Ребят, я знаю, что многие не понимают или им тяжело в Фейте, а другая часть не может тупо найти инфу. Ведь как показывает опыт, людям так просто удобнее, чем искать инфу самому, и я понимаю их. Поэтому выгладываю глоссарий, чтобы людям было проще.

Всю инфу я взял с этого сайта:
https://fate-stay-night.my1.ru/publ/type_moon/istinnaja_magija/2-1-0-65

***

Магия

Истинное чудо. То, чего невозможно достичь силами современных знаний. Если человек или группа лиц в состоянии понять «магию», независимо от времени и источника знаний, то «результат» не является Магией. Способность творить невозможное – это чудо, названное Истинной Магией.

На заре цивилизации большинство волшебников были Магами, использующими Магию. Теперь же их осталось только пятеро. Точнее, в мире живых пребывают четверо: Маг владеющий Первой Магией скончался. О судьбе ещё двоих известно очень мало, а оставшиеся двое часто появляются поблизости – невзирая на то, что доставляют много неприятностей окружающим.

В настоящие время известно пять Магий.

Эти Магии – то, что оставили в этом мире люди, достигшие Акаши. Но по какой-то причине они не вернулись оттуда.

Стоит отметить, что все Шесть Сестер (Программа №1 По Спасению Земли) используют магию. Это намекает на то, что Магий на самом деле шесть (или, возможно, появилось к тому времени)

Из всех пяти - Отрицание Небытия, Путешествие во Времени и Контроль Параллельных Миров можно использовать для «воскрешения».

Первая Магия

Название: неизвестно

Область: Отрицание небытия

Маг: скончался

Общая информация: "Ничто" не существует, в то время как что существует должно существовать всегда. Существование - это концепт, тогда как Небытие является тем, что не может быть возможным. Смысл размножения и изменчивости - только поверхностное явление, основанное на чувственном восприятии, за которым есть только одна правда. Истинное существование постоянно, невоспроизводимо, неразрушимо и неизменно. Обратное понятие

этому - пока есть Пустота, Мир способен действовать, преодолевая это. В Hollow Ataraxia - это фундаментальное правило мира четырехдневной петли. (игра Мстителя - головоломка, с одним пустым полем - пока есть пустое место, можно продолжать двигать остальные части мозайки - прим. перев.)

Так же это связанно с Эфирными Сгустками, которые можно назвать "материализованными ничто"

Человек, использующий эту Магию, уже давным-давно умер. Однако, люди всё ещё часто говорят, что в Мире пять Магов. Здесь всё зависит от точки зрения. Существует разница между тем, чтобы не считать человека, которого больше не существует или считать его живым, независимо от того, мертв он или пропал, пока о нём ещё помнят.

Этот Маг – единственный, кого официально признавала семья Бартомелой.

Вторая Магия

Название: неизвестно, упоминается как Зелретч или Калейдоскоп (Zelretch, Kaleidoscope)

Область: Контроль параллельных миров

Маг: Кишуа Зелретч Швейнорг, Тосака Рин (использовала фрагмент Второй Магии в арке Heaven’s Feel)

Общая информация: открывает в пространстве дыру в другое измерение, чтобы допустить вероятность альтернативной возможности.

Столетия назад Кишуа Зелретч Швейнорг использовал эту Истинную Магию, чтобы убить Брюнстада Багряную Луну, остановив «Падение Луны», хотя точных этого подробностей нет. Даже Арчер, единственный известный слуга из будущего, не способен постичь всю мощь этого чуда.

О Калейдоскопе известно совсем немного. Сам Зелретч часто использует его, чтобы гулять по параллельным мирам, хотя из-за возраста уже не может использовать его в полную силу. Два из его изобретений, Калейдоскоп и сундук, также в какой-то мере используют фрагменты Второго чуда. В Fate/Hollow Ataraxia, Рин попыталась создать миниатюрную копию Самоцветного Меча в виде кулона, но потерпела неудачу.

Интересно то, что Tsubame Gaeshi, техника Ассасина, также способна вызывать эффект Многомерного Преломления (Multi-Dimensional Refraction), как и Меч Зелретча.

Третья Магия

Название: Прикосновение Небес или Святой Грааль (Heaven's Feel, Cup of Heaven)

Область: Материализация души

Маг: неизвестен (вероятно, Лицлейхи Юстиция фон Айнцберн)

Общая информация: потерянная Магия семьи Айнцберн. Не создание точной копии души из прошлого, а создание высокоуровнего планарного существа, которое может влиять на реальный мир, обладая ментальным телом.

Первоначально Третья Истинная Магия была достигнута изысканиями семьи Айнцберн, но затем сие таинство было утеряно тысячу лет назад. В течение восьмиста лет безуспешных попыток возвращения чуда, Айнцберны наконец пришли к концепции войны за Святой Грааль. Нет никакой информации о изначальном методе использовании Третьей Магии. Если кто и знает об этом, то только Лицлеихи Юстиция фон Айнцберн, которая теперь является сердцем Высшего Грааля.

Душа несёт в себе воспоминания, сознание и магические цепи человека, и использует физическое тело как якорь, чтобы избежать исчезновения и возвращения к Акаше. Как только мозг и тело уничтожены, невозможно вернуть рассеивающуюся душу человека, даже Магия Святого Грааля не может восстановить уничтоженное тело. Даже если волшебник сумеет поместить душу в новое тело, оно будет хуже оригинала, как в случае с Михаэлем Роа Вальдамьонгом, или же сама душа начнёт разлагаться как у Мато Зокена. Прикосновение небес - Магия, способная остановить неизбежное рассеивание души, больше не имеющей якоря в этом мире, и по существу переносит на новый уровень существования в развитии форм жизни. Материализованная душа примет форму, согласно «генам души», иными словами своим воспоминаниям. Если верить Рин, воплощенная душа управляет телом дистанционно. Естественно, что душа будет привязана к своему новому телу. То есть, воскрешенный будет стареть, болеть, истекать кровью и в конечном счете умрет как любой обычный человек.

Призыв Слуг – это несовершенная Третья Магия. Цель – создать физическое тело, неспособное к существованию в этом мире. Не воскрешенный человек, а живой призрак.

Платье Небес семьи Айнцберн способно материализовать душу, не используя силу Грааля, но лишь на несколько секунд, после чего душу нужно привязать к какому-либо материальному объекту.

Воплощение Ангра Манью, источника Всего Зла этого Мира, его душа, превращенная в вечный двигатель – удачный пример достижения Третьей Магии с нежелаемым результатом.

Настоящая тайна даже по меркам Ассоциации, так как Базетт, зная о Отрицании Небытия, Путешествия во Времени и Контроле Параллельных Миров, ничего не знала о Материализации Души.

Четвёртая Магия

Название: неизвестно

Область: неизвестна. Возможно, путешествие во времени. Возврат в прошлое и перемещение в будущие трудно осуществимо, но вполне возможно. Деформация пространства (явление также вне пределов человеческих возможностей) может являться способом Путешествия во времени, а может и нет.

Маг: неизвестен

Общая информация: неизвестна

Маг жив, но его местонахождение неизвестно. Как и Зелретч, он уже больше не человек или же никогда им не был, как Юстиция. Магия, которая возможно будет достигнута с помощью науки (но только лишь, чтобы заглянуть в прошлое).

Пятая Магия

Название: Синева (Blue)

Область: неизвестно. Возможно, путешествие во времени. Также неизвестно, связана ли специализация Аоко в разрушении вещей с использованием ей Пятого чуда.

Маг: Аозаки Аоко

Особенности: неизвестны

Высока вероятность того, что с магической меткой семьи Аозаки перенимается умение пользоваться Пятой Магией.

Имитация Магии

Телепортация – Кастер, Арая (но только в пределах Спирали)

Пространственный Карантин – Арая

Врождённый Контроль Времени – Киритцугу

Истинная Телепортация, Контроль Времени, Деформирование Пространства, Пространственный Карантин и Воскрешение Мёртвых – чудеса, в настоящие время возможные только с помощью Магии.

https://fate-stay-night.my1.ru/publ/type_moon/istinnaja_magija/2-1-0-65

http://tl.rulate.ru/book/105169/3714422