



Ритуалы

Издательство "Разряд"

Невозможно найти в глубине веков точку отсчета для искусства магии. Люди медленно, волей случая постигали скрытую мощь слова и то, как оно может изменять окружающий мир. Потребовались, может быть, тысячелетия, чтобы магия развилась до современного состояния. В этой книге я хотел бы познакомить читателя с почти забытым сегодня искусством ритуальной магии. Вопреки устоявшемуся мнению, слово - не первое доступное человеку магическое действие. Именно ритуалы, сложные комбинации действий, работающие подобно комбинациям слогов в слове, стали первым способом активного получения и использования энергии.

Занимательный факт состоит в том, что доисторические маги не имели достаточных знаний и не могли использовать те объемы энергии, что высвобождалась в результате сложных ритуалов. Я решил ознакомить вас именно с ритуалами, посвященными добыче энергии, поскольку они могут быть полезны вам и сегодня. Они были существенно доработаны исследователями прошлого века, использовавшими самые современные из доступных им методов для научного обоснования ритуалов и доработки их.

Было осознано то общее, что объединяет ритуалы - все они требуют лунный свет для своей работы. Рекомендуется пользоваться ритуалами как можно ближе к полуночи, т.к. время дня, близкое к рассвету/закату, гарантированно помешает работе ритуала. Также, благодаря работе исследователей, для активизации всех известных нам ритуалов возможно использовать одно общее слово - ritualis. Далее приведу подробные описания самих ритуалов.

I. Fatalis.

Этот ритуал основан на том факте, что каждое живое существо имеет энергетическую емкость. После использования "fatalis ritualis" энергия всех погибающих существ в радиусе тридцати блоков будет стремиться к магу.

Стоимость применения - 400 е.э. в минуту (время указывается мощностью заклинания). Таким образом, придется постараться, чтобы данный ритуал принес прибыль. Энергия, которой может обладать неразумное существо, напрямую зависит от его здоровья. Причина смерти монстра же не имеет никакого значения.

II. Totemis.

Древние люди считали, что самый действенный способ обрести силу - приносить жертвы вымышленным "духам". Они приносили в одно место большие объемы золота, драгоценных камней и искусно сделанных бытовых предметов и... уничтожали все это, получая скромное, но гарантированное количество магической энергии.

Сегодня мы знаем, что подобный ритуал - не "умасливание" богов, а научно обоснованный перевод вещества в энергию. Вместо бездумного сваливания драгоценностей в кучу теоретики магии предлагают осознанное создание структур, приносящих гораздо больше энергии при переходе в энергетическую форму.

Сегодня науке известно, что разные материалы имеют разную магическую проводимость, а некоторые могут использоваться даже как "линзы" для энергетических потоков. Именно такой "поток" позволяет своей мощью сжигать блоки. Полученная энергия при этом летит к случайному магу в радиусе 40 блоков.

Разные материалы преобразуются в различные объемы энергии, золото - в 250 е.э., лазурит - в 100 е.э., редстоун - в 10 е.э., алмаз - в 800 е.э. Изумруд же используется для создания самого "потока". Именно он должен быть целью заклинания *totemis ritualis*, стоимость которого - 300 е.э.

Находиться он должен на верхней точке тотема, поскольку изначальное направление "потока" - вниз, т.е. после блока изумруда сожжется блок под ним и так далее. Однако, блоки искажают путь "потока", и это надо запомнить. Поток может двигаться либо в горизонтальной, либо в вертикальной плоскости, стало быть, у потока есть две характеристики - его горизонтальное и вертикальное направление (вектор XZ и вектор Y в терминологии высшей магии). Изначально вектор Y направлен вниз, а вектор XZ - на запад. Изначальное направление, как вы уже поняли, вертикальное, то есть двигаться поток будет по вектору Y, но некоторые сжигаемые блоки могут сдвинуть поток и по-горизонтали. Рассмотрим же основы магической оптики для успешного построения тотема!

Алмаз и Изумруд - особые блоки. Они действуют как линзы, увеличивая получаемую энергию от всех ПОСЛЕДУЮЩИХ блоков. Каждый блок алмаза увеличит ее на 50% от изначальной, а блок изумруда - на 100%. Умело комбинируя разные блоки, можно достичь наибольшей выгоды тотема. Кроме того, эти блоки изменяют направление вектора Y на противоположное (если было "вниз", то станет "вверх"). Все вышесказанное не относится к самому первому блоку изумруда, поскольку он сгорает, создавая поток, а не модифицируя его.

Блоки же золота и лазурита, сгорая, заставляют поток сдвинуться на один блок в направлении вектора XZ, но перед этим меняют его. Золото "крутит" вектор XZ по часовой стрелке (был запад - станет север), а лазурит - против часовой (был запад - станет юг). После сгорания редстоуна поток движется в направлении вектора Y, но не меняет его направление.

Помните также, что, если поток встретится с любым блоком кроме названных (даже с воздухом) - он прекратит свое существование.

III. Transferis.

Поскольку первые маги не умели пользоваться "речевым колдовством", заклинания вроде современных *teleporto* или *portal* были им недоступны. Вместо этого они с помощью ритуалов создавали стабильные разновидности односторонних порталов - "разрывы", позволяющие путешествовать на большие расстояния. Несмотря на многочисленные призывы комитета магии сократить использование разрывов как опасных и травмирующих для реальности, они по сей день остаются очень популярными из-за своей дешевизны.

Разрыв выглядит как трещина в пространстве, соединенная с выбранным магом местом. Одно из свойств разрыва - его стабильность, т.е. количество телепортаций, которое он сможет выполнить. Место назначения и уровень стабильности - характеристики, задаваемые единожды при создании разрыва и именно они влияют на количество энергии, которое придется потратить на создание трещины. Чем больше расстояние и количество срабатываний, тем выгоднее создание разрыва.

Рассчитать стоимость создания можно по формуле (половина стоимости *teleporto**колво раз)+150. Таким образом, стоимость одной телепортации может выйти до двух раз дешевле, чем при использовании *teleporto*, а создание разрывов на небольшие расстояния или с малым количеством срабатываний будет весьма неэффективным.

Приступим же к описанию самого ритуала. В первую очередь вам потребуется выложить полосу из лазурита в 9 блоков длиной, строго с севера на юг. На центральный блок поставьте котел и сварите в нем порталное зелье (до краев наполните его водой, бросьте в котел кость, свежий глаз паука, жемчужину эндермена, шкурку зайца и кусок гнилого мяса).

Фраза для создания разрыва - *transferis ritualis*, при этом целью заклинания должен быть котел. Вторая мощность определит, сколько раз сработает разрыв, а первая мощность заклинания устанавливает номер вашей точки *rozi*, на которую разрыв будет переносить.

Например, "*am du! tridek!! transferis ritualis*" создаст разрыв, переносащий на вашу вторую точку, который сможет сработать тридцать раз до исчезновения. Внимание! Появление трещины в пространстве сопровождается взрывом, так что не рекомендуется произносить заклинание, находясь рядом с котлом. Также создаваемая трещина имеет размеры до 17ти блоков в длину (с севера на юг), 5 блоков в ширину, 2 блока в высоту и безвозвратно заменяет собой любые блоки. Берегите свое имущество!

Особая ценность разрывов еще и в том, что это - единственный способ перемещаться между мирами! Для достижения этого просто добавьте бутылку "драконьего дыхания" на этапе приготовления порталного зелья. В таком случае стоимость *transferis ritualis* будет равна 400 е.э. за каждую телепортацию. Помните, что создание разрыва, как и использование любого ритуала, возможно лишь под луной "основного" мира, так что вам придется искать иные способы покинуть другие миры.

IV. Synchronis.

Одна из проблем архаичной магии - недостаточный максимальный объем энергии, доступный магам тех времен. Вполне очевидно, что маги не располагали ни научной литературой, ни опытными преподавателями, и просто не понимали путей увеличения емкости, отдавая этот вопрос на волю случая. Поиск путей преодоления недостатка энергии при ограниченных возможностях привел их к практикованию "совместного колдования", или, как это называют сегодня, "распределенных заклинаний".

Имя описываемому ритуалу - *synchronis*. Он даст возможность распределить бремя стоимости заклинания между любым количеством магов и взять от каждого столько энергии, сколько тот способен дать. Чтобы совместно использовать заклинание, следует заранее к этому подготовиться и распределить роли в этом действии.

Прежде всего, вам потребуется чаровальня с необходимым заклинанием в книге (тем заклинанием, стоимость которого вы хотите разделить).

Далее, любой из участников ритуала начинает его произнесением *synchronis ritualis*. В этом же заклинании мощностью он указывает, сколько единиц энергии готов пожертвовать и именем-целью указывает следующего мага-участника ритуала.

После этого маг-цель увидит, сколько всего энергии накоплено в течении ритуала и у него будет 15 секунд, чтобы внести свой вклад точно таким же заклинанием (и передать слово другому магу) или же попытаться выполнить искомое заклинание, указав целью не мага, а блок чаровальни.

В таком случае исполняемое заклинание сработает "от его лица" (это особо важно помнить при работе с розі и другими целями) и будет использовать всю накопленную энергию в дополнение к его личной.

Магов, передающих энергию друг другу по цепочке, может быть неограниченное количество. Если любой из них не уложится в 15 секунд - вся накопленная энергия рассеется. Любая опечатка или постороннее заклинание также могут стать причиной потери передаваемой энергии, а потому коллективные заклинания требуют особых тренировок и концентрации.

Использование personi и am отнимает энергию лишь у начинающего ритуал, иных трат synchris не требует.

Издание 25.11.18

