Грани Гиперсферы. Словарь терминов

Внешние миры (истоки) – обычный физический мир, находящийся в обычном физическом плане (вне аномалий). По определению огромен и разнообразен в своих проявлениях. По сути, представляет из себя планету.

Третий исток – планета, на которой живут люди, в обычном понимании этого слова.

Эмпирей – магическая энергия пронизывающая всё сущее, используется магами для колдовства.

Магия – различные манипуляции с эмпирей. Осуществляются магами при помощи их особого врождённого приспособления (можно сказать метафизического органа) – магического центра.

Магический центр – врождённой приспособление магов, позволяющее накапливать, выпускать и манипулировать эмпирей, по собственному желанию.

Маг – человек с магическим центром.

Не-маг – человек у которого этого магического центра нет.

Аномалии – места где эмпирей искажает реальность, создавая искривления, искажения и даже карманные измерения.

Гиперсфера – великая магическая аномалия, самая большая из всех известных. По некоторым версиям, является источником всей магии во вселенной. Точного физического местоположения не имеет. Просто в некоторых местах она ощущается лучше, чем в прочих, именно из подобных мест возможно перемещение внутрь Гиперсферы.

Миры – в Гиперсфере находится огромное количество миниатюрных миров, каждый из которых имеет свои особенности, законы и уникальные черты. Их физические размеры колеблются от нескольких сотен метров, до тысяч километров.

Слои - Гиперсфера имеет центр и границы. Границу от центра отделяет огромное множество слоёв. На каждом слое своё количество миров.

Ритуал вхождения – ритуал который проводят для того чтобы переместить в Гиперсферу очередных кандидатов для её покорения.

Избранные – маги, по каким-либо причинам отобранные для покорения Гиперсферы.

Боец – избранный делающий упор на боевую магию. Бойцы гораздо лучше понимают аспекты боя, имеют выдающиеся боевые навыки, обучены множеству различных боевых заклинаний и приучены быстро реагировать в самых неожиданных ситуациях. Их задача защищать и оберегать проводников, позволяя тем спокойно заниматься своим делом.

Проводник – избранный посвятивший много времени изучению прикладной магии и, в первую очередь, способный прокладывать путь в Гиперсфере. Первостепенной задачей проводника является осуществление настройки на следующий мир и перемещения в него. Из-за того, что подобная наука является достаточно трудной в изучении, проводники зачастую пренебрегают боевыми аспектами магии (хотя и не всегда).

Настройка на мир – процесс, когда маг находит мир в следующем слое и готовится переместится в него. В каждом мире этот процесс занимает разное время.

Страж – в некоторых мирах есть стражи. Их наличие затрудняет перемещение в следующий мир, сильно увеличивая время настройки. А порой делая её невозможной. Со стражем можно договорится, или одолеть его.

Переход – процесс перемещения из одного мира в другой. Для покорителей гиперсферы (обученных во внешних мирах) доступен только один вид перехода – из мира, находящегося в менее глубоком слое, в мир который находится в более глубоком. Однако, это не единственный способ.

Типы магических центров – магические центры магов отличаются друг от друга по целому ряду различных характеристик. Тип – одна из них. Тип определяет то, каким образом центр взаимодействует с эмпирей. Всего подобных типов около 13 разновидностей. Типы очень сильно влияют на способности мага.

Преобразования – превращения эмпирей в что-либо.

Обычное преобразование – создание из эмпирей подобия материи, которое данной материей не является, а является лишь эмпирей с изменёнными свойствами.

Истинное преобразование – создание из эмпирей материи, которая данной материей является. Этот процесс всегда гораздо более затратный, чем обычное преобразование.

Предрасположенность – характеристика магического центра, которая позволяет преобразовывать элементы с меньшей затратой эмпирей. Например, с предрасположенностью к элементу огня, магу будет тратить меньше эмпирей на создание огня, но для преобразования всего остального эмпирей понадобится обычное количество.

Просты манипуляции эмпирей – выпускание, передвижение, преобразование, поглощение, генерация, простые типовые воздействия

Заклинания – сложная манипуляция с эмпирей. Зачастую требует беспрекословного следования конкретной формуле. На заклинания, даже самые сложные, влияет тип магического центра того, кто их творил. (например, версия заклинания, созданного магом с быстрым типом, будет быстрым, а версия заклинания созданного магом с медленным – медленной)