

Магия фели и ее особенности



Для младших
учеников школ

Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте,
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Магия фели

Приложение к словесной ролевой игре
«Лавикандия»

Иллюстрации Анны Чубковой

Наверняка ты уже замечал, что у некоторых из твоих друзей есть магические способности. Может быть, они есть и у тебя! Но если и нет, разобраться в этом очень интересно. И важно, ведь при помощи магии можно сделать много замечательных вещей.

Эта маленькая книжка поможет тебе понять, что значит быть фели – и почему они важны для нашего дома не меньше, чем лее.

Из «Основ магии для младших классов»,
Заповедные леса, 522 год IV Худдов

Вступление

Около половины дома Фели – маги. Это врожденная способность, которая обычно проявляется в подростковом возрасте. Магия фели в большинстве случаев не требует ни сложных ритуалов, ни каких-то вспомогательных предметов вроде волшебных посохов. Но все же это навык, который требует развития: как хороший слух еще не делает вас музыкантом, врожденные магические способности не позволят вам сделать что-то сложное. Это, впрочем, не беда, потому что все фели хотя бы немного, но учатся владеть своими способностями уже в школе, а многие – и в Священном институте.

Способность к магии или ее отсутствие ничего не значит для дома Фели. Лее, то есть те фели, которые родились без склонности к одному из магических кругов, пользуются таким же уважением, как и те, кто оказался магом. Более того, поскольку с магами всех кругов связаны некоторые стереотипы, а с лее – нет, можно даже сказать, что в некоторых обстоятельствах лее оказываются в более выигрышном положении. Впрочем, внешне мага и немага отличить друг от друга невозможно, так что вы можете долго общаться с фели и так и не узнать, есть ли у него какие-то особые силы.

Как любят говорить профессора, магия – это еще не профессия. Действительно, даже очень хороший маг сравнительно редко может заработать магией как таковой. Более того, чтобы как следует разобраться во многих направлениях магии, придется выучить немало дополнительных, совершенно не связанных с магией вещей: маг-целитель должен понимать в медицине, маг-металлург – в химии и так далее.

Источник

Магия не зависит ни от интеллекта, ни от пола, ни от возраста. Но она очень зависит от душевного состояния фели, от его темперамента и настроения. Эмоции, на которых она основана, могут быть очень разными – ниже, описывая каждый круг, мы скажем об этом подробнее. Общий же принцип таков: каждый маг черпает свою силу из ярких переживаний, которые более-менее постоянно испытывает. Окружающая среда, события и происшествия могут усиливать или, напротив, ослаблять его способности.

Источник – не вполне естественная эмоция: всех магов с детства учат культивировать и контролировать эти чувства, обращать внимание на все, что может помочь и подкрепить их, черпать из них силу.

В некоторых случаях эти эмоции могут стать серьезным препятствием: маг Дневного круга, сила которого связана прежде всего с радостью и красотой, как правило, не сможет совершить привычное милое чудо посреди поля кровавой битвы, а магу Закатного круга, управляющему временем, сложнее будет сосредоточиться в шумной рыночной толпе, чем в собственном кабинете. И все же главный источник силы мага – в нем самом, в его внутренних переживаниях, которые никогда не останавливаются.



Можно бесконечно спорить о том, накладывает ли магия отпечаток на взгляды фели или его характер и свойства определяют его склонность к тому или иному кругу. Факт в том, что каждый магический круг действительно склонен к определенному типу переживаний, которые у фели проявляются в итоге несколько сильнее, чем у большинства людей. Речь ни в коем случае не идет о психической болезни: фели вполне комфортно чувствуют себя со своими источниками, адекватно воспринимают себя и действительность и без проблем взаимодействуют с окружающими. Просто они с обыденной точки зрения несколько зациклены на определенных чувствах и эмоциях.

У старых и глубоко погрузившихся в магические занятия фели это может приобретать несколько чудаковатые черты, а иногда даже превращаться в проблемы, но последнее – скорее редкость, чем правило. Умение контролировать источник в самом себе – первое, чему учат маленьких фели в школах.

Круги магии

Существует пять кругов фелийской магии. Склонность к одному из них определяется один раз и на всю жизнь. Она определяет характер и способности мага. Ниже мы подробнее расскажем о том, что может каждый из них, но сейчас коротко очертим различия.



Источник магии **Дневного круга** – счастье, смех, восхищение красотой, словом – все радостные эмоции и не всегда радостное, но не менее важное для этого круга сострадание. Эти фели никогда не смогут при помощи магии прямо навредить кому-то, зато могут многое другое: творить маленькие (или не очень) чудеса, создавать иллюзии, исцелять раненых и больных, создавать забавных волшебных существ. Радость могут приносить самые разные вещи, так что среди магов Дневного круга могут встретиться и тонкие эстеты, и любители глупых розыгрышей, и гурманы-гедонисты, и влюбленные меланхолики, да и заклинания их могут быть как абсурдными шутками, так и произведениями искусства.

Ночной круг основан на чувствах более негативного рода. Гнев, ненависть, раздражение, отвращение. Все это, напомним, учат хорошо контролировать, так что по многим магам Ночного круга с первого взгляда всего этого не заметишь. К тому же источник все же варьируется: на каждого фели этого круга, постоянно исполненного ярости, придется немало тех, источником которых будут глухое раздражение или подавленный страх. В отличие от Дневного круга, практически

все заклинания Ночного так или иначе вредят. Иногда в этом и цель: проклятия Ночного круга могут легко отправить человека на тот свет. А иногда вред – не более чем побочный эффект, как, например, в создании химер или магической механике.

Закатный круг не похож ни на Дневной, ни на Ночной: источником тут служит прежде всего постоянное чувство времени, его движения, размеренности, восхищение древностью или изменчивостью вещей. Это чувство редко испытывают другие люди, но для фели Закатного круга оно – постоянный спутник. Сродни ему и их способности, включающие в себя прежде всего управление процессами, связанными со временем. Конечно, они не путешествуют в нем, но ускорить или замедлить время вещи способны, а благодаря этому способны воздействовать на нематериальное – а также на материальное. Они могут остановить время книги, ускорить рост цветка или, что многие нередко считают пугающим, управлять мертвым телом. Сами фели этого круга, впрочем, интересуются последним меньше, чем считают за пределами дома.

Круг Свершений часто воспринимается как боевая магия. Можно использовать ее и в этом качестве, но только в очень большом масштабе: маг круга Свершений не сможет послать огненный шар, но может устроить землетрясение, не убьет одного врага ледяным снарядом, но может устроить ледяную бурю после пустыни. Гораздо чаще, впрочем, они занимаются делами, полезными для сельского хозяйства или навигации. Источник их магии – переживание масштаба окружающей реальности, замороженность сложностью пронизывающей окружающей мир системы взаимосвязей. Это может быть и восхищение природными процессами (скажем, осознание взаимосвязей речной дельты или торнадо в прериях Юга), и чувство слаженности социального механизма – города, военного лагеря или столичного порта. Возможно, правильнее всего было бы назвать чувство, которое испытывают фели круга Свершений, чувством пафоса, всепроникающего воодушевления.



Наконец, **круг Гармонии** схож с кругом Свершений в том, что его источником является вовлечение в окружающую действительность.

Но переживаемое иначе: как чувство сопричастности, растворенности в природных процессах, понимании себя как части живого мира. Это делает фели круга Гармонии способными изменять природу – но это же сдерживает их в таких изменениях.

В рамках нашей игры вы не можете взять роли фели из круга Гармонии, потому что ему абсолютно нечего делать в команде городского или даже выездного судьи.

Обучение

Всех, у кого проявились магические способности, начинают учить контролировать и возвращать источник, а заодно и выполнять простейшие заклинания уже в школе. Маги Закатного и Дневного круга учатся в школах вместе с лее, маги Ночного круга – тоже, если сумели быстро и хорошо социализироваться. Если нет (а такое, к сожалению, бывает), их забирают в специальные школы, где работают опытные в воспитании магов этого круга наставники. Магов круга Свершений обучают отдельно, в одной единственной на всю империю школе, и усилия там направлены, конечно, на воспитание самоконтроля.

В школе можно научиться простым вещам – если ориентироваться на описание ниже, то первой или в лучшем случае второй ступени. Для магов Дневного и Закатного круга, как и для магов круга Свершений, дальнейшее обучение магии совершенно добровольно. Если они хотят сосредоточиться на других специальностях, никто им не препятствует.

Действительно, многие маги Дневного круга предпочитают заняться чем-то другим. При этом ничто не мешает им посещать факультативы и семинары, которые регулярно проводит факультет Дневного круга для желающих, и таким образом подтянуть свой уровень повыше. Маги Закатного круга чаще идут на посвященный этому кругу факультет Священного института, можно даже сказать, что так делает подавляющее их большинство. Но факультет Закатного круга славится очень основательным образованием – помимо магии, там множество курсов и по медицине, и по философии, и по теории естественных наук.

Маги круга Свершений в массе своей курс на факультете проходят. С середины учебы большинство из них выбирает, хотят ли они специализироваться на мирном применении своего искусства (и это означает серьезное изучение гео-

графии, геологии, сельского хозяйства, основ естественных наук) или на военном. Во втором случае их учеба включает лекции у специалистов из военной академии и выезды на учебные полигоны в пустыне Соб. Геологию, впрочем, получить все равно придется!

Маги Ночного круга обязаны прослушать по крайней мере пятилетний курс на соответствующем факультете. После этого уходят очень многие, потому что обстановка на факультете очень конкурентная и конфликтная, а о карьере в научной среде мечтают далеко не все. Отсюда разница подготовки: в первой половине курса больше упора на практику, во второй – на теорию.

Что касается магов круга Гармонии, их учеба выглядит совершенно иначе. Большинство из них не завершает даже полный школьный курс, хотя при минимальном желании им обеспечат для этого все условия. Если становится известно, что в какой-то школе появился ребенок с такими способностями, об этом сообщают в Заповедные леса, и через некоторое время в школу приходит кто-то из опытных магов этого круга, ищущий ученика. Если они с маленьким найзаром нравятся друг другу, из школы они отправляются в общее странствие. В университет найзары не поступают, хотя факультет круга Гармонии, состоящий из одной небольшой кафедры, есть, и на нем даже ведутся какие-то исследования небольшой группой неожиданно социализированных найзаров, лее и магов Закатного круга.

Магический анализ

У каждого фели, даже если он совсем не пытался развивать свои способности, есть одна важная особенность: видеть магию. Далекое не каждое заклинание заметно всем вокруг, скорее даже наоборот – большинство магических действий не предполагают никаких внешних эффектов, ни звуковых, ни визуальных.

Но каждый фели может увидеть магию рядом с собой, немного напрягшись. Заклинания оставляют после себя заметные другим фели следы – световые поля, линии, странные узоры, цветочные пятна. Иногда магический след может оказаться звуком или даже запахом, но, как правило, след визуальный. Действующие заклинания видны отчетливо. Следы старой магии различить сложнее, как правило, они быстро исчезают: от слабых заклинаний уже через несколько минут, от сильных – через часы, в редчайших случаях – дни. В местах, где магией занимаются постоянно, как в Заповедных лесах или Священном институте, тысячелетние следы магии переплетаются друг с другом.

Что важно, все фели видят эти следы примерно одинаково, с той только разницей, что маги всех кругов ограничены при этом радиусом в несколько десятков шагов, а маги круга Свершений – примерно ли (то есть полукилометром). Восприниматься же все будет одинаково. Скажем, от действующего целебного заклинания Дневного круга будут исходить приятные мерцающие лучи желтого света, в зависимости силы заклинания более или менее частые и заметные. Так это увидят все фели. Так что можно составить общие правила, закономерности, своеобразные словари, по которым фели может понять, что за заклинание он увидел.



Ничего интуитивного в магическом следе нет. Без специальной подготовки фели в лучшем случае сможет определить круг заклинания – Дневной и Ночной, скажем, не перепутаешь друг с другом. Но если хочется разобраться в нюансах и понять, какие именно заклинания использовались и какие последствия они могут иметь, нужно специально такому анализу учиться. Профессионал не только хранит в памяти сотни разных заклинаний, но и сможет по следу довольно точно восстановить эффект, которого никогда раньше не видел.

Умение анализировать магические следы никак не связано с магическими умениями как таковыми. Можно быть превосходным магом-практиком и при этом едва разбираться в анализе, узнавая только самые распространенные заклинания собственного круга. С другой стороны – можно быть посредственным магом, но прекрасным аналитиком.

Более того, маги Закатного круга могут делать своего рода магические снимки всех этих световых полей и линий и заключать их в особые стеклянные шарики, которые потом можно на особых устройствах-анализаторах развернуть в проекцию того же размера. По таким проекциям, огромная коллекция которых хранится в Священном институте, не только учат студентов, но и могут проводить анализ лее. Так что встречаются блестящие знатоки магического анализа, которые вообще не обладают магическими способностями. Но подавляющее большинство аналитиков, конечно, сами маги.

Теория магии

На магическом анализе отчасти основана сложная научная дисциплина – теория магии. Она изучает природу магии, ее воздействие на окружающую реальность, взаимосвязь с источником и множество других интересных с научной точки зрения вещей. По духу своему она больше всего похожа на смесь физики и философии – в теории магии много формул и мудреной теории.

Для того, чтобы заниматься магией на практике, вообще не нужно знать теорию магии. Разве что самым искусным фели Закатного круга для самых сложных их заклинаний теория магии может немного пригодиться. Всем остальным она вообще в работе не нужна. Равным образом и магическим аналитиком можно быть прекрасным, вовсе не смысля в теории. Всерьез ей занимается очень небольшое количество фели, почти все – в Священном институте на особой кафедре. На всех магических факультетах там, правда, читается курс «теормага» – небольшой для магов Дневного и Ночного круга, побольше – для закятников и магов круга Свершений. Экзамены по теормагу часто самые сложные за годы обучения, и все тонкости вылетают из головы большинства сразу после учебы. Так что о теории магии мнение у всех такое: это что-то очень умное, на-верное, интересное – и совершенно непонятное. Если кто в ней разбирается – это человек крайне образованный даже по меркам фели.

Как выглядит магия?

Магия Ночного и Закатного круга, как и круга Гармонии, не выглядит для обычного человека никак: ни визуальных, ни звуковых эффектов нет, сложных ритуалов тоже нет. Некоторые маги Закатного круга при работе с духом предпочитают использовать песок, муку или что-то им подобное для обозначения контуров невидимого.

Магия Дневного круга может сопровождаться красивыми или забавными эффектами – легким звоном, летящими нарисованными звездами или чем-то в этом роде, но в действительности это не какая-то ее неотъемлемая часть, а дополнительные крошечные магические усилия, которые маги Дневного круга часто вставляют для удовольствия. В принципе маги Ночного круга тоже могут так делать (только внешние эффекты будут неприятными), но это не принято.

Магия круга Свершений – единственная, в которой широко используются ритуалы: чертятся замысловатые фигуры на земле, в центре которых ставится котел с тягучим варевом, на котором маг моделирует в миниатюре эффекты своих заклинаний. Многие брэ и худды в армии полагают, что без этого маг круга Свершений колдовать не может. На самом деле – прекрасно может. Но ритуалы позволяют сосредоточиться и сконцентрироваться, а страшные фигуры и знаки заставляют держаться на расстоянии не в меру любопытных солдат или крестьян.



Магия и закон

Сама по себе магия в империи, разумеется, легальна – никто не откажется от услуг врача из Дневного круга, а в любой старой коллекции лежат вещи, остановленные во времени магами-закатниками. Есть, однако, некоторые запрещенные вещи.

Во-первых, преступление, совершенное при помощи магии, рассматривается как любое другое преступление. Если маг Ночного круга убил человека проклятием, это такое же убийство, как и совершенное ножом или арбалетом.

Во-вторых, в принципе проклятия Ночного круга считаются причинением вреда здоровью человека. Совершенно справедливо, так оно и есть – заклинание Ночного круга, направленное на человека, не может ему не вредить. Неприятное последствие этого для судей и всех сыскных служб в том, что поиск человека при помощи магии Ночного круга, который в принципе возможен и часто упростил бы расследование, тоже запрещен.

В-третьих, категорически запрещены заклятия Закатного круга, связанные с подъемом мертвого тела и вызовом духов. Они включены в список Двенадцати Зол, то есть наиболее строго караемых преступлений по имперскому законодательству. Смягчающим фактором тут может оказаться разве что самозащита в критических обстоятельствах (да и та будет предполагать наказание – просто не смертную казнь).



Закон не запрещает поднимать тела животных или варваров, не обладающих никакими правами подданных, но на практике во всяком случае во второй ситуации многие чиновники постараются к чему-то придраться.

В-четвертых, заклинания круга Свершений требуют по имперским законам предварительного согласования: чтобы они не навредили другим подданным. Но если заклинание полезное – скажем, для сельского хозяйства, – с этим все пройдет беспрепятственно. Плюс есть официальные места в пустыне Соб, где могут тренироваться маги на военной службе.

Разумеется, все эти законодательные ограничения не очень работают в пределах фелийских пространств. В Священном институте или Заповедных лесах вполне можно увидеть поднятый труп, и никто не пойдет жаловаться на это властям. С проклятиями Ночного круга тоже будут разбираться самостоятельно местные формальные и неформальные начальники, имперские службы на помощь не привлекут. Гегра и кафа, живущие в этих местах, ко всему привычны и знают общие правила.

В фелийских кварталах по всей империи все будет зависеть от обстоятельств. Поскольку там все же много людей извне, общины фели больше следят за соответствием имперским законам. Но на мелочи все закроют глаза.

Вопросы россыпью

Может ли что-то помочь моим заклинаниям?

Да, благоприятные обстоятельства для вашего источника. Например, раздражающий шум сделает мага Ночного круга чуть сильнее. Но обычно влияние это будет довольно незначительным.

Может ли что-то помешать моим заклинаниям?

Да. Во-первых, противоположная ситуация – что-то, что противно вашему источнику. Страстно и счастливо влюбленный маг Ночного круга в присутствии своей возлюбленной будет немного слабее.

Во-вторых, знатоки фэнлю умеют так настраивать пространство, что действие магии – вообще или какого-то конкретного круга – в нем становится слабее. Так, скажем, хотя молва часто воображает магов Закатного круга постоянно колдующими на кладбищах, в действительности правильное лаврикианское кладбище – одно из наихудших мест для работы закатника, потому что там все могилы и склепы расположены по строжайшим геомантическим правилам фэнлю, сильно мешающим магии.

Можно ли узнать мага внешне?

В теории – нет. На практике, во-первых, на магах очень часто остаются следы их заклинаний, так что любой другой маг легко их увидит. Во-вторых, любой фели и в принципе любой человек, долго общавшийся с разными фели, замечает особенности характера и поведения разных кругов, так что может догадаться. Ну и

в-третьих, любой эмпат-гегра поймет, что перед ним маг, ведь источник фели – очень сильная и постоянная эмоция, которую невозможно не заметить.

Наконец, существуют некоторые неформальные традиции в одежде: маги Ночного круга чаще одеваются в темные тона и имеют некоторую тягу к эффектности, маги Дневного любят одеваться пестро. Маги Закатного круга, напротив, как правило, одеты строго и аккуратно, а маги круга Свершений на военной службе, понятное дело, ходят в форме. Маги круга Гармонии в естественной среде одеждой не пользуются.

Передается ли магия по наследству?

Вероятность того, что у мага-фели родится ребенок-маг, – примерно 50 на 50, так что скорее нет. Поскольку большинство фели не очень интересуются своими родителями, этот вопрос мало кого волнует, но теоретики магии говорят, что склонность к ней больше зависит от врожденных свойств характера, чем от наследственности.

Может ли магия быть полезна для меня в расследовании?

Да, безусловно. Особенно пригодится магический анализ, но и как таковая магия – кроме круга Свершений, конечно, – может быть очень полезна. Маги Закатного круга могут точно определять время смерти – и вообще немало могут рассказать о мертвом теле, маги Дневного круга вылечат рану, маги Ночного круга создадут магическую сигнализацию. И это только самые очевидные примеры. Всякое заклинание можно применить нестандартно, вопрос в фантазии.

Может ли магия быть полезна в бою?

Магия Ночного круга может быть очень полезна. Все остальные – умеренно, хотя при некотором воображении навредить человеку можно и магией Закатно-

го круга, и даже магией Дневного. Магия круга Свершений будет незаменима, если вы попадете в сражение с тысячами участников, но надеемся, что этого не случится!

Можно ли устать от магии?

Да, но не от всякой. Простые заклинания не утомят никого. Чудотворчество Дневного круга и работа со временем вне-органики Закатного круга отнимают не больше сил, чем разговор или напряженное размышление. Для всех остальных заклинаний принцип такой: чем дольше, тем утомительней. Больше всего выматывают заклинания круга Свершений и исцеления магии Дневного круга: больше одного-двух действительно сложных исцелений за день не совершишь.

Ограничивает ли меня магия в чем-то?

Если не считать законодательных ограничений, пожалуй, только в одном: никто из магов не может полноценно медитировать. Медитация подразумевает отрешенность, а в их случае приводит только в погружению в источник. Магам Ночного круга медитация просто не рекомендуется, остальным будет бесполезна. Увы, без медитации не выйдет стать хорошим мекрарианским монахом, мастером фэнлю и заниматься некоторыми видами боевых искусств. Но не сказать, что фели без этого нечем заняться.

Стереотипы о кругах

Внутри дома Фели и вне его о каждом круге существуют устоявшиеся представления, которые часто совершенно несхожи друг с другом. Избежать встречи с этими стереотипами магу очень сложно, и подчас они сильно определяют отношение к нему окружающих. Скажем о них поэтому несколько слов.

Дневной круг за пределами дома Фели обычно воспринимается со всеобщей симпатией. Мудрые целители, забавные фокусники, самые дружелюбные из фели. Внутри дома отношение к ним гораздо сложнее: все понимают, что маги Дневного круга могут быть и непростыми, и не очень легкими в общении людьми. Стереотип же внутри дома предполагает, что они все – шумные разгильдяи с дурацкими шутками. Ну, в большей или меньшей степени. И за исключением целителей, которые, конечно, ребята нормальные.

Ночной круг за пределами дома воспринимается всеми с опаской. Многие, надо сказать, недооценивают, насколько на самом деле опасны могут быть маги этого круга. Но даже имеющихся представлений достаточно, чтобы мало общавшийся с фели брэ, обнаружив в собеседнике мага Ночного круга, положил руку на меч, а гегра – испуганно отшатнулся. Внутри дома страха перед Ночным кругом никто не испытывает, но многие воспринимают его членов как вечных ворчунов и скандалистов, с которыми не слишком приятно общаться.

Закатный круг, вероятно, дает пример наибольшей разницы восприятия. За пределами дома Фели большинство воспринимает магов-закатников с опаской, а то и откровенным ужасом. Связанно это с тем, что они могут поднимать мертвецов, а это осуждается обеими религиями империи (и особенно строго – лаврикианством). Многие полагают, что только этим маги Закатного круга и занимаются. Внутри дома, напротив, к ним отношение сугубо положительное.

Стереотип самих фели предполагает, что закатник будет умным, очень образованным, неизменно вежливым, возможно, не очень светским, но надежным и приятным в общении человеком. Что до трупов – ну иногда бывает. Но, во-первых, редко, а во-вторых – что такого?

Маги **круга Свершений** за пределами дома – на отличном счету. Армейское руководство от них в восторге, гражданские службы тоже. Да, по меркам других чиновников и офицеров маги, конечно, ведут себя очень неформально, но что взять с фели! Да и с дисциплиной у них много лучше, чем у всех остальных членов их дома. Сами фели в целом тоже относятся к магам круга Свершений неплохо. Детей из этого круга немного жалеют: очень уж у них строгое обучение в школах. Что до взрослых, то, как ни странно, многие фели сравнительно мало имеют с ними дело, ведь работа магов круга Свершений обычно никак не связана с фелийскими кварталами. Общее мнение, что ребята неплохие, но закрытые.

О магах **круга Гармонии** за пределами дома Фели большинство либо ничего не знает, либо, в случае образованных людей, слышало, но только о факте их существования. Внутри дома Фели о них, конечно, знают совершенно все, и стереотип о них такой: все маги круга Гармонии – совершенно ненормальные, общаться с людьми не умеют и не хотят, могут быть опасны, если их задеть – а сделать это легко, сделав в джунглях что-то не то. Словом, лучше держаться от них подальше!

О лее никаких стереотипов нет – кроме того, что они все талантливы в науке, искусстве или ремеслах. Это не совсем правда: бывают, конечно, и не очень талантливые. Но в целом это представление, в общем, не так уж далеко от действительности.

ФЭНЛЮ

Древнее искусство, которое может воспрепятствовать магии. Расскажем о нем чуть подробнее.

Прежде всего – фэнлю, то есть искусство ветра и потока, не магия. Научиться ему может любой человек. Изначально создано оно было худдами, и в наши дни лучшие мастера фэнлю – тоже почти всегда худды. Но и помимо них по крайней мере основами этого искусства владеют очень многие: почти все жречество брэ, многие лаврикианские священники, среди которых встречаются и гегра, и катарир, а не только худды. Да и просто заинтересовавшийся человек может пойти и поучиться, хотя стоить это будет обычно немало. В Священном институте нет кафедры фэнлю, но знатоки все же найдутся, так что и фели – или, вернее, лее – вполне могут им овладеть. Фели, обладающие магическими способностями, – нет, потому что для занятий фэнлю надо овладеть тонкостями медитации.

Что такое фэнлю? По словам тех, кто его практикует, это способ воздействия на ци. Ци, рассказывают они, это сила, пронизывающая все мироздание. Ее потоки проходят через горы и реки, концентрируясь в особых местах. То же происходит в живых организмах: ци движется по нашим телам, создавая линии-меридианы, пересекающиеся и создающие затейливые узоры.

Никому из ученых фели не удалось подтвердить существование ци, измерить его каким-то образом или построить какой-то задействующий ци механизм. Однако мало кто сомневается в том, что ци существует – или по крайней мере в том, что те, кто верит в ци, способны некоторым образом воздействовать на окружающую действительность.

Простейший пример этого – гегрийская народная медицина с ее иглоукалыванием. Но мастера ветра и потока могут сделать гораздо больше.

При помощи медитации и специальных инструментов – прежде всего особых компасов – они определяют потоки ци в окружающем мире. Управлять потоками в полном смысле никто не может, но их можно аккуратно перенаправлять – как направляют воду при помощи каналов и шлюзов. Здание, построенное в определенном месте, высаженный лес, проложенный искусственный ручей, тщательная планировка дома – не просто расставленная мебель, а расположение стен, коридоров и комнат, – все это может направить ци в нужную сторону, создать его запас в нужном месте или, наоборот, убрать, оставив минимум.

Эффект этот может быть закреплен особыми ритуалами – и те же ритуалы позволяют создать временные барьеры и каналы ци, которые не продержатся больше двух-трех дней, но могут быть иногда полезны.

Чаще всего искусство ветра и воды используется при строительстве домов и храмов: считается, что правильные потоки ци принесут счастье и здоровье тем, кто живет и молится в таких зданиях. Это не совсем правда, хотя в больнице, построенной по всем правилам фэнлю, больные будут выздоравливать немного быстрее.

Что важно для магов-фели, особым образом выстроенные потоки ци могут создавать большие сложности для заклинаний: магия в таких местах начнет ослабевать, время действия заклинаний сокращается. Некоторые могут и вовсе не сработать, особенно если мастер фэнлю был хорош, а маг – не очень опытен. Разумеется, никто не ставит препятствия магам Дневного круга в больницах. Но вот магия Ночного и особенно Закатного круга в чиновном учреждении, усадьбе богатого хунда или брэ, лаврикианском храме или, скажем, на кладбище может работать заметно хуже, потому что все эти места обычно планируются с учетом принципов фэнлю. В принципе по ним строятся и все города империи,



но на практике большинство из них быстро и неконтролируемо разрастаются, так что со сложностями маги могут столкнуться только в Соб-ха-ни, старом лаврикианском культовом центре, где весь центр спланирован и тысячелетия поддерживается опытными геомантами-фэнлю.

Да, плохая новость! Управы городских судей тоже нередко спланированы мастерами фэнлю. Это, конечно, не мешает закятнику определить момент смерти тела, а магу Ночного круга – выставить простейшую защиту. Но с более сложными заклинаниями проблемы возникнуть могут.

Что могут маги?

В нашей системе нет конкретных заклинаний – вы сами можете выдумывать, что может делать ваш герой. Однако все круги предполагают некоторые внутренние специализации, и вам стоит решить, какая из них оказалась для вашего героя привлекательней. Для удобства ниже мы приводим примеры того, что могут делать представители разных кругов. Воспринимайте эти примеры не как правило, а как материал для собственной фантазии.

В целом можно сказать, что многие простые задачи могут быть одинаково хорошо решены всеми кругами, просто решения эти будут сопровождаться разными побочными эффектами. Сложные задачи уже потребуют уникальных особенностей каждого круга. Ниже мы схематично делим уровень владения магией на шесть ступеней. Это отражает систему нашей игры, но сами фели так об этом не думают: с их точки зрения речь идет не о ступенях, а о плавном развитии с одним единственным скачком: «границей ан-Норга», отличающей обычного мага от экстраординарного гения. В нашей системе это граница между 5 и 6 ступенью, и мы не рекомендуем играть в расследовании кого-то с 6 ступенью – гениальный маг едва ли окажется в команде провинциального судьи.

Дневной круг

Круг маленьких чудес, серьезных исцелений и повсеместных амулетов.

Источник: веселье, счастье, красота, изящество, сострадание – в зависимости от личности фели. Среди магов Дневного круга могут встречаться очень разные люди, каждого радует что-то свое. Но есть вещи, которые для Дневного круга исключены: жестокость, насилие, уничтожение. Фели Дневного круга не могут своей магией причинить никому прямой вред, а оказавшись в тяжелой, неприятной, некрасивой или трагической ситуации, переживают упадок сил.

Заклинания 1 ступени

Уровень ребенка или начинающего студента. Каждое заклинание требует постоянной концентрации внимания – как только фели переключит внимание на что-то другое, оно перестанет действовать. (Но исцеленная ранка останется исцеленной.)

- ◆ **Зажечь светящийся шар.** Цвет и спецэффекты внутри шара по желанию мага: блестящие звездочки, переливающаяся радуга, прыгающие лягушки внутри.
- ◆ **Создать недолго существующую звездочку, птичку, пушистую змею,** словом, какой-то движущийся объект. Он будет выглядеть не очень реалистично, сможет издавать звуки (скорее забавные) и будет неосязаем. Делать он будет только то, что захочет маг – как очень хорошая марионетка, – и ничего больше.

- ◆ **Залечить царапину.** У другого человека и животного, но не у себя. Спецэффекты по вкусу. Начинаящий маг от лечения царапины устанет, опытный, уже со второй ступени, нет.
- ◆ **Ненадолго перекрасить** черную стену в **розовый**.
- ◆ **Изменить собственный голос на писклявый.** Тоже ненадолго!

Заклинания 2 ступени

Уровень старшего студента или недавнего выпускника университета. На этом уровне находится большинство фели Дневного круга, если они не решают специализироваться в какой-то из областей своей магии. Каждое заклинание все еще требует концентрации, но можно поддерживать несколько одновременно. Действовать продолжают все, о которых помнит герой (и игрок: если ведущий спросит, вы должны будете сказать, какие заклинания сейчас поддерживает ваш герой, и записывать или получать подсказки от других игроков нельзя!). Это, конечно, не относится к уже вылеченным ранам или готовым амулетам, которые продолжают действовать, пока физически цел предмет, которым они являются.

- ◆ **Помочь распуститься цветку.** Цветок может поменять цвет, обзавестись смешными глазами или даже начать петь.
- ◆ **Изменить цвет напитка или сделать белый ковер полосато-пятнистым.** Синее вино ничуть не хуже красного, а ковер так будет интереснее!
- ◆ **Ненадолго вырастить себе вместо носа иллюзорную морковку.**
- ◆ **Сделать амулет от дождя:** кольцо или подвеску, испускающую чуть сияющую сферу, которая не пропускает даже серьезный ливень.
- ◆ **Создать магический светильник.** Наряду с амулетами от дождя это – самые популярные магические предметы в империи.

- ◆ Сделать амулет, отпугивающий мух громким звуком.
- ◆ Сделать простой амулет, меняющий внешность носителя. Поменяет цвет шерсти, цвет глаз, но не запах или форму тела. Скорее маскарадный костюм, чем маскировка!
- ◆ Затянуть серьезную рану или срастить открытый перелом. В принципе, и закрытый, но для этого уже нужно разбираться в медицине.
- ◆ Создать шарик, который прыгает и поет, птицу, которая летает по саду и смахивает с крыльев искорки, цветок, который освещает комнату. Словом, самостоятельное, но не вполне разумное существо, которое подчиняется творческому замыслу мага, но не выполняет команды. Уже не марионетка, а существо со своим поведением, хотя и простым. Оно пропадет, когда маг о нем забудет.
- ◆ Наполнить комнату розовыми облаками или запахом корицы, пустить по полу иллюзию бурной, но неосязаемой и совсем не мокрой реки.
- ◆ Пометить шерсть – свою или другого человека – красной галочкой. Отметка будет держаться на шерсти, пока маг о ней не забудет – или пока ее не снимет маг того же или более высокого уровня.



Заклинания 3 степени

Уровень крепкого специалиста, занимающегося магией профессионально много лет. Нередко на этом уровне уже начинается специализация (и маги-специалисты 4 и 5 степени смогут справиться с любым заклинанием 3 степени, но выше только в своей области). Специализаций в Дневном круге три: чудотворчество, целительство и превращение. На третьем уровне вы не обязаны выбирать одну, но можете это сделать – и тогда будете чуть хуже в других областях, зато сможете делать кое-что из описанного на четвертой степени.

Чудотворчество: из ничего что-то

Все заклинания уже не требуют постоянной поддержки от мага и действуют по его желанию от пары секунд до нескольких лет.

- ◆ **Сделать смешливый ананас.** И да, смеяться будет не только он, но и те, кто его съедят.
- ◆ **Создать шарик, который будет прыгать за любым встреченным инспектором-худдом и петь при этом;** птицу, которая летает по саду с кувшином и подливает вино в чашки; цветок, который освещает комнату и перемещается за магом. В общем, осязаемое волшебное существо, которое выполняет простые команды мага и частично обладает собственной волей (хотя может делать абсурдные и забавные вещи).
- ◆ **Создать иллюзию внешности профессора ас-Хара или десятника Ва.** Иллюзия изменит внешность и запах человека. Она даже будет физически осязаемой. Но любой маг увидит, что это иллюзия, а любой нюхач сможет ее раскусить. И, конечно, иллюзия не меняет физические свойства: если на герга сколдовать иллюзию брэ, он не станет сильнее, а форма ног, как у кафа, не позволит высоко прыгать и писать ногой сочинения.

- ◆ **Создать иллюзию летней лужайки в комнате.** В пространстве 10 на 10 шагов (или больше, если работать в команде) появится реалистичная иллюзия. Она будет крепкой, так что на иллюзии пня можно будет сидеть. Но не передаст свойств – намочнуть, наступив в иллюзорный ручей, нельзя. Чаще всего используется в театрах как декорация.

Превращение 3 ступени: что-то из чего-то!

На этом уровне речь идет, впрочем, не столько о полном превращении вещей, сколько о наделении их необычными свойствами. Амулеты – самый частый пример. Простейшие амулеты носят в империи очень многие.

- ◆ **Амулет, который согревает или охлаждает.** Второе нужно чаще: империя в основном расположена в экваториальной и субэкваториальной зоне.
- ◆ **Амулет, защищающий от грязи.** Приятно лезть в светлом халате по грязи и знать, что ему ничего не будет!
- ◆ **Халат, который красиво развевается при ходьбе.** Стиль не должен зависеть от ветра!
- ◆ **Амулет иллюзии.** Конечно, можно наложить иллюзию прямо на человека, но тогда она будет одноразовой. А вот амулет можно надевать и снимать.
- ◆ **Амулет бесшумных шагов.** Для всех, кто не фели: фели и так бесшумны.
- ◆ **Амулет, благодаря которому на вас всегда падает солнечный луч.** Будьте в центре внимания!
- ◆ **Сделать окна шумоподавляющими.** Или обивку всей комнаты, если нужно.
- ◆ **Сделать музыкальную шкатулку, которая сыграет десяток мелодий.** Понадобится помощь механика.

Целительство 3 ступени: уже кое-что!

Для специализации понадобится поучить медицину, но на общем уровне можно обойтись и без нее.

- ◆ **Залечить смертельную рану.** Конечно, если человек еще жив!
- ◆ **Прирастить отрубленную конечность.** В пределах нескольких минут после ее потери.
- ◆ **Временно снять боль.** Головную, в зубах или мышцах, при вправлении вывиха или на время операции. Заклинание не устраняет причину боли, а для магов, не учившихся медицине, зрелище операции может серьезно подорвать источник магии на некоторое время.

Заклинания 4 ступени

Уровень отличного специалиста: глава магической лаборатории, преподаватель Священного института, опытный врач в больнице.

На четвертой ступени специализация почти неизбежна – быть одинаково компетентным в разных областях очень сложно. И всякая специализация требует дополнительных знаний за пределами магии.

Чудотворчество 4 ступени

Чудотворцу не обязательно изучать что-то конкретное помимо магии. Но свойства и стиль его чудес будут зависеть от дающих ему вдохновение интересов, будь то поэзия, музыка, кулинария или игра в мяч.

- ◆ **Создать шар света, который будет прыгать, петь, отвечать на стук в дверь и в зависимости от посетителя кричать «Профессора нет, отвалите!»** или

«Оставьте книгу у двери, спасибо». Или птицу, которая делает чай, приносит нужную книгу и держит зеркало. Бабочку, которая летит за судьей и освещает ему путь по темной улице, пока маг сидит дома. Словом, магическое существо, которое может выполнять сложные команды мага и обладает ограниченным интеллектом на уровне умного домашнего животного.

- ◆ **Создать полную реалистичную иллюзию предмета.** Если это иллюзия пира, то у еды и вина будет вкус, запах и необходимая текстура (но, возможно, яблоки будут на вкус как мясо, а рыба – как бананы). Если это иллюзия моста, то по нему можно будет неторопливо пройти (а еще мост может иметь вид гигантской морковки и морковкой же пахнуть). Иллюзия отряда крохотных брэ будет шуметь как настоящий отряд брэ и решительно пойдет в атаку на тарелку с виноградом.
- ◆ **Сотворить благопожелание, которое перекроет проклятие Ночного круга меньшего уровня:** все негативные последствия будут сняты, действие проклятия прекратится.

Превращение 4 ступени

Мастеру превращений не мешает разобраться в свойствах тех вещей, с которыми он имеет дело: если он хочет зачаровывать устройства, нужно знать механику, если хочет иметь дело с резными амулетами – не мешает ботаника и умение резать по дереву и так далее.

- ◆ **Сложить бумажного журавлика и отправить его другу в соседний город.** Или оживить нарисованную на листе книги картинку. Наложить на книжки библиотеки заклятие, которое заставит их самостоятельно возвращаться на свои места в шкафах. Словом, оживить неживой материальный объект.

- ◆ Сделать музыкальную шкатулку, которая помнит и играет сотни мелодий. Или чашу, которая выплюнет попавший в нее яд. Или лодку, которая будет двигаться сама собой. Все это – не без дополнительных элементов: лодка может петь кафские блатные песни, чаша – комментировать ваши вкусы в вине, шкатулка – отказываться в десятый раз сыграть «Чашку неподогретого вина». Так или иначе, однако, это будут сложные предметы с волшебными свойствами. Сделать их без понимания принципов устройства этих предметов не выйдет.
- ◆ Создать амулет, действующий на комнату и все находящееся в ней – скажем, защищающий ее от пожара, охлаждающий, отпугивающий насекомых или воров (иллюзией насекомых).

Целительство 4 ступени

Без хорошего знания медицины тут уже не обойдешься: в принципе большинство целителей этого класса и безо всякой магии неплохие врачи.

- ◆ Вылечить любой поврежденный орган: больной зуб, язву желудка, аппендицит.
- ◆ Вылечить любую инфекционную болезнь. Но помните, что от каждого исцеления маг устает: вылечить двух, трех или четырех человек от убийственной трехдневной чумы можно, но вылечить целый город за один день не выйдет.
- ◆ Сделать любую часть человеческого тела прозрачной. На время! Шерсть предварительно лучше сбрить.

Заклинания 5 ступени

Уровень профессора Священного института, ведущего целителя столичной больницы, изобретателя новых магических устройств. Таких фели очень немного.

Чудотворчество 5 ступени

То, что вы делаете, – действительно чудо.

- ◆ Создать шар света, который будет уметь говорить, читать, запоминать ссылки на научные работы, но не будет материален. Птицу, которая будет уметь проводить чайную церемонию и будет исполнять любой ваш приказ, который покажется ей изящным и исполненным вкуса – но при этом будет нема. Словом, полностью разумное, способное к обучению магическое существо, обладающее собственной волей. Такое существо, однако, всегда имеет какое-то серьезное ограничение: неподвижность, двухмерность, бесплотность.



- ◆ **Создать абсолютно реалистичную иллюзию живого человека:** стражник бра, который прикуривает и зевает на посту, танцовщица кафа, каждая шерстинка которой движется как положено. Такая иллюзия обманет кого угодно, кроме магов, нюхачей-худдов и эмпатов-гегра, хотя и лишена интеллекта.
- ◆ **Вызвать волшебный огонь, который будет согревать.** Воду, в которой можно будет искупаться. Ветер, наполняющий паруса. Но огонь не будет обжигать, а вода не утолит жажду: это блестящая, но все же иллюзия.
- ◆ **Левитировать в воздухе** для своего и всеобщего удовольствия. Можно даже взять с собой приятеля!

Превращение 5 ступени

- ◆ **Соединить свойства предметов.** У брокколи, превращенного в пирожное, будет вкус пирожного, но польза от брокколи. Книга, превращенная в веер, будет с каждым взмахом менять текст на следующую страницу.
- ◆ **Сделать комбинированный амулет:** например, дождеотталкивающий амулет, отпугивающий карманников и поющий последние хиты. Необходимая вещь!
- ◆ **Изменить свойства живого растения:** на яблоне вырастут сливы, виноградны наполнятся вином. Эффект продолжится, пока маг о нем не забудет. И не стоит делать это на глазах у мага круга Гармонии!
- ◆ **Создать волшебную инвалидную коляску,** которая будет ехать туда, куда скажет ее хозяин.

Целительство 5 ступени

- ◆ **Вылечить системную болезнь,** например, рак, малокровие, аутоиммунное заболевание. К сожалению, жители империи тоже таким болеют.

- ◆ **Вылечить слепоту или глухоту** любого геназа или, например, повреждение спинного мозга.
- ◆ **Вылечить бесплодие.**

Заклинания 6 ступени

Или, говоря терминами самих фели, «выше границы ан-Норга». Если до 5 ступени магия – это ремесло, наука, искусство, то на этом уровне речь идет о чем-то практически невозможном даже с точки зрения большинства фели. О специализации тут речь не идет: маг дневного круга выше границы ан-Норга исцелит смертельную болезнь, даже не понимая ничего в медицине, и создаст великолепный механизм, решительно ничего не понимая в физике (и да, с точки зрения физики работать такой механизм не должен будет).

- ◆ **Создать полностью разумное волшебное существо.** Оно будет не глупее человека, способно говорить, петь, танцевать, даже накладывать заклинания 1-2 ступени (конечно, только Дневного круга), словом, сможет очень многое. И восприниматься оно будет достаточно реально – скажем, эмпаты не просто начнут различать его настроение (это возможно и раньше, с третьей ступени), но смогут определять нюансы.
- ◆ **Достать прямо из воздуха любой предмет** – блюдо с едой, светильник, книгу на нужную тему.
- ◆ **Стать невидимкой и сделать невидимыми других.** Пройти по воде или сквозь стену.
- ◆ **Переместиться за тысячу ли в одно мгновение.** С приятным звоном. Да, это телепортация!
- ◆ **Превратиться в птицу** и улететь, куда захочется.

- ◆ **Приставить на место отрубленную голову** (но все-таки только отрубленную минуту назад – чтобы оживить человека, нужно, чтобы хоть какие-то процессы в его теле еще продолжались).
- ◆ **Исцелить духа** – от болезней, которыми он болел при жизни.
- ◆ **Прекратить стареть.** Это, правда, не спасет от смерти: такое не под силу даже лучшему магу.

Ночной круг

Круг проклятий, химер, гнева и механики.

Источник: ярость и страх, ревность и мстительность, глухое раздражение и усталость. Маги Ночного круга похожи только на первый взгляд.

Заклинания 1 ступени

Уровень подростка или начинающего студента. Практически никто из магов Ночного круга не останавливается на этом.

- ✘ **Зажечь светящийся шар** – с неизвестными тебе плохими свойствами.
- ✘ **Убить человека простым проклятьем.** Да, это может сделать даже ребенок. В этом и подвох.
- ✘ **Заставить человека споткнуться.**
- ✘ **Сломать хрупкий предмет:** разбить фарфоровую чашку в пределах твоей видимости, разорвать не слишком толстую веревку.
- ✘ **Уничтожить волшебное существо Дневного круга,** если его создатель не сильнее вас.

Заклинания 2 ступени

Уровень старшего студента или начинающего специалиста, словом, мага, который уже кое-чему научился. Практически все маги Ночного круга добрались по крайней мере до этого уровня, потому что останавливаться на предыдущем просто небезопасно для них и окружающих.

- ✘ **Устроить небольшое возгорание.** У огня могут быть дополнительные неприятные свойства, скажем, он может немного отравлять все вокруг.
- ✘ **Остановить сердце человека.** Да, это быстро, нет, это не способ незаметного убийства: любой фели увидит следы магии при анализе.
- ✘ **Вызвать сильную, но безвредную для здоровья боль.**
- ✘ **Сломать деревянные колодки,** вышибить не укрепленную / обычную дверь, разорвать канат. Словом, испортить крепкий предмет.
- ✘ **Создать простую химеру:** существо, подвластное магу, не имеющее собственной воли и – обычно – сделанное из частей тел разных животных.
- ✘ **Магически легировать сталь:** это процесс, необходимый для создания большинства волшебных металлических предметов.
- ✘ **Создать шкатулку, которая навредит всякому, кто попытается ее открыть,** – или какой-то другой простейший амулет или механизм.
- ✘ **Создать светящийся шар с известными негативными последствиями.**
- ✘ **Заставить распуститься цветок.** Он проживет недолго и будет ядовит.

Заклинания 3 ступени

Уровень крепкого специалиста, профессионального мага. С третьей ступени начинается специализация: на работе с предметами, работе с телом или латентных проклятиях. Но пока она не обязательна, и при старании с задачей этого класса справится любой опытный заклинатель.

- ✘ Создать светящийся шар с очень незначительными и заведомо известными магу негативными последствиями: скажем, он будет жечься, если сжать его в руке.
- ✘ Проклясть человека, которого ты не видишь сейчас, но прежде имел возможность хорошо разглядеть.
- ✘ Найти человека, хорошо представляя его внешность. Но помните, что, во-первых, это тоже проклятие, и поиск ему навредит (тяжелая мигрень как минимум), и, во-вторых, это совершенно противозаконно.
- ✘ Создать компас, указывающий на выбранную магом точку, но приносящий неудачу.
- ✘ Снять собственное проклятье или уничтожить проклятие мага уровнем ниже тебя.
- ✘ Сломать очень-очень прочный предмет. Например, меч, стальные кандалы, каменную стену. С мечом брэ сделать этого не выйдет, с предметами из магически легированной стали – тоже.
- ✘ Создать маго-индикаторную бумагу: она может быть полезна для создания амулетов и магических книг, а кроме того, меняет цвет при контакте с магией.
- ✘ Создать химеру с четкими принципами поведения: скажем, она будет ходить вокруг дома и кричать, если кого-то увидит.
- ✘ Сделать человека немым на пару часов.



Заклинания 4 степени

Специалист высокого класса: доцент Священного института, глава магической лаборатории, серьезный исследователь. С этого уровня специализация неизбежна. Все, что не относится к вашей специализации, вы делаете хуже – на ступень или две ниже.

Работа с телом 4 степени

Воздействие на живое тело: прежде всего проклятия и создание химер. Для того, чтобы разобраться в этом, придется разобраться в медицине, зоологии, патологоанатомии.

- ✘ Проклясть человека, зная, как он сам себя называет.
- ✘ Наложить проклятие, которое сработает через неделю или месяц.
- ✘ Найти человека, зная его внешность только по изображению.
- ✘ Проклясть человека и отслеживать все его перемещения на расстоянии.
- ✘ Вызвать тошноту, головокружение, бессонницу, насморк, холодный пот – словом, вмешаться в здоровье человека на очень тонком уровне.
- ✘ Создать химеру с разумом домашнего животного, поддающегося дрессировке (и с исключительно скверным характером).
- ✘ Создать себе магический щит от проклятий и вообще любой другой магии. Минус: щит сам по себе проклятие.
- ✘ Деформировать свое или чужое тело, изменив форму костей. Это будет чрезвычайно больно.
- ✘ дезориентировать человека в пространстве.

Работа с предметом 4 ступени

Создание сложных магических амулетом и особенно механизмов. Хотя магические механизмы делают иногда и маги Дневного, и маги Закатного круга, именно Ночной круг в этом особенно хорош. Для 4 ступени и дальше необходимо разбираться в механике, магиофизике, магиохимии, словом, в естественных науках. Это самая частая специализация магов Ночного круга.

- ✘ Создать маго-механический сейф, который реагирует на конкретного человека (и прокликает всех остальных).
- ✘ Сделать арбалетный болт, который полетит точнее обычного.
- ✘ Создать фиал с темнотой: разбейте его, и вокруг станет как в самом глубоком подвале.
- ✘ Создать сосуд, превращающий любую налитую в него жидкость в кислоту.
- ✘ Создать очки, радикально улучшающие зрение или позволяющие видеть в темноте (но тот, кто их наденет, начнет хромать, или у него будет тремор рук).
- ✘ Сделать наручники, которые нельзя снять, не зная конкретного слова.
- ✘ Создать магический эликсир, на время улучшающий физические характеристики человека – ценой их ухудшения позже.
- ✘ Сломать предмет, который в принципе не ломается: скажем, скалу, ствол старого дерева, кувалду, но все еще не меч брэ.

Латентные проклятия 4 ступени

Самая редкая специализация магов Ночного круга: собирание, изучение и создание латентных проклятий, то есть проклятий, которые действуют годами, веками и даже тысячелетиями. Таких проклятий за существование империи созда-

но немало. Некоторые из них широко известны в научных кругах (скажем, все знают, что латентное проклятие создало когда-то единый дом Гегра из разрозненных домов), другие совершенно забыты. Все вместе они создают сложный гипертекст, влияющий на судьбу империи и всех ее обитателей.

Латентные проклятия – прежде всего теоретический навык, но его изучение требует хорошего знания истории, философии, теории магии, основ фэнлю (самых базовых, в глубины не получится погрузиться из-за неумения медитировать) и, по мнению многих, поэзии.

- ✘ **Наложить латентное проклятие, влияющее на судьбу человека.** Большинство из них не вредят сразу и не всегда даже вредят в полном смысле слова. Некоторые могут прозвучать и как благопожелания. «Ты встретишь любовь всей своей жизни». «Каждый будет знать твое имя». Но мало что из этого – хорошая новость.
- ✘ **Опознать в магическом анализе действие латентного проклятия.** В принципе, это может сделать и экстраординарный аналитик, но таких немного.

Заклинания 5 ступени

Уровень профессора Священного института, главы крупной магической лаборатории, мага экстракласса.

Работа с телом 5 ступени

- ✘ **Наслать на человека конкретный кошмар.** Да, так можно и передать некоторые сообщения.
- ✘ **Создать химеру, которая сможет быть вашим слугой и помощником.** Разумеется, использовать части тел людей строго запрещено.

- ✘ Модифицировать и изменить чужое проклятие.
- ✘ Управлять тенью человека.
- ✘ Перераспределить удачу: человеку будет час везти, а потом день не везти.
- ✘ Вызвать мелкую дрожь рук или, скажем, легкое потоотделение (его хватит, чтобы нюхач яснее почувствовал запах), ускорить или замедлить кровообращение. Словом, вмешаться в здоровье человека так, что он сам этого даже не заметит.
- ✘ Укрепить когти (ведь у фели они есты!), ногти, зубы и прочее на время – и ценой других изменений в организме.
- ✘ Стать невидимым или сделать невидимым кого-то (и да, это будет неприятно).
- ✘ Воздействовать на восприятие: создать слуховые галлюцинации, изменить вкус еды, исказить восприятие запахов.

Работа с предметом 5 ступени

Предметы, созданные мастерами пятой ступени, начинают влиять на сеть латентных проклятий и (с годами и веками) начинают влиять на образ мысли и эмоциональный фон тех, кто их носит.

- ✘ Выковать клинок, который будет очень полезен в бою, но с большей вероятностью убьет противника, чем ранит его.
- ✘ Изменить предмет немислимым образом: расплавить камень, заставить стальной прут отрастить шестерню.
- ✘ Создать духовую аркебузу-тэппо, не требующую замены баллона. Для человека, держащего тэппо в руках, все выглядит как мишень.

- ✘ Выковать непробиваемый – и непроницаемый для сострадания – доспех.
- ✘ Создать сейсмограф, точно определяющий силу и направление землетрясения.
- ✘ Сварить яд, который подействует только на конкретного человека.

Латентные проклятия 5 ступени

Рост ступени в данном случае – прежде всего рост теоретических знаний.

- ✘ Наложить латентное проклятие, влияющее на судьбу семьи или какой-то другой связанной группы людей. «Твои дети будут счастливее тебя». «Ты всегда будешь вторым учеником – а Мо всегда будет первым». «Ничто не сможет разрушить вашу дружбу». В некоторых случаях они могут действовать столетиями: так, есть кланы брэ, на которые наложены практически вечные латентные проклятия.

Заклинания 6 ступени

Самоконтроль магов ночного круга выше границы ан-Норга обычно достаточно высок, чтобы это не было плохой новостью для окружающих, хотя нередко дополняется подозрительностью, раздражительностью и прочими неприятными свойствами характера. Как и в прошлом случае, специализации в узком смысле на этом уровне важны постольку-поскольку.

- ✘ Говорить с кем-то в его мыслях. Вне зависимости от того, где находится этот человек и хочет ли он вас услышать.
- ✘ Погрузить человека в сон на годы. Или даже на столетие?
- ✘ Заставить работать автоматон южных варваров. Да, их механика лучше имперской – и не всегда понятна.

- ✘ Сломать меч брэ. То есть убить живущего в нем духа.
- ✘ Переместиться на другой конец империи. Да, это телепортация, и нет, окружающим не будет от этого хорошо.
- ✘ Наложить латентное проклятие, которое изменит судьбу города, провинции, империи, одного из Домов. Никто не делает этого по пустякам.
- ✘ Отлить набор типографских литер, которые печатают только правду, вне зависимости от того, что набрал типограф.

Закатный круг

Круг времени, исследований и размышлений.

Источник: чувство движения времени, сопричастности истории, изменчивости и постоянства вещей.

Заклинания 1 ступени

Уровень ребенка или начинающего студента – впрочем, чаще действительно еще ребенка: дети – маги Закатного круга славятся своим прилежанием (хотя бывают и исключения, конечно).

- ✓ **Точно определить время и его ход.** То, с чего обычно начинают проявляться способности: закатники чувствуют время с точностью до секунды.
- ✓ **Ускорить рост небольшого растения.** Оно быстрее расцветет, но так же быстрее отцветет и умрет.
- ✓ **Зажечь светящийся шар:** это воспоминание о свете, которое можно вызвать к жизни, если в этом месте когда-то вообще был свет – в глухой пещере, где до сих пор всегда было темно, это не сработает.
- ✓ **Определить возраст человека или предмета** на базовом уровне – понять, что старше, а что младше.
- ✓ **Почувствовать присутствие духа рядом** или точно понять, что духов рядом нет.
- ✓ **Сохранить на время от 10 минут до часа что-то мимолетное:** снежинку, запах, солнечный блик.

Заклинания 2 ступени

Уровень старшего студента или начинающего специалиста. Хотя, строго говоря, это необязательно и накладывать заклинания можно и без этого, фактически даже младших студентов уже довольно серьезно учат философии, азам теории магии и истории (включая и археологические раскопки).

- ✓ **Сделать слепок магических полей** и поместить его в стеклянный шар для последующего анализа
- ✓ **Остановить время книги, тарелки, стула, сундучка** – словом, некрупного предмета, который с этого времени перестанет ветшать (но, конечно, может сгореть, быть сломан и так далее). Остановка времени действует, пока жив маг, наложивший заклинание.
- ✓ **Определить точный возраст объекта в его нынешнем состоянии.** То есть можно определить возраст хлеба, но не муки, из которой его испекли. Возраст человека от его зачатия до вашей встречи определить можно, но если человек умер, можно определить только время его смерти, а не его возраст.
- ✓ **Потушить огонь, сделав так, чтобы факел стремительно прогорел.** Ускорить гниение фрукта. Заставить цепь под дождем заржаветь как можно быстрее.
- ✓ **Привести в движение тело мертвого некрупного животного, насекомого, птицы.** Чем сложнее движения животного, чем они непривычнее для него при жизни – тем сложнее эта работа.
- ✓ **Замедлить время фрукта.** Это не остановит гниение совсем, но отложит его. Такой фрукт можно будет съесть без вреда (а вот фрукт, время которого вообще остановлено, есть не стоит).
- ✓ **Вернуть цветок в бутон, отмотав время растения назад.**

- ✓ Создать вокруг себя или другого временной пузырь, позволяющий перемещаться по комнатам с остановленным временем. Бесмысленно везде, чрезвычайно полезно в некоторых местах Священного института и Заповедных лесов.

Заклинания 3 степени

Уровень крепкого специалиста – полевого исследователя, преподавателя на факультете, мастера-реставратора.

На третьем уровне начинается специализация, которая для магов Закатного круга довольно важна. В зависимости от биографии мага, он может быть на этой степени как хорош во всем, так и преуспеть в одних темах больше, а в других меньше. В случае Закатного круга мы советуем выбрать второй вариант: почитайте специализации ниже, в четвертой степени, даже если ваш герой пока еще на третьей.

- ✓ Ускорить время воды, чтобы лед таял быстрее, туман оседал за считанные секунды, пар превращался в воду.
- ✓ Остановить осколки разбитой чашки в воздухе, заморозив мгновение разрушения.
- ✓ Собрать чашку, разбившуюся на ваших глазах: осколки соберутся и чашка будет цела, пока маг ее держит. Так можно сделать с любым предметом, принцип устройства которого понятен заклинателю.
- ✓ Повернуть вспять естественные процессы: рост растений, развитие человека или животного, старение предмета. Если это делать с живыми существами, они от этого страдают и в течение нескольких минут умирают, так что лучше ограничиться вещами.

- ✓ **Остановить время предмета на конкретной точке его существования** на установленный магом срок в пределах тысячи лет.
- ✓ **Определить настоящий возраст магически остановленного во времени предмета.**
- ✓ **На время привести в движение тело человека или крупного животного.** Оно будет выполнять только простые действия («пойди», «принеси», «ударь», «замри») и действовать, пока маг присматривает за ним.
- ✓ **Поговорить с духом, оставшимся в нашем мире.** В целом с духами могут разговаривать все, кто их увидит, для этого магом быть необязательно; другой вопрос, что случаи такие редки. Маг же сможет услышать голос духа, который не всегда смогут услышать другие.
- ✓ **Вызвать дух мертвого.** Только в течение 49 дней после смерти! Захочет ли дух говорить с магом – вопрос отдельный и непростой: чаще – не захочет, духам обычно не нравится, когда их вызывают.
- ✓ **Отменить воздействие времени:** сделать жидкой засохшую тушь на письме, убрать патину с металла. Но вареное нельзя превратить в сырое: то, что изменилось принципиально, – изменилось, и только маг за границей ан-Норга может что-то с этим сделать.

Заклинания 4 ступени

Специалист высокого класса: доцент Священного института, ключевой сотрудник хронологической экспедиции, изучающей аномалии временного потока, ведущий врач клиники. На этом уровне специализация становится обязательной.

Работа с временем органики 4 ступени

Для занятия этими вопросами потребуется знание медицины, зоологии, патологоанатомии. Многие маги с этой специализацией работают хирургами или домашними врачами: увы, как таковой магией Закатного круга заработать сложно.

- ✓ **Привести в движение тело человека или крупного животного.** Оно будет исполнять сложные и отложенные во времени приказы. Настолько качественно, насколько оно могло при жизни: нельзя заставить писать тело человека, который не умел писать. Время его действия ограничено только желанием мага и его собственной жизнью – если маг умрет, поднятые им тела прекратят работу. Это может быть и скелет, а не только свежий труп.
- ✓ **Поднять для простых задач несколько тел:** чем больше – тем сложнее их контролировать и тем менее все они будут способны на сложные действия.
- ✓ **Замедлить воспаление или гниение раны** – фактически замедлив распространение бактерий, но в империи пока не знают, что бактерии связаны с болезнями.
- ✓ **Замедлить время шерсти, чтобы она не седела** – без вреда для человека.
- ✓ **Ускорить время человека, состарив его на сколько-то лет.** Это ощущается очень неприятно и не слишком полезно для здоровья, но жизни не угрожает.



Работа с временем неорганики 4 ступени

Для этой специализации пригодятся геология и минералогия, физика и история. И большинство тех, кто ей занимаются, связаны с торговлей антиквариатом, историей, искусствоведением, книжной торговлей: империя очень стара, и в ней любят древности.

- ✓ Заставить книгу – или любой другой предмет – рассыпаться в прах за минуту.
- ✓ Остановить звук, чтобы он звучал, пока этого хочет маг.
- ✓ Восстановить разбитый предмет и остановить во времени результат: разбитой и собранной чашкой сможет пользоваться не только маг, но и кто угодно другой.
- ✓ Остановить время каждого предмета в комнате без вреда для ее посетителей, даже если у них нет никакой защиты.

Работа с временем вне-органики 4 ступени

Тут не обойтись без истории, теории магии и, главное, философии. Практические применения этой специализации невелики и занимаются ей немногие, но факультет содержит для них богатую кафедру, а заодно – исследовательскую станцию в Заповедных лесах.

- ✓ Продлить время волшебного существа Дневного круга – так, что оно будет существовать годами.
- ✓ Ускорить действие проклятия Ночного круга, чтобы оно сработало быстрее, – или остановить его, отложив его действие.
- ✓ Починить сломавшийся магический амулет любого круга (другие круги предпочитают сделать новый, это проще, чем чинить).

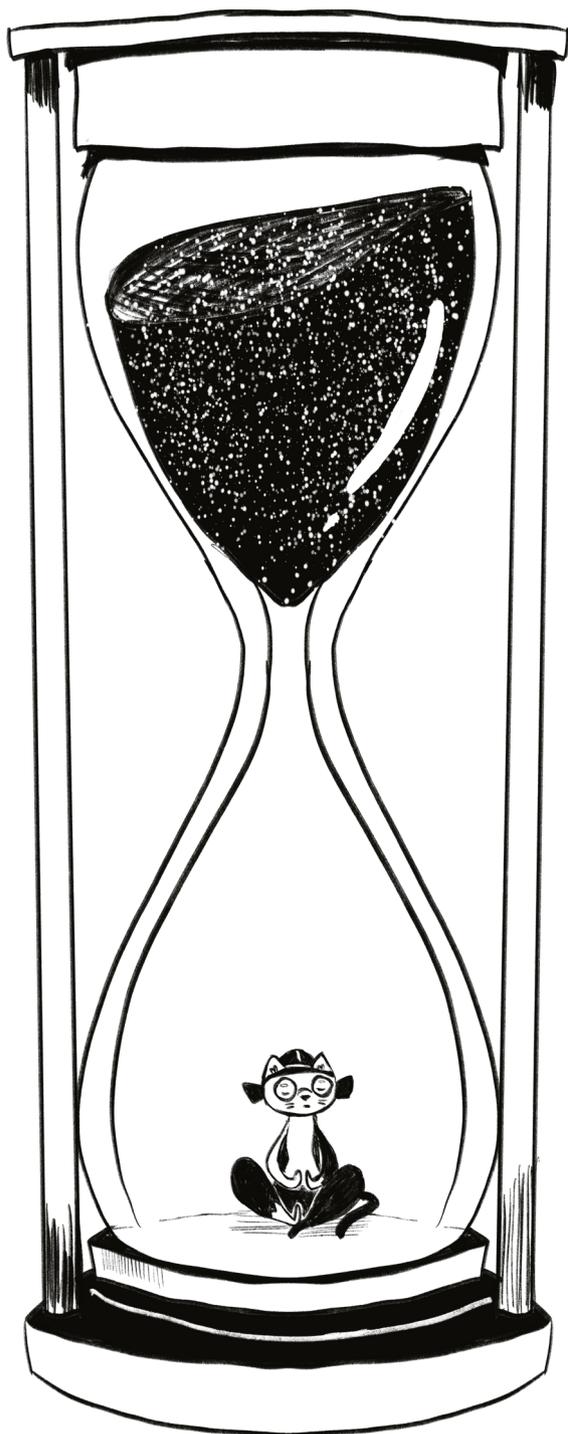
- ✓ **Определить точное время наложения заклинания.**
- ✓ **Поймать духа мертвого в ловушку.** Можно держать его там вплоть до 49 дня после смерти (дольше, если это привидение, оставшееся в мире живых сверх обычного срока). Можно и воздействовать на него – в том числе и причинить нечто вроде физической боли. Но свобода воли у духа останется.
- ✓ **Остановить время в помещении.** Если в такую комнату войдет человек, не защищенный временным пузырем, он умрет немедленно. Когда на факультете вы видите табличку «Опасно для жизни», воспримите ее серьезно.

Заклинания 5 ступени

Уровень профессора или главы экспедиции.

Работа с временем органики 5 ступени

- ✓ **Поднять мертвое тело или скелет и отправить его делать все, что умеет сам маг (кроме, собственно, магии).** Труп может разговаривать, хотя скорее набором предзаданных магом фраз, выполнять сложные поручения, если умел при жизни: писать, фехтовать, танцевать, но не писать картины или стихи. И, разумеется, даже если тело будет говорить, оно не вспомнит ничего о своей прошлой жизни. На это способны только духи мертвых.
- ✓ **Поместить дух мертвого в его же мертвое тело – или любое другое тело.** При условии, что дух не сопротивляется. Если он займет тело, то сможет им управлять – пока на 49-й день после смерти не исчезнет (или переродится, в зависимости от ваших убеждений).
- ✓ **Вместе с магом Ночного круга создать крупную полуживую химеру.**



Работа с временем неорганики 5 ступени

- ✓ Сделать ржавым железо. Да, сейчас воды рядом нет, но когда-то она будет.
- ✓ Состарить предмет, не склонный стареть, например, камень.
- ✓ Сохранить предмет во времени так, чтобы он существовал тысячи лет после смерти мага.
- ✓ Остановить летящую стрелу – или любой другой предмет в процессе перемещения (но если маг снимет заклинание, предмет упадет на землю, а не полетит дальше).
- ✓ Точно определить возраст не только предмета, но и того, из чего он был непосредственно сделан: муки для хлеба, слитка металла для меча, ниток для ткани.

Работа с временем вне-органики 5 ступени

- ✓ Остановить действие проклятия, наложенного менее компетентным магом Ночного круга. Оно перестанет причинять вред, но не будет снято, если только условие проклятия не связано с истечением какого-то срока.

- ✓ Поймать в ловушку сильного природного духа.
- ✓ Призвать духов мертвых, погребенных мастером фэнлю высокого класса.
- ✓ Призвать духа покойного коллеги, мага Закатного круга, если дух этого не хочет. (Если хочет – он явится и новичку.) Или призвать дух мага выше границы ан-Норга любого другого круга.

Заклинания 6 ступени

Выше границы ан-Норга. Кстати, ан-Норг был магом Закатного круга. (И продолжает им быть, если считать, что он еще человек: ан-Норг стал одним из бессмертных, о чем хорошо знает профессура закатников, – и мало кто кроме них.)

Как и в других кругах, специализация на этом уровне не так важна. Но стоит помнить, что врач, поднявшийся до границы ан-Норга, будет рассуждать не так, как философ – даже если оба они выдающиеся маги.

- ✓ Замедлить старение плоти, не навредив человеку – или себе, и выглядеть на 80, когда тебе 250. (Напомним, что жители империи живут до 300 лет.)
- ✓ Мгновенно переместиться в пространстве. Да, это телепортация и прокол времени. Переместиться выйдет куда угодно, где был сам маг или духи, которых он вызывал.
- ✓ Вытащить вещь, которая могла бы быть в месте, где ты находишься, но сейчас ее тут нет.
- ✓ Определить возраст всех составляющих предмета на всем протяжении истории: не только хлеба, но и муки, из которой его испекли, зерен, из которых была сделана мука, колоса, на котором выросли зерна, и так далее.
- ✓ Остановить время человека и не убить его при этом.

- ✓ Пройти сквозь горящий дом, не обгорев, – и равным образом пройти по морскому дну.
- ✓ Продлить существование духа мертвого сверх 49 дней.
- ✓ Вызвать дух мастера фэнлю.
- ✓ Предсказать события на минуту вперед (в действительности – прожить эту минуту и вернуться во времени назад, чтобы прожить ее снова).

Круг Свершений

Круг больших бедствий и великой пользы.

Источник: Чувство масштаба событий во всем вокруг.

Заклинания 1 степени

Уровень подростка: в школе круга Свершений серьезная учеба начинается раньше, так что еще до студенческих лет база всегда уже освоена.

- **Создать светящийся шар.** Так могут сделать все маги, но только у круга Свершений этот шар, если маг утратит над ним контроль, взорвется, уничтожив все вокруг в радиусе десятка шагов. Включая самого мага.
- **Изменить давление в радиусе 4 ли** (т. е. примерно 2 километра; 1 ли – около 500 метров). Это, в свою очередь, повлияет на погоду, но начинающий маг не сможет точно предсказать, что случится – пойдет ли дождь или град, куда подует ветер и так далее.
- **Нагреть или охладить воздух на территории в 4 ли диаметром.** И очень быстро, за считанные секунды. Однако и эффект не продержится дольше нескольких секунд.



Сделать свой или чужой голос очень громким и слышным на большом расстоянии!

Заклинания 2 ступени

Уровень студента или начинающего специалиста. Большинство заклинаний на этой ступени все еще могут действовать только на очень большую территорию. Ее можно немного (до 3 ли диаметра) уменьшить, если маг очень хорошо знает те места, на которые влияет: разбирается в их геологии, розе ветров, водных потоках и тому подобном.

- **Вызвать дождь** над территорией в 4 ли диаметром или разогнать тучи над большой территорией. Словом, повлиять на погоду именно так, как хочется магу.
- **Изменить температуру воздуха** в радиусе 2 ли вокруг себя. Это изменение пройдет плавно и будет держаться, пока маг о нем помнит.
- **Вызвать маленькое землетрясение на большой территории** – в 6 ли диаметром (или 4, если маг знает ее хорошо).
- **Вызвать сильные ветра**, которые будут дуть так, как нужно магу в радиусе 2 ли вокруг него.
- **Пусть звуковую волну** по территории в 4 ли диаметром.
- **Осветить поле битвы ночью**, подвесив над ним сияющий шар.

Заклинания 3 ступени

Уровень крепкого профессионала.

В отличие от большинства других кругов, маги круга Свершений к этому уровню уже всегда имеют специализацию – потому что еще в студенческие годы вынуждены выбирать между военным и мирным применением своих сил. Однако и у тех, и у других много пересекающейся теории, так что, в общем, при некотором

старании боевой маг вполне справится с ирригацией и третьей, и даже четвертой ступени. Да и специалист по сельскому хозяйству или чему-то в этом роде с боевой задачей как-нибудь разберется: ломать, как известно, не строить. Просто придется потратить больше времени на подготовку и изучение вопроса.

На этом уровне маг достаточно хорошо контролирует себя, чтобы уменьшить радиус заклинаний до 3 ли в диаметре – или даже до 2 ли, если речь идет о хорошо известной ему местности.

Мирные заклинания 3 ступени

Маги этого направления в основном занимаются сельскохозяйственными проектами или налаживанием жизни в крупных городах (управление погодой над обычными и драконьими портами, борьба с наводнениями и т. д.) Чтобы разобраться во всем этом, нужно хорошо выучить геологию, географию, агрономию. Не помешают основы навигации и физики.

- **Изменить погоду на территории не меньше 2 ли диаметром.** Дождь, солнце, туман, изменение средней температуры на несколько градусов. Изменения наступят постепенно и продержатся столько, сколько это было бы обычно для таких природных явлений.
- **Вызвать серьезное и быстрое изменение температуры воздуха** на площади в 2 ли диаметром сразу на значительную величину. В пределах возможного в живой природе, то есть на 10-20 градусов Цельсия. (В империи не считают температуру в градусах, так что для самого мага это будет скорее «сильная жара» или «сильный холод»; напомним, что температура ниже нуля в метрополии не случается никогда – только далеко в южных колониях или в горах Морора). Изменение будет держаться несколько часов, если маг не обратит процесс вспять раньше.

- Остановить изменения погоды, созданные магом более низкого уровня.
- Разрушить экосистему, созданную магом круга Гармонии более низкого уровня, или повлиять на нее, подстраивая под свои нужды.
- Изучить регион в четыре ли радиуса вокруг себя. Двенадцатичасовой ритуал. Он не заменит в полной мере настоящее изучение с пешими прогулками, геологическими пробами и всем прочим, но даст достаточно хорошее представление о происходящем вокруг, чтобы упростить другие заклинания и уменьшить радиус их действия в округе.

Военные заклинания 3 степени

Без геологии и географии тут все равно никак не обойтись. А еще точно придется изучать навигацию и военную топографию, оперативное искусство и тактику, потому что боевым магам приходится быстро и точно соотносить на поле боя свои действия с действиями армии, которой они помогают.

- Создать воздушную линзу, которая позволит увидеть (но не услышать!) происходящее на большом – от 2 до 10 ли – расстоянии от мага. Только в условиях, где это теоретически возможно, скажем, над морем или пустыней, но не посреди леса. Ритуал займет около часа.
- Вызвать лесной пожар, чудовищный град с ливнем, ураганный ветер в нужном направлении. Радиус не меньше 2 ли, время подготовки – около часа.
- Превратить землю в грязь, через которую невозможно проехать на колесной повозке и очень сложно пройти или проехать верхом. Радиус не меньше двух ли, время подготовки – около 2 часов.

- Сделать так, чтобы над определенной территорией вообще не разносился звук. Или чтобы звуки не долетали туда извне. Радиус не меньше двух ли, время подготовки – около 3 часов.
- Прицельно запустить светящимся взрывающимся шаром в точку, где он взорвется. Радиус взрыва – около 10 шагов. Радиус броска – 20 шагов.
- Создать купол из ветра, который закроет территорию в 2 ли от стрел, аркебузных пуль, катапультных ядер и даже небольших пушечных ядер. Но и стрелять в другую сторону через этот купол будет невозможно. Радиус не меньше 2 ли, время подготовки – около часа.
- Сравнять с землей крепостной вал и все постройки в радиусе 2 ли вокруг.

Заклинания 4 ступени

Специалист выше среднего уровня: старший маг-синоптик крупного города, глава магического подразделения армии, преподаватель Священного института.

Чем выше мастерство, тем выше самоконтроль, так что все заклинания этой ступени маг сможет сжать в радиус 2 или, при надлежащей подготовке, даже полутора ли.

Мирные заклинания 4 ступени

- Надолго изменить погоду на территории не меньше 1,5 ли диаметром. Дождь, солнце, туман – все это продержится столько, сколько нужно магу. Дождь может идти неделю без перерыва или, наоборот, месяцами не выпадать вообще. Это будет косвенно влиять на территорию вокруг зоны действия заклинания.
- Потушить лесной пожар на территории от 1,5 ли диаметром.

- **Вскипятить воду в озере или канале.** Рыба и прочая водная живность в этой воде погибнет, а сама вода (в случае канала) потечет дальше, остывая с естественной скоростью.
- **Ускорить процессы гниения на полях.** Это может быть полезно для их удобрения.
- **Создать стабильную розу ветров.** Она будет поддерживаться месяцами, что очень удобно для морской и воздушной навигации.

Военные заклинания 4 ступени

- **Создать воздушную линзу, которая позволит услышать звуки** – например, голоса – на расстоянии в 1,5-2 ли. Звуки услышат все рядом с магом. Более того, поскольку они будут очень громкими, их могут услышать даже те, кого слушают. Время подготовки – около часа.
- **Превратить поверхность воды в радиусе нескольких ли в прочный лед,** по которому может пройти пехота брэ. Этот лед останется стабильным и более-менее неподвижен, даже если вокруг него бушующее море. Время подготовки – около двух часов.
- **Вызвать метеоритный дождь над полем боя.** Заклинание это строго запрещено, потому что метеориты, увы, не различают своих и чужих. Время подготовки – около трех часов.
- **Поджечь всех людей или варваров в радиусе 1,5-2 ли.** Время подготовки – около трех часов.
- **Заклечь сияющий взрывающийся шар в настоящий круглый шар из фарфора.** Его можно отдать другому человеку, который сможет использовать его как гранату. Время подготовки – около получаса.

- 
- Создать сложный воздушный купол, который защитит от стрел извне, как уже описывалось выше. Но пропустит стрелы, летящие изнутри. Время подготовки – около двух часов.

Заклинания 5 ступени

Уровень мага-синоптика целой провинции, старшего мага колоний, профессора Священного института. Магов круга Свершений в принципе немного, а специалистов такого класса едва ли наберется больше пары сотен человек - да и то только потому, что недавно закончилась большая и долгая война на Юге, за время которой многие набрались опыта.

Постаравшись как следует, маг этого уровня сумеет сжать территорию действия своего заклинания до радиуса в 1 ли или даже чуть меньше, если он отлично знает местность.

Мирные заклинания 5 ступени

- Вызвать изменения погоды, которые произойдут постепенно, продержатся столько, сколько маг пожелает, и будут изолированы от окружающего пространства, не оказывая на него влияния: над полями деревни Фьянь неделю идут дожди, но на проходящий рядом императорский тракт не упало ни капли.



- Повлиять на качества почвы на большой территории. Например, увеличить плодородность почвы на один урожай, но ценой сильного обеднения сразу после.
- Вывести на поверхность грунтовые воды, заставить бить нефтяной фонтан, заставить залежи металла нагреваться – все это при условии, что маг знает, где все это находится под землей, то есть либо сам провел исследования, либо получил детальную информацию от кого-то другого.
- Вскипятить кусок моря, не затронув температуру воды за пределами заклинания.
- Изучив местность, создать ее модель и привязать к ней заклинания, которые можно будет мгновенно запустить в нужный момент.

Военные заклинания 5 ступени

- Зажечь в радиусе действия заклинания только шелк, только шерсть, только дерево – словом, что-то конкретное, не затронув все остальное. (Но огонь с них будет распространяться на соседние предметы и людей). Время подготовки около 3 часов.
- Поразить огнем с неба конкретные точки на поле боя: из каждой такой точки будет расходиться взрывная волна на десятки метров, но маг может определить, где будет центр взрыва. Время подготовки около 4 часов.
- Сделать свой голос слышимым для людей на расстоянии в пару ли – но при этом неслышимым для всех остальных между магом и его собеседниками.
- Сохранить целыми дома во время устроенного вами или другим магом землетрясения. Время подготовки около 3 часов.
- Контролировать маршрут движения созданного вами торнадо.

Заклинания 6 ступени

Магов круга свершений выше границы ан-Норга на всю империю едва ли наберется больше пяти человек – и, возможно, пара из них даже еще сами не вполне про себя это осознали.

- Нанести точечный удар с радиусом в десяток шагов.
- Шагнуть на тысячу ли. Да, это телепорт, и да – только на далекое расстояние.
- Заставить морскую воду загореться.
- Перенести отряд брэ смерчем из одного конца поля битвы в другой и аккуратно поставить в нужном месте.
- Найти местоположение любого известного человека в пределах изученной местности.
- Раздвинуть морскую воду так, чтобы по образовавшемуся коридору можно было пройти.
- Немного сдвинуть гору.

Оглавление

- 3 | Вступление
- 4 | Источник
- 6 | Круги магии
- 9 | Обучение
- 11 | Магический анализ
- 13 | Теория магия
- 14 | Как выглядит магия?
- 15 | Магия и закон
- 17 | Вопросы рассыпью
- 20 | Стереотипы о кругах
- 22 | Фэнлю
- 25 | Что могут маги?
 - 26 Дневной круг
 - 38 Ночной круг
 - 47 Закатный круг
 - 56 Круг свершений



В подготовке этой брошюры принимали участие **Маргарита Байкина**, **Александра Ветрова**, **Андрей Лящук**. **Анастасия Мельникова**, как и всегда, отредактировала ее с мастерством лее. Ну и, конечно, эта книга была бы невозможна без наших игроков и читателей на протяжении последних – храни нас Небо! – 15 лет. Их идеи дополнили примеры заклинаний выше.



Больше о «Лавикандии» [ищите на нашем сайте!](#)
Мы работаем над второй редакцией.