



В чистом виде магия сияет, как серебристая дымка, которая наполняет воздух, и видна во всем, что окружает людей, наделенных магическим зрением. Это удивительная вещь, которой могут манипулировать те, у кого есть талант и знания.

После десятилетий обучения маг может манипулировать чистой магией для выполнения практически любых мыслимых действий, но работа эта изнурительная, а ритуалы сложные.

С падением Полярных Врат на волю вырвался поток сырой магии, нежные облака серебристого света превратились в мешанину неукротимых порывов ветра и вихрей.

После Великого Ритуала эльфов, совершенного для того, чтобы ослабить магию, наводняющую мир, тайные творения Древних разбились вдребезги, в результате чего серебряный свет рассеялся, обнажив палитру Ветров Магии.

Постигающие высшую магию внимательно изучают каждый из этих Ветров, на протяжении долгих лет знакомясь с их свойствами и потенциалом.

Овладевая каждым ветром, маг приближается к пониманию высшей магии и, наконец, будет готов объединить все Ветры вместе, создавая *высшую магию*.

Это может показаться похожим на использование *темной магии*, похожим даже на меньшие области магии. Это не так.

Там, где другие волшебники неуклюже используют Ветры или окрашивают их в темные тона, высшие маги тщательно объединяют все Восемь Ветров, стремясь к серебристому свету и создавая заклинания такой невероятной силы, при виде которых волшебники послабее теряют дар речи.

Огненный шар, брошенный боевым магом, может разгореться мощью Красного Ветра, но огненный шар, созданный высшим магом, будет гореть ослепительно ярко, ослепляя всех, кто смотрит на него. Такова мощь высшей магии.

Примеры заклинаний

1. Истощение магии

По мере того как маг притягивает к себе Ветры Магии, другие волшебники обнаруживают, что с большим трудом могут творить свои чары.

2. Путешествие между мирами

Маг заставляет своих союзников то появляться, то исчезать из реальности, позволяя проходить по местности так, как будто ее там не было.

3. Огненная конвокация

По приказу мага в гуще вражеских позиций вспыхивает огненная буря.

4. Буря

Высший маг вызывает бурю с дождем и мокрым снегом, центр которой практически непроницаем.

5. Разрушение телесного

Физические формы врагов мага начинают распадаться, превращаясь в пыль на ветру.

6. Ярость Кхейна

Маг умоляет Кхейна, Бога Убийств, придать свою ярость его союзникам.

7. Щит Сафери

Белый свет вырывается из вытянутых над головой рук мага, чтобы образовать защитный барьер вокруг его союзников.

Источники

1:Warhammer:The Old World Rulebook

1a:Realms Of Magic, pp. 328-329