

# «Загробники» — магия

## КЛЮЧЕВАЯ МЫСЛЬ МАГИИ

Я не хочу делать как в исекаях, где переродился и вот тебе гарем с супер-силой. Или вот тебя укусил паук и ты теперь супер-герой.

В моём мире магия работает так — после смерти есть шанс переродиться и получить предрасположенность к магии, но без усилий овладеть магией не выйдет. Она не сваливается с небес как какой-то дар. **Даже магия приходит с тяжким трудом.**

## Ядро

Черная дыра, в процессе медленного поглощения галактики, излучает фантомную энергию.

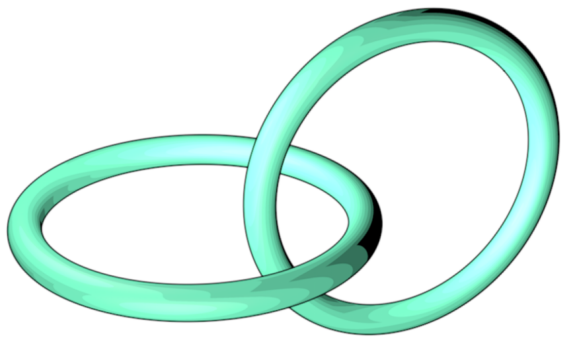
Фантомная энергия — невидимая для человека энергия. Условно говоря, это кольца.

Жизненная энергия — бесконечная энергия, которая есть в людях. При смерти она выходит из тела и исчезает.

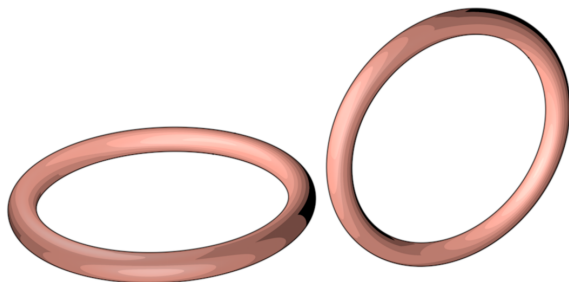
## Состояния Фантомной энергии



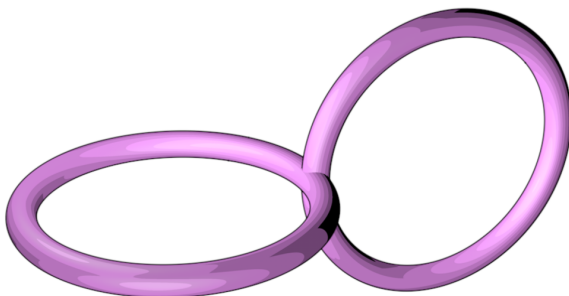
**Пассивная фантомная энергия** — постоянное состояние, при котором энергия ничего не дает.



**Активная фантомная энергия** — энергия переходит в это состояние, когда заточает в себе жизненную энергию человека.



**Деструктивная фантомная энергия** — когда кольца активной энергии разрываются, то из них выходит жизненная энергия, они превращаются в «раковые клетки» и уничтожают «здоровые клетки».



**Ускоренная фантомная энергия** — грань между активной и деструктивной энергией. Дает максимум магии и временное бессмертие (если вкачено тату лечения), но крайне нестабильна и может перейти в деструктивное состояние.

## Принцип работы магии

Если человек имеет высокое стремление к жизни, то за момент до смерти его жизненная энергия достигнет максимума. Тогда, после смерти, рассеянная жизненная энергия исчезнет не сразу. Это дает возможность фантомной энергии запечатать её «связыванием колец» и бесконечно её воспроизводить в рамках тела владельца. Так человек воскресает из мертвых и теперь живет за счет связи фантомной энергии и жизненной, которая дает возможность колдовать. Но именно возможность — при перерождении человек не получает каких-то физических бафов. Только тату пропускной способности, которое появляется где-то на теле.

Человек, став Загробником, может забить на магию и продолжить обычную жизнь. Тогда он умрет от старости или случайного стечения обстоятельств.

Если Загробник решил обучаться магии, то теперь смерть Загробника зависит ещё и от принципа работы магии.

1. Загробник управляет с помощью Жизненной энергии Активной фантомной энергией

2. Активной фантомной энергией выхватывает в пространстве Пассивную
3. Превращает Пассивную в Активную фантомную энергию
4. Разделяет на две системы
5. Отправляет одну систему в тату для конвертации в магию, а вторая остается в теле

## Пропускная способность

Пропускная способность — частота, с которой Загробник может конвертировать пассивную фантомную энергию в активную.

Частота — параметр, который отвечает за скорость передачи жизненной энергии и деление колец. Частота перестроения колец — сколько за раз Загробник может принять пассивной энергии, создать из неё активную и отправить в тату за 1 секунду.

Например, Загробник может принять максимум 100 пассивных колец за 1 секунду. Если он попытается перейти этот предел, то 90% вероятности, что какая-то связь колец станет деструктивной и уничтожит Загробника. Такое может произойти из-за раннего расцепления колец, расцепления всех 4-х колец или расцепление не тех колец.

Загробнику доступен ограниченный спектр до 4 уровня. 5 уровень уже считается ускоренной фантомной энергией и дает уникальные бафы, но Загробник не может долго им пользоваться. На деле, эти уровни ограничены только скоростью света, быстрее которой смена колец невозможна. Загробникам доступна невероятно малая часть от этой скорости — 4 уровня.

1 уровень — 100 колец в секунду

2 уровень — 220 колец в секунду

3 уровень — 480 колец в секунду

4 уровень — 700 колец в секунду

5 уровень — 2000 колец в секунду (отражается на тату только в момент использования)

## Медитации для повышения Пропускной способности

Изначально Загробник совсем не может контролировать свою магию, либо, если он поколенческий Загробник, то будет около первого уровня, но с плохой техникой контроля.

Для медитации полезна Тьма, ибо она дает больше ощущения телом, а не глазами. Но это не обязательно на двух уровнях медитации — только для «Бездны» важна тьма вокруг.

**Медитация контроля** — способ, чтобы прочувствовать жизненную энергию, а через неё ощутить движение колец. Так можно научиться пересобирать кольца и получить базовый контроль. Без этой медитации развить способности не выйдет.

Как проходит: Нужно сесть в позу лотоса, а пальцы скрестить в кольца у солнечного сплетения и закрыть глаза.

**Медитация магии** — это погружение на следующий уровень, где нужно контролировать кольца и одновременно с этим колдовать. Чем четче ритм, тем быстрее будет повышаться Пропускная способность и улучшаться владение типом магии. Иногда здесь могут всплывать яркие воспоминания из прошлого, как положительные, так и негативные. Если поддаться эмоциям, то контроль колец ослабнет.

Как проходит: Нужно сесть в позу лотоса, а пальцы скрестить в кольца над головой, закрыть глаза и начать применять магию.

**Медитация «Бездны»** — самый глубокий уровень, на который выходят самые продвинутые Загробники 4 уровня. Такая медитация открывает обладание 5 уровнем Пропускной способности, но является морально сложной. Загробник буквально становится участником травмирующих событий из своего прошлого, которые гиперболизируются в чудовищ. Сложность в том, чтобы победить этих чудовищ не убивая их, ибо насилие только усиливает «Бездну» и каждое следующее испытание будет становиться всё сложнее и сложнее, а смерть в медитации будет означать смерть и в реальности.

Как проходит: Нужно ровно лечь, скрестить ноги, скрестить руки в обратный хват, закрыть глаза и «воспарить» (хоть на аэротрубе или чтобы подбросил механический батут)

## Тату мастера

Тату мастер — Загробник, который посвятил себя Медитации «Бездны». Именно на этом уровне медитации можно познать тату способностей и найти их расширенные версии.

Обычный тату мастер изначально наносит тату только первого уровню, а для второго уровня — мастер должен знать правила и способ улучшения тату. Это нельзя подсмотреть у других мастеров и просто скопировать рисунок. Нужно именно погрузиться в «Бездну» и познать тату.

Тату мастера наносят свои тату с помощью фантомной энергии. Они прикладывают руки к телу Загробника и «рисуют» тату. Тату может появиться в любом месте на теле. Не только там, куда прикладывал руки тату мастер.

Тату мастер не может иметь тату-способностей, ибо это ограничивает его потенциал и перекрывает возможность к открытию. Условно говоря, тату-способностей как клеймо, с которым не пускают на более глубокие уровни «Бездны». Условно делится на два стиля познания — либо посвящаешь себя духовной жизни, либо материальной.

Чтобы расширить возможный репертуар «уникальных способностей» нужно также бродить по «Бездне». Например, один Тату мастер спец на Тату-ЭГО и может дать большую вариативность - не просто усилить конечности, но и дать пассивный баф. Или не только отрицать физический урон, но и магический или ментальный. Либо может дать больше вариантов трансформации в существ — не только каких-то местных животных, но и в животных с дальних земель. Или не только в каких-то пернатых, но и членистоногих.

Чтобы Тату мастеру обуздать вообще все типы магии со всеми градациями понадобится около 200 лет медитации. Поэтому разные Тату мастера дают разные эффекты. И по этому разные Тату мастера стараются не бить сразу во все категории, а давать максимальный буст в ограниченных рамках 2-3 способностей.

## Овладение своими Тату способностями

Сами способности Загробник получает у Тату мастера.

- Сначала проводится проверка на Пропускную способность, чтобы не убить Загробника
- Выбирается тату
- Загробник изучает свою уникальную направленность тату

- Например, хочет управлять землей — значит нужно поработать с землей физический
- Наносится тату
- Контроль способности с помощью Медитации магии
- Прокачка способности на практике в реальных условиях
  - Здесь принцип как в спорте — если колдуешь, то прокачиваешься (если уже прокачался, то прогресс очень медленно падает вниз, нужно где-то 2-3 года вообще не колдовать, чтобы обнулить свои навыки в магии)
  - Но прокачка ограничена Тату мастером — его знания о тату влияют на законченность рисунка и на доступность уровней для прокачки

## Категории и уровни Магии тату

Люди воспринимают «узоры на теле» как тату, но они ими не являются. Это как то, что человек воспринимает часть электромагнитного излучения в виде конкретных цветов.

### Существует две категории тату:

Эго — взаимодействие Загробника со своим телом.

Альтер — взаимодействие Загробника с внешним миром.

### Категории тату делятся на типы магии:

ЭГО	АЛЬТЕР
Физическое усиление	Физическое разрушение
Отрицание магии	Психическая атака
Трансформация тела	Сотворение материи
Исцеление (если человечество не знает как лечить рану, то её не получится вылечить)	Исцеление (если человечество не знает как лечить болезнь, то её не получится вылечить)

### Уровни типов магии:

Каждый уровень дает пассивные и (или) активные бафы.

ФИЗ УСИЛЕНИЕ	ПАССИВНЫЙ БАФ	АКТИВНЫЙ БАФ
Уровень 1	Прочность тела возрастает в 2 раза	Возможность усиливать ногу или руку
Уровень 2	—	Возможность усилить другую ногу или руку
Уровень 3	Физическая сила увеличивается в 4 раза	Усилить шею или третью конечность
Уровень 4	—	Усилить шею или четвертую конечность

ОТРИЦАНИЕ МАГИИ	ПАССИВНЫЙ БАФ	АКТИВНЫЙ БАФ
Уровень 1	Не проходят Психические атаки лвл 1	—
Уровень 2	—	Отрицает магию противника лвл 1
Уровень 3	Не проходят Психические атаки до лвл 2	Отрицает магию противника лвл 2

ОТРИЦАНИЕ МАГИИ	ПАССИВНЫЙ БАФ	АКТИВНЫЙ БАФ
Уровень 4	Не проходят Психические атаки до лвл 3	Отрицает магию противника лвл 3

ТРАНСФОРМАЦИЯ	ПАССИВНЫЙ БАФ	АКТИВНЫЙ БАФ
Уровень 1	Передается главенствующее свойство объекта	Трансформация отдельных частей тела
Уровень 2	—	Трансформация в малые объекты и животных
Уровень 3	Передается главенствующее свойство объекта, которое усиливается в 2 раза	Трансформация в средние объекты и животных
Уровень 4	Передается главенствующее свойство объекта, которое усиливается в 4 раз	Трансформация в большие объекты и животных

ИСЦЕЛЕНИЕ	ПАССИВНЫЙ БАФ	АКТИВНЫЙ БАФ
Уровень 1	—	Лечение простых ран
Уровень 2	—	Лечение средних ран
Уровень 3	Моментальное лечение простых ран	—
Уровень 4	Быстрое лечение средних ран	—

Альтер воздействуют только на других, поэтому не имеют систему бафов, но имеют радиус.

РАЗРУШЕНИЕ	УРОВЕНЬ ВОЗДЕЙСТВИЕ	РАДИУС ЧЕРЕЗ ПС (в метрах)
Уровень 1	Разрушение простых природных объектов	15-40-80-110
Уровень 2	Разрушение сложных природных объектов	10-20-40-70
Уровень 3	Разрушение простых химических соединений	5-10-20-30
Уровень 4	Разрушение сложных рукотворных сплавов, строений и объектов	5-20-30-60

ПСИХ АТАКИ	УРОВЕНЬ ВОЗДЕЙСТВИЕ	РАДИУС ЧЕРЕЗ ПС (в метрах)
Уровень 1	Гипноз с использованием предметов	1-1-1-1
Уровень 2	Воздействия на психосматику	2-5-7-15
Уровень 3	Зрительные иллюзии	4-18-40-70
Уровень 4	Сложное воздействие на психику, приводящее к серьезным травмам	2-8-17-28

СОТВОРЕНИЕ	УРОВЕНЬ ВОЗДЕЙСТВИЕ	РАДИУС ЧЕРЕЗ ПС (в метрах)
Уровень 1	Создание простых и небольших объектов	2-8-17-30
Уровень 2	Создание до нескольких средних объектов	1-6-14-22
Уровень 3	Создание сложных механизмов	1-4-10-18
Уровень 4	Создание марионеток (до 20)	1-2-7-14 (2-6-10-24)

ИСЦЕЛЕНИЕ	УРОВЕНЬ ВОЗДЕЙСТВИЕ	РАДИУС ЧЕРЕЗ ПС (в метрах)
Уровень 1	Лечение простых болезней и ран	1-4-10-22
Уровень 2	Лечение средних болезней и ран	1-2-9-16
Уровень 3	Лечение за 2 секунды средних-простых ран	—
Уровень 4	Лечение сложных, смертельных заболеваний (но излечимых)	1-1-2-4

## Система фантомной энергии

**Система фантомной энергии** — это связанные контрактом Загробники, через который они могут другим Загробникам создавать и передавать свою Активную фантомную энергию. В рамках этого контракта обговаривается предел использования в системе личной Активной фантомной энергии и возможность выхода из системы.

Например, Загробник может договориться отдавать 50% своей Активной фантомной энергии для нужд других Загробников, а сможет выйти из системы только через 6 месяцев. Либо, например, не может выйти самостоятельно, только если руководство аннулирует контракт, но за это может получать много денег, из-за чего будет рад остаться на таких условиях.

То есть, Загробник дает руководителям в любое время использовать 50% своей пропускной способности для преобразования Пассивной фантомной энергии в Активную и передачи её другому Загробнику внутри системы.

Помимо фантомной энергии, Загробник может внутри системы передавать другим Загробникам свои способности на определенное время, например, на 3 дня. Загробник не может эти 3 дня использовать свою способность, но после может в одностороннем порядке вернуть способность или дать ещё попользоваться своей способностью вне контракта. При этом позаимствованная способность всегда в 2 раза слабее, чем была у владельца.

Если Загробник взял способность, но не имеет для неё пропускной способности, то может позаимствовать часть Активной фантомной энергии из системы с позволения руководства.

Именно руководство определяет какой запас Активной фантомной энергии пустить в оборот внутри системы, а какой запас держать «на складах».

Если в системе слишком много Загробников или в обороте ходит много Активной фантомной энергии, то велик шанс, что кто-то потеряет контроль над кольцами и вся система заполнится Деструктивной фантомной энергией. Может кто-то извне подтолкнуть Загробника к такому состоянию или он сам по случайности или специально.

### Четыре типа систем:

- Центрированная
  - Всю магию контролирует один Загробник
  - Его уровень пропускной способности должен быть выше, чем у других в системе
  - Условный опасный предел — 40 человек
- Парламентская
  - Магию контролируют от 2 до 8 Загробников
  - У них должен быть одинаковый уровень пропускной способности
  - Их уровень пропускной способности должен быть выше, чем у других в системе

- Условный опасный предел — 300 человек (если 8 руководителей)
- Равноправная
  - Каждый управляет магией
  - У всех должен быть одинаковый уровень пропускной способности
  - Условный опасный предел — 10 человек
- Матричная
  - До 4 систем либо централизованного, либо парламентского типа, которые связаны между собой большой системой
  - Связующим становится Загробник со Специальным тату
  - Условный опасный предел — 1400 человек (если 4 системы парламентского типа)

## Правила

### Условия:

- Чтобы стать магом — нужно умереть, ибо только так можно перевести фантомную энергию в активное состояние
- Чтобы использовать магию — нужны тату
- Чтобы получить тату — нужен тату мастер

### Противовесы:

- При долгом использовании на максимум — у мага поднимается температура тела и начинают зудеть татуировки, постепенно прожигая кожу (может привести к смерти)
- При долгом использовании слабой или средней магии — постепенно увеличивается физическая усталость, немного поднимается температура, слегка зудят татуировки
- При недолгом использовании слабой или средней магии — легкая физическая усталость
- При разовом использовании слабой или средней магии — ничего
- При разовом использовании сильной магии — скачок температуры и «удар в голову»

### Откаты:

- После долгого использования на максимум — смерть или ожоги 2-3 степени с сильной головной болью и очень ослабленным иммунитетом
- После долгого использования слабой или средней магии — появляется мигрень, может появиться простуда
- После недолгого использования слабой или средней магии — легкая сонливость и усталость
- При разовом использовании слабой магии — ничего
- При разовом использовании сильной магии — легкая головная боль



**Ограничения:**

- Площадь воздействия и сила зависят от уровня пропускной способности
  - Например, площадь разрушения материи 3 уровень 2 пс — 10 метров
  - Исключение — псих атаки на 1 уровне всегда 1 метр
- Можно одновременно колдовать всеми 4 типами магии
  - Например, усилить тело, потом разрушение материи и психические атаки на врагов, а после исцеление союзников
    - НО — если все 4 тату активны, это максимальный уровень использования магии, что при долгом использовании приводит к смерти, поэтому обычно «выключают» ненужные тату или быстро переключаются между ними
    - Переключение от одного тату к другому занимает пару секунд