

# Магия

Основная информация о ней и  
элементах ей сопутствующих

## Предисловие

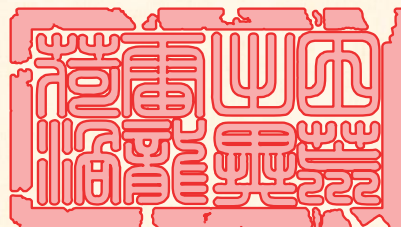
Не оригинальный контент, используемый в данном материале, в будущем будет заменен на оригинальный.

Весь текст, описанный ниже, представляет собой основу, базу терминологии и работы этого компонента вселенной и связанные с ним вещи. Углубляясь в локальные случаи, как, например, отдельно взятые деревни магов, аспекты терминологии и структуры магии могут быть отличными от написанного в этой статье.

Словарь по возможности дополнен альтернативными вариантами трактовки терминов внутри вселенной.

Трактовка терминов может отличаться от общего восприятия относительно других выдуманных миров других авторов.

Словарь относится только к теме магии, определенные слова могут встречаться и в других аспектах мира с иным значением.



# ИНДЕКС

MAGICIS ENERGIA   Магия	4
Магическая Синергия	4
Сила Желания	4
INFORMATIONEM DE MAGICAE RESTRICTIONIBUS ET ASPECTUUM   Информация об ограничениях и аспектах магии	5
Мана	5
Усталость	5
Знания и практика	5
Как же возникают школы магии?	5
Глобальный источник магии	6
Эликсирная зависимость	6
Время и техника применения	6
Экзогенный фактор	7
Прерывание техники	7
Врождённые и заёмные силы	7
TERMINUS MAGUS MORTALIS   Пределы смертных магов	8
ELEMENTA · PRIMAGESTRA ESSENTIAE MUNDUS   Стихии · первичная сущность мироздания	9
Классическое «романское» написание стихий	10
Отношения стихий друг к другу	11
Распространённость некоторых из направлений стихий	12
Справочник по трактовке названий техник и направлений	16
Последствия стихийной магии	17
Статусные эффекты	17
Остаточные эффекты	17
Самостоятельные эффекты	18
Постоянные эффекты	18
Элементальная материя	18
Теневые стихии	19
Терминальные стихии	19
Хенрия – мировое единство	20
Божественная эссенция	21
Ключи богов	21
Силы богов и их иерархическая структура власти	21
Смерть бога	22
Божественное бессмертие	22
Наследственность	22
Чакры	27
Биополе	28
Возможности от раскрытия чакр Чакра человека	29
Сияющее ядро	29
Элементали Стихий и Чакр	30



Энергия Ци	33
Некротикон	33
Цвет жизненной энергии	33
Использование магии	35
Нестихийная магия	36
Колдовство	36
Чара <i>charm</i>	37
Известные случаи использования сильных чар:	39
Сигилы <i>sigils</i>	40
Оммёдо	42
Объекты магии	47
Закрепление в магии	47
Крафт	47
Магические Катализаторы	47
Магические Ингибиторы	47
Саггита	48
Эвтюмия	49
Энтелехия	49
Этос	49
Артифиция	49
Магические постройки	52
Портал	53
Техники: Телепортация (Транслокация)	54
Техники: Режимы	55
Наука: Астрология	56
Наука: Магическая Медицина	56
Эси	57
Таблица с перечислением небольшой части направлений и техник с краткими описаниями сути и альтернативных вариантов.	58
Словарь магических и околوماгических терминов	64
Химический компонент	68
Алмазы и магия	68
Стекло	69
Магия как физическое явление Магаты и процесс магатизации	70



**Магия** – сверхъестественная энергия, пронизывающая всё пространство мироздания. Она обладает свойствами, которые идут в разрез с самыми базовыми законами матери-вселенной, делая их бессмысленными, но в то же время дополняя их. Во всём своём могуществе – эта сила непостижима для обычного смертного.

Магия появилась благодаря одному из творцов мироздания, богу-кузнецу пространства Анкмерру. Еще на заре рождения вселенной он отковал одно из древнейших измерений – Индригид. В нем, ровно в центре, кузнец отковал вулкан Мундрукар и связал с собственной силой. Мундрукар извергся яркой голубой субстанцией, это и были первые крупинки магии. Извержению не было конца, магия все сочилась из вулкана, пока не переполнила весь Индригид, вырвавшись во все остальные измерения и в реальность.

Анкмерр знал, что самопроизвольное появление живых существ, смертных, неизбежно. Его необычно сильный интерес к происходящему в реальности привел его к желанию насытить мир высоким разнообразием возможностей и сценариев развития событий. Для этого он и создал магию – она позволит будущим обитателям мира расширить свои границы возможного и родить невероятное множество потенциальных ветвей будущего.

В помощь смертным он создал внутри Индригида пространство, названное Оундулом. Оно является вместилищем астральных оболочек каждого живого, которые позволяют облегчить интуитивное восприятие магии. Оно наполнено маной, особым ресурсом-инструментом, за счет которого возможно безопасное трансформирование магии в результат. Каждая астральная оболочка обладает своими лимитами объема маны в себе.

Магические практики, техники разнообразны и в руках опытного мага являются очень серьезным оружием. Для их воплощения необходимо на интуитивном уровне ощущать потоки магии, а также уметь их контролировать и трансформировать. Опытными магами могут создаваться закреплённые *техники*, которым может научиться каждый, и они всегда будут приводить к похожему результату, мощность которого будет зависеть от навыков и знаний использующего технику. Такие техники, к тому же, затрачивают меньше ресурса (маны), чем произвольная магия. Магия может воплощаться через движения тела, слова, изображения и иные способы. Главное, что бы пользователь чувствовал и понимал, что надо делать своим сознанием.

Сразу будут обозначены различия между понятиями *техника* и *заклинание*: первое является совокупностью всех процессов, навыков и знаний, действий для достижения результата, а заклинание обозначает только отрезок действий для достижения результата. Иногда техника и заклинание могут использоваться как синонимы.



### Магическая Синергия

Характеристика связи существа с магией, выражающаяся в ее объеме в теле и душе. Чем ее больше – тем более широки границы использования этой силы. Синергия динамична, меняется в течении жизни и под магическим влиянием.



### Сила Желания

Индивидуальная характеристика разумного существа. Влияет на проявление магии в ответ на желание и фантазию. Чем ее больше – тем выше влияние собственного желания на магические практики.



## INFORMATIONEM DE MAGICAE RESTRICTIONIBUS ET ASPECTUUM

### Мана

Для использования магии в большинстве случаев необходима мана или ресурс, её заменяющий, например – ресурс нервной системы. Объём расходуемой маны зависит от сложности и уровня комплексности техники, и, если неофит может мастерски создавать огненные шары, это еще не значит, что ему хватит собственного ресурса для исполнения заклинания условного опытного адепта.

В случае, если мана заканчивается возможно два исхода – пользователь магии не сможет использовать ее, пока мана не восстановится или он не восстановит ее сам. Второй вариант – пользователь магии сможет использовать магию даже при нулевом уровне маны, но при этом он будет получать физические повреждения тела.

Восстановление маны происходит автономно – астральная проекция мага все время вбирает её, а скорость этого процесса зависит от тренированности самого мага в поглощении энергии. Восстановить ману можно и различными магически активными препаратами, пищей.

### Усталость

Использование магии выматывает не только энергетический ресурс для ее использования, но и физическую энергию тела – чем дольше используется магия, тем сильнее устает маг. Это делает необходимым для лучшего результата и закалку выносливости организма.

Тренировки владения магией также помогут магу повысить эффективность расхода физической энергии.

### Знания и практика

Маг без знаний – обычно, плохой маг. Магия может использоваться без необходимости знаний, особенно при высокой характеристике «силы желания», может происходить произвольно или даже происходить по эволюционным причинам.

Но без исчерпывающего знания, познания и практики подавляющему количеству магов не суждено стать пользователями поистине большой силы и использовать серьёзные заклинания. Отсутствие знания не даст развить собственные запасы энергии, укрепить нервную систему, отточить мастерство и даже будет опасно – неверное управление и взаимодействие может привести к самовоспламенению мага вместо метания огненного шара. Даже с опытными магами могут происходить несчастные случаи из-за ошибки при касте заклинания.

Другой нюанс практики – правильное представление и описание результата в голове (не распространяется на закреплённые техники) влияет на то, что в итоге получит маг. Если при магической трансмутации он вместо лежащего перед ним слитка свинца представил желтоватый блестящий металл и никак не углубится в тему своей практики, то он получит золото с такой же вероятностью, с какой получит латунь, алюминиевую бронзу или любой другой металл, сплав металлов со схожими характеристиками внешности.

### Как же возникают школы магии?

Почти все существующие магические школы, практики пошли именно от малознающих самоучек с желанием познать и использовать магию. Самоучка, скорее всего, не сможет достичь результата лучше, чем «зажигалка из пальца», ведь самоучение – сложный процесс, связанный с изначальным отсутствием знаний о взаимодействии с магией (не беря во внимание самоучение с помощью уже имеющих магических трактатов). Однако именно его стремление и опыт станут толчком к будущему развитию целого направления.

Школы можно разделить на поколения магов, и всех магов самоучек можно определить в «первое поколение магов». На смену первым самоучкам придёт «второе поколение», что оказалось заинтересовано в знаниях самоучек и исследующее магию глубже благодаря наличию хотя бы каких-то знаний о ней. «Третье поколение» уже совершенствует знания и практики «второго поколения», «четвёртое» – знания «третьего», и так до возникновения целого направления с рядом своих техник, библиотек, учеников и учителей, способных подарить многовековой опыт старых поколений, изучавших магию тогда, что бы сейчас юный



неофит понимал о взаимодействии с магией, что бы мог заклинать то, к чему и близко не подошёл «маг первого поколения» – самоучка.

Всё возникновение магической науки строится чаще именно по этому принципу – когда-то самоучка зажёл искру, а теперь, спустя тысячу лет, кто-то благодаря нему освоил плавление тугоплавких материалов при помощи стихии огня. Бывают и исключения, когда самоучка за свою жизнь успел исследовать магию на уровне 4-5-х поколений магов.

Первейшие же попытки овладеть магией можно отнести и мезолитическим сообществам – первобытные люди не знали магию в том виде, что существует в мире сейчас – они охотились, собирали растительную пищу, а местные жрецы не всегда действительно обладали «силой». А попытки начались со случайности – вполне реалистична ситуация, когда разумный организм способен случайно спровоцировать проявление магии, например – вызвать искру, и может даже из-за этого что-то сжечь, на что явно обратят внимание его соплеменники, проявят интерес, из страха либо из любопытства. Далее могут совершаться попытки достичь этого случайного события, удачные или нет – от случая к случаям, что зависит от ряда факторов, и находятся они на уровне тех же самоучек без знаний, но с поправкой ещё и на низкое развитие мезолитических сообществ в сравнении с современностью (IVЭ).

В отдельных случаях действительно могли появляться самые настоящие маги и в мезолите, и они могли пытаться обучать других – те же жрецы. Из этого могли рождаться различные поверия о магических свойствах различных трав, символов (в том числе используемых в традиционной одежде) и действительность данных свойств, а в последствии и культурные особенности магической практики того или иного региона.

### Глобальный источник магии

Далее в тексте упомянуты астраломантия, психомантия и другие основные формы использования магии. Все они объединены одним фактором – магия вбирается не из окружающего пространства, а напрямую из Индригида. В этом есть и свои недостатки – Индригид это иное измерение и для преодоления пространственной преграды между магом и магией затрачивается больше энергии при более слабом результате, чем если бы маг был способен вбирать магию прямо из окружающей среды.

Существует еще одна форма использования магии, которая и заключается во вбирании ее из окружения – Риломантия. Этот процесс повышает силу и способности мага, позволяет ему затрачивать намного меньше сил. Тем не менее, это сложный процесс, которому необходимо учиться, к тому же мана астральной проекции недоступна для использования в риломантии.

Это накладывает на мага необходимость развивать ёмкость маны собственного тела, которая изначально у всех существ практически нулевая. Побочно эту ёмкость увеличивает принятие магических препаратов, они же – зелья маны, таблетки или др. Они заставляют организм пропускать ману через себя перед тем, как та попадет в астральную проекцию мага.

### Эликсирная зависимость

Львиная доля магических препаратов способна при злоупотреблении вызывать сильное привыкание. Это побудит мага употреблять их в больших количествах и чаще, что может негативно сказаться на физическом здоровье – от банальной интоксикации в следствии передозировки по естественным причинам, до тяжелых мутаций и летального исхода в следствии переизбытка потока маны.

### Время и техника применения

Для сотворения заклинания необходимо время, которое зависит от – мастерства мага, используемого метода каста заклинания, мастерства мага в исполнении этого самого метода.

Самые быстрые методы – отнюдь не магия силой мысли. Разные методы по-разному нагружают организм мага – одни нагружают мозг, другие тело, а третьи – органы коммуникации и сенсорики. Каждый метод имеет свои преимущества и недостатки. Совершение магии при помощи силы мысли максимально нагружает сознание мага осмыслением, что требует время, и лишь тренировка мозга способствует значительному ускорению подобного метода. В это же время, такие методы, как использование жестов рук или движений тела в общем разгружают мозг, позволяют совершить магию быстрее после усердных тренировок, однако на начале освоения этих методов скорость каста может быть достаточно низкой – потому и нужны тренировки, дабы возвести всё до автоматизма, когда в мозг уже «вшита» определённая программа поведения, не



требующая от мага более слишком задумываться над каждым действием. Эти методы могут хорошо работать в составе закреплённых техник или как ассоциация через оттачивание восприятия символизма.

Символизм порой превосходит по эффективности закреплённые техники, но тем не менее, ему придётся обучаться дольше и это имеет свои последствия. Например – маг может довести символизм треугольника как огня до полного автоматизма. Ему понадобится лишь выстроить треугольник, например, руками, а его мозг, заученный долгими тренировками, автоматически совершит все необходимые процессы и практически мгновенно произойдёт магический результат, например – струя огня, исходящая из самого треугольника. Однако, в последствии такой маг будет иметь трудности в освоении других магических практик, где используется подобный символ. Например – маг находит древний некромантический фолиант, содержащий как обязательную часть исполнения техники треугольник, и на этом этапе у мага будут большие трудности с тем, чтобы не дать своему мозгу автоматически выпустить огненную струю, и как следствие это затруднит практическое изучение данного фолианта.

В свою очередь, закреплённые техники – комплекс со своим функционалом, позволяющий использовать очень схожие варианты воплощения магии без особых конфликтов.

### Экзогенный фактор

Локальное влияние, не связанное с ограничениями магии как таковой. Это может быть ограничение со стороны культуры – не все народы или целые цивилизации способны принять магию. Кто-то может увидеть в ней происки нечистой силы и объявить охоту на ее пользователей, а другие наоборот – могут сделать магию неотъемлемой частью своей культуры.

Это могут быть законы, ограничивающие использование магии по какой-либо причине, например, недоверие власти к магам, или наоборот – высокий статус магов, а потому ее обучение может оказаться строго элитарное.

Технологический фактор – магия может сосуществовать с технологией, подменять ее или быть ею подменённой, замедлять технический прогресс. Все это также зависит от локального случая развития культуры. На всём Шагоре магия несколько, вместе с другими факторами, притормаживает общий темп развития технологий вновь развивающегося человечества. В то же время – есть «Дети Луны», обитатели другой планетной системы, высокоразвитая цивилизация, покоряющая свою систему и при этом магия у них тесно существует с технологиями.

### Прерывание техники

Сотворение техники возможно прервать по своему желанию или из-за иных обстоятельств. В зависимости от самого заклинания, стадии его сотворения и мастерства мага прерывание несёт опасность разного уровня – прерывание заклинания огненного шара противником прямо перед его выпуском может поджечь неопытного кастера этого самого шара, а если это же произошло в начале-середине сотворения техники, то кастера может затронуть дезориентация и недомогание.

### Врождённые и заёмные силы

Как описывалось выше, знания – важный элемент. Однако, имеют место случаи, когда индивид получает определённые магические способности при рождении или занимая их у иного существа, и подобное может обходить необходимость в получении знаний.

При врождённых способностях индивид фактически, зачастую, и получает эти самые знания и пользуется ими неосознанно, а в случаях, когда сила даруется без знаний – это делает её использование опасным и менее контролируемым, но вполне возможным явлением. При этом же целенаправленное изучение магии для них – толчок к дальнейшему увеличению собственного могущества, и изучение той области, со способностями которой они родились, будет куда быстрее и эффективнее, нежели у простого смертного.

В случае заёмных сил, существо, что передает их индивиду, отдаёт их вместе с самими знаниями для того, чтобы индивид мог пользоваться переданными способностями в полной мере (если существу это необходимо).



## TERMINUS MAGUS MORTALIS



Гуан Цзянь Гу (光箭谷)

Могущественный мастер магии земли, избранник янтарного змея Хуана Фэнцяна. Прожил 468 лет, скончался от болезней, связанных со старением.

Автор скетча: [Aleyt](#) [VK]

Всякая деятельность для смертного всегда конечна, и вечное оттачивание мастерства для него – непостижимое совершенство. У того, кто обладает отведённым сроком жизни – есть предел возможностей, накладываемый этим сроком, и лишь бессмертные и сверхдолгожители способны раскрыть потенциал магии так, как не может никто иной. Хотя даже они далеко не всегда раскрывают собственный потенциал до своей гибели.

Биологически бессмертным открыты все пути, их не сковывает время и обязанности, связанные с ограниченным пребыванием в мире живых. Да, они могут стать жертвой болезни или насилия, а могут прожить и тысячи лет, оттачивая своё мастерство так, что эти понятия будут им нисколько не страшны.

Смертному для достижения подобного потенциала придётся искать способ стать бессмертным, или же хотя бы использовать ухищрения для продления срока пребывания в мире – магия, артефакты, пакты с сущностями и прочие манипуляции, включая и простую медицину. Это способно помочь продлить жизнь, иногда и довольно значительно, и это даст возможность изучить больше знаний и практик, обрести большее могущество. Однако и для реализации этого требуются знания и сила, а порой и поддержка других – специализированных алхимиков, врачей, жрецов и пр.

И пусть для смертных дело обстоит не самым лучшим образом, немало могущественных магов – погибли именно в седобе\*. А достижения, в первую очередь, зависят от рвения и умелости встающего на путь магии, ведь без этого даже прирождённый маг не реализует свои возможности. Следом же идёт старательность и предрасположенность индивида. Возраст весьма могущественного по человеческим меркам мага – 75-90 лет, и это будет архимаг, но подобного статуса и силы можно достичь даже за скромные 30-50 лет.

Ниже будут приведены вопросы о силе и сроке её получения относительно людей, но тоже актуально и для ~равных по интеллекту и видовой предрасположенности к магии других разумных видов.

**Магическая сила** – степень воздействия мага на реальность техниками – это и разрушение, и создание. Сила напрямую зависит от знаний, умений и развития мага-практиканта, а значит требует времени. И чем старше маг, при условии постоянного совершенствования ремесла, тем он сильнее.

Условно можно привести следующую среднестатистическую градацию силы к возрасту: в возрасте 7-25 лет индивид познаёт азы теории и практики, осваивает и техники уровня «огненного шара»; 25-50 лет – возраст, когда навыки мага могут быть противопоставлены навыкам профессионального воина или квалифицированного врача со стажем; 50-70 лет – превосходство над навыками этих оппонентов; 70-100 лет – вероятно, смерть, либо – сравнительно высокая сила, которая приведёт старика в статус уважаемого среди местного общества, тем не менее достойно пользоваться своим могуществом он не сможет из-за болезней, связанных со старением.

Если маг позаботился о своей длительной жизни, то уже в возрасте 1 000-2 000 лет он способен стать настолько могущественным, что его силой можно будет разрушить крупный город, сразить армию или излечить её. Однако и столь могущественная личность рано или поздно состарится или погибнет от пропущенной стрелы. Действовать такой маг в одиночку не сможет, ему так или иначе потребуется поддержка.

Но все эти значения относятся именно к среднестатистическому человеку, соответственно для одного эти сроки будут больше, для кого-то меньше, а для отдельных случаев – сильно меньше.

\* Седоба – седые волосы, преклонный возраст.



# ELEMENTA · PRIMAGESTRA ESSENTIAE MUNDUS



**Стихии** – магические первоэлементы, что образовались при взаимодействии энергий магии с явлениями и объектами реальности. Стихия – воплощение одного из явления реальности, дополнительно выстраивающее мостик между магией и явлением. Это ключ, отпирающий для любопытного дверь реального явления, делая его использование легче и «инстинктивнее». Она же – это частично разумная духовная сила, что обитает во всем сущем и влияет на существование.



**Этер**  
**Эфир**



**Гео**  
Земля



**Гидро**  
Вода



**Пиро**  
Огонь



**Аэро**  
Воздух



**Электро**



**Ферро**  
Металл



**Вита**  
Жизнь



**Крио**  
Холод



**Интери**  
Распад



**Солар**  
Свет



**Грави**



**Эхо**  
Звук

Каждая – это олицетворение предметов реальности. **Гео** – это стихия, исходящая к твёрдому состоянию вещества, и её силам подвластна вся твёрдая и аморфная материя, за исключением металла, олицетворяет который стихия **Ферро** (Сидирос). **Гидро** (Ликви) – воплощает жидкое состояние вещества (кроме металла), **Аэро** (Венти, Анемос) – газообразное. **Пиро** (Игни) – это и огонь, плазма, так и олицетворение поглощения и увеличения энергии, тогда как **Крио** (Психро, Фригус) – обратная, воплощает рассеивание и уменьшение энергии. **Электро** – олицетворение электромагнитного взаимодействия. **Вита** (Биос) – стихия жизни и жизненной энергии.

Это «Основная группа стихий» – стихии, чьи пользователи встречаются наиболее часто.

Следующие четыре стихии следуют в «дополнительной группе», как более редкие в магической практике: **Интери** – это воплощение всех процессов, связанных с разрушением и преобразованием материи, будь это разложение органических и других соединений, или же деление и слияние частиц, образование молекул. **Солар** (Илиос, Гилиос) – олицетворение электромагнитного излучения и отдельных фотонов. **Грави** – стихия, которая исходит из гравитационного взаимодействия. И последняя – **Эхо** – берет свой предмет из волн и колебаний в твёрдой, жидкой и газовой среде.

**Эфир** – отдельная категория в магии, олицетворяющая «Первое сердце мироздания» ...

Стихии всегда взаимодействуют друг с другом: так, управление созданными холодом льдами осуществляется через силу стихии земли, а расплавленный камень больше исходит к стихии земли вместе с силами воды и огня, чем только к земле. Однако, не смотря на такую реализацию сил, магу не получится просто так использовать свою, например, силу стихии воды для перехвата контроля над расплавленным камнем оппонента.

Стихии или их элемент в подавляющем большинстве случаев соотносят с различными аспектами жизни – характер существа, его навыки и таланты, времена года или отдельные недели и дни, и т.д. Даже у рас, которые бедны на магов, широко распространено влияние философского понятия стихий на культуру и её развитие.



## Классическое «романское» написание стихий

Нижеперечисленные символы традиционно считаются наследием старороманских племён Шагора, и они используются в магии и по сей день. Предки современных романских народов предполагали о существовании всех 12-ти классических стихий и эфира, изучали их с помощью различных обрядов, ритуалов, обращений к божествам.

В этой таблице приведены символы в отношении к их стихиям и толкования. Далее в статье эти символы будут использоваться для краткого обозначения стихии.



Erte  
Земля. Символ силы и сильного характера.



Kuas  
Вода. Знак символизирует жизненные силы и гармонию.



Igne  
Огонь. Обозначает выносливость, скорость.



Are  
Воздух. Этот символ означает подъём к небу и причастность к высшим силам.



Eli  
Электричество. Символ прорицания, знания.



Sal  
Металл. Означает ремесло и мастерство ремесла.



Ind  
Жизнь. Символ бытия.



Oramare  
Холод. Символ смерти и голода.



Fugura  
Распад. Символ неизбежности.



Vinocte  
Свет. Символ солнца.



Mases  
Гравитация. Символ тяжести (физической и моральной), упорства и стойкости.



Vocsa  
Звук. Знак музыки и ораторства.



Ater  
Эфир. Символизирует пространство, основу мироздания.

Романское написание широко распространилось, встречается у многих народов планеты, слабо изменялось. У некоторых народов они стали началом собственных систем письменности и рунической письменности (см. раздел руны).

## Отношения стихий друг к другу

→ - нейтральное воздействие; → - сильное негативное воздействие; → - сильное положительное воздействие; → - слабое негативное воздействие; → - слабое положительное воздействие; → - уравнивание.

Земля ↔ Земля (Гармония)  
 Земля ↔ Вода (Слабость)  
 Земля ↔ Огонь (Паразит)  
 Земля ↔ Воздух (Взаимность)  
 Земля ↔ Электричество  
 Земля ↔ Металл (Гармония)  
 Земля ↔ Жизнь (Гармония)  
 Земля ↔ Холод  
 Земля ↔ Распад (Жертва)  
 Земля ↔ Свет  
 Земля ↔ Гравитация  
 Земля ↔ Звук (Жертва)  
 Земля ↔ Эфир

Вода ↔ Земля (Доминация)  
 Вода ↔ Вода (Гармония)  
 Вода ↔ Огонь (Баланс)  
 Вода ↔ Воздух (Гармония)  
 Вода ↔ Электричество (Жертва)  
 Вода ↔ Металл (Паразит)  
 Вода ↔ Жизнь (Гармония)  
 Вода ↔ Холод (Взаимность)  
 Вода ↔ Распад  
 Вода ↔ Свет (Слабость)  
 Вода ↔ Гравитация  
 Вода ↔ Звук (Заряжающий)  
 Вода ↔ Эфир

Огонь ↔ Земля (Жертва)  
 Огонь ↔ Вода (Баланс)  
 Огонь ↔ Огонь (Гармония)  
 Огонь ↔ Воздух (Гармония)  
 Огонь ↔ Электричество  
 Огонь ↔ Металл (Деформатор)  
 Огонь ↔ Жизнь (Жизнь-смерть)  
 Огонь ↔ Холод (Вражда)  
 Огонь ↔ Распад  
 Огонь ↔ Свет  
 Огонь ↔ Гравитация  
 Огонь ↔ Звук  
 Огонь ↔ Эфир

Воздух ↔ Земля (Взаимность)  
 Воздух ↔ Вода (Гармония)  
 Воздух ↔ Огонь (Гармония)  
 Воздух ↔ Воздух (Гармония)  
 Воздух ↔ Электр. (Гармония)  
 Воздух ↔ Металл  
 Воздух ↔ Жизнь (Гармония)  
 Воздух ↔ Холод (Слабость)  
 Воздух ↔ Распад  
 Воздух ↔ Свет (Паразит)  
 Воздух ↔ Гравитация  
 Воздух ↔ Звук  
 Воздух ↔ Эфир

Электр. ↔ Земля  
 Электр. ↔ Вода (Паразит)  
 Электр. ↔ Огонь  
 Электр. ↔ Воздух (Гармония)  
 Электр. ↔ Электр. (Гармония)  
 Электр. ↔ Металл (Заряженный)  
 Электр. ↔ Жизнь  
 Электр. ↔ Холод  
 Электр. ↔ Распад  
 Электр. ↔ Свет  
 Электр. ↔ Гравитация  
 Электр. ↔ Звук  
 Электр. ↔ Эфир

Металл ↔ Земля (Гармония)  
 Металл ↔ Вода (Жертва)  
 Металл ↔ Огонь (Страдающий)  
 Металл ↔ Воздух  
 Металл ↔ Электр.  
 (Заряжающий)  
 Металл ↔ Металл (Гармония)  
 Металл ↔ Жизнь  
 Металл ↔ Холод  
 Металл ↔ Распад (Жертва)  
 Металл ↔ Свет  
 Металл ↔ Гравитация  
 Металл ↔ Звук (Заряжающий)  
 Металл ↔ Эфир

Жизнь ↔ Земля (Гармония)  
 Жизнь ↔ Вода (Гармония)  
 Жизнь ↔ Огонь (Жизнь-смерть)  
 Жизнь ↔ Воздух (Гармония)  
 Жизнь ↔ Электричество  
 Жизнь ↔ Металл  
 Жизнь ↔ Жизнь (Гармония)  
 Жизнь ↔ Холод (Слабость)  
 Жизнь ↔ Распад (Жертва)  
 Жизнь ↔ Свет (Заряженный)  
 Жизнь ↔ Гравитация  
 Жизнь ↔ Звук  
 Жизнь ↔ Эфир

Холод ↔ Земля  
 Холод ↔ Вода (Взаимность)  
 Холод ↔ Огонь (Вражда)  
 Холод ↔ Воздух (Доминация)  
 Холод ↔ Электричество  
 Холод ↔ Металл  
 Холод ↔ Жизнь (Доминация)  
 Холод ↔ Холод (Гармония)  
 Холод ↔ Распад  
 Холод ↔ Свет (Слабость)  
 Холод ↔ Гравитация  
 Холод ↔ Звук  
 Холод ↔ Эфир

Здесь указаны столбцы основной группы стихий, к которой не относятся стихии распада, света, гравитации и звука. Они относятся к дополнительной группе и выставлены в отношениях стихий только в качестве оппонентов сравнения.



## Распространённость некоторых из направлений стихий

Цветаи обозначаются: **наиболее распространенные**, **распространены слабее**, **редкие**, **очень редкие**, применительно к Шагору.

Далее в статье приведён [краткий справочник](#) для названий техник и направлений. Первая стихия – доминирующая в смежной (кроме помеченных \*). Их довольно много, тут указаны лишь единицы из всего многообразия. Актуально для других таблиц.



Гео

**Террамантия** (Террамагия, магия земли) – магия о контроле и создании твёрдых объектов, твёрдой материи, за исключением металла. Разделяется на базовое направление, **кристаллокинез** и продвинутую магию земли – **литокинез**.

Техники и направления: **Аломантия**, **сейсмомантия**, **кварцемантия**, **карбомантия**, **силикомантия** и прочие.

Смежные техники и направления: **Атмосферная магия\*** (□▽Δ⋈⋈), **магия глины** (□▽), **магмамантия** (□▽⋈), **химо-** и **биомагия** (все), и пр.



Гидро

**Гидромантия** (Аква-/ликвимагия магия воды) – магия управления обычной водой, на продвинутом маг способен управлять почти любыми жидкостями. **Сангвинизм** позволяет управлять кровью.

Техники и направления: **Гидропортация**, **гидроацидомантия**, **сангвинизм** и пр.



Пиро

**Пиромантия** (Пиромагия, магия огня) – направления о контроле энергии внутри материи. Базовый уровень позволяет создавать огонь и регулировать температуры, продвинутый – создавать даже плазму. Огонь может иметь различный химический состав, влияя на цвет и немного на характеристики.

Техники и направления: **Пиропортация**, **эксплокинез**, **огненный вихрь**, **пироцелезия** и пр.

Смежные техники и направления: **капноантия** (⋈Δ), **магия пепла** (⋈Δ□), **энергетический резонанс\*** (⋈⋈), **солярокинез** (⋈⋈)с и пр.



Аэро

**Аэромантия** (Аэромагия, магия воздуха) – основа заключается в простом контроле воздушных потоков, а продвинутый уровень позволяет совершать сильные техники, как **вихри** и **воздушные лезвия**, и другие. Воздух одна из сильнейших стихий и гармонирует со всеми основными. Способна, при должном мастерстве, парировать большинство атак стихии огня, воды и земли.

Техники и направления: **Анемомантия**, **левитация**, **аэропортация**, **тэнсин** и пр.



Электро

**Электромантия** (Электромагия, магия электричества) – учения о контроле и создании электрических разрядов. Электроманты одни из самых сильных магов на начальном уровне среди всех стихий за счет одной лишь своей стихии.

Техники и направления: **Электропортация**, **шаровая молния**, **грозовая ретрансляция**, **магнитомагия**, **молниевый вихрь** и пр.



Сидирос

**Металломантия** (*Металломагия*, магия металла) – заключается в контроле над металлом и его формой. Маги металла могут создавать превосходные изделия используя лишь магию. Им подчиняется весь металл, в том числе и щелочной – *щелочные бомбы* одна из популярных техник.

Техники и направления: **Металлокожа** и пр.

Смежные техники и направления: **Расплавленный металл** (МД).



Биос

**Витамантия** (*Биомантия*, магия жизни) – магия воздействия на жизненные энергии, управления живыми и неживыми организмами, их свойствами, влияния на органические элементы. Часто сочетает элементы других стихий. В магии этой стихии наиболее всего преобладают ритуальные элементы, как, например, священные масла, благовонии, обереги.

Техники и направления: **Анимантия**, **дендромантия**, **натуромантия**, **друидизм**, **знахарство**, **некромантия**, **аниформация**, **некрокинез**, **инсектомантия** и пр.



Крио

**Криомантия** (*Фригумагия*, магия холода) – учения о преобразовании и поглощении энергии объектов и взаимодействию с материей низкой температуры.

Техники и направления: **Психромантия**, **криопортация**, **крио вихрь** и пр.



Интери

**Нуклеомантия** (магия распада) – общее направление, связанное со всеми процессами деградации, разложения, распада материи. Продвинутый вариант затрагивает ядерные процессы. **Синтоземантия** – а общее направление о синтезе, соединении.

Техники и направления: **Трансмутация**, **ядерное высвобождение** и пр.



Солар

**Люксомантия** (*Соларо- Илиомантия*, магия света) – позволяет управлять волнами света, создавать их или направлять. Можно изменять способность поглощения и отражения света объектов, заставив кого-то сиять как зеркало, или же сжечь его непомерным количеством солнечного света, пока тот будет выглядеть абсолютно черным для окружающих. Продвинутое направление – **Гелиомантия**.

Техники и направления: **Умбрамантия**, **умбракинез**, **люксопортация** и пр.



Грави

**Гравимантия** (*Массамагия*, магия гравитации) – этому направлению под силу манипулировать со свойствами гравитации материи. Возможно создание зон повышенной или пониженной гравитации, возможно сжать противника внутри него самого.





Эхо

**Эхомантия** (магия звука) – контроль над колебаниями объектов и исходящими от них звуковыми волнами. В руках опытного пользователя звук одна из самых опасных стихий из всех.

Техники и направления: **Воксопатия**, **транспозиция**, **акумантия**, **воплъ банши** и пр.



Этер

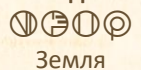
**Эфиромантия** (магия эфира) – очень редкая магия, которая заключается в управлении силами эфира, его энергии и колебаний. Эфир так же называют «Первым сердцем мироздания» - сердцем первоматерии. Его использование – это «игра на струнах мироздания».

Эфир – инструмент творца и оружие разрушителя.

## Глифы стихий Ферролитов



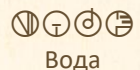
Гед



Земля



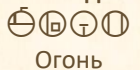
Гике



Вода



Фойд



Огонь



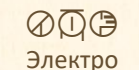
Аней



Воздух



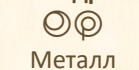
Коэне



Электро



Вьядра



Металл



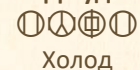
Фит



Жизнь



Джуд



Холод



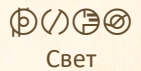
Нака



Распад



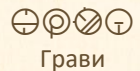
Свет



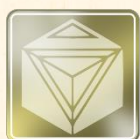
Свет



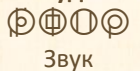
Маз



Грави



Суда



Звук

Название корневых направлений у ферролитов на упрощенном варианте технического языка Ситира следующие: Гедида (Гео), Гикед (Гидро), Фойно (Пиро), Коэнра (Электро), Вьядра (Ферро), Фитада (Вита), Джуидра (Крио), Накау (Крио), Накау (Крио), Интери, Светайа (Солар), Мазидаз (Грави), Судид (Эхо).

## Позднеримское написание Сарто-Римея, Речная Республика, Фракия, часть Западной Европы.



Терра  
Земля



Аква  
Вода



Игнис  
Огонь



Венти  
Воздух



Электрум  
Электро



Металлум  
Металл



Вита  
Жизнь



Никс  
Холод



Интери  
Распад



Люмен  
Свет



Маса  
Грави



Сон  
Звук



Арс Робур

«Искусство Силы», объединение интери, маса и сон в единую «академическую стихию» в учениях Сарто-Римеи и ряда государств римской культуры после первой половины II Э.

## Нихон коку. Символы стихийных сил 「元素力の記号」 Гэнсо рёку-но кигō

Земля 	土 ЦУ ТИ	Вода 	水 МИ ДЗУ	Огонь 	火 ХИ	Воздух 	風 КА ДЗ Э
Электро 	雷 РА Й	Металл 	金 属 КИН ДЗО КУ	Жизнь 	生 活 СЭЙ КА ЦУ	Холод 	凍 結 ТО КЭ ЦУ
Распад 	分 解 БУН КАЙ	Свет 	光 ХИ КА РИ	Гравитация 	重 力 ДЗУ РЁ КУ	Звук 	音 ОТО
Эфир 	空 層 КУ СО	<p>Гэнсо (元素), судзикара (素力) или рёкукара (力殻) – именно подобные слова обозначают слово «стихия» в японской магической традиции.</p> <p>Различных течений учений о гэнсо на всей территории Японии великое разнообразие, но общеупотребимая традиция – система тринадцати основных стихий, и применяется она в самых различных направлениях магии и быта японского народа. Подобная система прозвана Гэнсо идай гакусэцу (元素偉大学説) – «Великая теория элементов».</p> <p>Наравне с этой системой, широко распространены понятия пяти стихий, как гогё (см. Оммёдо), а также ряд других, древних и новых учений.</p>					

Японская магическая практика широка в своей вариативности и различные, казалось бы, противоречащие друг другу знания способны не только работать параллельно, но и работать вместе – как гэнсо идай гакусэцу и гогё.

Используя понятия выше, стихии можно называть следующим образом: Цути-но рёкукара, Рай-но судзикара, Мидзугэнсо или Ото-но гэнсо.

Корневые направления магических знаний и практик называют с добавлением Махо (魔法) или -но Мадзюцу (の魔術) к иероглифам стихий: Кадзэмахо (или Фуумахо) – «магия ветра», Сэйкацу-но Мадзюцу «магия жизни», Токэцу-но Мадзюцу «магия холода».

Иероглиф дзюцу (術) встречается в составе названий различных техник: Райдзюцу – «техника молнии», Сурудой сунацуруги-но дзюцу (鋭い砂剣の術) – «техника острого песчаного меча».



## Лунные символы стихий



Газар  
Га̇зар  
Земля



Водь  
Vođi  
Вода



Ота  
Ота  
Огонь



Небра  
Небра  
Воздух



Зиибелей  
Џйбелей  
Электро



Дзальзяко  
Ѓаля̇ко  
Металл



Дендру  
Đendru  
Жизнь



Хлад  
Хлаđ  
Холод



Ротн  
Rotn  
Распад



Люмень  
Люме̇н  
Свет



Азам  
Ѐам  
Грави

Корневые направления магии лунной традиции:

Газариманта (Га̇зариманта) – тоже, что и террамантия; Водаманта – тоже, что и гидромантия; Отаманта – пиромантия; Небраманта – аэромантия, включающая практики эхомантии; Зиибеламанта – электромантия; Дзальязаманта – металломантия; Дендраманта – витамантия; Хладаманта – криомантия; Ротнаманта – нуклеомантия; Люменаманта – люксомантия; Азаманта – гравимантия.

Особенностью лунной и доланской магических практик является использование Сфер аль-Хазина («сарос гулі алі-Ха̇жин»), вид которых используются в качестве глифов стихии воды и огня. Они – артефакты исследователя магии из арабских стран Хазан аль-Хазина, прибывшим на земли Антероса и создавшего их здесь. Сферы аль-Хазина способны накапливать много магической энергии и способны выступать как аккумулятор маны или оружие в качестве катализатора, или же в качестве метательного снаряда/своеобразной стихийной гранаты.

### Справочник по трактовке названий техник и направлений

Трактовка самих понятий техники и направлений: направления вбирают в себя широкий спектр учений, а техники – это отдельно взятые приемы, группы приемов или под-направления, входящие в спектр учений направлений.

В глобальном варианте стихийную магию называют «магией аспекта стихий» или «стихийной аспектной». Соответственно – вся магия стихии огня может быть названа как Аспект огня или Пироасpekt, магия стихии жизни – Аспект жизни или Витасpekt.

По различным окончаниям названий можно определить суть указанной техники и направления магии. Так, окончания *-мантия*, *-магия*, *-кинез* и *-патия* обычно особо не различаются по общему смыслу и применяются относительно различных направлений, а также применяются в названиях главных, корневых направлений той или иной стихии. В отдельных случаях варианты этих окончаний могут иметь смысл, например, *-кинез* обозначает сотворение, что применимо к техникам с упором на создание, *-мантия* может означать хороший упор на контроль стихии и техники гадания (др. греч. *manteia* – прорицание). Гадания, отдельно, могут так же называться *-мантика*.

Остальные окончания: *-портация* обозначает телепортацию или иное мгновенное перемещение; *-формация* зачастую означает трансформацию; *-целезия* – церемония, ритуал; *-ургия* и *-тургия* – служение, дело; *-трофия* и *-фагия* – пища, поглощение.

Трактовка корня названий: **терра** – земля; **кварц** – песок или кварц; **ало** – соль; **карбо** – углерод; **силико** – кремний; **гидро** и **аква** – вода; **гидроацид** – жидкая кислота; **пиро** и **игни** – огонь; **капно** – дым; **экспло** – взрыв; **крио** или **психро** – холод; **аэро** и **каэлиа** – воздух; **люксо** – свет; **гелио** и **соляр** – солнце; **эхо** – звук; **лито** – камень; **ани** – обозначает животных и взаимодействие с ними; **инсекто** – насекомые; **химо** – химия и алхимия; **био** – относится к биологии, генетике и живым существам, жизни; **магнито** – магнетизм и магнитные поля; **вокс** – голос и крики; **умбра** – тень, тьма; **аку** – слышать, слух; **сангви** – кровь; **анемо** и **венти** – ветер.



## Последствия стихийной магии

Любая магия имеет определённое влияние на своего творца, и наиболее это заметно при слишком частом использовании магии стихий. Последствием можно назвать, как и самотравматизацию в следствии ошибок при совершении техники, так и прямое влияние на организм и его адаптивные свойства.

**Аспект огня** – злоупотребление техниками способно повысить температуру тела и вызвать ощущение холода в нормальных условиях для жизни человека, вплоть до сильного озноба. Таким образом тело адаптируется к частому контакту с магией огня, что сказывается дискомфортом в обычной жизни. Для искушённого мага огня вполне обычно разгуливать в осенней или даже зимней одежде жарким летом.

**Аспект холода** – обладает обратным эффектом, т.е. криомагу становится жарко в нормальных для обычного человека условиях после частого использования своих техник. Если же организм не адаптируется под магию холода – повышенный риск переохлаждения.

**Аспект земли** – злоупотребление магией земли способно провоцировать обезвоживание организма.

**Аспект воды** – ранее воздух с приемлемой влажностью становится слишком сухим для гидромага, и в ответ он может с помощью своих сил повысить влажность, однако это лишь закрепит побочное действие аспекта воды. Может повыситься потливость.

**Аспект воздуха** – может провоцировать синдром удушья, особенно в закрытых помещениях. Однако влияние синдрома нивелируется, как ни странно, нахождением в высоких горах.

**Аспект электричества** – вызывает в пользователе электромагии постоянный статический заряд, не опасный для жизни, но вызывающий соответствующий дискомфорт при контакте с определёнными материалами и другими живыми организмами.

**Аспект металла** – поедаемая пища и поглощаемая вода приобретают металлический привкус. Может произойти металлизация костных тканей и могут появиться плоские металлические наросты на коже.

**Аспект жизни** – заставляет организм усиленно источать энергию жизни, положительную Ци. В основном положительный эффект, но негативный для некромантии при совершении ошибок во время исполнения техник, ведь положительная Ци сама по себе изгоняет целый ряд видов нежити. Магия жизни позволяет поднимать мёртвых, и она же их уничтожает.

**Аспект распада** – обладает самым опасным побочным эффектом от злоупотребления техниками – некрозом и разложением кожи, мышц, органов.

**Аспект света** – может вызвать пониженную либо повышенную чувствительность к свету.

**Аспект гравитации** – не имеет побочных эффектов.

**Аспект звука** – провоцирует повышенную чувствительность к звукам, вплоть до болезненных состояний и повреждений слуховых органов.

Все эти побочные эффекты чаще всего проходят спустя время при неиспользовании стихий, однако при действительно большом злоупотреблении они могут зафиксироваться в организме как постоянная адаптация.

## Статусные эффекты

Различные позитивные или негативные эффекты, возникающие при воздействии заклинания. Особенно они проявляются в стихийной магии из-за её богатства на различные реакции – воздействие бинарных, тройных, четверных и прочих реакций на конкретном объекте можно отнести к статусным эффектам, как, например – обморожение охлаждённым газом или повышенная чувствительность к холоду и обморожению в следствии воздействия полученного магией концентрата воздуха с повышенной влажностью.

## Остаточные эффекты

Временный «магический отпечаток», оставляемый заклинанием того или иного направления на цели. Эти «отпечатки» идентичны использованной стихии и могут дополнительно оказывать позитивное или негативное воздействие в зависимости от цели, в том числе влияют на наложение следующих заклинаний на цель, пока эффект существует.



### Самостоятельные эффекты

Использование различных заклинаний может приводить к побочному или целенаправленному возникновению эффектов, которые способны существовать какое-то время без подпитки от маны и магии, особенно их проявление явно в стихийной магии. Примером такого эффекта может быть возгорание в следствии попадания огненного заклинания в горючие вещества, или обезвоживание в следствии повышения концентрации соли в организме магией соли.

### Постоянные эффекты

Ими называются статусные эффекты, которые не пропадают сами по себе со временем. Такие эффекты можно снять только задействуя определённые механизмы, в отличие от случая к случаю. Примером такого эффекта может послужить окаменение, если оно не поддерживается в действии магом или не имеет ограничения по времени от техники.

### Элементальная материя

Как писалось выше – стихии появились в следствии взаимодействия магии с объектами реальности. Контакт магии с жидкостями создал стихию воды, контакт с энергией пылающих звёзд породил стихию огня, контакт с твёрдым породил стихию земли.

Стихийная магия зачастую связана с управлением тем, что есть вокруг – вырвать кусок земли и швырнуть его террамантией, переносить воду из пруда к домашнему саду гидромантией и т.д. – обыденная часть сил стихий. При этом существует такое явление как «элементальная материя» – вещество и энергия, образованные и образующиеся в собственных измерениях каждой стихии. Элементальную материю можно использовать в магии, буквально конвертируя магию в неё, и создавать, например – кристаллы «прямо из воздуха». Всё элементальное вещество не поддаётся систематике барионной материи, из которой состоит видимый мир, т.е. его невозможно определить в периодической системе или организовать иные точные системы.

Вся эта материя имеет слабое применение в алхимии и создании артефактов, так как без подпитки магией создателя она распадается на кварки с выделением фотонов и электронов довольно быстро, при этом не обладает сама по себе выдающимися свойствами для использования в артефактах и химии-алхимии. Касается конкретно вещества, но не энергий.

Измерение **Гео** заполнено твёрдой материей с различными свойствами. Измерение **Гидро** наполнено жидкостью, по свойствам напоминающей обычную воду, но проводящее электрический ток будучи идеально чистой. Измерение **Пиро** – солнечное пекло. Измерение **Аэро** – обладает довольно большим наполнением тяжёлого газа, в котором можно «плавать». Измерение **Электро** – вечная электрон-позитронная реакция взаимной аннигиляции. Измерение **Ферро** – мир кристаллического металла, в основном, кубической сингонии и с озёрами жидкого металла. Измерение **Вита** переполнено жизненной энергией. Измерение **Крио** – заполнено веществом температуры абсолютного нуля. Измерение **Интерн** бушует ядерными и термоядерными процессами. Измерение **Солар** насыщено фотонами. Измерение **Грави** имеет в себе «энергетические чёрные дыры», т.е. не состоящие из вещества. Измерение **Эхо** сокрушается колебаниями даже в отсутствии материи, необходимой для этого процесса.

Использование элементальной материи позволяет использовать элемент стихии при его отсутствии в окружающей среде, и создание элементальной материи требует больше энергии, маны, чем управление уже имеющейся материей в окружающей среде.



## Теневые стихии



Инь и Ян



Единство



Тёмная  
Материя



Тёмная  
Энергия



Дао



Энергия Ци

Олицетворяют более фундаментальные и сложные для обычного смертного предметы мироздания. **Единство** – это инкарнация самой вселенной в её первые мгновения, когда все взаимодействия и вся материя были единым целым. **Тёмная материя** – воплощение незримой материи, что превосходит обычную по объёму во вселенной. **Тёмная энергия** – олицетворение незримой энергии, что расширяет саму вселенную. **Дао** – путь мира и каждого его элемента, сеть судьбы и множеств ее вариаций. **Энергия Ци** – стихия, воплощающая Ци – энергию жизни и существования, смерти и неотвратимости.

**Инь и Ян** – воплощение противоположностей, исходящая из Дао и рождающая Ци.

Эти стихии трудно постигать, не только из-за их предмета воплощения, также исходя из редкости достаточных знаний о них и сложности понимания их работы. Очень редки, относительно обычных стихий, и аватары теневых стихий. Наиболее часто рождаются аватары Ци и аватары Инь и Ян, но не родилось ни одного аватара Дао. Различные практики могут побочно затрагивать силу теневых стихий, например, предсказание будущего – оно затрагивает Дао и может показать наиболее вероятный исход событий.

## Терминальные стихии



Пространство



Время



Божественная Сила

Терминальные стихии – это глобальное воплощение самых фундаментальных предметов вселенной. Они не подвластны силам магии никого из смертных и даже бессмертных – их можно познать, но повлиять будет либо невозможно совсем, либо потребуются невообразимое количество энергии. Только высшие существа вселенной способны пользоваться ими, как дополнительным инструментом воздействия на своё ремесло.

Например, стихия пространства помогает Миракле в создании бесконечного количества измерений-миров. Хронос заключил в стихию времени само могущество времени, а потом создал «временные колыбели», что хранят в себе всё обо всех временных линиях, и создал в измерении Мантид «колодец жизни», таящий в себе безвременный кусочек белого бозонного ядра вселенной. Сотня осколков Хроноса обратили себя в инструменты времени – лиры, играя на которых можно ограничено изменять свой ход времени относительно окружения.

Третья – воплощение силы Цакрина, одного из богов мироздания, бога божественности. С его позволения, Анкмерр разработал для смертных способы перенять частичку силы Цакрина. Долголетие, порой даже бессмертие, невероятные силы, которыми обладают обычные боги, вышедшие из смертных – результат работы Анкмерра с этой стихией.





## Хенрия – мировое единство

Под словом «Хенрия» понимают практики объединения сил всех стихий в одной сущности и выделяют в некую «надстихию».

Подобная комбинация обладает уникальными возможностями, отчасти повторяющие некоторые возможности теневой стихии Единства, но требует от пользователя хороших познаний и навыков управления всеми классическими стихиями – Гео, Гидро, Пиро, Аэро, Электро, Ферро, Вита, Кριο, Интери, Солар, Грави и Эхо.

Как и любая обычная стихия, воплощение Хенрия обладает собственным элементарным измерением и элементарной материей, зовущейся Буссицу Тоадама (物質永遠玉, «Материал вечного шара»), «Дотоа» (道永遠, «Путь вечности») или «Ёнхэн чжи лу» (永恒之路, тоже значение) и известна в основном на территории Паньгу и регионов у Западного Китая.

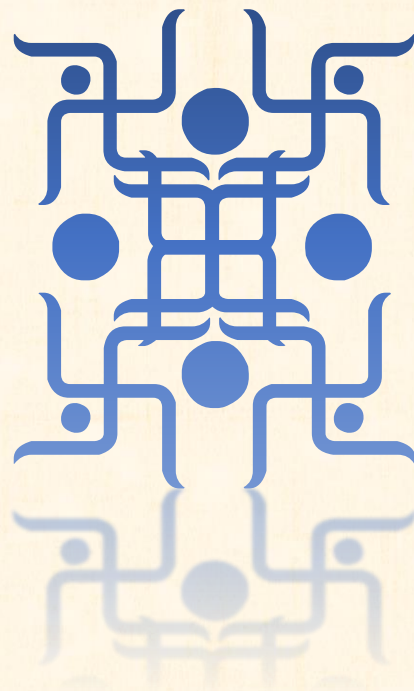
Буссицу Тоадама обладает неестественными свойствами для современного мира. Эта материя может пребывать во всех известных и неизвестных агрегатных состояниях, пребывать в них одновременно – быть и твёрдым веществом, и жидкостью и газом одновременно.

Использование сил материи Хенрии позволяет сотворять сильные заклинания, в концепции схожие с магией земли, воды и воздуха – в противника можно метнуть «булыжник» из Буссицу Тоадама, при этом запрограммировать его на определённые свойства, которые только пожелает пользователь. Эти свойства начинаются от банальных – термических ожогов, раскатов электричества до объединённых форм взаимодействий, как у теневой стихии Единства.

Возможности Хенрии позволяют использовать самые различные объединения сил стихий, например:

- Объединение пиро, кριο и электро в техниках Хенрии образует чистую и хаотичную первородную энергию, подобной то, что могла существовать в начале времён;
- Электро и грави образует неестественное электрогравитационное взаимодействие, создающее собственное поле (ЭГП). Электрические явления (электрические, магнитное поля, разряды и т.д.) и заряженные частицы начинают вести себя по-другому или перестают существовать. Помимо этого, любые объекты с массой под действием ЭГП начинают вести себя аномально – действие реальной гравитации ослабевает, а объекты внутри ЭГП начинают притягиваться к его центру, но чем больше масса объекта – тем слабее на него воздействует ЭГП подобным образом. Живые существа внутри ЭГП приобретают зелёное контурное свечение, исходящее от энергетического воздействия со стороны ЭГП. Могут измениться в нём и электронные связи обычной материи, нарушая и процесс химического синтеза, и стабильность соединений хим-элементов.

Буссицу Тоадама может содержать в себе электрогравитационный заряд и источать соответствующее поле, любая другая материя на это не способна.



Печать Хенрии



## Божественная эссенция

Так же именуемая самими богами мироздания «Эссенцией силы Цакрина» – явление силы бога божественности в виде концентрата энергии. Она является в миры вселенной благодаря существованию стихии божественной силы и реализует весь божественный потенциал для смертных обитателей мироздания.

Смертный, получивший и поглотивший эссенцию станет богом, но если она была в неактивном состоянии – тогда для получения сил эссенции и становления богом потребуется посетить особенное место, которое сможет резонировать с эссенцией внутри поглотившего её, и та активизируется. Каждая отдельно взятая божественная эссенция обладает своим спектром возможностей и уровнем сил, которые может получить индивидум. Из-за этого существует боги с разными силами и разным уровнем сил, как, например – низший бог грома или высший бог плодородия, т.е. первый стал слабым богом, способным контролировать и вызывать грозу, когда как второй сильный и может благотворно и на более высоком уровне воздействовать на плодородность земли и уровень урожайности какого-либо региона. Род сил будущего бога может также зависеть от его характера, деятельности, поступков и родословной.

Поглотить эссенцию можно под разным видом и это может произойти неявно – она может накопиться во фрукте или передаться из меча от одного прикосновения к нему. Различные ритуалы призваны воззвать к этой силе, чтобы возвысить кого-либо до божественного статуса. При этом возможна и синтетическая добыча этой силы – для этого потребуются большие объёмы определённых химических элементов периодической системы и магатов, которые должны будут активно прореагировать друг с другом в стерильных условиях под действием магии. Это приведёт к переходу магии на её «соседний энергетический уровень», на котором она тут же трансмутирует в различные фермионы с большим выделением энергии в виде этой самой эссенции.

Получить божественность возможно и за поступки – в одних случаях это будет наградой от других богов, в иных сама эссенция может отреагировать на отдельную личность и притянуться к ней.

## Ключи богов

Представляют собой артефакты божественности, созданные осколками Цакрина после того, как Анкмерр создал стихию его божественной силы. Осколки бога божественности обрели свои идеи и замыслы, и они создали «Ключи богов» – артефакты, способные давать или отнимать божественные силы в обход необходимости использовать эссенцию, т.е. обладатель подобного устройства может не расходовать запасы эссенции на самоличное проведение возвышений или низвержений богов, и наделять самого себя большими силами.

У этих ключей есть время, за которое они накапливают заряд для обожествления или низвержения, а потому частое использование этого артефакта невозможно. Единственные, кого ни один ключ богов не способен низвергнуть в смертного или просто низшего бога – это архонты.

Со временем эти артефакты распространились по вселенной и их находили различные боги. Это позволило некоторым увеличить свои силы или просто стать политически влиятельным богом и стать иерархически выше, даже если его божественные силы не соответствуют рангу в иерархии пантеона.

Известные обладатели ключей – Аматаэрасу, Оротимару, Мардук, Юпитер, Кецалькоатль, Баал.

## Силы богов и их иерархическая структура власти

В различных пантеонах сильные боги берут власть над более слабыми, выстраивая таким образом лестницу привилегированности, обязанностей и прав. Часто такая система авторитарная, когда во главе всех стоит конкретная группа божеств, упрекать которых или осуждать не имеет права никто иерархически нижестоящий. Эта структура называется Селестиакратией – «Властью Небес».

Одним из «селестианских дворов» можно назвать японскую Такамагахару (高天原), где обитает ряд местных целестиев – Сусаноо, Оротимару, Цукиёми и т.д., и даже архонт Аматаэрасу. Эти божественные создания имеют рычаги влияния для изгнания более низших из рядов богов, или наоборот – для принятия их в свой стан, передав им силу накопленных или синтетически созданных божественных эссенций. Такамагахара может проявляться в реальности, паря над Японией или появляясь в водах рядом с ней. Отдельным селестианским двором прямо в Такамагахаре числится страна Идзумо (出雲国), где главным богом является селестий Окунинуси, однако степень строгости там значительно ниже.



Уровни божественных сил представлены следующим списком:

1. Божество (Deity) – самый слабый и самый распространённый вариант божественных существ. Их силы заметно ограничены по сравнению даже с низшими богами, но это не делает их исключительно слабыми, а некоторые божества способны вступать в бой даже с медианами. Божества становятся объектом множества культов и нередко благодаря силе веры своих поклонников могут вознестись до более высокого уровня.
2. Полубог (Halfgod) – сильнее божества, но также слабее низшего бога. Таковыми становятся дети от бога и смертного. Их божественная сила обладает частицей природы силы архонтов, что затруднит отнятие их силы кем-то ниже архонта.
3. Низший (Lower god) – слабейший бог, уже обладающий большими силами. Ни один обычный смертный не сможет сразить низшего бога в открытом бою.
4. Медиан (Median) – второй по силе ранг богов, заметно сильнее низшего бога.
5. Стурилан (Sturylane) – высший бог, почитаются как сильные боги с большим влиянием.
6. Селетий или Целестий (Celestian) – «небесный бог», самый сильный из обычных богов и имеющий полное право быть участником селестианских домов при существовании иерархической власти по праву возвышения.
7. Архонт (Archon) – «правитель», божественное существо с силами выше, чем у селестиев, настолько могущественное, что даже последние предпочитают не злить архонтов.

## Смерть бога

Божественные создания – сосуды божественной эссенции, как упоминалось выше – небольшой части силы бога мироздания Цакрина, а значит, при смерти божественного создания она должна куда-то деться. Как это произойдет – дело чаще индивидуальное от бога к богу, но наиболее часто встречаются те случаи, когда после смерти бога энергия, содержавшаяся в нём, взорвётся в соответствии с силами бога при жизни. Например – смерть бога жизненной энергии может спровоцировать взрыв с распространением этой энергии, что повлечёт за собой даже позитивное влияние на окружающую среду, когда как смерть бога огня может испепелить всё вокруг него. Примерно с такой же частотой происходит и другой сценарий последствий смерти бога – банальное освобождение его эссенции без последствий для чего-либо вокруг умирающего бога.

Реже может происходить рождение элементарей в случае стихийных богов или разломы в пространстве. Сила всех этих явлений зависит и от ранга божественной силы, и если смерть божества повлечёт за собой, разве что, сантиметровый разлом или взрыв на несколько десятков метров, то смерть архонта может открыть полноценную прорезь в иное измерение или вызвать взрыв его эссенции, эпицентр которого будет переполнен энергией, а его влияние будет доходить до радиуса в 2-8 километров.

## Божественное бессмертие

Боги практически бессмертны сами по себе – Эссенция продлевает жизнь. Благодаря заключённой в ней энергии фактически останавливается биологическое старение или естественный, обусловленный условиями среды, износ механических компонентов тела.

Это делает богов самыми долгоживущими представителями своих видов, но не всегда они всецело бессмертны, порой спустя тысячи, десятки тысяч или даже миллионы лет они всё-таки могут состариться, если энергия эссенции будет в них угасать. Угасание может быть спровоцировано паразитирующими сущностями, «болезнями эссенции» или другими факторами, способными пошатнуть её стабильность.

## Наследственность

Божественная эссенция с высокой вероятностью может зародиться в плоде ребёнка двух богов из отделившихся осколков их собственных эссенций. При этом характер будущих сил скорее всего не будет



являться подобием сил родителей, а вероятность схожести сил может увеличить только вливание одной конкретной божественной спецификации (бог огня, например) поколение за поколением.

Существует и шанс рождения обычного смертного, даже если оба родителя являются богами и довольно могущественными, тем не менее такие случаи достаточно редки.

Примеры некоторых божественных существ (4 страницы, [пропустить и перейти к «Чакрам»](#))

#### **Сококу Нинген:**

1. Сабукару (サブカル) – водное божество жажды и гнева.

Примеры некоторых богов

#### **Скельянгард, пантеон Аэзира:**

1. Бури (Búri) – всеотец Аэзира, целестий.
2. Хор (Hog, Parus) – главнокомандующий войсками Аэзира, целестий.
3. Афинд (Arýnðr, Airéndallr) – сын Регина, бог ветра, медиан.
4. Регин (Reginn, Raði) – сын Хора, бог грозы, носитель молота Фарбьёдалл (Fárbjødallr, «Разрушитель»), медиан.
5. Локи (Loki) – сын Хора, бог огня и обмана, целестий.
6. Эллекен (Hellequin, Arledin) – сын Локи, бог снегов, гор, обмана, комедийных представлений, трюкачества и т.д., целестий.
7. Хеймдалль (Heimdallr) – бог-страж богов, хранитель Биврёста и Аэзира, целестий.

#### **Скельянгард, пантеон Ванов:**

1. Рюгтёрг (Rügg Morg, Rüllter) – бог предвещаний, плодородия, ветра, деревьев, красоты и ораторства, медиан.
2. Скель (Skel) – богиня охоты, любви, осени и алкоголя, медиан.

#### **Скельянгард\*, пантеон Асгарда:**

1. Один (Óðinn) – всеотец Асгарда, целестий.
2. Тор (Þórr, Þunraz) – сын Одина, бог грома, носитель молота Мьёлнир (Mjöllnir, «Сокрушитель»), медиан.
3. Локи (Loki) – бог холода и обмана, медиан.
4. Бальдр (Baldr) – сын Одина, бог весны и света, медиан.
5. Магни (Magni) – сын Тора, бог физической силы, медиан.

#### **Заэльдран, Еванглия, пантеон Селестрии:**

\*Заэльдран, как и его обитатели и география, окончательно не определены, что может привести к частным изменениям в темах, связанных с ним.

1. Амаймон – верховный правитель пантеона, демон-бог, принц ада, ушедший из преисподней в Заэльдран, архонт.
2. Баал или Андруин – андрогинный демон-бог войны и владыка Мрабсиса (страна центральных регионов Еванглии, пустынная с севера, лесистая с юга, холодная с востока и болотистая с запада), целестий.
3. Абаддон или Ланей – демон-бог смерти, пепла, «красного и серого солнц», перебежчик из преисподней, стурилан.
4. Самигина или Сайла – богиня науки и загробного мира, целестий.
5. Вассаго или Лаэнтир – принц Ондрига, страны к северу от Мрабсиса, бог прорицания и экстрасенсорики, видящий спрятанное физически и ментально, стурилан.
6. Марбас – демон-бог хранитель страны Эйльмин, стурилан.
7. Валефор – бог-покровитель воровства, оборачивающийся змеевидным драконом-львом.
8. Аман – бог дипломатии и дружбы, целестий.



9. Барбатос – бог природы, чародей, способный отыскать любые сокровища и понимающий прекрасное пение птиц, целестий.
10. Пеймон – бог знаний, способный поведать о известном и тайном, стурилан.
11. Абигор – бог холода, стурилан.
12. Ботис – бог змей, медиан.
13. Моракс – бог неба, астрономии и астрологии, целестий.
14. Набериус или Вель – бог ветра, ораторства, искусства, алкоголя, плодородия, чести, целестий.
15. Астарот или Ляндия – демон-богиня колдовства, быта и дождей, стурилан.
16. Форней – демон-бог моря, стурилан.
17. Асмодей – демон-бог боевых знамён и земли, целестий.
18. Скалабрин – бог-хранитель курганов, бог огня, воды, воздуха, земли и городов, целестий.
19. Раум – бог-разрушитель городов, открывающий самые нечистые тайны любого, положение в божественной иерархии неизвестно.
20. Кроцелл – бог звука и философии, стурилан.
21. Балам – бог юмора и иллюзий, имеющий хвост змеи и ярко светящиеся глаза, медиан.
22. Гремори или Гамори – богиня металла, любви, крупных растений, стурилан.
23. Нафула – бог ремесла и грома, медиан.
24. Андрас – «бог со сверкающим мечом», бог раздора, медиан.
25. Белиал – бог магии и власти, целестий.
26. Декарабиа – андрогинный бог птиц, драгоценных камней, способный принимать женский или мужской облик и физиологию, целестий.
27. Данталион – бог жизни, читающий мысли, медиан.

#### **Заэльдран, Еванлгия, «надзиратели преисподней»:**

1. Мефистофель – первый надзиратель, отправленный следить за действиями Амаймона, что бы он не причинил вреда царству преисподней выходками на Шагоре. Демон-бог обмана, ночи, соли и затмений, архонт.
2. Самаэль – второй надзиратель, бог ядов и жнец душ, архонт. Был послан для противоборства благим богам Заэльдрана и увеличения влияния преисподней на этой территории Шагора.
3. Каин – третий надзиратель, бог зависти, греха, проклятий, архонт.
4. Киабир – не бог, а нежить-смерть, которую причисляют к божественному рангу стурилану. Четвёртый надзиратель, смерть на службе у преисподней, согласившаяся на сотрудничество при личном предложении от правителя измерения.

#### **Заэльдран, Хидрия, пантеон Фаффир:**

1. Вассал (Vassalaren) – бог всех стандартных стихий, включая эфир, бог плодородия и покровитель феодализма и монархизма, архонт.
2. Бастиан (Bastianren) – бог бури и грозы, чародей-кузнец, целестий.

#### **Великая Фракия:**

1. Гебелейзис (Gebeleizis) – бог грома и грозы, медиан.
2. Залмоксис (Zalmoxis) – бог-правитель, целестий.
3. Зибельтиурдос (Zibelthiurdos, Zbelthourdos) – бог без чёткой направленности, архонт.
4. Плейсторос (Pleistoros) – бог войны, медиан.
5. Стефоний (Stefon) – бог дипломатии и сельского хозяйства, покровитель господарей Молдавского, Валашского и Румынского Княжеств (Господарств), медиан.
6. Бендис (Bendis) – богиня-оборотень охоты, Луны, чар, способная превращаться в аиста, целестий.
7. Дерзелас (Derzelas) – бог изобилия, здоровья и подземного мира, целестий.
8. Котис (Kotis, Cotis – «Котыс») – богиня войны, целестий.
9. Сабазииос (Sabazios) – бог неба и вина, скачущий на лошади, архонт.
10. Валупан (Valupan) – бог-дракон облаков и вина, имеет голову волка и змеевидное тело (дакийский дракон).
11. Дакир (Dakir) – бог несчастий, голода и ливней, медиан.



12. Аркел (Arkel) – бог-оборотень строительства, рыбалки и покровитель стражей, обращающийся дакийским драконом, целестий. Обладает лирой времени осколка Хроноса.
13. Сонокс (Sonox или Sonoks) – бог ярких, светлых ночей, заставляющий фракийские цветы по ночам сиять в разных цветах, медиан.

#### **Антерос:**

1. Синяя Мать (Џынемара, «Зынемара») – богиня света, урожая, тепла и дождей, архонт.
2. Балгримур – бог солнца, лета, огня, зимы, архитектурной красоты, каучука, целестий.
3. Блиттри – бог воды, морей, погоды, покровитель моряков и путешественников, целестий.
4. Галина – богиня материнства, любви, очага, справедливости и весеннего цветения, целестий. Молодая богиня, в основном известная в Королевствах Лунна и Долана.
5. Далагниир (Ѓалагнїр) – бог-кузнец, идеальный мастер кузнечного ремесла, целестий.
6. Пала (Пхала) – богиня плодородия и любви, целестий.
7. Согрум (Согрїм, «Согрюм») – бог-покровитель торговцев, ораторов, правителей и исследователей, целестий.
8. Анвит (Анвитор) – бог-покровитель умерших, хозяин загробного мира Антероса, стурилан.
9. Ана – богиня зимы, медиан.
10. Таламир (Ѓаламир, «Цаламир») – бог ветров, медиан.
11. Анкорит – бог земли, богатств, золота и янтаря, медиан.
12. Гермес – бог ума, науки и труда, медиан.
13. Тайфун – бог силы и борьбы, медиан.
14. Тианди (Ѓианди, «Цианди») – бог жизни и неба, медиан.
15. Сарт – бог-оборотень лесов, обращающийся насекомыми, медиан.
16. Бласика – богиня крепкого алкоголя и плотских утех, медиан.
17. Гаприкан – бог цветов и веселья, низший.
18. Калоприкан – бог банковского дела, стурилан.
19. Эарендел (Эарендел) – «сияющий бог сияющих звёзд», бог гравитации, электромагнетизма, способный сотворять миниатюрные солнца, архонт.

#### **Гилебос:**

1. Аурвандил – сын Эарендела, бог звёздного сияния и астрологии, целестий.

#### **Сококу Нинген, японский пантеон:**

\*Сила японского бога (ками) в том числе и достаточно сильно зависит от веры в него со стороны смертных и бессмертных не смотря на его ранг божественных сил.

Одни из богов (Изанами, Изанаги, Аматаэрасу, Оротимару, Агамуоро-ками, Кагуцути, Эбису, Бисямон) не имеют сильной привязанности собственного могущества к поклонениям, их можно назвать «сильными» или «вечными ками» – их сила не угаснет даже если в них никто не будет верить.

Похожим образом могут жить и относительно «слабые ками» (Райдэн), но своё могущество они не смогут увеличить без поклонников.

«Средние» же (Окунинуси, Наруками, Ватацуми, Тэндзин, Инари) сильно зависят от поклонений, и, если у них не останется поклонников – они станут на одну ступень со «слабыми».

1. Идзанами (イザナミ) – богиня творения и смерти, архонт.
2. Идзанаги (イザナギ) – бог творения, целестий.
3. Сусаноо (須佐之男命) – бог ветра, сын Изанаги, целестий.
4. Цукиёми (月読命) – бог Луны, целестий.
5. Райдзин (雷神) – бог грома, медиан.
6. Фудзин (風神) – бог ветра, медиан.
7. Рюдзин (龍神) – бог-дракон воды, обитающий на дне океана, медиан.
8. Аматаэрасу (天照大御神) – богиня солнца, архонт.
9. Юкидзин (雪神) – бог снегов, медиан.
10. Наруками (鳴神) – дочь Райдзина, богиня грома, медиан.



11. Оротимару (大蛇丸) – бог змей, celestial.
12. Райдэн (雷電) – бог грома, низший.
13. Эбису (恵比須) – бог удачи, рыбалки, труда и хранитель здоровья маленьких детей, медиан.
14. Бисямон (毘沙門天) – бог-воин богатства, войны и процветания, celestial.
15. Окунинуси (大国主) – потомок Сусаноо, бог земледелия, медицины и успеха, celestial.
16. Ватацуми (綿津見) – бог воды, морской царь, celestial.
17. Кагуцути (加具土) – бог огня и кузнечного дела, медиан.
18. Такэмикадзути (建御雷) – воинственный бог грома и меча, родившийся из крови Кагуцути, медиан.
19. Такэминаката (建御名方神) – бог ветра, воды, сельского хозяйства, покровитель охоты и войны, медиан.
20. Тосигами (年神) – бог Нового Года, медиан.
21. Тэндзин (天神) – бог науки и неба, медиан.
22. Хатиман-дзин (八幡神) – бог войны, рек, земледелия и стрельбы из лука celestial. Покровитель кузнецов, рода Минамото и рода Хатиман.
23. Яхата или Явата-син (八幡神) – альтернативная сущность бога Хатимана, зародившаяся из его ногтя на юге Хонсю, бог войны, земледелия, камня и минералов, моря, со-до («путь копья»), медиан. Покровитель кузнецов и рода Тайра.
24. Инари (稻荷大神) – богиня изобилия, злаков, лис, celestial.
25. Аогами (青神) – синий бог-покровитель путешествующих и совершающих религиозное отшельничество, медиан.
26. Агамуро-ками (アガムオロカミ) – владыка сети пещер Кибицу (吉備津) в глубинах почв под Номикузе (страна Идзумо), бог-покровитель земледельцев, бог войны, озёр и пурпурного пламени, способен попадать в подземное царство Изанами, стурилан.
27. Кушибару (クシバル) – бог заката и рассвета, добра, процветания и счастья, celestial.
28. Хоннэ-оками (本音狼) – первый в истории самурай на государственной службе, при жизни известный как Хатаке Иёри (畑(はたけ) 井頼). Бог без конкретного направления, но почитают его как бога владения мечом, сакэ, бога урожая из-за прижизненной фамилии, переводимой как «поле», стурилан.

#### **Сококу Нинген, пантеон Сидзэн сакуру-син (自然サークル神):**

Согласно различным легендам, этих богов представляют то древнейшими, то наиболее молодыми из всех японских богов. Они отделены от основного пантеона и не имеют с ним никакой кровной связи по одной из версий, по другой же Идзури (イズリ), прародитель Сидзэн сакуру-син – брат Идзанаги.

Боги этого пантеона имеют особенную связь с элементарными измерениями и способны черпать из них огромное количество энергии для использования в собственной магии, и все они поголовно способны воссоздавать самых разных элементарей.

1. Идзури – бог всех классических стихий, архонт.
2. Идзами (イザミ) – супруга Идзури, богиня милосердия и аватар тёмной материи, архонт.
3. Идзакоцу (イザコツ) – архонт неясного происхождения, по легендам являющийся порождением слёз Идзами и духовной энергии Идзури, бог удовольствий, храбрости, величия и смерти.
4. Братья Суидэн и Мидзудэн (水電) – дети Изури, боги воды, celestial.
5. Братья Коридэн и Хёдэн (氷電) – дети Изури, боги холода, медианы.
6. Кадэн (火電), Эндэн и Хонодэн (炎電) – богиня и братья-боги огня, дитя Суидэна, стуриланы.
7. Братья Фудэн и Кадзэдэн (風電) – боги ветра, дети Мизудэна, стуриланы.
8. Кукидэн (空気電) – бог воздуха, медиан.
9. Братья Цутидэн и Додэн (土電) – боги земли, стуриланы.
10. Кагедэн (影電) – бог теней и кошмаров, медиан.
11. Дэндодзё (電道場) – бог владения оружием, аватар Инь и Ян, celestial.



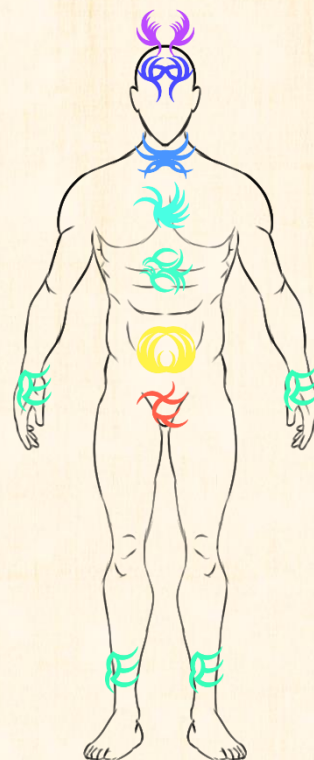


## Чакры

Психоэнергетические центры, что были сотворены Миркмерром – слиянием осколков богини пространства Мираклы и бога-кузнеца пространства Анкмерра. Они являются центрами тонкого тела каждого живого существа, и они отличны у каждого вида. Чакра балансирует между стихиями, может оказывать влияние на развитие организма и регулировать его предрасположенности. Они также способны прямо влиять и на физическое, ментальное здоровье, на таланты, магию и на абстрактные понятия, как, например, удача.

Чакры чаще всего сбалансированы и не проявляют лишнего влияния. Тем не менее, не редки случаи доминанции какой-то стихии в одной или нескольких чакрах, что может дать организму свойственные для конкретной стихии черты в зависимости от затронутой чакры.

В то же время, они позволяют проводить через себя магию как через магический канал – это способно придать сотворению магии больший эффект и эффективность. При напряжении в ходе использования чакра может проявиться для обычного глаза. Подобное явление затрачивает много внутренних сил Энергии Ци и тренирует ее ёмкость.



Расположение чакр в теле человека.



Чакра состоит из двух самостоятельных, слитых воедино компонента – половинчатая чакра Инь и половинчатая чакра Ян. Их балансировка оказывает влияние на особенности организма. При повышенной силе Ян в характере и теле усиливается мужское начало, при повышенном Инь – женское. Если они равносильны – это может придать организму андрогинные черты.

### Чакры человека

	Первая чакра «Осознание» «Сахасрара»	Располагается на самом верху головы. Влияет на психическое состояние, мышление, мораль, самоидентификацию.		Пятая чакра «Солнечное сплетение» «Манипура»	Располагается в районе живота. Влияет на волю и жизненную энергию.
	Вторая чакра «Сознание» «Аджа»	Располагается в мозге. Влияет на знания, навыки, таланты, интуицию, вдохновение, восприятие, видение будущего.		Шестая чакра «Крестцовая» «Свадхистхана»	Располагается в районе крестца. Влияет на эмоции, желания и интересы.
	Третья чакра «Горловая» «Вишуддха»	Располагается в горле. Влияет на внешность и физические параметры, речь, коммуникативность, творчество.		Седьмая чакра «Корневая» «Муладхара»	Располагается в паховой области. Влияет на инстинкты, способность к выживанию, половую функцию и активность, костную систему.
	Четвертая чакра «Сердечная» «Анахата»	Располагается в области сердца. Влияет на характер, предпочтения, здоровье внутренних органов.		Четвертая восьмая «Чакра труда» «Срамдживана»	Располагается в ладонях и ногах. Влияет на способности к разн. рода труду, будь то познание или физическая работа.



\*Проявление характеристики у существа, присущей к стихии, может быть не связано с влиянием чакр. Чакры способны оказывать влияние, однако, организм может развиваться и вне зависимости от состояния чакр, особенно, когда чакры сбалансированы.

Чакра обладает своей энергией, напоминающей сферическую субстанцию. Эта энергия имеет понятие плотности и в обычном состоянии обладает медленным завихрением. Плотность, скорость и направление завихрения напрямую влияют на состояние и силу самой чакры, а простым и хорошим вариантом будет являться полная синхронность и идентичность энергий всех чакр. Практика раскрытия чакр занимается изучением и применением методов для изменения их состояний, характеристик энергий. Обычно, чем больше скорость и плотность – тем сильнее чакра может себя проявлять, а порой даже заменить собой часть функций магии и давать сверхъестественные способности, но на подобное уйдет довольно много жизненной энергии, если раскрытая чакра не досталась по наследству. Чакры могут прийти на выручку, когда способность к магии и алломагии блокируется ингибиторами или иными средствами, лишь закрытие чакры может нивелировать это преимущество. Закрытие чакр сделает оппонента в принципе намного более уязвимым, иногда это даже смертельно, но для совершения подобного нужно иметь более сильные чакры, чем у оппонента.

При утере части тела теряется расположенная в ней чакра. Тем не менее, остальные чакры при этом принимают усиленную нагрузку и улучшаются. Имеет некоторое распространение практика создания новых чакр для замены утраченных, обычно помещаемых в протез или в стык между протезом и телом, требующая огромных затрат энергии. Иногда так поступают для создания дополнительных чакр особенно могущественные личности.

Чакры нескольких существ могут связываться друг с другом, позволяя нескольким существам безопасно взаимно делиться частью своих сил.

### Биополе

Им называется слоистая имматериальная оболочка вокруг тела. Исходит из чакр, и каждый слой представляет собой одну из чакр. У человека – начиная с внутреннего слоя – чакры осознания, заканчивая внешним – четверной чакрой труда.

Оно выполняет функции пассивной ментально-магической защиты и способно противостоять не сильному воздействию проклятий, приворотов, попыткам вторжения в разум. Защитные возможности этих полей напрямую зависят от сил чакр, зачастую требуя для серьезной защиты ношение специальных артефактов-оберегов.

Биополе способно иметь разные формы, от которых зависят и ее свойства. Родиться с нестандартным биополем довольно редкий шанс, но с помощью долгих духовных практик возможно влиять на форму собственных полей. Пример удачной защитной формы – игольчатая: такая форма максимально усложнит попытки духов, демонов и прочих вселиться в тело; также неплоха форма размытого биополя – оно делает организм невидимым для определенных сущностей, а в остальном идентично по свойствам обычному. Овальная форма – усложняет психическое проникновение.









По биополю, с помощью магии, возможно определять заболевания на ранних стадиях. Болезнь, как и проклятье, проявляется в различных пробоях полей разного уровня.





## Возможности от раскрытия чакр

### Чакра человека

	Дает способности влияния на физические явления.
	Позволяет получить особенное зрение, способности к иллюзиям, телепатии, экстрасенсорным чувствам. Изменяет внешность и физиологию глаз.
	Увеличивает физическую силу, при этом не влияя на мышечную массу. Позволяет получить разнообразные мутации и улучшения тела.
	Повышает выносливость, способность к сопротивлению различного рода урону. Улучшается сопротивляемость токсико-инфекционному воздействию.
	Улучшает сопротивляемость иллюзиям и подчинению. Повышает емкость жизненной энергии.
	Улучшает невосприимчивость к стрессовым ситуациям.
	Позволяет с помощью своей энергии исцелять. Раскрытие способно также придать животные черты и способности, а в синхронизации с горловой чакрой может буквально дать звериный облик, постоянный либо переключаемый.
	Влияет на ловкость движений и дает способность к ускоренному восприятию информации.

Раскрытие чакр может быть совершенно неограниченное количество раз, соответственно постоянно улучшая те возможности, что дает эта процедура. Но каждая процедура требует затратить энергии в два раза больше, чем предыдущая.

Форма улучшения и способности у каждого будут разные, они зависят от индивидуального строения организма и чакры, генетики, развития и др. Так, члены восточного клана Такероми от рождения обладают раскрытой чакрой сознания, и это дает им глаза, которые передают в мозг в несколько раз большее количество кадров в секунду, чем обычный человеческий глаз. Благодаря этому члены Такероми видят больше информации, чем их предполагаемый противник, позволяя им мгновенно реагировать на атаки и техники оппонента. В свою очередь, мифический воин Тимурхан при раскрытии своей чакры сознания получил другие глаза, способные видеть сквозь препятствия.

Раскрытие чакр – процесс, не требующий сиюминутных действий, его можно растягивать во времени для постепенного вливания как части собственной энергии, так и экзогенной.

### Сияющее ядро

Энергетический сгусток, концентрат силы и информации организма, его оболочек, души и проекций. Оно гомологично чакрам, однако имеет полностью естественное происхождение.

Ядро не оказывает влияния на своего истинного хозяина, но аккумулирует его силы, благодаря чему пересадка его или его части другому существу может дать тому частицу сил истинного хозяина ядра. В тоже время, этот сгусток источает как излишек энергии особый газ, который содержит всё тоже самое в меньшем объеме. Обычно этот газ просто впитывается организмом хозяина, но если тот особенно силен, то ядро может генерировать достаточно газа, чтобы оно выходило в окружающую среду, например, с дыханием. Если пересадить ядро и не вынимать в дальнейшем, то полученные способности могут передаваться по наследству.

Утрата ядра, как и его наличие, никак не отражается на его хозяине, и все, что может произойти – временная усталость. При этом начнет формироваться новое ядро.





## Элементали Стихий и Чакр

Элементаль – разумный или полумразумный энергетический концентрат в форме элемента стихии или чакр. Это может быть как обычный голем сугубо магического происхождения, так и более сложные формы элементарей.

Уровень интеллекта и спектр сил разнятся от вида к виду и от индивида к индивиду, но их объединяют свойства стихии, материей которой они были созданы, имея соответствующие сильные и слабые стороны. Комплексные элементы, т.е. несущие сути нескольких стихий, порой противоположных друг другу, могут компенсировать часть своих недостатка, как, например – элементаль огня уязвим к холоду, а элементаль холода – к огню, но элемента и огня, и холода лишен этих недостатков, если его тело не сегментировано отдельно по каждой стихии.

Виды элементарей:

- ❖ **Голем** – базовая разновидность, чьи силы и слабости зависят сугубо от материала, из которого он был сформирован и от навыков мага в случае, если голем создаётся искусственным путём. Уровень мышления зависит от задумки мага, создавшего голема, но не может превышать уровень четырнадцатилетнего человека, или же если был сформирован «естественно» – тогда уровень достаточно примитивен. Тело формируется в гуманоидные очертания. Пример голема геостихии – песчаный, он уязвим к ветрам, распаду и гравитации, когда как огонь может спровоцировать песчаного голема обратиться стеклянным или кварцевым, что изменит его возможности и уязвимости. При этом песчаный голем неуязвим для прямых физических атак, в отличие от другого голема геостихии – каменного, против которого наиболее эффективными и являются физические атаки. Аналогично может быть и для других видов элементарей, состоящих из материала окружающей среды.
- ❖ **Приц** (Pritz) – исключительно рукотворная форма голема, которая сильнее и умнее обычных форм. Прицы способны иметь уровень интеллекта и знаний, ограниченный лишь возможностями познания для него, и, если в доступе такого голема окажутся все знания мира – он сможет их в себя впитать и использовать. По желанию создатель может ограничивать возможности интеллекта. Часто они используются в качестве умных и сильных помощников для нужд опытов мага и/или алхимика. Как боевая единица, Прицы тоже показывают себя достаточно хорошо – они эффективнее используют свои стихийные навыки, чем простые големы, и все без исключения обладают высоким уровнем силы для ведения физического боя – рукопашного или вооружённого. Например, в королевстве Лунна такие создания охраняют главный храм Синей Матери во Врабине – столице королевства. Выглядят они как рыцари в тёмных или светлых латах, пронизанные энергией стихий. Легче поддаются гибридизации сути стихий внутри себя, что позволяет дешевле в магических затратах создавать мульти-стихийных созданий, однако при этом общие затраты на создание самого Прица и знания, необходимые для этого, делают его одним из самых дорогих форм элементарей.
- ❖ **Ипостась** или Ипостазис (Hypostasis) – стихийный концентрат энергии сферической, кубической, цилиндрической, гексагональной или иной формы, представляемое как твёрдое на ощупь вещество, но являющееся проявлением той или иной стихии, окружен газовой пеленой. Ипостась может использовать элементальную материю различными способами, например, ипостась земли может формировать вокруг себя целые постройки из материала измерения гео. Ипостаси способны формировать твёрдые объекты из любого предмета стихии, даже превращать огонь в твёрдый материал в случае ипостаси огня. Такой «огненный камень» будет очень горячим, но применение ему можно будет найти и в качестве оружия, и для проведения алхимических опытов. Такие твёрдые объекты не становятся объектами стихии земли, как и металл, являясь исключением. В некоторых регионах их определяют в формальные «под-стихии», и так, «твёрдый огонь» от пиропостаси в римских государствах будет определён в под-стихию «Ignita Saxum», что переводиться как «Каменный Огонь» или «Огонь Камня», которая является дочерним элементом пиростихии.



Ипостась способна общаться как звуками, так и телепатически, а уровень её интеллекта может быть выше, чем у голема. Помимо базовых форм, могут встречаться узкоспециализированные ипостаси на подобии големов – ипостась песка, льда, циркония и т.д., т.е. из материалов окружающей среды. При исследовании структуры ипостасей, можно обнаружить, что они имеют кристаллическую структуру, что и формирует их геометрический облик.

- ❖ **Агроктасть** или Агроктазис (Agrostasis) – элементарь-территория. Имеет свойства, схожие с ипостасью – управление элементарной материей, уровень интеллекта, возможность создавать твёрдое вещество из объекта своей стихии.
- ❖ **Антиктасть** или Антиктазис (Antistasis) – вечнодвигающийся стихийный бесформенный концентрат, погибающий при остановке движения.
- ❖ **Гомеоктасть** или Гомеоктазис (Homeostasis) – неподвижный столбовидный, сферический или кубический стихийный концентрат. Может выглядеть не тем элементом, которым является на самом деле – источать что-то похожее на огонь, будучи гомеоктастью гео или генерировать что-то похожее на жидкость, будучи гомеоктастью аэро, при этом, что такой огонь, что такая жидкость – лишь физически осязаемая иллюзия.
- ❖ **Хемоктасть** или Хемоктазис (Hemostasis) – по многим свойствам идентичен ипостаси, но вместо формирования твёрдого вещества из объекта стихии может формировать её в жидкое вещество.
- ❖ **Эпоктасть** или Эпоктазис (Epostasis) – сферический стихийный концентрат, окружённый магической аурой с различными свойствами в зависимости от стихии. Как и ипостась, может управлять элементарной материей
- ❖ **Апоэлемент** (Apoelement) – в начале существования бесформенный концентрат, активно поглощающий свой элемент стихии из окружающей среду и обретающий геометрическую форму на подобии ипостаси. Является элементом-паразитом окружающей среды и может нанести ей значительный вред, пока не наберётся критической массы, что повлечёт за собой разрыв тела апоэлемента с большим выбросом элементарной энергии и вещества. Этот выброс может нанести ещё больший урон природе, чем само существование элемента, за исключением апоэлемента жизни, чей выброс повлечёт насыщение региона жизненной энергией, которую он когда-то из неё поглотил и которую он выработал сам.
- ❖ **Гелесиды** (Gelesidy), также элементные слизи, слаймы – гелеобразные полуразумные элементы, способные появляться в различных формах, но чаще в простых геометрических – сферические, овальные, кубические, октаэдрические, икосаэдрические и пр. Они могут быть любой стихии или представлять из себя концентрат гомологичный чакрам или прямо состоящий из «блуждающих чакр», так же они могут быть самой разной силы, если один вид пиро-гелесид будет просто тёплым – другой будет сжигать всё вокруг себя. Могут принадлежать сразу нескольким стихиям.

Могут иметь явно выраженные зрительные органы. Питаются элементарной энергией – исходящей от воды, огня, предметов под напряжением и т.д., атмосферным воздухом и мелкими насекомыми. Обычно, гелесиды не проявляют агрессию к кому-то крупнее насекомых, источая опасность лишь своей стихией, но иногда они могут нападать даже на людей, особенно, если видят угрозу собственной жизни. Атаковать они могут кусочками своего тела, элементарной материей и в принципе пользуются магией под своим элементом.

Появляются в мире не часто, при различных обстоятельствах, так – гидро-гелесиды могут образовываться прямо в океане, под дождём, пиро-гелесиды во время пожаров и взрывов, но их распространённость на Шагоре не самая высокая, особенно учитывая полезность их телесного геля для алхимии и прочих практик.



Часть гелесидов уязвима перед природными явлениями – одни водяные слаймы способны существовать в пустынях и даже приносить пользу местной экосистеме своим присутствием, а другие водяные слаймы попросту испаряться в такой местности. Одни огненные слаймы смогут существовать в воде и будут способствовать её нагреву, когда другие очень схожие огненные слаймы попросту будут уничтожены при входе в воду. Подобно двояко обстоят свойства и других слаймов стихий.

- ❖ **Гелесиды-Баргиноксы** – полу-агрессивная разновидность гелеформов, питающиеся другими элементами и крупными животными, включая людей. При поедании других элементов они поглощают их стихийные силы, становясь элементом нескольких стихий. Появляются баргиноксы так же, как и обычные гелесиды.
- ❖ **Гелесиды-Гуманоксы** – вид, предстающий в виде гуманоидного существа и способный иметь интеллект на уровне человеческого.
- ❖ **Плотовир** (Carnovir) – дикий концентрат человеческих чакр, элементаль чакр, обретший в крайней степени изуродованный, искаженный человеческий облик из плоти и ведомый лишь пропитанием и размножением. Способен обретать стихийные силы поедая соответствующих элементов.

В зависимости от исходных чакр, их количества и различных магических факторов плотовир может зародиться небольшим и слабым, а может и сразу занять верхушку пищевой цепи местности. Эти элементы всеядны, но предпочитают животную и грибную (в особенности плесневые грибы) пищу. Питание позволяет им становиться опаснее для потенциальной жертвы, особенно питание человеческими чакрами и мясом. Данный элементаль приобретает схожие с демоническими черты, соответственно к ним применимы различные объекты демоноборства – оружие, литании, отвары и пр., его возможно изгнать в иное измерение или даже окончательно убить, но каждая отдельная особь обладает своими смертельными уязвимостями, а значит составить исчерпывающий универсальный трактат об их гарантированном уничтожении не представляется возможным. Борьба может быть усложнена, если плотовир поглотил стихийный элементаль – тогда прежние методы, что помогали, но оказались той же стихии, что и поглощённый элементаль, станут бесполезны.



## Энергия Ци

Ци – это энергия, воплощающая жизненную силу и силу неотвратимости, поддерживающая жизнь и разум всего сущего. Она зародилась в первые мгновения Большого Взрыва, когда вся материя и взаимодействия были едиными, а ныне её ветра обтекают все мироздание, концентрируясь у живых миров, её потоки текут в сосудах и тканях живых и не живых. Сама жизнь также генерирует эту энергию.

Ветра Ци подобны обычным, но не осязаемым ветрам. Они действуют на имматериальном уровне, воздействуя на сверхъестественные свойства организмов и местности. Расположение объектов может воздействовать на потоки ветров, которые в свою очередь будут менять свойства местности, принося удачу, исцеление её обитателям, или же страшные беды и т.д. На ветра влияет и сама жизнь, и чем больше живых организмов на одной местности, тем плотнее ветра Ци и их влияние.

Ци, несмотря на воплощение в теневой стихии, легче всего поддается осознанию, постижению, но почти не поддается прямому воздействию. Через стихию живые организмы способны, со специальными устройствами, определять потоки Ци как в пространстве, так и в организмах, реже способны осязать их сами. Единственным исключением могут быть аватары Ци, они способны прямо управлять ветрами Ци, а также магия стихии жизни – через нее возможно ограниченное влияние на Ци результатами этой магии.

Осквернённая Ци – мёртвая энергетика, образующаяся из темной магии, мест захоронений, событий с множеством жертв и т.д. Она представляет угрозу, самопроизвольно воскрешая мёртвых в качестве разнообразной нежити, являясь источником дополнительных сил для адептов тёмного пути, принося болезни и т.д. Её изгоняют с помощью ритуалов магии стихии жизни, а так же используя дополнительные компоненты, например, как на китайской земле Шагора – используя пропитанные жизненной энергетикой священные масла, которые поджигаются, а так же применяется чистая вода и игра определенных мелодий на инструментах, в основном, на гуцине. Эта форма Ци может преобладать в участках, лишённых жизни – каменистых планетах без жизни, в участках вакуума космоса и других местах.

Общий фон Ци во вселенной низок, по сравнению с массой магии.

## Некротикон

Одним из последствий влияния Осквернённой Ци для плода будущего организма является становление некротиком – магическим организмом с оголёнными участками костей, чаще всего – с голым черепом, глаза в котором связаны с ним соединительной тканью, а ротовая полость содержит язык и ткани. Помимо внешних особенностей некротик обретает возможность управлять потоками О-Ци, являясь её аватаром, способен и создавать её из окружающей чистой Ци. Некротик – почти бессмертное существо, он взрослеет, но не стареет. Может умереть от голода или оружия, а ещё это бессмертие не защищает от эффектов болезней – пусть некротик и не умрёт от повреждений организма в следствии губительного действия инфекции или наследственности, но может вечность испытывать муки, будучи прикованным к кровати.

\*Некрис – слово, обозначающее всех существ с подобной морфологией, но разными свойствами, т.е. как некротика, так и существа, напоминающего его лишь по особенностям внешности и строения тела.

## Цвет жизненной энергии

Жизненная энергия существа обладает цветом, который индивидуален для каждого и складывается из множеств факторов – смещений чакр к стихиям или их равновесие, наполненность магией (отвечает за насыщенность цвета), генетика, место рождения и даже положение космических объектов на момент рождения. Сам по себе цвет не влияет на что-либо, однако он является индикатором характеристик магии внутри существа, которая также окрашивается в цвет жизненной энергии. Существуют и «цвета-паразиты», которые замещают собой настоящий цвет жизненной энергии и не дают объективной оценки характеристик магии, но подобное явление является относительно редким.

Насыщенный золотой цвет (■) указывает на достаточно большую плотность магии и соответствующие этому её высокие защитные характеристики – щит из чистой «золотой магии» невозможно пробить даже сильными атаками не «золотой магии». Этот цвет может быть и символом большого объёма магии внутри существа и маны внутри астрального тела, но не обязательно.



Огненно-оранжевый (■ ■ ■) говорит о повышенной эффективности преобразования магии, и для владельца такого цвета все магические практики обходятся в меньшие затраты как маны, так и физической выносливости. Может указывать на predisposedность существа к огненной или водной стихии.

Синий (■ ■ ■) укажет на уникальную особенность магии существа – такая магия обладает собственным разумом и способна общаться со своим сосудом или посредством телепатии с другими существами за счёт ресурса мозга. Она может использовать сама себя, например, для защиты сосуда или для повышения эффективности сосуда в магических практиках.

Светло-розовый (■ ■ ■) является символом большого физического импакта (влияния) магии. Призванное оружие в руках мага с таким цветом жизненной энергии обладает значительно повышенной силой разрушения, а защитные средства из этой магии будут оказывать обратный кинетический удар на определённое расстояние, равноценный попавшим по ним атакам. Может указывать на predisposedность к стихии воздуха и владению оружием.

Голубой (■ ■ ■) – это индикатор врождённой сильной смеси концентрации и силы индивидуума, что играет ему на пользу в проявлении как физической, так и магической силы. Сама магия при жизненной энергии подобного цвета характеризуется сильным влиянием на окружающую среду, а сам индивид будет придавать характер этому влиянию своими мыслями, суждениями и чертами характера – если он в сути своей добродушен, то вокруг него природа будет буквально расцветать, а если злобен – она будет сгнивать.

Ледяной голубой (■ ■ ■) – показатель «твёрдой магии», которая скапливается в костях существа. Это нестабильная магия, которая, не взирая на отсутствие разума, может задействовать себя вне зависимости от воли сосуда.

Зелёный (■ ■ ■) – показатель лёгкости магии и её особенности в самопроизвольной абсорбции из окружающей среды («автоматическая риломантия») при призыве сосудом объектов из неё. Эта форма риломантии не требует затрат маны, но и получаемая магия не контролируется сосудом, а лишь усиливает все показатели выпущенной из себя магии индивида со временем. У этого усиления есть пределы, связанные с выпущенным объемом – призвав обычный полторный меч из своей магии его можно попробовать удерживать как можно дольше – это сделает его значительно сильнее, но маг не сможет довести его до состояния апокалиптического оружия, даже если ему хватит навыков управления маны и самой маны удерживать меч в мире тысячи лет. «Зелёная магия» способна поглощать и чужую магию с аналогичными эффектами для себя. Может указывать на predisposedность к стихии воздуха и высокой выносливости.

Ультрамариновый (■ ■ ■) – атаки магии этого цвета энергии жизни становятся ограниченно сильнее с расстоянием полёта результата магической практики, делая дистанционно-снарядные атаки для индивида более предпочтительными. Так же «ультрамариновая магия» обладает высоким давлением, провоцирующим генерацию вокруг существа особенного поля, чувствительного к проявлению любых форм магии, и защитные средства из которой гасят большую часть энергии атаки с меньшими затратами маны. Защитные средства вне зависимости от учения, школы и конкретной техники обладают визуальным эффектом расхождения волн от места попадания атаки противника. Может указывать на predisposedность к магии воды, распада или холода.

Фиолетовый (■ ■ ■) – магия подобного рода может быть свободно телепортирована в любое место, которое находится в поле зрения сосуда, но не дальше десяти километров при полном развитии таланта. Могут быть таким образом телепортированы и объекты, находящиеся под прямым воздействием магии владельца этого цвета жизненной энергии.

Пурпурный (■ ■ ■) – «безупречная магия тела». Она значительно повышает выносливость сосуда и автоматически усиливает его телодвижения без затрат маны. Существа с такой магией видятся остальным как очень энергичные и сильные, а наиболее предпочтительная магия для них – связанная напрямую с физическим боем или с просто физической работой.

Огненно-красный (■ ■ ■) – магия характеризуется термическим, обжигающим воздействием. Владелец такого цвета имеет постоянно повышенную температуру тела. Может указывать на predisposedность к стихии огня.



Циановый зелёный (■ ■ ■) – характеризуется генерацией постоянной видимой ауры вокруг сосуда с самого его рождения, которая будет всегда активна, пока он не научится её дезактивировать. Аура защищает сосуд от магических и психических атак, а также улучшает физические параметры. Её внешний вид соответствует культурным особенностям, закрепившимся за многие поколения – аура может выглядеть как, например, самурайский, греческий доспех или антропоморфное животное, и каждый образ оказывает своё влияние на свойства и применение этой ауры. Цвет ауры изначально соответствует цвету жизненной энергии – циановому зелёному, но может измениться в течении жизни или по желанию владельца.

Чёрно-серый (■ ■ ■) – магия, жадно поглощающая контактирующую с ней магию любого другого типа, являясь благодаря этому совершенной защитой от магии, но от физических атак, в том числе спровоцированных магией, она не может защитить даже с использованием профильных техник против них.

Светло-синий (■ ■ ■), светло-серый (■ ■ ■) и остальные цвета, которые не были упомянуты выше – обычная магия без выделяющихся особенностей.

## Использование магии

### Способы использования

### Источники использования

Магию возможно совершать различными способами. Они никак не ограничены в своей форме и возможно использование самых разных вариантов осуществления магии.

Наиболее распространены следующие методы: через

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| • Жесты рук (пассы)    | • Зелья                |
| • Движения (моты)      | • Медитации            |
| • Слова (вербы)        | • Ритуалы              |
| • Выкрики              | • Магические артефакты |
| • Изображения и печати | • Дыхание              |
| • Тексты (скрипты)     |                        |
| • Мысли (когитация)    |                        |

Основным источником является для себя сам маг и его астральное тело, но возможно использование и иных источников силы.

Варианты альтернативных источников силы и способов их использования:

- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| • Пакт с существом   | • Секты поклонения |
| • Пакт с местом силы | • Ритуалы          |
| • Паразитизм         | • Зелья            |
| • Силы стихии        |                    |

**Махо Бодзюцу** – приемы из восточной школы боевых искусств заключаются в магии силой мысли с движениями тела и оружия.

Генетическая предрасположенность – у любого эволюционирующего организма может сформироваться особый геном, включающий в строении тела особенности, дающие конкретные способности, облегчающие взаимодействие с магией и т.д. Это могут быть особые органы, как, например, у шагорского *Левифана обыкновенного* (*лапикраникс*) – у него имеется орган, способный испускать в жертву электрический разряд (5) магией на большом расстоянии, оглушая ее. Разумные виды могут использовать генную инженерию для улучшения генома и получения подобных способностей, например, от именитых кланов или разрабатывая что-то новое. Одними из врожденных, генетических особенностей являются *псионика* и *аватаризм*.

**Астраломантия** – базовая форма совершения магических техник. Все энергетические процессы происходят в астральной проекции мага или другом источнике маны, затрачивая на это ее ресурс маны. Она играет роль преобразователя магии, а сам маг воплощает результат в реальность. Самая безопасная форма, маг может получить повреждения только от конечного результата заклинания.

**Психомантия** – вторая по распространенности форма. Магия совершается самим сознанием, затрагивая ресурс нервной системы вместо маны, изнашивая ее. Не смотря на явный вред здоровью, эта форма намного эффективнее астраломантии и позволяет демонстрировать куда большую силу. Опытные маги с помощью регенеративных лекарств и практик способны противостоять негативному эффекту.

**Техномагия** – форма совершения магической техники через техногенное устройство. Безопасная, как астраломантия, но требует много материальных затрат из-за низкой эффективности электроэнергии для преобразования магии.

**Псионика** – врожденная разновидность психомантии. Ее особенность заключается в полном отсутствии вреда здоровью и возможности использовать свои силы полностью. Она работает через чакру сознания,



которая формирует *поддерживающие нити* для всей нервной системы, позволяя ей выдерживать нагрузки невероятной силы. Для распределения нагрузки организмом поглощается и мана, что делает псиоников частично зависимыми от ее ресурса.

Без маны будет повышен риск разрыва нитей вследствие повышенной нагрузки, что повлечет необходимость ожидания, пока чакра сознания их восстановит. Тем временем псионик будет подвержен тем же рисками использования своих сил, что и психомант.

Каждое разумное существо обладает «плавающим геномом псионики», именно он отвечает за формирование необходимых функций организма и улучшение чакры, ярко выражающих могущество обладателей активных генов. Эти гены пробуждаются случайным образом и искусственное влияние может не оказать воздействия на них. Существуют и потомственные кланы псиоников, чей псионический геном удачно передается активным из поколения в поколение.

**Аватаризм** – связь со стихией, обусловленная ее влиянием на не рожденный организм. Когда стихия обращает свой взор на плод существа, она вмешивается в его развитие, меняя его как внешне, так и на уровне генов. Так происходит связывание существа со стихией. Такая генетика, обычно, не передается по наследству, вместо чего потомок получает оригинальный геном родителя.

Взор стихии является случайным событием, однако существуют практики, нацеленные на увеличение шанса этого явления. Это происходит путем повышения концентрации желаемой стихии вокруг матери будущего ребенка – магией, естественными элементами и т.д.

Аватары питаются напрямую от стихии и транслируют ее, минуя необходимость пользоваться магией как таковой – все процессы происходят где-то вне видимого мироздания, а аватар лишь воплощает результат в конкретной точке пространства.

## Нестихийная магия

### «Свободная Аспектная магия»

Свободные аспекты – формальное наименование для направлений, не связанных или косвенно связанных со стихиями, воплощая не реализованные в стихии элементы существования, как душа, сознание или др., даже если они реализованы в других формах, как чакры. Техник в аспектной магии не меньше, чем в стихийной, а их комбинация может создавать уникальные результаты. Некоторые из аспектов:

- Аспект смерти: *танатоургия* и пр.
- Аспект души: *спиритомантия*, *спиритокинез*, *трансмиграция*, *индритомантия* и пр.
- Аспект разума или психики: *телепатия*, *телекинез*, *подчинение воли*, и пр.
- Аспект обмана: *иллюзопатия* и пр. Может быть частью аспекта разума или быть не связанным с ним в зависимости от природы обмана.
- И прочие...

## Колдовство

Sorcery, Надзо-но Мадзюцу 謎の魔術

Крупная клада в магических практиках, зачастую являющаяся неотъемлемой частью стихийной и аспектной магии, включая в себя основные традиционные элементы практик. Также, колдовство как отдельное искусство, воплощает различные таинства, неоднозначность, оккультизм и тёмную силу.

В понятия колдовства входят:

- **Заклинательство** (conjuraton) – раздел о призыве существ, наложении заклятий и проклятий.
- **Чернокнижие** (warlock craft) – арканические практики и изыскания, а также поиск утраченных знаний и организация культов, нацеленных на собственное возвышение или поиск знания.
- **Ведьмачество** (witchercraft) – традиционно мужская колдовская практика, изначально заключающаяся в использовании способности чувствовать больше, чем другие, а также оружия. Позже ведьмаки разделились на две основные группы – ведунов (wisemen) и нео-ведьмаков. Первые ушли в аскетичное существование, познание и умиротворение, не редко страдая от эскапизма и влияния чернокнижников, тёмных божеств. Вторые приняли обывденную жизнь и ушли в научное познание мира



– изучение природы, (ал)химии, астрономии и астрологии, написание научных и философских работ. Нео-ведьмаки активно участвуют в культурной деятельности, основывают магические и сугубо колдовские образовательные учреждения, являются в них учителями. В специализацию нео-ведьмаков так же входит изучение мистических, необычных существ. Обычно являются начальниками над местными ведьмами. Они способны оборачиваться животными и полужверьми, знахарствовать и защищать от мёртвой энергетики.

- **Ведьмовство** (witchcraft) – традиционно женская колдовская практика, похожая на ведьмачество, но включая в себя намного больше практик целительства, прорицания, чародейства. Опционально включает и боевые практики ведьмаков. Ведьмы занимаются написанием разных гримуаров и хранят запретные знания, артефакты, заключают различные договоры с сущностями от имен своих ведьмаков-предводителей.  
Существует ветвь кровавых ведьм, которые занимаются, в основном, вредительством и им противостоят нео-ведьмаки.
- **Экстрасенсорика** (extrasensus) – направление ведьмачества и ведьмовства, занимающиеся развитием сугубо сенсорных способностей.
- Чары и руны... (см. далее)

### Чара charm

Один из основных элементов колдовской практики. В базовом значении является магическим эффектом или действием, способным существовать автономно в течении длительного времени или затрагивающее внутренние функции объекта чары временно или изменяющее их окончательно (например, черта характера). Существует множество их разновидностей, и наиболее встречающиеся, помимо базовой формы, следующие:

- ❖ **Аура** (aura) – обычная чара, которая оказывает воздействие на область вокруг существа или объекта, на котором была применена эта чара.
- ❖ **Заговор** (zagovor) – обычная чара обращения к силам, осуществляемая с помощью произношения особенных выражений.

Исполнение заговора состоит из нескольких частей – вступления («Дух, дух милостивый озера»), желания в формате «как» («как рыба не мрёт в обители твоей, так я сама и не должна мереть») и закрепления («крепко обращение мое, как крепнет дух смелого перед бедой»). Заговоры могут быть и в форме стихотворений. Такой род чар не столько вызывает к чьим-то обоснованным силам, сколько оказывает эффект на самого заговаривающего, который может определенное время влиять на объективные и эфемерные сути бытия. Негативный заговор может называться оговором.

- ❖ **Зачарование** (enchant) – чара наложения эффекта на предметы. Зачарование способно существовать неограниченное количество времени и имеет свой запас энергии.
- ❖ **Приворот** (parcharm) и **отворот** (deparcharm) – обычная чара, нацеленная на изменение психоэмоционального состояния, воли и отношений существа. Позволяет придать или отнять качество, черту характера.
- ❖ **Заклятие** (conjure) – сильная чара контроля, оказывающая на живых существ ментально-нервное воздействие (подчинение воли, контроль тела и пр. эфф.), а на объекты оказывает влияние телекинетического характера.
- ❖ **Проклятие** (curse) – сильная чара, воздействующая на пространство, события и будущее. Чаще выступает в негативном эффекте, как, например, проклясть потомков царя на вымирание. Заклятья и проклятья представляют опасность и для своего заклинателя – эти формы магии имеют сильную негативную отдачу в колдуна, вызывая необходимость защищаться от собственной силы и от привлечения тёмных сущностей к его персоне. Чрезмерное использование этих чар может привести к отдаче в виде рока.



- ❖ **Рок** (doom) – сильнейшая форма чары. Отмеченный роком становится маяком для преследования тёмными сущностями, неудач, болезней и несчастья. Рок способен перекинуться и на приближенных отмеченного.
- ❖ **Порча** (corruption) – базовая чара воздействия на пространство, события и объекты в негативном ключе.
- ❖ **Сглаз** (дурной глаз, evil eye) – чара с негативным эффектом, которая накладывается при помощи техники или способностей глаза без нужды в дополнительных действиях. В отличие от других чар с негативным эффектом, дурной глаз может накладываться неосознанно, делая обладателя способности источником бед.
- ❖ **Анафема** – «проклятие обета». Это чара, которая активизируется при дании обета, присяги не только словами, но и подкреплении этого внешними силами. Это проклятие может проявиться в двух вариантах – не давать совершить то, что давший обет не должен сделать, или наказать нарушившего обет, от мала до смерти.
- ❖ **«Молебная» чара** (prercharm) – Сильная чара передачи, позволяющая передавать любой психозенергетический элемент – знание, способности и т.д. на желаемый чародею промежуток времени. Чародей закладывает в эту чару необходимое для передачи, а затем накладывает ее на цель, которая получает вложенное в эту чару.
- ❖ **Чара призыва сил** (инвокация, invoke) – чара, заставляющая существо, предмет или явление проявить свою силу. Таким образом, можно развоплотить спрятанное магическое явление, пробудить скрытые магические способности и призвать силу, например, демона из меча для самого себя. Также, возможен призыв сил сторонних существ в предметы и в самого себя, это может выступать, как и похищение их сил, так и через договоренность.
- ❖ **Судьбочара** (fatecharm) – естественная чара типа проклятья. Помимо использования от рук чародея, эта чара способна проявляться как естественное явление, сравни погоде. Судьбочара заставляет существо переполняться энергией, и, если проклятый не найдет способ выпускать излишки этой энергии, она его поглотит и превратит в нематериальное, тёмное существо, жаждущее человеческой плоти и души. Чара, также, может быть наложена на территорию или влиять на окружение проклятого существа – увеличивается концентрация оскверненной энергии Ци, что может привести к последствиям, описанным в разделе про Ци.
- ❖ **Намено** (nameno) – чара из колдовских практик «наменологии», заключающаяся в оказании эффекта на имена.  
С помощью намено именам и названиям придают характер, а будущие носители этих имён неосознанно могут принимать на себя эффекты чары и даже судьбоносные события. Как и руны, чаще действуют этнически-регионально, но бывают исключения.
- ❖ **Цветовые чары** (color charm) – базовая форма чары, вызывающая у цвета магические свойства. Так, например, вера одного народа в то, что их покрашенное в красный цвет оружие способно причинить больше повреждений может сработать как цветовая чара и в действительности придать их красным предметам немного большую разрушающую способность, или изготовление зачарованных пигментов или предметов чародеем, меняя цвет которых будет изменяться и заложенный создателем эффект цветовой чары. На ряду с рунами и сигилами может быть элементом комплексного изобразительного зачарования предметов.
- ❖ **Инкантация** (incantation) – чара, накладываемая в определённом радиусе сугубо вербально, песнопениями и оказывающая влияние на потоки жизненной энергии (исключая Ци) внутри организмов и частично влиять на чакры. Это влияние может быть как положительным – улучшение здоровья, восполнение сил и т.д., так и отрицательным, приводящим к смерти объект чары. Такой тип



чар встречается наиболее часто среди общин жрецов, друидов, знахарей, ведьм и ведьмаков и накладывается коллективными усилиями.

Эффект накладывания будет ощущаться как вибрации внутри тела каждого в радиусе каста, в том числе и для самих кастующих.

- ❖ **Гламор** (glamor) – чара-наваждение, накладываемая на объект и действующая в отношении ко всем или конкретным наблюдателям, искажающее для них образ и суть объекта под гламором.
- ❖ [Сигилы \(см. далее\)](#)

#### Известные случаи использования сильных чар:

«Техника Призрака» тайсёгуна Ёмото Маньо («Gōsuto-jutsu» Daishōgun Yomoto Man'yo, ゴースト術 大將軍 ヨモト マンヨ / 万葉) – «чара вечного наказания», которую наложил на себя правитель всего острова Каминари (カミナリ) Маньо Ёмото перед тем, как был убит от рук солдат объединенного войска кланов Ракурай (落雷) и Инадзума (稲妻) (III в. 490-й год). На первую ночь своей смерти тело сёгуна самовоспламенилось в пурпурном пламени, попутно спровоцировав пожар в месте его расположения, вызвав у стражей панику. Когда те принялись тушить пожар – из пламени вышел мёртвый Ёмото в полном обмундировании, из глазниц которого стремился огонь, и убил всех, кто был поблизости.

Ёмото наложил на самого себя проклятье, обратившее его в мстительный дух, запечатанный в доспехе – его тело было полностью сожжено пурпурным пламенем, а его душа навечно осталась в самих доспехах и оружии, что были при жизни у сёгуна.

Мстительный дух отправился к тем, кого Ёмото видел перед смертью, чтобы убить их. «Самурай без тела», как его позже назовут, беспрепятственно убивал членов обоих кланов, делая несколько убийств одновременно – этот дух был способен пребывать в нескольких местах одновременно и при этом не быть ни в одном из них в этот же момент.

Любые попытки его одолеть силой были провальными – доспехи разваливались, но тут же собирались вновь, и мёртвый правитель наносил ответный, смертельный удар. Все жертвы «Самурая без тела» были пожраны им через его личину.

Клан Инадзума в первые дни понес большие потери и требовалось решение, как остановить Самурая без тела. Попытки разделить доспехи на достаточно долгое время и расстояние оказались неудачными, попытки разрушить сами доспехи – тоже. Представители Ракурай и Инадзумы пришли к мысли о «погребении», для которого необходима была помощь магов земли, и их план в итоге сработал – они поймали мстительный дух в засаду, а маги земли общими усилиями устроили ему на том же месте «погребение», разломив почвы и камень под его ногами на большую глубину, а после слили все обратно, запечатав Самурая без тела под землей. После этого в дома кланов пришло спокойствие, но спустя пол века среди народа пошли слухи о том, что мстительный дух вернулся...

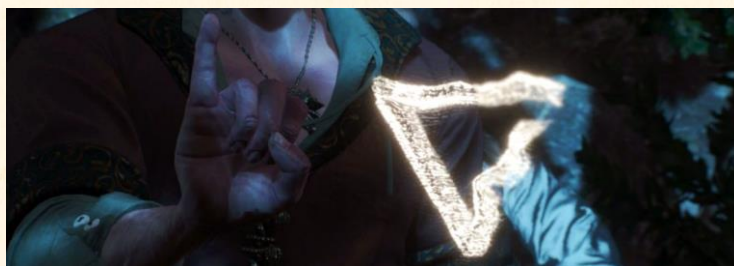


## Сигилы *sigils*

Обширная изобразительная ветвь чар. Сигилы встречаются везде – это и народные орнаменты, и магические рисунки, изображенные в свитке или прямо в воздухе.

Сигил – изображение сакрального характера, обретающее свои свойства из одной веры народа или прямого магического кодирования изображения. Одинаковые символы в двух разных концах мира будут иметь примерно одинаковые свойства. Сила сигила зависит от силы и веры как создающего сигил, так и пользующегося им. Помимо всего, являются неотъемлемым атрибутом многих магических практик.

Их разновидностей, как и в общем чар, довольно много, отметить стоит *активные сигилы*. Они служат для прямого воспроизведения заклинания, увеличивая эффективность магии, уменьшая затраты маны и усиливая результат.



Кадр из игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» в качестве визуального примера сигила.

## Руны *runes*

Это самая первая форма колдовства, которая появилась в мире. Руна – элемент магически активной письменности, обладающий собственным источником энергии и заданными свойствами, характером и подобием сознания.

Рунические алфавиты возникают, обычно, под влиянием сильных божеств, как, например, футарк возник от рук Бури и его внука Хора.

ᚱ	ᚴ	ᚲ	ᚷ	ᚹ	ᚾ	ᚢ	ᚦ	ᚫ	ᚨ	ᚥ	ᚪ	ᚦ	ᚢ	ᚦ	ᚫ
ᚦ	ᚫ	ᚢ	ᚷ	ᚱ	ᚴ	ᚹ	ᚨ	ᚥ	ᚪ	ᚥ	ᚨ	ᚦ	ᚢ	ᚦ	ᚫ
ᚦ	ᚫ	ᚢ	ᚷ	ᚱ	ᚴ	ᚹ	ᚨ	ᚥ	ᚪ	ᚥ	ᚨ	ᚦ	ᚢ	ᚦ	ᚫ
ᚦ	ᚫ	ᚢ	ᚷ	ᚱ	ᚴ	ᚹ	ᚨ	ᚥ	ᚪ	ᚥ	ᚨ	ᚦ	ᚢ	ᚦ	ᚫ
ᚦ	ᚫ	ᚢ	ᚷ	ᚱ	ᚴ	ᚹ	ᚨ	ᚥ	ᚪ	ᚥ	ᚨ	ᚦ	ᚢ	ᚦ	ᚫ
ᚦ	ᚫ	ᚢ	ᚷ	ᚱ	ᚴ	ᚹ	ᚨ	ᚥ	ᚪ	ᚥ	ᚨ	ᚦ	ᚢ	ᚦ	ᚫ

Руны можно комбинировать в слова и предложения (*рунический скрипт*), создавая самый широкий спектр эффектов. Их возможно объединять с сигилами, создавая сложные заклинания.

Они требуют от своего пользователя конкретной цели, без которой они будут работать слабо и непредсказуемо в пределах своих свойств. Также, отдельная руна не способна принести результат, который не входит в ее свойства.

Руны, благодаря наличию подобия сознания, могут отвергать своего пользователя или даже нанести ему вред. На это имеет влияние намерение и характер пользователя, но особо сильный маг способен подчинить написанные им руны себе.

Характер и свойства руны определяет так же и этнос практикующего нанесение рун. Одно и тоже начертание разных рун может встречаться у разных народов, и начертание перенимает на себя роль той руны,



которая входит в руническую письменность этноса чертящего ее мастера или же используются специальные техники для трансмутации рун схожего написания.

## Ставы stafir

Составная формула из набора рун, рунических скриптов и сигиллов.



### Гальдраставы Galdrastafir

Ставы-заклинания с обозначенными свойствами. Представляют из себя сильную форму рунической чары. Исконно первые гальдраставы появились на территории севера Скельянгарда планеты Шагор.

«Ægishjálmur» или «шлем ужаса».  
Насылает на противника, смотрящего на этот гальдрастав, страх. Уберегает от злоупотребления силой.

Настоящие гальдраставы превосходят по силе и эффективности аналоги других народов.

## Алломагия

«Другая магия», это обозначение для магических практик, которые совершаются не самой магией, а близкими к ней по свойствам энергиям. Такими энергиями являются:

- **Энтропия** (*entropy*) – энергия, родственная магии, но не способная проявляться без нее. Использовать энтропию энергетически затратно, но взамен можно получить сильный результат. Эффекты на базе энтропии лучше всего проявляются в форме зачарований. Все объекты, связанные с энтропией, выделяют *энтропическое излучение*, выражающееся в высвобождении электромагнитного излучения сине-фиолетового спектра, а также высвобождением *кварка магии*.  
Прямая реакция энтропии с материей способна ее состаривать и расщеплять на составные элементы.
- **Отрицательный хаос** (*negative chaos*) – появляется в ходе процесса разложения частиц магии на составные элементы. Непредсказуемая, для обычного мага, энергия, в основном направленная на хаотическое действие и разрушения. Маги хаоса способны овладевать внушительной разрушающей силой.  
Известным магом хаоса является Трибунал, основавший вокруг нее собственное философское течение.
- **Нифиан** (*nurhian*) – относительно инертная и загадочная энергия, каждое скопление которой обладает самосознанием. Известными пользователями была космическая цивилизация предтеч Юв-Гюмани, повсеместно использовавшие ее, в том числе в оружии, как поражающий элемент. Слабо поддается попыткам использовать её вне пределов технологий Юв-Гюмани или других цивилизаций, укротивших её.

Алломагия – сокращение от «All of magics», «все из магии» или «вся магия».





Гобосуэй (五芒星) – пентаграмма, используемая в практиках оммёдо и символизирующая пять элементов.

### 「Учение об Инь и Ян」

Практики оммёдо (*Ommyōdō*) – колдовское и оккультное учение, истоки которого пришли в Японию из Китая на рубеже 2-го и 1-го веков до И.Э. Оно включает в себя ряд направлений – гадания, практическое чародейство (тёдзумон-дзюцу 著呪文術) и защиту от «тёмных» чар, работу с рунами (мёдзи-сигото 明字仕事), призыв и изгнание духов. Практикующие оммёдо зовутся оммёдзи, и в границы их интересов, помимо перечисленного, входит астрономия, астрология (Сэйсин 星辰 и Уранайбоси 占星), алхимия, чернокнижие, наменология, другие практики и науки.

Познания оммёдзи в области Инь и Ян одни из самых профессиональных в регионе, и пусть они не могут влиять на эту силу напрямую, но их услуги определённо пользуются спросом. А особо высоким спросом среди аристократии и правящих домов пользуются гадательные навыки оммёдзи. Можно сказать, для них это основная обыденная работа, тем не менее, приносящая им достаточно много средств на существование, а порой и весьма высокий статус.

Три базовых понятия, указанных иероглифами в заголовке – оммёдо, оммёдзи и оммё-рё. Последнее является формой государственного учреждения, переводящееся как «Управление Тёмного и Светлого начал». Впервые такая структура появляется при верховенстве дома Тайра И.Э. 50-270 гг., и была призвана централизовать, систематизировать и оптимизировать гадания для императорского рода и придворной аристократии. Ныне подобные структуры можно встретить в множестве мест, бывших оммё-рё или действительных оммё-рё на службе местных правителей – великих даймё, царей, сёгунов и непосредственно императора.

Помимо столь крупных организаций, существуют и более мелкие, самостоятельные или созданные также с подачи местного управителя – оммё:до-канри (陰陽道管理), «Администрация Оммёдо». Здания таких организаций встречаются значительно чаще и могут быть даже на территории совсем небольших деревень, насчитывая на службе буквально одного оммёдзи. Такие местные управления больше озабочены вопросами местных же проблем, чем продажей услуг знатным родам.

Ряд государств, как Тайра-коку, Тоётоми-коку, Дайсёгунат Камакура (включая всех вассалов), Дайсёгунат Фудзивара (включая всех вассалов), Сёгунат Эдзо и Цуруи в современное время, в И.Э., обязуют каждого оммёдзи получать лицензию (разрешение) на свою деятельность. При этом в Сёгунате Накацугава (вассал Камакуры) существует практика наследуемых лицензий.

Практики оммёдо («учение об инь и ян») – это колдовское, оккультное учение японского региона, направленное на различные формы гадания, практическое чародейство (тёдзумон-дзюцу 著呪文術), противостояние влиянию негативных чар, работу с рунами (мёдзи-сигото 明字仕事), призыв и изгнание духов. Помимо этого, в объект интересов оммёдзи – так именуются практикующие оммёдо – входит астрономия, астрология (Сэйсин 星辰 и Уранайбоси 占星), алхимия, чернокнижие, наменология, другие практики и науки.

И конечно же, оммёдо включает в себя познание Инь и Ян. Оммёдзи являются большими специалистами по работе с этой силой, пусть и не могут влиять на неё напрямую.

Мистические учения оммёдо, в отличии от классического представления о стихиях магии в регионе, основываются на модели лишь из пяти стихий (гогё 五行) – мидзу (水), хи (火), ки (木), кин (金), до (土). Тем не менее, имеют место практики и стихий, не входящих в эту модель, но признанных оммёдзи обычным колдовством или «стихиями второго порядка», т.е. не «основополагающими» – кадзэ/ти (風), каминари/рай (雷), хикари (光), дзю (重), ото (音). Считается, что стихии второго порядка исходят из основных стихий учения.

水 → 風, 火 → 光, 木 → 音, 金 → 雷, 土 → 重.



Токэцу-генсо в учении оммёдо разделяется на два направления – коори (氷<sup>лёд</sup>) и саму (寒<sup>холод</sup>). Коори имеет большее смешение с практиками до и мидзу, чем схожие учения в классической магии токэцу-генсо с цути-и мидзу-генсо. Считается, что коори и саму исходят из мидзу.

Бункай-генсо признаётся оммёдзи не более, чем колдовством, а кусо-генсо выделяется обособленно как нечто первозданное – то, что было до всего, и из чего исходит всё.



Оммёдзи составляют прогнозы на основе различных способов и систем гадания. Советуют, где лучше возвести дом, когда лучше из него не выходить или даже когда наиболее благоприятное время для победы или еды. Именно гадания можно назвать самой популярной услугой, за который к ним обращаются, но, конечно, хорошо себя проявляют они и в остальных дисциплинах. Начиная с середины IЭ, попеременно, оммёдзи начали становиться желанными гостями при аристократии и правительстве, создавались целые управления оммёдо при дворе правителей, а когда-то их даже изгоняли прочь, в зависимости от конкретного периода истории и конкретных владений.

Наибольшим ненавистником оммёдзи в истории являлся Тайра Мицуцунэ (平 蜜常), даймё периода IIЭ. 66-114 гг., провинция Сукоку (為 酷国). Он считал колдунов главным источником своих бед, думал, что они в сговоре с демонами против его рода. С ним был не согласен его же более высокопоставленный родственник Тайра Кагэсуна (平 影砂), правивший всем кланом и крупными территориями, включая владения Мицуцунэ, однако образумить младшего даймё Кагэсуна так и не сумел. Мицуцунэ полностью запретил какую-либо магию в пределах своих владений, а кто нарушит запрет – будет казнён. Многие оказались недовольны этим, ведь магия применялась даже в обычных обрядах, напряжение среди населения таким жёстким и резким запретом лишь росло со временем. С военной силой пришлось ворваться во владения родственника самому Кагэсуне, ведь это и его земли, а ему не нужна очередная гражданская война, от которой нет никакого смысла. Глава клана заставил Мицуцунэ совершить сэппуку, тем не менее, не смотря на поступки младшего даймё, Кагэсуна впал в немилость собственного клана и вскоре был предан и убит. На его место встал Тайра Кагэсиро (平 影白), его младший брат, отчасти разделявший взгляды Мицуцунэ.

При жизни Мицуцунэ демонстративно повесил 79 оммёдзи и ещё сотню прочих колдунов и жрецов, а убил в целом ещё больше. В детстве его часто пугали «злыми и нечистыми колдунами», когда тот вёл себя неподобающе, а потом он стал свидетелем скоропостижной кончины половины родни местного ответвления рода Тайра, и стал свидетелем того, что это было дело рук магов, затаивших сговор против его рода. Всё детство и подростковую жизнь он боялся колдовской силы, и что она за ним придёт, а как добрался до власти начал реализовывать планы по подавлению этого ремесла.

Сэман (セーマン) и доуман (ドーマン) – это одни из наиболее известных инструментов оммёдзи. Сэман – альтернативное название гобосуэй, пентаграммы, которая довольно часто используется оммёдзи, в том числе для поимки и заточения различных духов, или же их освобождения, и для боевых техник. Доуман – символ в виде решётки, призванный быть защитным и целебным средством. Решётка выстраивается по принципу девяти сечений (Кудзи-кири 九字切り). Оба символа фактически относятся к чарам-сигилам, и оммёдзи используют их и рисуя на поверхности, и проецируя магией прямо в пространство.

Кудзи-кири:

臨	Рин – сила	兵	Кэ – энергия	鬪	То – гармония
者	Ся – исцеление	皆	Кай – интуиция	陣	Дзин – осознание
列	Рэцу – величина	在	Дзай – созидание	前	Дзэн – абсолютность

Сикигами (式神, Shikigami, Shikijin, Shiki-no Kami) – «прислуживающие божества», духи, призываемые оммёдзи для службы и помощи. Они могут иметь различный облик и изменять его по команде хозяина, так же они различны и по способностям, отчасти «видового» и отчасти «индивидуального» характера. Типично, сикигами ждут своего часа, будучи заточёнными в бумажном листе, но могут быть и другие сосуды – амулеты, минералы, деревья или даже трупы. Оммёдзи способен передавать действие и своих способностей сквозь такого слугу, беря над ним контроль.



Сами сикигами могут являться божествами, ёкай, призраками или другой сущностью, от чего может разниться спектр их применения, однако далеко не каждое божество, ёкай или призраки пригодны на роль слуги оммёдзи. Обыденно их использование для привлечения удачи или даже богатств, ради беседы, очищения от порчи и осквернений, обеспечения защиты от злых духов или чар, так и для нанесения вреда схожим образом. Однако существуют практики прямого боевого применения сикигами, особенно если самим духам это вполне по характеру.

## Мёдзи

«Знаки мудрости и просветления, рассеивающие тьму и невежество»

Руническая письменность мёдзи впервые упоминается в текстах начала ИЭ, тогда эти руны образовались от стиля письменности «иероглифов печати» Чжуаньшу (篆書). В отличии от аналогичной письменности Скелянгарда футарк, мёдзи были созданы не богами, а смертными магами.

Создателем первоначальной формы мёдзи считается Умигаса Рюнэ (海笠 龍根), бывший настоятелем святилища Одамидзюу (織田魅獣神の聖域) в Нантэй 南廷市 (ныне часть Киото) – зверино-го kami земли и воды, покровительствующего сельскому хозяйству, различным ремёслам и священнослужителям. Рюнэ, вместе со своим товарищем Гэн Акэотоко (阮 朱漢), по воле Содзу Ицумадэ (僧都 逸魔田), главной настоятельницы великого храма Цукитёдзёдо (月頂上土神殿), посвящённого Цукиёми, начали изучение зачарованных текстов, попавших в Киото благодаря неизвестным магам.

Ицумадэ заинтересовалась этими письменами из-за силы, которую те источали, и эта сила была подобна царству богини Идзанами. Рюнэ и Акэотоко заполучили их и исследовали – внешне они напоминали очень плохо исполненное чжуаньшу и подозрений не вызывали, однако при перемещении этих писем ближе к «местам силы», те начинали источать голубоватое свечение. Рюнэ «разобрал» данные тексты и выяснил, что сделаны они при помощи обычного зачарования, но имевшего сильный отпечаток царства мёртвых. Это говорило о том, что сам процесс и происходил во владениях богини Идзанами, откуда, обычно, никто не возвращается. Выяснить обстоятельства более подробно Рюнэ, Акэотоко и Ицумадэ на тот момент не могли и главная настоятельница Цукитёдзёдо запрятала их в покинутом храме Кайудзу-ками (海渦神) в горных регионах Киото. Было видно, что сила в этих письменах всё-таки угасает, и вот-вот они станут не более, чем простыми бумажками.

Прошло несколько лет и эти письмена вновь дали о себе знать – вокруг храма начали происходить паранормальные явления, следы деятельности духов, несколько позже эти явления добрались и до ближайших поселений. Прознав об этом, Ицумадэ направила туда Рюнэ, взявшего с собой пять монахов. Настоятель быстро распознал, что угроза исходила от зачарованных писем и направился в храм Кайудзу-ками, где обнаружил ряд бумаг, чьи иероглифы источали розоватый свет и странную ауру. С помощью монахов он запечатал силу, что из них вырывалась, а после зачистил местность от появившейся скверны и приступил к изучению этих бумаг.

Рюнэ понял, что остальные письмена, источавшие голубой свет, были лишь отвлечением, которое должно было сокрыть истинную природу именно этих бумаг. Как бы то ни было, но план их создателей явно пошёл не так, как того им хотелось ещё с самого начала – думал Рюнэ.

Он вновь приступил к разбору наложенных техник, и в этот раз это дало весомые плоды в расследовании – символы были созданы неизвестной техникой зачарования, которая, вероятно, и была впервые создана в мире мёртвых, а после каким-то образом попала в мир живых. Далее эту технику кто-то обнаружил и использовал в создании подобного, задолго до появления именно этих бумаг – схожие случаи описываются в соседних регионах сотни лет назад. Ну и наконец – кто-то обучился этой технике у бывших мастеров и создал эти бумаги, вероятно, чтобы навести смуту в Нантэй, заполонив его потревоженными душами. К таким выводам пришёл Рюнэ, и уничтожил письмена в медном огне, посчитав, что изучил их достаточно и доложил Ицумадэ. В дальнейшем Ицумадэ сама занималась этим вопросом и смогла выйти на след вероятных заговорщиков и больше узнать о происхождении данной техники.

По прошествии пяти лет, Рюнэ, основываясь на информации, полученной из уничтоженных бумаг, изобретает полноценную магически активную письменность на стиле письма чжуаньшу, как то делали заговорщики. Каждый созданный им символ обладал собственными свойствами и подобием сознания, и далее эта система лишь совершенствовалась и была названа самим настоятелем «мёдзи». Всего лично Рюнэ



создал 970 иероглифов мёдзи, и как соответствует рунам – их комбинация приводит к самым различным результатам. На момент IVЭ таких иероглифов существует уже более пяти тысяч.

Наиболее известный в истории мёдодзю (明道従, «последователь пути мё» – так имеют практикующих мёдзи-сигото) – Абэ-но Ицуката (阿倍 伊勢). Он жил в периоде IЭ. 697-755 гг. на территории юга современной провинции Кахоку 河北国 (столичная провинция Царства Осака в IVЭ), близь города Камасато 鎌里市. Ицуката с 6-ти лет обучался мастерству у своего отца, Абэ-но Андо (阿倍 安藤), а позже колдовской практике в целом его обучали местные мастера школы Кёогинадзо-рю (教義謎流). С 16-ти лет работал при местном храме, помогая обычным людям при помощи заклинаний рун – кто-то просил исцеления, кто-то удачи. Ицуката старался помогать всем, чем умеет, и его навыки помогли многим людям.

Но наибольшую известность ему принесла защиты родного региона от разного рода скверны. Одними лишь рунами мёдзи он смог в значительной мере обезопасить свой дом уже к возрасту 30-ти лет, и ими же он управлялся в активном бою невероятно умело и грациозно. По самой распространённой легенде, Ицуката при помощи мёдзи одолел и подчинил себе могущественного мертвеца, бывшего легендарным правителем ещё во времена расселения народа Ямато – Уницуконда-но Микото (海栗つ紺田の命), и исходя из этой же легенды, древний правитель всё ещё хранит покой вечного сна Абэ-но Ицукаты.

Этот мёдодзю вложил много сил в расширение возможностей практик мёдзи, изобрел тысячи рунических скриптов и на практике доказал их свойства и безопасность, создал ряд типов артефактов, специализированных на работе с этими рунами и, рискуя своей жизнью, составил трактаты о рунических скриптах, которые ни в коем случае нельзя воссоздавать. Благодаря всем своим трудам, Абэ-но Ицуката стал столь же известен в своей области, сколько известен легендарный Абэ-но Сэймэй (安倍 晴明) в области оммёдо.

Рунические символы оммёдо

□									
Кундзи (дождь)									

Годай-оммёдо

Альтернативное течение оммёдо, имеющее некоторое распространение в материковых японских государства, на островах Цусима, Татарикири

Это учение включает в себя другую модель пяти стихий, годай (五大) – цути (地), мидзу (水), хи (火), кадзэ/ти (風), сора/куу (空). В данном варианте кусо-генсо входит в состав основополагающих стихий под видом куу-генсо, и как следствие годай-оммёдзи более знающие в области стихии эфира, чем гогё-оммёдзи.

Обязаны владеть оружием, в особенности зачарованным для борьбы и потусторонними силами.

Канаханаси (金話), «Обращение к металлам» – особая практика, нацеленная как на совершение гадания, так и на получения различных благословений от непосредственно металлов, почитая и воспринимая их как живых. Практика совершается при помощи металлической зачарованной доски, поделённой на металлы, и ответственные за них ками. В каждой такой зоне есть углубление под квадратные монеты, и в каждую надо вставить подходящую монету, и в качестве «металлов силы», обычно, используются следующие:

鉄	Тэцу – железо	銅	Дō – медь	錫	Судзу – олово
鉛	Намари – свинец	銀	Гин – серебро	金	Куганэ – золото
	Магаты (используются значительно реже)				
鈎	Кадзари – ниласт	釵	Исиюми – хапей	鈇	Эи – хорус



Когда оммёдзи воздействуют на доску со вставленными монетами, она начинает высвобождать силу возложенных металлов, которая помогает оммёдзи в его нуждах. Каждый металл даст что-то своё, но их комбинация позволит расширить спектр возможностей.



# Объекты магии

## Закрепление в магии

В мире возможна произвольная магия, которая творится при помощи фантазии и интуиции. Есть магия, вышедшая из произвольной, став более строгой дисциплиной с инструкциями и учебными пособиями. Но наиболее перспективная для познания академического характера – закреплённая магия.

Через медитативные астральные практики мастера способны закреплять конкретный результат за конкретной последовательностью действий внутри самой магии при помощи нее самой. Это можно представить как лёд с множеством пузырьков, и каждый пузырь – какое-то из заклинаний или даже целая школа магии, которые были сохранены в магии мастерами.

Преимущество закреплённой магии над произвольной и строгой – ее большая простота в освоении и эффективность. Тот, кто использует такой род магии, всегда знает достаточно точный исход своей практики. У ряда адептов магии, что изучили одно и тоже закреплённое заклинание, всегда будет схожий результат с небольшими погрешностями – у одного может выйти более слабый результат, у кого-то более сильный, это будет зависеть от индивидуальных знаний и навыков мага.

Для получения доступа к закреплённому заклинанию необходимо знание о том, как и какому из «пузырей» надо обращаться, где его найти – все эти знания дают наставники, что сами разработали эти заклинания или получили знания о них от других. Весь процесс поиска и познания нужного «пузыря» происходит через медитативные практики, как и само закрепление. Медитации довольно распространены и среди старых, любопытных и высокоранговых магов – с помощью медитации они выискивают дополнительные знания, «воруют» заклинания, что закрепили другие маги.

Некоторые из пузырьков в магическом льде нестабильным – они могут разрушиться, стерев заклинание из магии. Такое явление обусловлено незавершенной процедурой закрепления, деструктивным влиянием извне или по естественной причине. Обращения к ним может привести к непредсказуемому результату – нестабильное заклинание может как не привести к результату, затратив при этом ману или ее альтернативу, так и убить своего пользователя.

## Крафт

Существует практика крафта заклинаний из заготовленных предметов, например, из магических карт или камней с эффектами. Такая система построения заклинания позволяет ориентироваться лишь на свойства самих предметов и эффектов от их взаимодействий при использовании в разной последовательности. Также называется полимагией.

## Магические Катализаторы

Предметы или существа, обладающие особыми свойствами в связи с магической природой или специального материального состава, предназначенные для прямого использования магии. Они используются как дополнительный мост между заклинанием и его результатом – всю необходимую силу и энергию маг выпускает не через само свое тело, а вливает их в катализатор, а результат заклинания вырывается уже из него.

Использование катализаторов позволяет обращаться с магией безопаснее, проще, эффективнее в зависимости от используемого в нем материала и магической природы. Они – это идеальный инструмент для начинающего мага, а также хороший помощник для опытного и мудрого мага.

Магические катализаторы, как и артефакты, могут быть абсолютно любой формы: палочка, посох, жезл, книга, свиток, перчатки, поножи, глиняные изделия, чаша, кольцо, холодное и стрелковое оружие, ожерелье, живое существо и прочее. Сами катализаторы могут выступать одновременно и в качестве артефакта, быть зачарованными и т.д.

## Магические Ингибиторы

Предметы или существа, предназначенные для подавления проявления магии. Они могут быть и одноразовыми, и многоразовыми. Используются с одной конкретной целью – не дать кому-либо использовать магию.



Из себя представляют объект, обладающий магическими свойствами естественного или искусственного характера, которые могут варьироваться от вампиризма на мане до прямой блокировки проявления самой магии. Ингибиторы не являются распространенным явлением в мире, их создание – трудоёмкий процесс, а естественные образцы таких свойств встречаются редко.

## Саггита

Гэкигасима (撃子島), Чан-Лейю (長雷雨)

Саггиты – это стрелковое оружие, функционирующее при помощи магии и поражающее противника ею, и в основе являющееся сложным в изготовлении артефактом. К таким оружием относятся «винтовки», стреляющие во врагов снаряды из огня, «водомётное» оружие, «пушки воздушных лезвий» и прочее подобное оружие. К саггитам не относятся зачарованные или полностью магические арбалеты и луки, все саггиты имеют формы, схожие с огнестрельным оружием.

В руках рядового не мага такое оружие не превосходит по эффективности луки и арбалеты, но имеет и свои плюсы благодаря стихийным эффектам, однако в руках магов, особенно высокоранговых, такое оружие уже представляет куда большую угрозу. Пользователи саггитов называются «застрельщиками» в магическом мире.

Саггиты, для совершения выстрела, питаются маной пользователя или оборудованы перезаряжаемыми алмазными аккумуляторами, позволяющими некоторое время не расходовать собственную ману. При этом существуют целые книги заклинаний для повышения эффективности стрельбы и придания особых свойств каждому отдельному выстрелу или ряду выстрелов. Дополнительно чародей может придать этому оружию свойства [далее перечисленных артефактов](#), и саггит сам по себе можно классифицировать как мономагический артефакт специфической формы, но с оговорками – в саггите нет кодированных списков заклинаний, которые использует маг, а само оружие условно заменяет списки заклинаний заложенными функциями.

Изобретателями саггитов на Шагоре считаются гоблины, один из видов огров. Они изобрели данное оружие изучая, подражая человеческой магии. Самые ранние гоблинские саггиты датируются 703 г. до IЭ, и тогда их можно было назвать «стреляющими палками», позже сформировался более актуальный облик, а наибольшее распространение по планете обрели во второй половине IIIЭ.

К наиболее распространённым современным на IVЭ саггистам можно отнести:

1. **Пиролэнс**, он же огнестрел – саггиты пиростихии. Генерируют снаряды из огня – шаровидные или иной формы, разной плотности. Самые искусные образцы можно причислить и к аналогам техногенного плазменного вооружения, но таким пиролэнсам потребуется и соответственно высокого уровня пользователь.  
Саггит огня, пиросаггит и пр. названия.
2. **Электrolэнс**, он же молниёмёт – саггиты электростихии. Часто встречаются варианты, испускающие дуговой или искровой разряд.
3. **Гидролэнс**, он же водомёт – саггиты гидростихии. Жидкость природная или измерения гео, способная перенимать свойства жидких соединений и растворов. Чаще встречаются саггиты, стреляющие потоком, «иглами» или сгустками-концентрами.
4. **Аэролэнс**, ветрорез – саггиты аэростихии. Могут выстреливать воздушные потоки различных форм и плотности в зависимости от образца.
5. **Геолэнс**, камнепушка – саггиты геостихии. Усиливают физическое воздействие собственных снарядов, представляющих собой природные каменные, кристаллические материалы или измерения гео, если они достаточно миниатюрные.
6. **Эхолэнс**, звукудар – саггиты эхостихии. Вызывают колебания, способные разрушать различные твёрдые материалы.



7. **Криолэнс**, ледострел – саггиты криостихии. Снаряды понижают температуру цели.
8. **Виталэнс** – саггиты витастихии. Отбирают жизненную энергию магическим потоком.
9. **Ферролэнс** – саггиты ферростихии. Как и геолэнсы, усиливают физическое воздействие собственных снарядов, которые представляются металлическими объектами различной формы, в том числе и пулевидной. Самый близкий к обычному огнестрельному оружию вид саггитов, но намного реже встречающийся, чем вышеперечисленные.
10. Саггиты оставшихся стихий – Интерилэнс, Гравилэнс, Этеролэнс самые редкие из базовых элементарных видов.

Помимо базовых элементарных саггитов, существуют и нестихийные, работающие на эффектах колдовства, рун или иных форм использования магии.

Если чародей придаст саггиту свойства, например, артефакта-эмульгатора (см. далее) и вложит в него силы стихий электричества и земли, то такой саггит будет поражать противника «геомолнией» или иной формой комбинирования элементов этих стихий, которые невозможны при естественных процессах в природе. Название группы у такого саггита-эмульгатора будет «Лэнс Геомолний».

Наибольшее распространение такой тип магического оружия имеет на территории Шумера, Аккада, Центральной Европы, Японии, Еванглии, Хеанора, менее распространен в Средиземноморье, Китае, Корее.

### Эвтюмия

Состояние в астральном плане организма и магии, характеризующееся благом, умиротворяющим и очищающим влиянием на сознание, упорядочиванием магии в зоне влияния эвтюмии и равновесием сил, не позволяющим одной силе доминировать в теле и душе, что может быть пагубным для здоровья, жизни и навыков. Соответственно, в магическом мире может встречаться философское понятие «достичь эвтюмии», чтобы очистить свой разум, пребывать в довольстве и тем самым эффективнее распоряжаться собственными силами и жизнью.

### Энтелехия

Состояние погибшего организма мага, характеризующееся полным отсутствием естественных необратимых природных циклов, как разложение или повреждение органов, т.е. тело остаётся жизнеспособным несмотря на фактическую остановку всех биологических процессов и появляется возможность вернуть человека к жизни даже спустя сотни лет после смерти – за это время с телом ничего не произойдёт, если его, конечно, не найдут хищники или оно как-либо иначе не будет повреждено извне механически.

Достичь возможности впасть в энтелехию можно исключительно большим магическим или духовным трудом и пониманием его завершённости, иначе индивидуума ждёт самая обычная смерть без возможности возрождения в том же теле. Энтелехии чаще достигают различные монахи, в их числе часть буддистов.

### Этос

Все накопленные характеристики астрального тела за период существования. Всё, что характеризует его внешние свойства, наполненность энергией, придаваемые черты характера владельцем астрального тела и его структура – всё это относится к этосу. Маг стремится показать свой этос максимально благом и незапятнанным в злобе в кругу таких же магов, в том числе и благодаря достижению эвтюмии.

### Артифция

Она же артефакторика – чародейская профессия о создании магических и зачарованных предметов и существ.

Сразу следует разделить два понятия в магии – артефакт и нартефакт: первый термин относится к искусственно созданным вещам, или к вещам с искусственно наложенными характеристиками, когда нартефакт – естественный образец магической силы, например, как натуральный волшебный кристалл со свойством приносить удачу своему владельцу.



Помимо обычных зачарованных предметов и катализаторов, предметом артификации является создание артефактов и изучение нартефактов следующих типов:

- **Стихийный** (элефакт) – артефакт из специально подобранных материалов с определенной внутренней структурой, созданный для усиления заклинаний конкретной стихии, взамен у пользователя ослабевает навык к другим стихиям.
- **Мономагический** – артефакт с кодированным заклинанием или списком заклинаний, и созданный с подобранной под них эффективной структурой. Такой предмет вступает в психический контакт со своим владельцем и интуитивно представляет ему свои возможности. В тоже время, через такой артефакт невозможно проводить заклинания, не входящие в перечень его кодировки, но можно расшифровать его собственные и попытаться их изучить.
  - **Облегчающий** – подтип, который позволяет пользоваться своим перечнем заклинаний без затрат сил, но все заклинания в таком предмете примитивные.
- **Фокусный** – артефакт, предназначенный для усиления концентрации и для фокусировки магических потоков. Позволяет точнее направлять результат заклинания или создавать осязаемые явления из чистой магии, например, подобный молнии выстрел чистой магией.
- **Коллектрум** – артефакт, противостоящий не эффективному рассеиванию магии. В процессе совершения техники, даже при помощи фокусного артефакта, часть магии рассеивается в пространстве, что понижает коэффициент полезного действия заклинания. Коллектрум же уменьшает степень рассеивания и позволяет результату проявиться наиболее полноценно.
- **Защитный** – артефакт, исполняющий роль защитника своего владельца. Такой предмет способен впитать в себя даже смертельное заклинание, при этом, скорее всего – разрушившись, но защитив пользователя от смерти.
- **Демонический** – артефакт, в котором заключен демон или демоническое существо.
- **Эмульгатор** – сложное устройство, позволяющее создавать комбинации, связи невозможные при обычных, естественных взаимодействиях. Например, пропуская силу огня и воды через эмульгатор можно получить настоящий жидкий огонь, жидкую плазму. Пропуская силу земли и электричества – это может создать земляную молнию. Совместив силы электричества, воздуха и любой третьей стихии можно создать молниевидный хлыст с эффектами третьей стихии.
- **Абсорбент** – артефакт, который поглощает, впитывает в себя контактирующую с ним энергию (мана, магия и ее аналоги и пр.).
- **Адгезатор** – артефакт, упрощающий «склеивание» результатов нескольких разных заклинаний. Может помочь, например: объединить огненный, ледяной и электрический болты в единый снаряд, при этом не допуская прохождения между ними реакций, пока они не долетят до цели.
- **Когезатор** – артефакт, упрощающий усиление заклинания за счет его множественного перекаста с общей задержкой результата (когезия).
- **Конвертер** – артефакт, преобразующий одну энергию в другую. Работает в том числе и на уровне заклинаний: способен конвертировать плазму в газ, газ в жидкость, жидкость в твердое вещество, как один из вариантов механики конвертеров. Могут быть и другие варианты конвертации, например: преобразование звуковой волны в магнитное поле, преобразование огненного снаряда в ледяной и пр.
- **Нексус** – артефакт, связывающий силы нескольких магов и значительно облегчающий им совместное волшебство. Вдобавок, он способен связывать мага и с отдельным источником силы, автономно передавая ему ману. Но с увеличением расстояния эффективность нексуса уменьшается.
- **Телемегенум** – артефакт, использующийся для передачи и приёма информации, посланной с помощью техник телемегении.
- **Абьюзер** – артефакт-паразит, который всасывает в себя энергию хозяина каждый раз, когда тот использует магию. Этот тип артефактов делает сотворение магии труднее из-за повышенных потерь энергии и может привести к летальному исходу, когда абьюзер начнет поглощать все энергии своего хозяина.
- **Альтератор** – буфер для заклинания, который может изменять свойства его конечного результата в определенном диапазоне. С помощью альтератора можно, например, легко задать определенную траекторию полёта магического снаряда, ускорить или замедлить его.
- **Транслокатор** – буфер для заклинания, предназначенный для его телепортации между несколькими обладателями этого артефакта. Это позволяет поразить противника с неожиданной стороны, когда тот сосредотачивает своё внимание на маге, который непосредственно и использовал технику изначально.



Артефакт может принадлежать как к одному, так и к нескольким типам артефактов сразу.



## Магические постройки

Это конструкции-артефакты, возведенные в конкретной области для оказания эффектов на местность, в качестве своеобразных мест силы, алтарей, защитных установок и т.д.

Могут иметь самые различные свойства и назначение, как и любой обычный артефакт. Так, самыми распространенными типами конструкций являются:

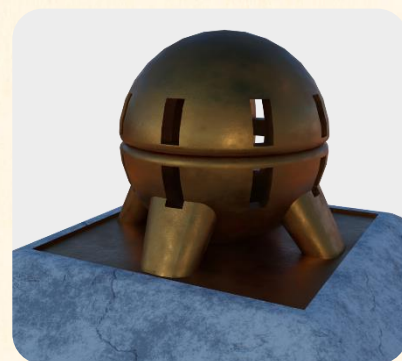
- **Стихийный постамент** – конструкция, заключающая в себе силу одной или сразу нескольких стихий. Его роль в основном состоит в помощи тем, кто его активировал или находится рядом с ним, например: постамент огня может согреть и дать свет, воды дать чистую воду, постамент холода – сохранить пищу, а постамент жизни исцелить.

Для их активации может потребоваться возложение дара в чашу и проведение действия. Так, например, часть китайских постаментов огня требует возложения ладана или сушеного табака с их поджогом в верхней крытой чаше.

- **Постамент** – по назначению схоже со стихийным, но не использует силы стихий.
- **Турель** – конструкция с боевыми заклинаниями, призванная защищать что-либо от всех или конкретного противника.
- **Генератор купола** – постройка или группа построек, возведенных в определенной последовательности. Генерирует из заключенной в себя энергии магический барьер.
- **Алтарь** – конструкция для поклонения, которая может быть связана с силами конкретного существа, места силы, явления. Проситель может взять силы у алтаря с помощью молитвы, ритуала. Сами получаемые силы зависят от источника, откуда их берет алтарь, например: беря силы из места с негативной энергетикой, алтарь может дать просителю эту самую энергетiku, или алтарь бога-лучника, что может одарить просителя на время невообразимой меткостью стрельбы.
- Портал (см. далее)



Китайский постамент огня. Регион Мао-Гэ (矛歌)



Его основа состоит из белого камня и меди



## Портал

Магическая конструкция, соединяющая две точки пространства искривленным пространственным туннелем. Порталы позволяют значительно сокращать время для прибытия в целевую точку, порой до мгновения.

Они могут быть самых различных форм, но наиболее часто встречаются аркообразные с мембранной, которая может показывать изображение территории у противоположного портала или просто источать свет.

Порталы – довольно сложная технология, в следствии чего их распространенность очень сильно варьируется от народа к народу и от планеты к планете. На сложность самого изготовления влияет и его размер – чем больше портал, тем больше времени, энергии и сил уйдет на его создание и использование.

Отдельное время уходит на создание защиты, так как сами по себе порталы прочны настолько, насколько прочен их материал. Выведенный из строя портал может не подлежать починке.

В качестве конденсаторов маны и других форм энергий для подпитки порталов используются алмазные цилиндры, которые впитывают в себя часть энергии окружающего пространства и охотно захватывают энергию, которую целенаправленно вливают в портал. Иногда можно встретить порталы с источниками питания из квантита (кристаллический сгусток частиц измерения «Разлом») и даже из осколков кристаллических зародышей планетных богов.

Порталы бывают разных типов: работающие в заданный промежуток времени, требующие активацию, постоянные, работающие и существующие ограниченный срок, перемещающиеся и прочие. Бывают целые сети из порталов, объединенных искусственным измерением.

В мире встречаются иногда и результаты высокого магического гения, представляющие собой компактные «гранаты», создающие порталы в желаемое место.



*Древний глино-песочный портал неизвестного народа, запад Шумера.*



## Техники: Телепортация (Транслокация)

Магические техники, позволяющие значительно сократить время перемещения из одной точки пространства в другую для субъекта, объекта или даже явления. Разнообразны по природе, и могут как относиться к стихийной магии, так и быть обособленными от любых школ магии.

Сама по себе телепортация затрачивает очень много энергии и сил телепортирующегося, и для решения этой проблемы создавались порталы – сложный и дорогой механизм, но тем не менее позволяющий пользователям магии не тратить силы на данную практику, к тому же позволяющий перемещаться не только магам.

Постепенно с возрастанием мастерства мага затраты на личную телепортацию могут быть значительно сокращены, а для некоторых богов подобные перемещения и вовсе не затрачивают сил, напр. – бог дождей Регин из Аэзира способен к электропортации без затрат сил и энергии, а бог ветра Фудзин из японского пантеона мгновенно перемещается меж облаками и способен пребывать в них «растворившись».

Наименее затратными, и при этом самыми распространёнными направлениями телепортации являются стихийные:

**Гидропортация** (Гидро-телепортация/транслокация...) – перемещение происходит благодаря окружающей влаге, маг оказывается «растворённым» в воде и может за очень короткий срок переместиться на большую дистанцию. Данный вид телепортации невозможен в отсутствии воды и в сильно засушливых местах.

**Пиропортация** – маг «растворяется» в огне и появляется в другом месте с огненным столбом, не причиняющим тому вреда.

**Электропортация** – один из самых быстрых способов телепортации среди стихийных техник. В мага ударяет молния и в тоже мгновение вторая молния ударяет в желаемом магу месте, где тот сразу и появляется. На слабых уровнях развития таланта препятствием для такой телепортации служат любые сооружения, но при высоком мастерстве молния проплавляет любую преграду.

**Аэропортация** – перемещение на большие расстояния «растворяясь» в воздухе и облаках. Использование данного типа телепортации сопряжено с высотными рисками – выход из телепортации из-за заканчивающихся сил может обернуться падением, если это произошло на высоте. Любой ветер может стать как преградой, так и помощником для совершения аэропортации, это зависит от конкретной техники и от направления ветра относительно цели перемещения.

**Люксопортация** – самый быстрый способ телепортации среди стихийных техник, для которого препятствием может служить лишь надёжно замкнутое пространство без изъянов. Маг «растворяется» в световом потоке и при высочайшем мастерстве способен перемещаться в пространстве фактически со скоростью света.

**Транспозиция** или **эхопортация** – способ телепортация через колебания среды (звук).

**Солидоспозиция** – телепортация через твёрдое вещество, сюда же относится **криопортация** – перемещение сквозь лёд.

Это является основными формами стихийных телепортаций, но могут быть и иные сценарии, как, напр. – «церемониальная» форма люксопортации, когда телепортация не происходит мгновенно и сопровождается различными эффектами света, которая имеет место в Китае, Японии и ряде других стран Востока.

Нестихийные формы телепортации:

**Пространственная телепортация** – фактически создание временных или даже постоянных (высшее мастерство) порталов в пространстве.

**Интелларная телепортация** или просто «телепортация» – перемещение в пространстве силой разума.

**Другое:**



Трансдимиенсиальная (Межпространственная) транслотация – перемещение в другие измерения.

## Техники: Режимы

Это особая категория закреплённых техник, сочетающая в себе элементы оборотничества, трансформации и заряда энергии. Режимы направлены на усиление использующего их или для передачи доступа к уникальным, заблокированным вне режима техникам.

Создаются режимы в основе, как и любые другие закреплённые техники – закрепление конкретного результата за конкретной последовательностью действий во время медитации в «пузырь внутри магии». Однако полученный пузырь отличается, он намного больше и в него вливается энергия создателя техники, коллектива создателей, иного существа и/или мана, магия как топливо самовосполняемого особого заряда энергии техники.

Режимы используются по аналогичным к другим закреплённым техникам методам – поиск и обращение к нужному пузырю, чему обучают наставники или создатели техники. Обучиться владению режима труднее, чем обычной технике, это связано с масштабностью, сложностью и требовательностью такого комплексного изобретения.

Питаясь энергией режима, пользователь может усилить свои характеристики в определённое число раз – в зависимости от конкретного режима стать быстрее, сильнее или обрести орлиное зрение, например. Внешность пользователя может подвергнуться изменениям, от незначительных окрашиваний участков тела или волос до полной трансформации тела.

Режим имеет ограничение по времени от траты заряда его энергии. Каждый использующий режим открывает в себе нематериальный резервуар для энергии режима, которая расходуется при его использовании. Некоторые режимы допускают дозарядку с помощью собственной маны, жизненной энергии и окружающей магией (риломантия).

Самой примитивной формой таких техник является «режим ярости», который вводит пользователя в состояние, подобному опьянению берсерка. Некоторые берсерки Скельянгарда и сами используют режим ярости совместно с психоактивными отварами.

### Примеры форм режимов:

Режимы совершенной защиты – заключаются в своеобразном превращении себя в аналог призываемой брони. Тонкости свойств зависят от конкретной техники режима, которые разнятся от региона и от создателя, но основой всех режимов совершенной защиты является всестороннее усиление и создание прочной магической защиты от всех видов атак. Тело мага в прямом смысле растворяется в собственной магии, и это дарует ему полную неуязвимость к слабостям тела, соответственно одолеть вошедшего в режим возможно только физическими и прямыми магическими атаками. После окончания действия режима тело мага материализуется из исчезающей брони.

Регионы, где встречаются техники режимов этой формы – Азия, Британия, Скельянгард, Восточная Европа, Месопотамия, Атлантида и Египет.

Режимы мертвеца – более приближены к классическому оборотничеству и позволяют обратимо становится нежитью. Вид нежити зависит от конкретной техники режима. Регионы, где встречаются техники режимов этой формы – Азия, Скельянгард, Египет, Наваска (север западной земли), Юката (центр западной земли) и Южная Африка.

Режимы демона – форма режимов, которые основаны на «краденных» способностях тех или иных демонов. Получаемые особенности внешнего вида и способности после активации режима зависят от конкретной техники и демона, чьи силы были украдены или скопированы для неё.

Регионы, где встречаются техники режимов этой формы – Азия, Наваска, Центральная и Западная Европа, Африка, Месопотамия.



## Наука: Астрология

Наука о влиянии космических потоков из космоса на характер, таланты и возможное будущее личности. Нижеприведённая информация в основном касается сугубо планет, вращающихся вокруг Балгримура – созвездия, солнечные фазы и пр.

Астрология тесно связана с положением астрономических объектов – планет, звёзд, лун и туманностей, исходящие с их сторон магические потоки при правильной интерпретации могут дать действительные вероятные знания о даже не рождённом или не зачатом ребёнке.

Учение астрологии включает в себя систему зодиакальных групп, соответствующих созвездиям, фазам лун, звёзд системы, и эти группы со временем меняются в соответствии с изменением положения самих созвездий и собственной система относительно них. Это значит, что в разные периоды истории одно и тоже созвездие проявляет свою силу в совершенно разные периоды года.

Это влияние не оказывает судьбоносный и обязательный характер, т.е. человек может родиться в солнечную фазу, лунную фазу и под созвездием, всецело вместе сулящими великое творческое будущее, однако этот человек может и не стать творцом и даже не иметь к этому интереса. Но зная характер их влияния, это может дать родителям и самому ребёнку возможность развить теоретически присутствующий потенциал и скосить возможные негативные моменты формирующихся характера и судьбы.

Если базовая астрология допускает возможность влияния различных факторов во времени и пространстве, то Соулогнозис («знание души»), подраздел астрологии и магия, связанная с душами, определяет характер влияния и его присутствие достаточно точно.

Именно эта магия дала астрологам наиболее точную информацию о влиянии магических потоков от астрономических объектов и их скоплений в разные периоды времени вплоть до определения точного часа и минуты, наиболее благоприятных для тех или иных действий. Соулогнозис раскрывает человеческую душу как «книгу», работая намного совершеннее и достовернее астрологических карт, а соулогностики нередко возглавляют отдельные группы астрологов, как школы, гильдии или другие формы организаций.

Существуют астрологические школы, в которых нет направлений Соулогнозиса. Такие школы всё ещё имеют место быть, но без наставничества соулогностиков в них не может совершаться достоверно высокоточное определение влияния потоков.

Астрология тесно связана с наменологией и нумерологией, особо равнодушные родители могут спланировать рождение ребёнка и дать ему особое имя в соответствии с точнейшими доступными им знаниями об этих магических науках для достижения наиболее благого будущего, здоровья и характера для него.

Астрология описывает и влияние всех космических объектов на личность в течении жизни и помогает заранее регулировать возможные проблемы или использовать преимущества дня.

Эта наука может и ошибаться, особенно при недостаточных познаниях её пользователя.

Подробнее об астрологии написано в одноимённой статье.

## Наука: Магическая Медицина

В магии имеют место быть и медицинские практики, и порой магическая медицина может помочь там, где не поможет классическая или традиционная из-за, например, недостаточной развитости этих отраслей.

Любая форма магии может быть применена в медицине, включая все обычные стихии – от гео и до эфира. Они могут помогать для доставления лекарств и могут быть как инструмент. Магией распада, при достаточно высоком мастерстве точечной магии, можно лечить злокачественные опухоли в любой части тела, точечной магией крио или пиро убивать инфекцию внутри организма, магией гео, например, останавливать обезвоживание организма, если оно было вызвано переизбытком соли и т.д.

Мастерство магической медицины очень высоко ценится, так как стать магом-врачом очень трудно. Необходимо избавить пациента от недуга и при этом не убить его, а это весьма точечная работа, требующая многолетней отточки мастерства, концентрации, терпения и других необходимых талантов. Труды,



вкладываемые в подобное обучение ничуть не меньше, а то и больше, чем освоение мощных техник с большими затратами энергии.

## Эси



### Эси

#### «Эбисин»

Эси (яп. 恵師, *Eshi*) – магические существа, способные выступать в качестве хороших помощников и собеседников для пользователей магических сил, открывающих тому дополнительные возможности.

Они обладают различными силами и иногда способны заменять пользователю необходимость обращаться к стихии, но с ограниченными возможностями по силе. Пользователь способен обращаться только к одному Эси за раз, однако подобное ограничение возможно обойти с помощью специализированного артефакта, например – два украшения, каждый нацеленный на обращение к двум разным Эси, а пользователю необходимо лишь активировать их своими силами.

Их можно принять за духов, так как чаще пребывают в прозрачном облике определённого цвета.

На Шагоре знание об Эси малораспространённое, о них знают в регионах Китая, Японии, в Месопотамии и народностях Фракии (Фракийцы, Даки, Молдаване, Валахи и т.д.). В Японии их причисляют к духам-ёкаям.

**Эбисин** – чаще обладает женским обликом и способны к взаимодействию с любыми энергиями – электрической, кинетической, жизненной и т.д. Соответственно Эбисин можно попросить о взаимодействиях, свойственных стихиям огня, электричества, жизни и т.д. Чаще всего встречается в практиках Китая, называясь Е Лю Хуа (夜綠花), а описывается как «Дух женщины в зелёной пелене» («披著綠色面紗的女人的精神»).



Таблица с перечислением небольшой части направлений и техник с краткими описаниями сути и альтернативных вариантов.

Название	Описание	Стихия/Аспект
Террамантия	Магия земли; гадание.	☐
Скапуликантиция	Материализация и скульптирование костной материи.	☐
Геомантия	Магия влияния на огромные площади и глубины твёрдой материи.	☐
Кристалломантия	Магия, нацеленная на создание и манипуляцию минеральными веществами, кристаллами.	☐
Петракинез	Магия материализации каменного материала; обращение предметов и существ в камень.	☐
Петракинсия	Слияние с каменным материалом и перемещение в нем.	☐
Дендромантия	Управление и создание древесного материала.	☐
Дендромантия*	Гадание при помощи деревьев, древесины.	☐▽○
Дендрология	Целительная магия, завязанная на деревьях и древесном материале. Также является биологической дисциплиной по изучению древесных форм жизни.	☐
Дендрокинсия	Слияние с древесным материалом и перемещение в нем.	☐
Аломантия	Магия соли, включая и соли различных кислот, что роднит направление с кристалломантией, но в отличие от последней, аломантия работает с меньшим количеством вещества и имеет свои специфичные способности, как обезвоживание организма противника с помощью обычной соли; гадание.	☐
Мезомантия	Магия мезофазы, аморфных тел, как, например янтарь, опал, стекло, уголь.	☐
Кварцемантия	Магия, связанная с песком и кварцем.	☐
Карбомантия	Углеродная магия.	☐
Силикомантия	Кремниевая магия.	☐
Сейсмомантия	Магия ощущения колебаний твердой среды; магия создания и контроля землетрясений.	☐
Солидацидомантия	Магия твердых кислот.	☐
Карромантия*	Магия воска; гадание.	☐▽
Пиломантия	Магия глины; гадание.	☐▽
Магмамантия	Магия расплавленных камней и почв.	☐▽➤



Геовулканокинез	Магия призыва и формирования миниатюрных активных вулканов.	□▽▷
Криовулканокинез	Магия призыва и формирования миниатюрных активных вулканов, извергающих сильно охлажденный материал. Его применение возможно только на водной поверхности и сопровождается заморозкой большого ее объема.	□▽▷◀
Гидромантия	Магия воды; гадание.	▽
Гидроацидомантия	Магия жидких кислот.	▽
Гемомантия	Управление потоками крови внутри организма.	▽
Сангвинизм	Магия управления кровью. Может быть использована как оружие и как элемент магической медицины.	▽
Сангвитория	Техника активно-пассивного управления кровью в собственном организме, обеспечивая её перемещение по телу с помощью магии. Это позволяет нивелировать смерть от остановки сердца и кровопотери. В дополнение – сангвитория позволяет нивелировать и различные заболевания крови и сосудов.	▽
Ойномантия	Магия превращения воды в вино.	▽
Олеомантия	Магия управления жидкими маслами.	▽
Пиромантия	Магия огня; гадание.	▷
Плазмокинетика	Магия плазмы.	▷
Пироцелезия	Греческие церемониальные практики магии огня.	▷
Эксплокинез	Магия создания взрывов.	▷
Капномантия	Магия дыма; гадание.	▷△
Стахтиомантия	Магия пепла; гадание.	▷△□
Солярокинез	Практика создания ослепительно светящего пламени. Такое пламя обладает разрушительно большой температурой и опасно для своего же пользователя.	▷⊗
Энергорезонанс*	Широкие перепады температур с высокой частотой.	▷◀
Аэромантия	Магия воздуха; гадание.	△
Анемомантия	Магия ветров.	△
Тэнсин (天心) Тэнсиндзюцу (天心術)	Техника резкого сжатия и высвобождение больших объемов газа.	△








Электромантия	Магия электричества.	⌘
Астрапофagia	Поглощение, аккумуляция электрических разрядов и использование их для поддержания жизненных сил.	⌘
Астрапокинез	Магия создания молний, равносильных природным.	⌘
Грозовая ретрансляция	Захват естественно образованной молнии или молний и перенос всей энергии в желаемом направлении.	⌘
Молниевый вихрь	Техника создания вихрей из электрических разрядов и, побочно, из плазмы.	⌘
Магнитомагия	Магия управления магнитными полями и магнитными свойствами материалов.	⌘
Металломантия	Магия металла; гадание.	М
Металлокинез	Магия материализации металлического материала; обращение предметов и существ в металл.	М
Киндзоку-суна	Искусство манипулирования и создания металлического порошка.	М
Галлиомантия	Магия жидкого, расплавленного металла.	М⌘
Витамантия	Магия жизни.	О
Анимантия	Управление животными.	О
Аниформация	Обращение в животных.	О
Натуромантия	Магия природы.	О
Биопатика	Магия контроля функций тел живых организмов, гормонов, сенсорных органов и т.д.	О
Трансгрессика	Магия влияния на генетические признаки организма.	О
Бактопатия	Магические болезни.	О
Трансгеника	Магия влияния на геном нерожденного организма.	О
Миомагия	Магия контроля мышечной массы.	О
Некромантия	Магия мертвых, управление мёртвой энергетикой, трупами, взаимодействие с «мертвой органикой»; гадание.	О
Мортуматтоллерия	Общее обозначение учения некромантии о поднятии мёртвых.	О
Витатрофия	Поглощение жизненной силы другого существа или места.	О



Витаконверсия	«Заморозка» всех жизненных функций без летального исхода.	○
Криомантия	Магия холода; гадание.	◁
Психромантия (-магия)	Раздел криомантии, посвящённый сугубо тебе понижения температуры объектов или субъектов.	◁
Криовитализм	Ветвь магической медицины, связанная с сохранением больного, умирающего или уже умершего организма посредством его заморозки, что позволяет растянуть максимальный срок для применения мер восстановления.	◁
Нуклеомантия	Магия распада; гадание.	△
Ядерное высвобождение	Испускание тепловой, электрической или другой энергии из искусственного деления или синтеза частиц.	△
Фасгиация	Гибридная магия распада и электричества, реализуемая через эмульгатор. Техники фасгиации поражают цель молнией распада, которая вызывает распад связей вещества.	△⊗
Люксомантия	Магия света; гадание.	⊗
Фотокрионика	Гибридная магия света и холода. Заключается в возможности «замораживать» свет и в использовании заклинаний «светового льда» (он же «фотолёд») с помощью эмульгатора.	⊗◁
Умбрамантия	Магия теней; гадание.	⊗
Умбрапатия	Направление магии теней, делающая акцент на расширенные возможности управления тенями.	⊗
Умбракинез	Магия об использовании теневой эндоплазмы, эфемерной материи, существующей в тенях.	⊗
Гравимантия	Магия гравитации.	▽
Дзурёкуёми 重力読	«Гравитационное чтение», техника гравимантии японского региона, направленная на защиту мага от физического воздействия. Эта техника заключается в придании движущимся в направлении мага объектам многократно усиленной силы притяжения, из-за чего объекты теряют скорость и падают о землю. Чем массивнее снаряд противника, тем эффективнее будет применение Дзурёкуёми, но данное правило работает до определённого предела, после которого эффективность падает по геометрической прогрессии, а граница определяется индивидуальной силой мага.	▽
Эхомантия	Магия звука; гадание.	⊙
Транспозиция	Телепортация в среде и мгновенный обмен местами с целью.	⊙

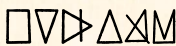


Акумантия	Управление звуками для их перехвата и лучшего восприятия.		
Воксопатия	Магия испускания разрушительных звуковых волн голосом.		
Спиритомантия	Магия души, взаимодействие с душой, ее изменение, разрушение, раскалывание на осколки, заточение и прочие варианты взаимодействия; гадание.	Душа	
Индритомантия	Смешанные практики некромантии и спиритомантии.		
Спиритокинез	Создание живых и неживых объектов из призрачной материи, эктоплазмы.	Душа	
Трансмиграция	Путешествие душой вне своего тела.	Душа	
Белая Некромантия	Сложная форма некромантии, цель которой в полноценном воскрешении умерших, а не создание нежити из трупов.  Зачастую встречается в религиозных культах богов, отвечающих за саму жизнь или в отдельных религиозных течениях.	Душа	
Хрономантия	Взаимодействие с временем через артефакты, подобные «Лирам Хроноса».		
Клипеамантия	Магия создания защитных полей, чар и противодействия магии.	Защита	
Телепортация	Быстрое или мгновенное перемещение в другую точку пространства посредством разных сил, включая стихии (электропортация и пр.), так и силой разума подобно телекинезу.	Пространство	
Тариизм	Магия с помощью карт; гадание картами.		
Телепатия	Чтение, передача мыслей, эмоций и ментального влияния.	Разум	
Телекинез	Магия перемещения и деформации объектов силой мысли.	Разум	
Медиумизм	Магия ощущения и взаимодействия со своим астральным телом. Практики дают возможность призывать свою астральную проекцию в реальность.	Разум	
Агомитизм	Получение информации о прошлом, настоящем и будущем.		Разум
Синестезия	Практики изменения собственного восприятия мира. Позволяет видеть запахи, слышать свет, выделять объекты и пр. эффекты.	Разум	
Яснослышание	Способность слышать любые звуки.	Разум	
Ясновидение	Способность видеть без зрительного контакта.	Разум	



Гаруспиция	Способность видеть внутренние органы.	Разум
Ауспиция	Способность видеть глазами других существ.	Разум
Эмпатизм	Способность проникать глубоко в сознание другого существа и переживать его эмоции.	Разум
Сейсмоаспекция	Способность ощущать малейшие колебания земли.	Разум
Ониромантия	Магия проникновения в чужие сны; гадание.	Разум
Гипнотизм	Магия гипноза.	Обман
Иллюзопатия	Создание иллюзий, вплоть до физических ощутимых.	Обман
Техномантия	Магия контроля техногенных объектов, машин, оружия и пр.	
Синтопатия	Магия усиления движений.	
Магомантия	Гадание на потоках магии.	
Библиомантия	Магия, совершаемая чтением книги или самой книгой.	
Скриптомантия	Магия, совершаемая чтением свитка или самим свитком.	
Друидизм	Магия природы, химии и атмосферных явлений.	
Шаманизм	Общение с духами, их изгнание, создание договоров, врачевание с помощью духов.	
Знахарство	Магия в процессе приготовления лекарственных средств и стимуляторов.	
Коррозионная магия	Химическая магия, позволяющая окислять металлы.	
Баннеромантия	Практика создания магически активных, обладающих магическими особенностями знамён. Также, совершение магии через эти знамёна.	
Телемегения	Техники передачи информации на расстояние с помощью магии и требует для этого специализированные артефакты.	
Метамагия	Техники, позволяющие прямо взаимодействовать с объектами на расстоянии через окружающую магию, как если бы это делалось напрямую частями тела использующего технику.	



Печатная магия	<p>Магия, нацеленная на создание качественных письменных изделий, подобным вышедших из техногенной печатной промышленности.</p> <p>Имеет распространение по всему Шагору, однако требует от пользователя хороших познаний в химии, ботанике, стихиях и уметь работать с полимерами и лаками для создания долговечных страниц.</p> <p>В следствии этого пользователей этой дисциплины не очень много.</p>	
Графология	<p>Магическая дисциплина определения личности или её особенностей, приложившей руку к той или иной записи.</p> <p>Также позволяет узнать истинный замысел написавшего записи и определить – написана ложь или правда относительно помыслов писателя, что не делает графологию достоверным определителем лжи.</p>	
«Ладонь Этуген и Тенгри»	<p>Монгольское искусство призыва сил стихий с помощью жестов рук. У каждой стихии есть свой жест, и их комбинация может приводить к различным эффектам, например – использование жеста огня и после него жеста земли обратит землю под ногами врага в раскаленную. Согласно легенде, монгольские и тюркские народы получили эти техники от Этуген и Тенгри.</p>	Все стихии
Химическая магия	Магия, затрагивающая все аспекты химических процессов.	Все стихии
Биомагия	Магия, затрагивающая все аспекты биологических процессов.	Все стихии
Карнемантия* Флеш*	<p>«Магия плоти», заключающаяся в контроле над органическими тканями живых организмов, будь то кожа, мышцы, органы. Карнемант способен сорвать с противника кожу и использовать её как оружие против него.</p>	
Прочие направления и техники...		

## Словарь магических и околوماгических терминов

Аркана (Arcane) – общий термин, применимый к мистическому и тайному. Другие значения: особые, редкие зачарованные предметы большой силы.

Аколит (Acolyte) – лицо, занимающееся теоретическим изучением магии, но не совершающий практик.

Алхимия – химическая традиция с философским уклоном, с которой пытаются познать себя, душу, суть вещей, трансмутацию и достижение бессмертия. Часто сосредоточена на теме металлов и создании на их основе препаратов.



Архибиблиарий (Archlibrarian) – высший военный чин мага в европейских государствах, военачальник.

Архимаг (Archmage) – лицо, высоко изучившее магические теоретические знания и превосходно владеющее практикой.

Астариот (Astariote) – академический ранг специалиста по противодействию демонической угрозе.

Божество (Deity) – очень могущественное сверхъестественное существо, стоящее ниже богов. Другие значения: тоже, что и бог.

Библиарий (Librarian) – начальник над отрядами боевых магов европейских государств. Другие значения: заведующий либрариумом.

Буфер – свойство магического артефакта, заключающееся в удержании скастованного заклинания внутри него до команды мага к выпуску результата техники.

Ведьмак (Witcher) – подвид колдуна мужского пола, занимающийся ведьмачеством. Другие значения: ведающий; начальник над ведьмами; оборотень.

Ведьма (Witch) – подвид колдуна женского пола, тоже, что и Ведьмак. Другие значения: ведающая мать; злая колдунья; лесная колдунья.

Викарий (Vicar) – выступает в качестве мага-наместника над отдельными участками магических академий. Другие значения: заместитель декана МА; охотник на ведьм и оборотней.

Гальдрабок (Galdrabók) – характерные для народов Скельянгарда манускрипты, содержащую магическую информацию, преимущественно касающихся гальдраставов и местных практик.

Гальдрабок Вульфара – легендарная, мифическая колдовская книга, что была написана Вульфаром Белоглазым во ~II-й Эре.

Геометрология (Geometrology) – наука сигилизма о свойствах геометрических фигур.

Гримуар (Grimoire) – книга, содержащая магические знания.

Демон (Demon) – существо (дух), часто из иного измерения, со сверхъестественной биологией, не вписывающейся в стандарты существ реальности. Магически активен и способен вселяться в чужие тела и в предметы.

Другие значения: злой дух; сверхъестественное существо; чудище.

Диамокл (Dyamoscles) – тоже, что и демон, но порождённое исключительно в условиях реальности.

Демон порожденный – демоническое существо, что было рождено силами сознания и подсознания.

Демоничество (Demonism) – обладание способностями и отличительными чертами демона.

Демонология (Demonology) – область изучения демонов, чудищ, духов и других сходных сверхъестественных существ.

Дух, призрак (Ghost) – сверхъестественное существо, связанное с реальностью, но являющееся имматериальным. Внешне духи могут выглядеть вполне материальными существами и влиять на окружающее пространство. Как и демоны, нередко способны вселяться в других и в предметы.

Духи могут быть проявлением блуждающей души мертвого существа, так и быть самостоятельной сущностью. Они могут быть безвредными, так и приносить огромные бедствия. \*Не связано с понятием «дух», применяющимся к ёкаям, ками, демонам и сходным существам. Описываются исключительно духи околопризрачного мотива.

Дух (Spirit) – за пределами понятий о нежити и призрака, это определение для класса различных сущностей, чьё происхождение естественными биологическими принципами объяснить невозможно, и которые, зачастую, обладают определёнными магическими особенностями. Например – ёкай кицунэ, что могут обращаться лисицей и человеком.

Зачарователь (Enchanter, enchantsmaster) – маг, занимающийся зачарованиями.

Заклинание (Spell) – заключительная часть сотворения магической техники или синоним магической техники.

Заклинатель (Conjurer) – маг, занимающийся заклинательством.

Застрельщик (Skirmisher) – в магическом мире название пользователя магическим стрелковым оружием, как огнестрелы, водомёты и др., но не магическими арбалетами, луками и им подобным оружием.



Зельеварение (Potionism) – (ал)химическая и биологическая практика, нацеленная на изучение растительного и животного мира, а также на приготовление зелий, эликсиров и других форм препаратов на основе растительных и животных компонентов.

Инквизитор (Inquisitor) – академический боевой маг, выступающий в роли судьи с расширенными полномочиями, например, судить и приводить приговор в исполнение сразу при обнаружении противоправного действия. На роль инквизиторов идёт жёсткий отбор, чтобы предотвратить факт превышения полномочий из личных побуждений. Другие значения: немаг-следователь и/или судья в римской культуре; охотник на ведьм и/или магов.

Инфузия – временный эффект на предмете, вызванный магическим воздействием, как временная активация механизма или накладывание дополнительного поражающего фактора оружия.

Капеллан (Chaplain) – роль духовного наставника в некоторых магических образовательных учреждениях. В ряды капелланов принимаются только проявившие высокую степень мудрости и понимания мира и местной религии.

Кастер (Caster) – лицо, творящее технику, заклинание.

Квизитор (Quisitor) – академический маг узкой специализации. Квизиторы сильны в своем направлении, но их обучение происходит в ущерб остальным направлениям. Помимо этого, они являются дознавателями, детективами.

Коллегия (Collegium) – полузакрытый тип магического образовательного учреждения, обычно развивающий дух братства и сестринства.

Колдовство (Sorcery) – очень обширное нестихийное направлений магии. Другие значения: темная магия; тайная магия.

Колдун (Sorcerer) – маг, использующий колдовство. Другие значения: приспешник темных сил; темный маг; злой маг; культист.

Колдунья (Sorceress) – то же, что и колдун, женского пола.

Либрариум (Librarium) – помещения, учреждения и организации, занимающиеся содержанием и изучением гримуаров, свитков и прочих манускриптов.

Либрум (Librum) – маг, использующий для совершения заклинания чтение магического текста.

Магические артефакты (Magical Artifacts) – предметы, наделенные магическими свойствами, эффектами. В качестве них могут выступать любые предметы.

Примеры: магическая палочка/посох, колдовской меч, зачарованные доспехи, магический камень, летающая метла, свиток и т.д.

Магическая минералогия – изучение минералов и кристаллов с точки зрения их магических свойств.

Маг (Mage) – лицо, совершающее магические практики.

Наменология (Namenology) – магия имен, нанесения эффектов на названия, имена и дисциплина изучения и применения уже существующих имен с эффектами.

Нумерология (Numerology) – оккультные практики, изучающие магический характер чисел, их связь с явлениями и судьбой, талантами и характером.

Одержимость (Possession) – подверженность влиянию другой сущности, предмета или явление живого сосуда для другой сущности, предмета с прямым влиянием. Например – человек с заключённым в его тело демоном или прямом влиянии демона схожего характера извне – человек является одержимым.

Отвароварение (Decoctionism) – сугубо ботаническое ответвление зельеварения, в котором зелья, эликсиры и пр. создаются только из растительных компонентов.

Остиарий (Ostarius) – привратник магического образовательного учреждения.

Ординарий (Ordinarius) – название ученика начального-среднего звена в магических образовательных учреждениях.

Панмаг (Panmage) – маг, обучившийся практикам всех стихий.

Прекс (Prex) – обозначение молитвенных предметов, техник, а также предметов для прошения у сверхъестественных сил.

Псилы (Psylues) – лица, ограничено обладающие возможностями псионики.



Рунический жрец (Rune priest) – маг, практикующий работы с рунами. Синоним: Руновед (Runologist).

Рубрикант (Rubricant) – ранг, распространенный преимущественно в римских и греческих культурах. По силам является аналогом архимага. «Красный маг», сильнее всего специализируется на чарах, ментальном воздействии и изменении пространства.

Сигилит (Sigilit) – маг, практикующий использование сигиллов.

Сознание – помимо его основного значения, сознание является и микромиром, измерением внутри мозга живого существа.

Схола (Schola) – элитарные магические образовательные учреждения, в основном распространенные среди европейских культур. К схолам почти всегда пристроены кадетские корпуса, военные академии.

Схоларий (Scholar) – лицо, обучающееся в школе.

Темная Магия (Darkmagic) – любая магия, которую объединяют злые намерения и негативное влияние на окружающую среду, и, особенно, на энергетику Ци. Другие значения: практика магии для совершения злого умысла.

Травовология или Гербология (Herbology) – ботаническая дисциплина, исследующая свойства растений, в том числе и магических, а также их культивирование.

Фамилляр – магическое, демоническое, одержимое или околдованное создание, помогающее своего хозяину, в том числе в совершении магической практики и стоящий в ранге подчинённого или домашнего питомца. Фамилляр может быть и объектом одержимости.

Федерат (Federate) – община, связанная с магическим учреждением взаимовыгодным союзом.

Чародейство (Charcraft) – работа с чарами.

Чародей (Charmer, charmsmaster) – маг, занимающийся чародейством.

Чернокнижник (Warlock) – колдун, занимающийся чернокнижием.

Чудище, монстр (Monster) – создание со сверхъестественными характеристиками, возникшее в реальности и, чаще, является не разумным.

Эйдолон (Eidolon) – сильное магическое существо, проявляющее ложные внешние черты. Оно отражает образ, но не саму суть, например: эйдолон может выглядеть как огненный элементаль, а его атаки могут выглядеть как огненные, но он и его атаки к стихии огня не будут иметь никакого отношения, и соответствующие уязвимости и усиления он не будет иметь. К тому же, такие существа обладают инстинктивной способностью создавать физически реальные иллюзии.

Другие значения: «пустая» копия астральной проекции.

Эйдос (Eidos) – магическое существо, проявляющее свою видимую форму в реальности, «жизненное ядро» которого при этом существует за ее доступными пределами, в иных измерениях. Эйдосы, как и эйдолоны, могут проявлять ложные внешние черты, но в отличие от них испытывают на себе негативный эффект от вида ложной черты. Для обычных методов уничтожения неуязвимы, их реальная оболочка может быть разрушена, но «ядро» – нет.

Эксквизитор (Exquisitor) – маг в академической дисциплине, занимающийся различного рода исследованиями, научными изысканиями, часто, по заданию старшего по академическому званию.

Экзарх (Exarch) – академический ранг, стоящий на ступень ниже архимага. Экзарх выступает в качестве тактика и стратега с большими магическими познаниями и практикой, а также командует отделениями библиариев.

Экзорцизм (Exorcism) – процесс изгнания инородного духа, демона из тела существа или предмета.

Энтропик (Entropic) – маг, использующий энтропию.



## Химический компонент

Все элементы периодической системы обладают стихийным зарядом – характеристика стихии, определяющая возможности применения простого вещества в магических предметах и действиях. В этой системе элементы разделяются на три группы – стихийно динамические, стихийно статичные и дипараметронные.

Первые меняют свой стихийный заряд в зависимости от условий среды, изотопа, воздействия и агрегатного состояния, вторые же всегда имеют одинаковый стихийный заряд. Дипараметронные элементы обладают несколькими стихийными зарядами, часть из которых может быть статичной, а часть динамической.

Стихийный заряд, помимо обозначения стихии, обладает коэффициентами усиления и эффективности в формате «+n (усиление) +n (эффективность)», «n (усиление)/n (эффективность)». Каждая единица усиления обозначает 9,5% прироста силы магии своей стихии, проводимой с использованием вещества, а единица эффективности – 5% уменьшения затрат маны относительно изначальных значений стоимости заклинания в мане. Значения эффективности выше +5 свойственны материалам, способным аккумулировать в себе ману и магическую энергию.

В качестве примера – водород, он обладает показателем усиления 5, и точно таким же показателем эффективности стихии воздуха. Это означает, что использование водорода для использования техники воздуха усилит её на 47,5% (не обязательно и не всегда прямой урон) и повысит эффективность расхода маны на 25% в случае, если количество вещества магии и количество вещества водорода в реакции одинаково, а если вещества водорода меньше или больше, тогда усиление и повышение эффективности будет слабее. Если техника воздуха имела силу в условные 27 единиц, а её использование стоило 20 условных единиц маны, то после использования сосуда с водородом как «катализатора» оно будет иметь 39.8 силы и расходовать 15 единиц маны, при условии если маг смог заставить прореагировать равное количество магии и водорода.

Элемент		Стихийный заряд			
♀	Сера	♠ +5 +1			
	Углерод	□ 5/10	2-6 динамических зарядов		
	Водород	Δ 5/5			
	Кислород	Δ -2/5			
♀	Ртуть	♠ 2/3	▽ 0/4	1 дин. заряд	
♂	Железо	♠ 2/0			
♀	Медь	♠ 3/1		□ 1/1	♠ 4/2
⚡	Уран	⚡ 2/6			
☾	Серебро	⚡ 4/8	Δ 4/4	♠ 2/2	▽ 1/6
	Натрий	♠ 4/2		▽ 4/2	

Элемент		Стихийный заряд		
⚡	Титан	▽ 2/1		♠ 3/3
♂	Золото	□ ▽ ▷ Δ ✎ ✎ (8/5)		2 дин. заряда
⚡	Висмут	□ 2/8	▽ 4/6	✎ 4/10
⬇	Алюминий	♠ 3/1	▽ 1/1	✎ 3/7
⚡	Олово	♠ 3/3		▽ 2/1
⚡	Свинец	□ ▽ ▷ Δ 3/3		2 дин. заряда
♂	Сурьма	▷ 4/7		
♂♀	Плутоний	□ ▽ ▷ Δ ✎ ✎ (20/-36)		
♀	Палладий	Δ 6/1		
⦿	Платина	□ ▽ ▷ Δ ✎ ✎ (16/12)		

Все это актуально в отношении очищенного простого вещества. Вещества с примесями могут проявлять иные свойства или проявлять те же с более худшими параметрами, а также и вовсе не проявлять никаких полезных и негативных для магии свойств.

## Алмазы и магия

Алмазы – дорогой, и в тоже время, незаменимый материал для мага. Они обладают хорошими показателями объема для содержания маны и чистой энергии магии. Способны значительно повышать силу заклинаний, если используются в качестве катализатора для заклинания. Идеальны и для создания оберегов и прочих магических средств защиты.

Алмазы используются, в большей мере, в своем природном виде. Обработка минерала делает его красивее, но в тоже время лишает его части собственной массы. Алмаз способен вместить в себя до 6 дополнительных стихийных зарядов, на это влияют примеси и прямое воздействие магией. Не уступают в силе и искусственно выращенные алмазы, техногенные и магогенные. Магогенное выращивание – единственный метод



получения искусственных алмазов для не развитой технической культуры, и довольно сложный. Такое выращивание требует от мага больших познаний в магии земли, металла, огня и гравитации.

## Стекло

Ещё один важный для магии компонент – стекло и всевозможные его разновидности. Оно проявляет определённые свойства в зависимости от своего состава, однако его главная задача – так называемый «процесс очищения магии». Вся природная магия, которая используется для всех заклинаний, называется «сырой», она не несёт в себе угрозы и используется подавляющим большинством техник, однако магию можно преобразовать в структурированную массу, взаимодействие с которой становится значительно проще на ментальном уровне, «очищенная магия» – более точный инструмент, чем «сырая». Она же идеально подходит для техник с использованием эмульгаторов.

Используя стекло как компонент техники, в составе, например, катализатора, преобразующаяся в результат магия концентрируется в стекле, которое само по себе оказывает пассивное «очищающее» влияние на неё. Особенно эффективно стекло показывает себя вместе с рилломантией – когда магия вбирается из окружающей среды, а не из внутренних запасов или Индригида.

Помимо повышенной эффективности магических практик, «очищенная магия» благоприятно влияет на здоровье большинства организмов и даже положительно влияет на потоки Ци.

Не существует более никакого другого материала, пассивно структурирующего магию. Существуют материалы с активной вариацией работы, однако они требуют вливания экзогенной энергии кем-то, что делает их менее привлекательным компонентом артефактов, чем стекло. Скорость структурирования у стекла зависит от его чистоты – чем она выше, тем быстрее стекло выполнит свою работу, но добавление примесей в него тоже может сыграть положительную роль в свойствах артефакта не смотря на уменьшение скорости «очищения».

Оптические свойства стекла тоже играют роль в его свойствах для магического мира. Стекло и другие прозрачные предметы, способные преломлять свет могут использоваться как линзы с функционалом в магических механизмах схожим с линзированием света – целенаправленное вливание магии или отрицательного хаоса в линзу направит их сквозь неё и в зависимости от формы линзы она будет рассеиваться в пространстве или фокусироваться. Точно так же можно влиять на результат магии, например, поражая большую площадь огненным заклинанием за счёт рассеивания или наоборот, фокусируя всю мощь заклинания в более узкой точке.

В случае добавления некоторых примесей (до 1-2% сульфата золота и сульфата палладия или другие варианты) в материал стекла оно может стать сильным щитом против магических атак любой формы и стихии, а создание из них зеркал может фактически позволить отражать летящий результат техники в другую сторону, например – обратно в противника.

Если вещества примеси превышают определённый процент от общей массы вещества стекла, тогда оно потеряет все свои антимагические защитные свойства, а если его меньше – сила защиты значительно уменьшится.



# Магия как физическое явление

## Магаты и процесс магатизации

Так как магия является физически объективно существующей энергией, она способна влиять на процессы, протекающие в мире, ее материи и при формировании материи. В особенности влияние магии сильно в отношении процесса ядерного синтеза классических элементов и формирования экзотических барионов.

Естественные высокоплотные потоки магии могут вмешиваться в процессы синтеза вещества. Вступая в реакцию с веществом звезды, они могут изменить ее конечные свойства. Образованная в ходе такого процесса (*магатизации*) материя переходит в класс экзотической материи, называемой магатами.

Процесс магатизации может происходить и в ходе химических реакций, при котором элементарное вещество отделяется от соединения. «Химомагатизация» происходит куда медленнее и имеет меньший шанс на успех, чем ядерная магатизация, так как с уже синтезированным окончательно химическим элементом потокам магии тяжелее прореагировать для его модификации.

Самая распространенная форма: барионные магаты, делящаяся на первичные и вторичные.

**Первичные** – образуются путем изменения потоками магии свойств элементов из периодической системы, от водорода до самого последнего возможного элемента.

**Вторичные** – обозначение для более экзотических и редких форм как элементных магатов, так и отдельные магатные барионы и их иные соединения.

Благодаря подобному влиянию магии на физический мир резко в неопределенное множество раз увеличилось разнообразие химо-физических свойств материи и разнообразие комбинаций химических соединений. Таким образом, имея метан, можно заменить лишь один атом водорода на один атом магата водорода (*гидросонод*) и получить соединение с иными свойствами.



У вещества существует характеристика, которая определяет предрасположенность конечного вещества перенять измененные свойства после своего синтеза – Аргентполярность (*Argentum Polarity*). Ее шкала определяется от 1, магатизация редкая, до 9, наивысшей способности к становлению магатом.

Аргентполярность указывается только на периодической таблице первичных магатов, не используя на таблице классических элементов.



Шкала Инертности, чьи значения обозначаются *единицей реакционной способности*. Значение в 8 является показателем высокой химической активности, такое вещество очень хорошо вступает в химические реакции, а элементы со значением 1 – химической пассивности, почти не вступают в реакции.

В химических формулах применяется особое написание для магатов: если соединение состоит только из магатов – никаких дополнений не требуется либо используется формат *m*(формула); если в соединении присутствует как магат, так и классический элемент – перед магатом прописывается «*m*», например, *m*RiO<sub>2</sub> (диоксид рития) и *m*SoClO<sub>3</sub> (хлорат солита); если в формуле магат стоит после классического элемента или в соединении, смеси соединений имеется несколько магатов – происходит разделение через символ «|», например, *m*Xa|mSo<sub>2</sub>NO<sub>3</sub> (нитрат ксан-солита) и CH<sub>3</sub>|mHs (триптогин).

Свойства магата могут значительно отличаться от свойств элемента-прародителя. В отличие от исходного элемента, магат может, например, не иметь стабильных изотопов (*солит*, магат тантала) или же наоборот, приобрести вплоть до нескольких стабильных изотопов (*уран-ор*, магат урана). Могут присутствовать ранее не встречавшиеся в обычных элементах свойства, вплоть до «сверхъестественных».



**Типы элементов**

- Металлоиды
- Неметаллы
- Другие неметаллы
- Оксиноиды (др. нем.)
- Галоиды
- Благородные газы
- Гелиоиды (благ. газы)
- Актиноиды
- Благородные псевдометаллы
- Благородные жидкости
- Эфириоиды (благ. псевдометаллы)
- Металлы
- Щелочные металлы
- Щелочноземельные металлы
- Переходные металлы
- Постпереходные металлы
- Лантаноиды

**Таблица магат-модификаций химических элементов периодической системы**

Электронная конфигурация внешнего слоя: s-элементы, p-элементы, d-элементы, f-элементы

Аргент-полярность: Символ, Атомный номер, Относительная атомная масса, Название, Тип элемента

Устойчивая степень окисления: +3, +7

Радиоактивность: Радиоактивность

Масштаб реакционной способности: Аргент-полярность

Периодическая таблица первичных магатов. Ссылка на таблицу в «Магия – информационные файлы» Индекса.

Типы элементов в этой таблице почти не отличаются от таковых в обычной периодической таблице. Исключение составляет появление благородных псевдо-металлов, благородных жидкостей, оксиноидов, гелоидов, эфириоидов. Упоминание «благородного» они получили лишь в наследство от классических благородных газов, являясь при этом более химически активными веществами.

Первая новая группа типа – бывшие благородные газы, являющиеся твердыми веществами при нормальных условиях и проявляющие в той или иной степени металлические свойства.

Вторая группа – бывшие благородные газы, являющиеся жидким веществом при н.у.

Оксиноиды – группа магатов, образованных от одного единственного химического элемента – кислорода. Они обладают похожими химическими свойствами, однако имеют и отличие – способны образовывать соединения друг с другом, имеющие разные свойства в зависимости от того, какие именно магаты кислорода присутствуют в соединении; часть из них не обладает стабильными изотопами; каждый вид магата обладает немного различными взаимодействиями с другими элементами и магатами элементов.

В случае кислорода, аргентполярность устанавливается относительно каждого магата и определяет вероятность, в какой из оксиноидов модифицируется кислород после собственного синтеза в присутствии магии. Аналогично всё в гелоидах для гелия и в эфириоидах для ксенона.

Эфириоиды – группа магатов, образованных от ксенона. Они проявляют высокое магическое влияние и хорошо ценятся в магии, за что получили название «эфиров» или «эфирных элементов». К в общей группе «эфирных элементов» можно отнести и эфириоиды, и этерий – магат радона. В отличие от самого радона, этерий встречается значительно чаще за счёт намного более длительного периода полураспада.

Эфириоиды не являются металлами, но проявляют металлические свойства и являются твёрдым веществом при н.у. Общее в их внешнем виде – прозрачность, которая может варьироваться от довольно мутной полупрозрачности до почти идеальной прозрачности в зависимости от кристаллической структуры и примесей, а также свечение – эфириоиды обладают постоянным свечением в собственный цвет.

Эфир имеет красноватый цвет и соответственно красноватое свечение; Итэр имеет оранжево-желтоватый цвет; Эфрон имеет синевато-голубой цвет. Становясь частью какого-то соединения или минерала, эфириоиды нередко заставляют его светиться каким-либо цветом. Такие минералы имеют достаточную популярность в различных регионах Шагора, так как, по сути, представляют собой «вечный» источник света, а сила свечения



варьируется от минерала к минералу и от окружающих условий (какие-то могут светить сильнее в дождь или при воздействии магнитного поля, например).

Этерий – магат радона, довольно близок по свойствам к эфириодам, однако при температуре выше 5°С он представляет собой жидкое вещество. Оптические свойства в твёрдом агрегатном состоянии у него так же похожи на эфириоды, и в твёрдом и жидком состоянии он источает свечение белого или зелёного цвета.

Собственной особенностью у этерия является «жидко-твёрдое» агрегатное состояние при температурах 16-17°С, 60-62°С и 100°С. Обладает и аморфной модификацией, устойчивой при 10°С без перехода в жидкое состояние.

Стихийные заряды эфириодов и этерия. Они затрагивают все тринадцать классических стихий. «+стихия n/n» обозначает прибавление к «все» для конкретной стихии.

Элемент		Стихийный заряд				Все
Ef	Эфир	□ 2/2	♠ 3/2	▽ 3/1	4 ДЗ	2/3
Ye	Итэр	ΔΔ (5/3)	▽ 1/2	○ 3/3	5 ДЗ	3/1

Элемент		Стихийный заряд				Все
En	Эфрон	□ 5/2	♠ 5/1	▽ 1/3	5 ДЗ	2/2
Et	Этерий	Δ 3/2	♠ 5/2	○ 3/5	8 ДЗ	3/3