



Magia żywiołów

Mag akademicki to nie tylko badacz żywiołów, lecz wędrowiec pomiędzy materią a esencją, człowiek, który odważył się sięgnąć po samą tkaninę rzeczywistości, by za pomocą woli, słów mocy i precyzyjnych struktur nakreślonych symbolami wpływać na bieg świata. Jest to istota oddana poznaniu, dla której magia nie jest tajemniczym rytuałem przodków, lecz

nauką podległą analizie, eksperymentowi i nieustannemu rozwojowi, gdzie każda reguła i każdy czar wyrasta z wielowiekowego dorobku akademii, a nie kaprysu bóstw. Mag akademicki uczy się pokory wobec nieujarzmionej siły Many, ale również odwagi, by przemawiać do niej z mocą własnego ducha – nie jako władca, lecz jako przewodnik przepływu, który wie, że każda ingerencja niesie ze sobą cenę. Adept akademii nie tylko rzuca czary – on je konstruuje, mierzy, waży i osadza w logicznej strukturze języka, matematyki i filozofii, przekształcając je w sztukę wymagającą zarazem serca i umysłu. Rytuały są dla niego nie tylko narzędziem, ale również polem odkryć – laboratoryjnym stołem, na którym rzeczywistość daje się na chwilę okiełznać. Mag akademicki żyje w świecie, który bada, lecz wie, że każda odpowiedź rodzi kolejne pytania, a jego podróż nigdy się nie kończy.

→Czary←

Każdy czar składa się ze słowa oznaczającego żywiołu oraz słów mocy stanowiących prostą instrukcję dla żywiołu. Rzucenie czaru kosztuje maga jeden punkt many za każde słowo mocy. Słowa mocy nie mogą się powtarzać w danym czarze, poza jednym wyjątkiem który zostanie opisany później.

❖ Przykład:

słowo mocy	<i>Urtane</i>	<i>jurint</i>	<i>terwe</i>	<i>ramtar</i>
znaczenie	ogień	przesuń	formuj	ściana

Ten prosty czar wywołuje ogień (żywioł) w ręce maga a następnie przy pomocy instrukcji złożonej z trzech rozkazów przesuwa go i następnie formuje z niego ścianę.

Każde słowo mocy posiada naturę opisaną w trzech aspektach: **Rozkaz**, **Przemiana** i **Kształtowanie**. Siła aspektów w danym słowie mocy jest mierzona poprzez trzystopniową skalę. Składając czar należy zsumować wszystkie aspekty tego samego rodzaju z każdego słowa mocy. Aby

czar zadziałał poprawnie różnica między najwyższą, a najniższą sumą nie może być większa niż trzy (3). W przeciwnym wypadku czar nie zadziała i nie zużyje many.

❖ **Przykład:**

	rozkaz	przemiana	kształtowanie
ogień	0	0	0
przesuń	1	1	1
formuj	2	2	2
ściana	1	2	2
SUMA:	4	5	5

Omawiany wcześniej czar posiada stosunek rozkaz: przemiana: kształtowanie 4:5:5 co czyni je używalnym. To zaklęcie kosztuje 4 punkty many.

Jeśli uda się stworzyć czar o stosunku Rozkaz: Przemiana: Kształtowanie wynoszącym 1:1:1, to wymaga on jedynie połowy normalnej ilości many, zaokrąglonej w górę.

❖ **Przykład:**

	rozkaz	przemiana	kształtowanie
ogień	0	0	0
przesuń	1	1	1
formuj	2	2	2
ściana	1	2	2
rzuć	2	1	1
SUMA:	6	6	6

*Powyższe zaklęcie formuje prostą ścianę ognia która jest wyrzucana przed maga tworząc falę ognia. Zaklęcie kosztowałoby 5 pkt. many, ale jako że stosunek rozkaz:przemiana:kształtowanie wynosi 1:1:1, to zaklęcie kosztuje $\frac{5}{2} = 2,5$ czyli zaokrąglając w górę **3 pkt. many**.*

Każdy mag posiada zgromadzone w swoim ciele 30 pkt. many. 20 z nich może wykorzystywać dowolnie bez konsekwencji. Pozostałe 10 stanowi energię życiową podtrzymującą funkcjonowanie organizmu. Można próbować korzystać z niej do rzucenia czaru, jednak skończy się to zawsze negatywnymi konsekwencjami od utraty przytomności po śmierć jeśli zużyje się całą manę (30).

Aby uzupełnić manę, mag musi pobrać ją z nasyconego nią srebra (popularnie: puszka na manę). Istnieje teoretyczna możliwość pobierania many bezpośrednio z intersekcji, jednak przy ich niskiej stabilności jest to praktycznie równoznaczne z szybkim i brutalnym rozerwaniem ciała maga na kawałki.

→Słowa Mocy i symbole←

Znaczenie	Słowo	Rozkaz	Przemiana	Kształtowanie
Przesuń	jurint, juntar, untari, jurtar	1	1	1
Rzuć	olda, darlo, loadr	2	1	1
Wystrzel	viste, virest, wersta, terwa	3	2	1
Wzmocnij	turet, turia, tutrant, titra	1	2	1
Zwiększ	unrat, undar	2	2	1
Mnóż	qundar, uquen, qudari	1	3	2
Oslab	vernar, vernis, vartne	1	2	1
Zmniejsz	araven, venrta	2	2	1
Dziel	versek, verask, sarvere	2	3	1
Połącz	efrant, eferte	1	2	2
Scal	frinjt, frintri	1	1	3
Rozłącz	perrat, petrije	1	2	2
Rozdziel	petrere, paratare	1	1	3
Zagęszczaj	parnia, paranta	1	2	1
Koncentruj	trwane, terewar, ternias	1	3	1
Rozrzedzaj	glart, gelret, gelerte	1	2	1
Rozpraszaj	gastar, gassatra	1	3	1
Oczyść	arlve, aravle, avetre	2	2	1
Wypacz	xerwe	3	3	1
Podgrzej	reter, bishra	3	3	1
Ochłódź	akrat, vehish	3	3	1
Znajdź	rontara, notro, reftre	3	2	1
Ukryj	xexere, vervan	3	2	1

Znaczenie	Słowo	Rozkaz	Przemiana	Kształtowanie
Oddaj	eistre, esein	1	2	1
Emituj	meisi, meisen	1	3	1
Eksploduj	ontarre	3	1	3
Imploduj	intarre	3	1	3
Teraz	sinxe, xevret, naxese	2	1	1
Utrwal	wettar, vuetera, tarrwe, unwerte	3	1	1
Początek	adasa	2	2	2
Źródło	adasken	3	3	3
Zamknij	parta, patra, atrata, nepra	2	3	2
Uchwyc	asnar, sanra, rasanar	3	2	1
Formuj	terwe, erwere, tawra	2	2	2
Krąg	oortra, orntr	1	1	1
Kula	askoorn, soroont	1	2	3
Sfera	aoost	1	2	3
Pólsfera	ooskra, aootar, aontri	1	2	2
Pocisk	nevret, nertren, tarne	1	1	2
Promień	hastar, asto, arist	2	2	2
Ściana	ramtar, ramatr, neram, tarmat	1	2	2
Otwórz	wilis, iliser	1	1	3
Znak	hewta, eftar	1	1	1
Słowo	masiliasalo	3	1	3
Pobierz	savarrant, saravas, ssatarve	1	2	1
Wchłoń	varssata, versiten	1	3	1

I. Objasnienia do znaczeń Słów Mocy

Wszystkie pierwiastki (woda, ogień, powietrze, ziemia, życie, myśl) traktować jako "materia" w objaśnieniach.

Przesuń	- z małą prędkością przesun w danym kierunku
Rzuć	- ze średnią prędkością przemieść w danym kierunku (do obalen)
Wystriel	- z dużą prędkością przemieść w danym kierunku
Wzmocnij	- zwiększ intensywność zjawiska
Zwiększ	- zwiększ objętość materii dodając masy
Mnóż	- zwiększ ilość materii przez stworzenie kolejnego ciała
Oslab	- zmniejsz intensywność zjawiska
Zmniejsz	- zmniejsz objętość materii odejmując jej masy
Dziel	- wyodrębnij składniki ciała
Połącz	- złącz dwa ciała o tym samym składzie w jedno
Scal	- połącz dwa ciała o różnych składach otrzymując nowe właściwości
Rozłącz	- odetnij dopływ energii
Rozdziel	- podziel na dwa mniejsze elementy z zachowaniem składu
Zagęszczaj	- zwiększ gęstość bez dodawania masy
Koncentruj	- działaj na mniejszą przestrzeń zwiększając tym samym intensywność zjawiska
Rozrzedzaj	- zmniejsz gęstość bez dodawania masy
Rozprasza	- działaj na większą przestrzeń zmniejszając tym samym intensywność zjawiska
Oczyść	- oczyszcza żywioł lub jego pochodną wymienioną w inkantacji do stanu pierwotnego
Wypacz	- zakrzyw kształt (w wypadku psioniki może w niewielkim zakresie modyfikować myśli we wskazany przez maga sposób)
Podgrzej	- zwiększ temperaturę ciała
Ochłodź	- zmniejsz temperaturę ciała
Znajdź	- wskaź magowi położenie opisanego elementu
Ukryj	- na czas działania zaklęcia (domyślnie 15 sekund) lub rytuału chroni opisany element przed magicznym wykryciem, także przy pomocy magii pierwotnej
Oddaj	- na czas trwania zaklęcia (domyślnie 15 sekund) oddaj do dyspozycji opisany element (na dotyk)
Emituj	- z niewielką prędkością przemieść ciało z zajmowanej objętości we wszystkich kierunkach
równomiernie	
Eksploduj	- z wielką prędkością przemieść ciało z zajmowanej objętości we wszystkich kierunkach
równomiernie	
Imploduj	- z dużą prędkością zagęść ciało do najmniejszej możliwej objętości
Teraz	- zgodnie z powszechnym rozumieniem słowa "teraz", tj "natychmiast", "już", "w tym momencie"
Utrwal	- przedłuż czas trwania skutku zaklęcia do maksymalnie 30s
Początek	- czas rozpoczęcia procesu/zjawiska
Źródło	- miejsce z którego pochodzi zjawisko/materia. w psionice często używane w układzie "myśl, źródło" oznaczającym umysł
Zamknij	- w sensie fizycznym zamknij otwarty kształt lub zamknij zjawisko na wskazanym obszarze. Również jako zamknięcie nawiasu w inkantacji
Uchwyc	- tymczasowo powiąż się ze wskazanym elementem aby na niego oddziaływać
Formuj	- nadaj zjawisku opisany dalej w inkantacji kształt
Krąg	- wąska krawędź koła
Kula	- sfera wraz z wypełniającą ją objętością
Sfera	- zewnętrzna powierzchnia kuli
Półsfera	- połowa sfery nie zawierająca koła w podstawie
Pocisk	- element materialny służący do wykonania zadania bojowego w pewnej odległości od miejsca wyrzutu
Promień/wiązka	- cienka linia łącząca maga z wybranym punktem w przestrzeni odległym o maksymalnie 4m.
Istnieje pod warunkiem istnienia wolnej przestrzeni między magiem i punktem	
Ściana	- prostopadłościan o szerokości 2m i wysokości uniemożliwiającej przeskoczenie/wspinaczkę
Otwórz	- otwórz nawias w inkantacji

Znak	- graficzny zapis niosący pojedynczą informację
Słowo	- elementarna część mowy o przypisanym znaczeniu, musi zostać wypowiedziane by oddziaływać na nie zaklęciem
Pobierz	- na czas trwania zaklęcia (domyślnie 15 sekund) wymuś oddanie ci do dyspozycji opisanego elementu (na dotyk)
Wchłóń	- uczyni opisany element integralną częścią siebie

→Rytuały←

Każdy uczony w magii jest zdolny do tworzenia rytuałów opartych na schematach. To czemu służyć ma rytuał zależy od maga, wybranego schematu, użytych komponentów oraz słów. Co ważne, większość magów korzysta z magii rytualnej tylko i wyłącznie do tworzenia przedmiotów lub rozwiązywania własnych problemów. Da się jednak przy ich pomocy studiować dany żywioł i odkrywać nowe ścieżki jak na przykład nowe aspekty powiązane z tymi najbardziej podstawowymi.

Podstawowe zasady pracy z magią rytualną:

- I. Rytuał musi zawierać schemat oraz symbol centralny
- II. Schemat można wpisać w inny schemat tylko w pozycji symbolu centralnego
- III. Wszystkie pozycje pomocnicze każdego schematu muszą być wypełnione
- IV. W rytuałach można wykorzystywać symbole i znaki innych sztuk magicznych

→Różdżki←

Różdżka to kryształ lub połączenie kryształu z baterią na bazie srebra, w którym przy pomocy rytuału wykonanego na intersekcji lub z udziałem innego źródła zasilania maną. Różdżka z samego kryształu pozwala na pominięcie wypowiadania słów mocy podczas rzucania zaklęcia tak długo jak styka się ze skórą maga. Różdżka mająca w sobie dodatkowo naładowane srebro sprawi, że zaklęcie nie będzie kosztowało maga many. Niestety, istnieją pewne ograniczenia. Każdy mag może jednocześnie posiadać maksymalnie pięć różdżek. Zaklęcia rzucane z różdżki nie są w stanie działać w jakiegokolwiek odległości od niej. Przykładowo, wyczarowany różdżką kamienny kolec nie może zostać wystrzelony, przesunięty, rzucony itd.

→Uzupełnienie teorii magii←

*na podstawie "Zmiany w zachowaniu siatki geomantycznej". Autor zbiorowy: Dział Badań i Rozwoju
Compagnie de Nouvelle Magies. Akwirgran. Rok 952*

Od roku 925, wskutek zwiększonego dopływu many do Sieci, dochodzi do destabilizacji przepływu w intersekcjach, co przy bezpośrednim kontakcie podczas rytuałów może prowadzić do przeładowań — początkowo objawiających się omdleniami, ale grożących poważnymi uszkodzeniami układu nerwowego. Zaleca się więc korzystanie z baterii srebrowych ładowanych w stabilnych, kontrolowanych warunkach. Jednocześnie przypomina się, że technologia zabezpieczająca ładowanie jest własnością Compagnie de Nouvelle Magies i jej nielegalne kopiowanie pociąga za sobą konsekwencje prawne.

→Symbole←



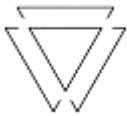
SENTRA

Symbol miejsca mocy pozwalający działać na moc intersekcji



STARO

Symbol rozdzielania mocy,
pozwała na wyizolowanie różnych części jednej energii



ASPIDA

Symbol zakorzenienia, pozwalający związać świadomość ze światem



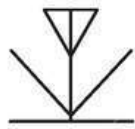
EISODOS

Symbol podróży duchowej, pozwalający unieść świadomość z ciała



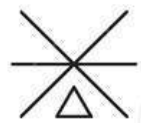
SHYIS

Symbol wzmacniający rytuał



KLEIS

Symbol przemiany, wykorzystywany w wielu badaniach nad magią



NONTAI

Symbol reprezentujący Harmonię Żywiołów



RESTAR

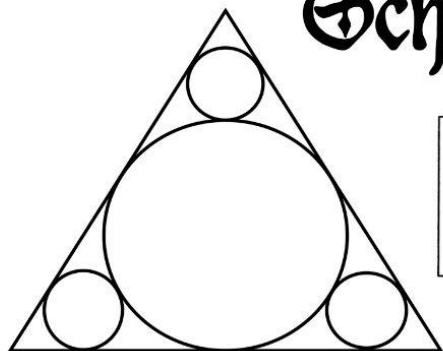
Symbol utrwalający rytuał



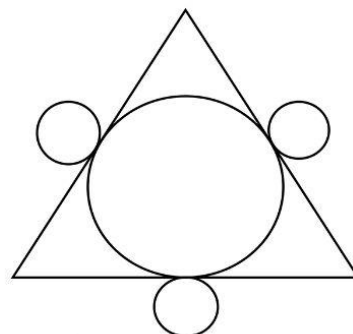
CHORTAI

Symbol przesyłający energię do wnętrza rytuału

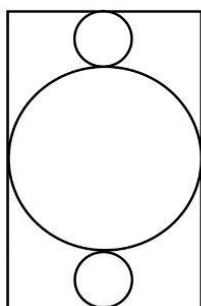
Schematy rytualne



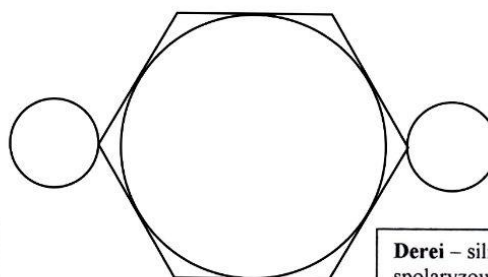
Lether – schemat całkowicie zamykający moc rytuału w swoim wnętrzu



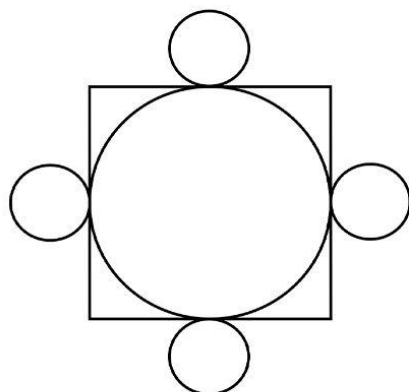
Arthai – schemat pozbawiony warstw ochronnych zwiększając moc rytuału, lecz narażając życie maga



Tara – najprostszy schemat stosowany najczęściej do pobierania Many

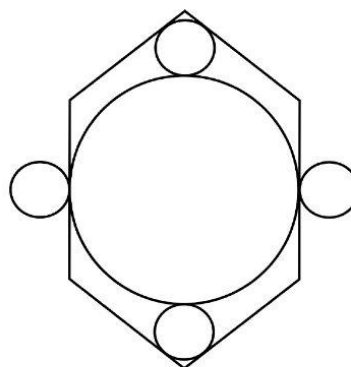
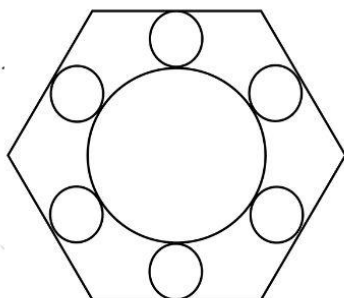


Derei – silnie spolaryzowany schemat pozwalający rozdzielać różne energie i oddzielać części rytuału od siebie.

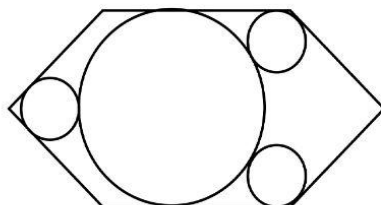


Herai – schemat zachowujący idealną równowagę wszystkich elementów, stosowany do badań na konkretnych żywiołach i zaklęć wymagających idealnej symetrii.

Daithaleth - jeden z najtrudniejszych do zastosowania schematów, wymaga pełnej symetrii symboli i pozwala osiągnąć ogromną moc.



Theire – schemat pozwalający skierować do wewnątrz i jednocześnie 2 symbole na zewnątrz rytuału



Dara – schemat stworzony w oparciu o wiedzę krasnoludów zapewnia największą ochronę przed dziką mocą i fenomenami magicznymi.