часть ложат лед/снег, другую будут поджигать. На посох воздействуют мыслеформой огня и воды одновременно и поджигают (магией или каким-либо постоянным источником огня). Посох поглощает огонь и лед/снег в себя тем самым заряжаясь стихией огня и холода/воды.

## Комплексное зачарование:

Можно скомбинировать простые и сложные зачарованные предметы в комплексные.

Для этого требуется связь между заранее зачарованными предметами

Связь создается с помощью соединений и символов из эсперантума (Es) на предмете с комплексным зачарованием

*Пример:* Имеется деревянный посох, зачарованный холодом и воздухом и 2 драгоценных камня, один зачарован холодом, второй - воздухом.

На одном из концов посоха имеется место для вставки одного камня, и чуть ниже для другого.

Место, куда вставляется камень холода, обрабатываем эсперантумом (для создания связи с посохом) и вставляем туда камень. Теперь зачарование камня холода будет работать вместе с посохом.

Далее второе отверстие обрабатываем эсперантумом и вставляем камень. Теперь зачарование камня холода будет работать вместе с посохом.

Теперь усиление от камней действует на магию через посох, но каждый камень усиливает свою стихию.

Создаем линию связи из эсперантума между 1м и 2м камнем.

Теперь все три предмета связаны и могут работать вместе (стихия воздуха через посох имеет усиленное действие и небольшой эффект холода, стихия холода также усиливается с слабым эффектом воздуха (отталкивания))

## Уникальное зачарование:

Чтобы создать уникальное зачарование, требуется сделать комплексное зачарование и при определенных условиях зачаровать повторно весь комплексный предмет в круге зачарования, специально созданном для него.

Уникальные условия это:

1. Точно подобранное время (суток, года, столетия, тысячелетия)

Может быть связано с расположением звезд, либо активностью из космоса

1. Уникальное место зачарования с необычными свойствами

Может быть связано с геомагнитными полями планеты, с сильными климатическими явлениями и т.п.

1. Используемые зачарованные предметы связаны в определенной комбинации стихий и достаточно сильно зачарованы

Пример: имеется кольцо из редкого металла, зачарованное огнем , землей и воздухом. В него вставлены несколько зачарованых драгоценных камней: большой рубин огня, связанный с тремя малыми рубинами огня, изумруд земли, связанный с большим рубином огня и алмаз воздуха связанный с большим рубином огня и изумрудом земли.

В день парада планет во время солнечного затмения в сердце вулкана это кольцо зачаровывается в круге зачарования с надписями.

Теперь, если человек, надевший кольцо, знает эти надписи, он может активировать уникальное зачарование, создающее над активирующим тучу из камней и лавы, из которой на землю обрушиваются лавовые камни и лавовый дождь. Но для того, чтобы активировать его требуется сначала зарядить кольцо магией огня и земли.

Кольцо также дает усиление магии как обычное комплексное зачарование.