**Ритуалогия**

**Ритуалы не работают в боевых условиях. Работают только защитные артефакты. Если во время боя вы используете защитный артефакт - вы заявляете об этом произнося слово - "Защита", в противном случае он не сработал!**

**Базовый глоссарий:**

**Ритуал** *–* логическая последовательность движений, манипуляций предметами и внутренними энергиями для произведения желаемого эффекта, производимая волшебником или волшебниками в специальном состоянии сознания, которое позволяет направлять энергию в нужном направлении.

**Ритуальное сознание** – специфически настроенное состояние сознания, в котором сознательный и духовный разум мага действуют согласованно и позволяют магу явственно ощущать и направлять энергии магического поля. Для различных по целенаправленности ритуалов состояние разума может быть как трансовым (когда сознание подчиняется подсознанию), так и сознательным. ВНИМАНИЕ! Ритуалы категории Рубедо могут проводиться в трансовом состоянии . Ритуалы категории Нигредо и Альбедо не требуют транса.  
  
**Категории ритуалов** – в зависимости от поставленной цели, ритуал классифицируется как относящийся к одной из трех типов (фаз, категорий) – Нигредо, Альбедо и Рубедо. Возможны ритуалы, включающие в себя несколько типов. Ритуал всегда несет в себе непременное условие – желание и волеизъявление проводящего. Это является основным критерием определения типа ритуала.

* ***Ритуалы Нигредо*** – ритуалы Темных искусств. Например, некромантического характера; ритуалы, направленные на другого человека (предмет, группу людей, пространства) с целью нанесения вреда и причинения урона любого характера, физического или морального и т.п.
* ***Ритуалы*** ***Альбедо*** – ритуалы Светлых искусств. В том числе ритуалы излечения, защиты (существа или территории), снятия проклятий и т.п.
* ***Ритуалы Рубедо*** – ритуалы самопознания и созидания. Объектом ритуала может являться тот, кто его проводит. Например, ритуал прорицания; любые ритуалы, связанные с получением информации; ритуалы усиления собственного магического потенциала на определённый срок и т.п.

ВНИМАНИЕ! Ученикам категорически запрещается проводить опыты с многофазными ритуалами, так как они опасны для их здоровья.Не забывайте, использование Темных искусств (ритуалы категории Нигредо) запрещены Авроратом и караются заключением в Азкабан.

**Наблюдатель ритуала** – человек, обеспечивающий безопасность проведения ритуала, страхующий ритуал от внешней и физической угрозы. Присутствие наблюдателя ритуала обязательно для проведения ритуалов уровня Максима и Ультима, потому что ритуалы этих уровней опасны для жизни. Особенно в случае проведения ритуалов типа Рубедо, когда проводящий находится в трансе и не способен помешать внешнему вторжению в ход ритуала или самостоятельно прервать ритуал.

**Структура ритуала** - как и любое магическое действо, ритуал требует максимальной сосредоточенности от волшебника, и, учитывая зыбкость собственной структуры ритуала, – даже в большей степени, нежели чары. Однако если чары характеризуются закрепленной и стандартной формулой, то в основе Ритуалогии лежит, прежде всего, творческое начало. Также, Ритуалогия требует отличного знания базовых принципов и законов магического мира, знания и понимания материй, с которыми приходится работать в системе ритуала, а также системного подхода и высокой точности реализации.

Проведение ритуала любой степени сложности и любой категории состоит из:

* подготовительного этапа – определения целей, объектов и задач ритуала, разработки фигур, силовых линий, вспомогательных и стихийных элементов и пр;
* первого этапа – построение структуры, синхронизация, призыв сил, активация структуры;
* второго этапа – собственно взаимодействие с активированной структурой;
* третьего этапа – этап завершения, «закрытия» ритуала.

**Уровни Ритуалогии**

Итак, Ритуалогия является одним из сложнейших магических искусств. Многие из вас могут задаться вопросом, зачем нужны ритуалы, намного более трудные в исполнении, нежели чары, если коэффициент полезного действия у них примерно одинаков. *Если так, то в таблице эволюционного развития ваше место находится где-то между бактерией и иглобрюхой рыбой. Желающим развиться во что-то более осмысленное в процессе дискуссии – добро пожаловать на лекции. Прим. проф. МакМилан.*

В случае, если в  ритуале  участвует более одного волшебника (например, для усиления проводимости энергии выступающих в качестве доп. источники энергии), для его свершения  требуется чтоб был четко определен **ведущий ритуала**, тот кто способен распланировать процесс, а также его проконтролировать (т.е. пройти все стадии, описанные в  пункте «**структура ритуала»**).  В такой ситуации **ведущий ритуала**замыкает на себе все «линии», но при этом «**центром**» может стать волшебник, более могущественный по магическому потенциалу, нежели ведущий.  В данной схеме ведущий несёт полную ответственность за жизнь и здоровье других волшебников, участвующих в ритуале. В случае его ошибки - пострадают все, поэтому ВНИМАНИЕ - **добровольное письменное согласие** на участие в ритуале, при полном осознании риска - обязательно! В случаи принуждения, или утаивания от других участников полноты риска, ведущий понесёт уголовную ответственность по законам Магической Британии.

Участие несовершеннолетних волшебников в ритуалах выше уровня Симпла без добровольного письменного согласия родителей (опекуна) - карается законом.

**Фигуры ритуала –**геометрическая фигура или их совокупность (круг, квадрат, звезда и тп.) дополненная линиями, выступающими как стабилизатор. Чем больше у фигуры углов - тем больше площадь энергетического прорыва. Размер фигуры не имеет значения, фигура ритуала чертится того размера, с которым удобно работать (учитывая место для проводника, свечей и прочего доп. материала). Внешний круг блокирует прорыв энергии, поэтому внимательно следим за его симметрией, и также за тем, чтобы не разомкнуть его случайно или намеренно. Разомкнутый внешний круг приведет к энергетическому выбросу, усилению отката в несколько раз ДЛЯ ВСЕХ участников ритуала и полному, эпическому, былинному провалу ваших чаяний. Так же обязательным условием является то, что фигура должна быть нанесена на плоскую горизонтальную поверхность.

**Линии** - доп. источник *направленной*  энергии, т.е волшебник стабилизирует ее при помощи собственных а) воли, б) усилия, в) маг. потенциала. Чем больше линий - тем больше возможностей они предоставляют, но и тем больше контроля требуют. Когда есть фигура - это и есть стабилизатор, доп. линии - есть обуздание, преобразование энергии и направление оной в нужное русло.

**Центр ритуала** – место энергетического прорыва в геометрическом центре фигуры ритуала.

**Свечи –** вспомогательный материал, помогающий стабилизировать энергетические потоки в структуре ритуала. Обязательно должны присутствовать в ритуале. Могут одновременно являться олицетворением стихии огня и т.д.

**Символические (дополнительные) элементы** – вспомогательный материал, помогающий привнести дополнительные энергетические потоки в структуру ритуала.  Они должны быть связаны с целью ритуала или с проводящим ритуал. Это могут быть цветные свечи, соотносящиеся с базовыми стихийными элементами (земля, вода, огонь, воздух). Артефакты, зелья, предметы с мистической и другой интерпретацией и т.д. Расстановка таких элементов зависит от целей, уровня и задач ритуала, и обосновывается логически.  Так же символическим элементом может быть музыка, которая усиливает контроль над ритуальным сознанием, время и место проведения ритуала. Все эти элементы должны быть обязательно упомянуты в речитативе, иначе они не будут являться «участниками»  ритуала.

Для достижения целей с помощью некоторых ритуалов в их проведении может быть **обязателен** определенный символический элемент.

ВНИМАНИЕ! В мире существуют места, явления, предметы, существа обладающие собственным магическим фоном, которые влияют на ход ритуала не зависимо от того упомянули его или нет. Например: колдомедицинский ритуал уровня симпла на древнем проклятом погосте даст непредсказуемый результат.

**Веерность –**ритуалы дают возможность воздействовать на индивидуальный объект. «Веерные» ритуалы дают возможность воздействовать на массу объектов, объединенных по территориальному признаку. Например, можно наслать похмельное проклятие на весь педагогический состав, пребывающий на момент проведения ритуала в Хогвартсе. *Если инстинкт самосохранения отсутствует.*

**Речитатив –** самосочинённое обращение волшебника к энергии (вселенной, персонализации стихийных начал – см. любую мифологию), по сути, работает как слово-заклинание. Являет собой предельно точно сформулированную и выраженную вербально цель ритуала, то есть, просьбу ко вселенной выполнить наше желание. Условная схема – обращение к тонкому миру, выражение желания, аргументация в пользу выполнения желания. Может заменяться и/или усиливаться музыкальным трансом. В нем должны быть упомянуты все символические элементы, участвующие в ритуале (не обязательно названые на прямую, возможно образное упоминание).

**Технологические описания уровней ритуалов:**

**Ритуалы не работают в боевых условиях. Работают только защитные артефакты. Если во время боя вы используете защитный артефакт - вы заявляете об этом произнося слово - "Защита", в противном случае он не сработал!**

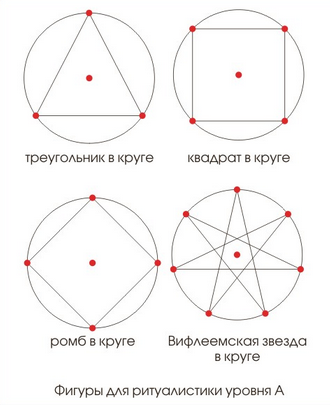
**1.    Уровень «Симпла»**

**1.1. Ритуалы «доступного порядка»**  
Доступны волшебникам с 15 лет.  
  
А) Простейшие ритуалы.

* Подразумевает использование треугольника, заключённого в круг, и не более 4 (три угла и центр) символических элементов, не менее 3 свечей.

Поле воздействия и возможностей подобного ритуала ограничивается слабой эффективностью и  недоступностью большинства возможностей Ритуалогии.  
  
Б) Ритуалы, схема которых известна и опробована не одним поколением.

* Ритуал первого круга прорицания (если у волшебника есть явная способность к прорицанию).
* Ряд ритуалов, принадлежащих колдомедицине.
* Простейший защитный ритуал для защиты дома, места, предмета, с возможным элементом «сигнальной чары».
* Ритуалы для создания простейших артефактов (слабые обереги и т.п).

**1.2. Ритуалы «творческого порядка»**  
Доступны волшебникам с 15 лет.  
Подразумевает в процессе создании элементы творчества при наличии схем. На первом уровне используются: усложнённые «круги»,  речитатив (либо музыка).  
  
Далее, мы описываем известные схемы, которые можно использовать при создании ритуала.  
  
«Круги»:  


Один из перечисленных

* Треугольник в круге.
* Квадрат в круге.
* Пятиугольная звезда в круге.
* «Вифлеемская» звезда в круге.
* Геометрическая фигура в круге и дополнительные круги в круге или фигуре.

**«Элементы ритуала»**  
Не обязательные  (один из перечисленных)

* Два элемента: магические предметы.
* Два элемента: один связанный с целью ритуала, другой – с проводящим ритуал.
* Четыре элемента: предметы, связанные со стихиями или аналогичные им цветные свечи.

Обязательные

* Не менее 3 свечей.

**«Речитатив»**  
Может заменяться и/или усиливаться музыкальным трансом.

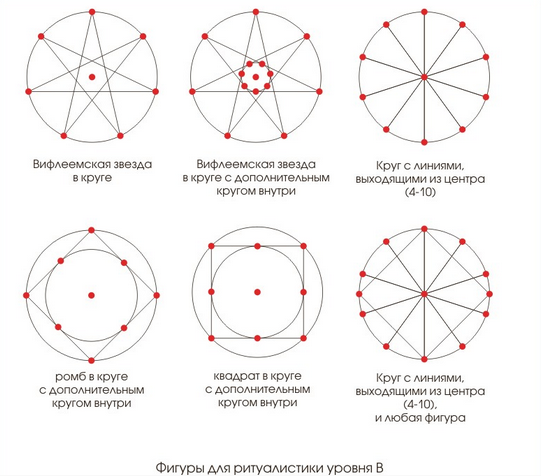
**2.    Уровень «Максима»**

**2.1. Ритуалы «доступного порядка»**  
Доступны волшебникам с 18 лет.  
Все ритуалы данного уровня опасны, усложнение ритуалов не рекомендуется до достижения 30 лет.   
  
А) Простейшие ритуалы.

* Подразумевает использование «вифлеемской» звезды, заключённой в круг, не более 7 дополнительных элементов, не менее 6 свечей.

Б) Ритуалы, схема которых известна и опробована не одним поколением.

* Ритуал второго круга прорицания.
* Усложнённый защитный ритуал для защиты дома, места, предмета, с возможным элементом «сигнальной чары».
* Ритуалы для создания артефактов простого и сложного порядка.

**2.2. Ритуалы «творческого порядка»**  
Возможны после достижения волшебником 18 лет.  
Все ритуалы данного уровня опасны, усложнение ритуалов не рекомендуется до достижения 30 лет.  
Подразумевает в процессе создании элементы творчества при наличии схем. На втором уровне используются: усложнённые «круги» и круги внутри фигуры, сильным магические предметы, большое количество дополнительных элементов, речитатив, магия «жертвенности».  
Далее, мы описываем известные схемы, которые можно использовать при создании ритуала.   
  
«Круги»:  


Один из перечисленных

* Геометрическая фигура в круге.
* Геометрическая фигура в круге и дополнительный круг внутри фигуры.
* Круг, от центра круга к его границе от 1 до 12 линий.
* Круг, от центра круга к его границе от 1 до 12 линий, любая фигура внутри круга.

Каждая линия, точка соприкосновения, фигура – обосновываются логически.  
  
**«Элементы ритуала»**  
Не обязательные

* То количество элементов, которое требует круг и ритуал - необходимость расположения каждого из элементов в том порядке, в котором их расставил волшебник, требует продуманного обоснования.
* Наличие всех четырёх элементов стихий, используемых в ритуале.
* Расположение элементов по четырём сторонам света и взаимосвязь их с местом проведения (например: с востока - костёр, с запада - озеро, с севера дует ветер, а лес - на юге.

Обязательные

* Не менее 6 свечей.

**«Жертва»**  
Обязательна! Собственный волос, кусочек кожи или ногтя, капля крови в конце ритуала. Для ритуалов типа Рубедо уровня Максима возможна жертва духа (откат в виде расстройств психики, неврозов, психозов, нарушений сна, безумия как итога).  
  
**«Речитатив»**  
Соответствует уровню Симпла.  
  
**2.3. Ритуалы «веерного характера»**  
Доступен только волшебнику, изучающему и практикующему Ритуалогию не менее десяти лет!  
Каждый круг повторяется трижды и связывается между собой линиями или прямым соприкосновением кругов.  
Чем ближе территориально волшебник к намеченной цели, тем вероятнее успех ритуала.  
Жертва, речитатив - обязательны.

**3.    Уровень «Ультима»**

**3.1. Ритуалы «доступного порядка»**  
Возможны после достижения волшебником  33 лет.  
Все ритуалы данного уровня смертельно опасны, усложнение ритуалов не рекомендуется до достижения 50 лет. Участие других волшебников вероятно только как доп. источников энергии под чутким руководством волшебника, не один десяток лет практикующего Ритуалогию .  
  
А) Простейшие Ритуалы.

* Нет.

Б) Ритуалы, схема которых известна и опробована не одним поколением.

* Ритуалы для создания артефактов сложного и великого порядка.

**3.2. Ритуалы «творческого порядка»**  
Возможны после достижения волшебником  33 лет.  
Подразумевает в процессе создания использование элементов творчества при наличии примерных схем.  В отличие от  ритуалов уровня Максима, где используются сложные круги, сложные речитативы, обязательна «жертва», сложные взаимодействия элементов,  ритуал уровня Ультима - есть проявление творчества ритуалиста.  
  
Далее мы описываем те обязательные условия, без которых ритуал третьего уровня неосуществим, с учетом того, что готовых схем не существует. Весь третий уровень построен на творческом начале, знаниях и творческом потенциале волшебника  
  
**«Круги»**  
Все круги – сложные; обязательное минимальное наличие - хотя бы 1 внешнего круга, 1 внутреннего, 1 фигуры (звезда, ромб, квадрат, прямоугольник, треугольник и т.п.), линий, отходящих от  центра к границам внешнего круга и соприкасающихся с ним.  
Каждая линия, точка соприкосновения, фигура – обосновываются логически.  
  
**«Элементы ритуала»**  
Наличие как минимум 2 предметов, связанных с разными стихиями или аналогичные им цветные свечи. Свеча в центре фигур ослабляет ритуал, в углах - усиливает. Обязательно использование дополнительного элемента связанного с ведущим ритуала.                           
Расположения каждого из элементов в том порядке, в котором их расставил волшебник, требует продуманного обоснования.  
  
**«Речитатив»**  
Речитатив начинает с того момента, как поджигается первая свеча, до момента «жертвы».  
  
**«Жертва»**

* Собственный волос, кусочек кожи или ногтя, капля крови в начале и конце ритуала, жертва духа обязательна от ведущего ритуала.
* В случае участия других волшебников, каждый участник должен принести «кругу» свою жертву.

**3.3. Ритуалы «веерного характера»**  
Доступен только волшебнику, изучающему и практикующему Ритуалогию не менее пятнадцати лет!  
Каждый круг повторяется, минимум, пять раз. Они связываются между собой линиями или прямым соприкосновением кругов.  
Чем ближе территориально волшебник к намеченной цели, тем вероятнее успех ритуала.  
Жертва и длинный речитатив - обязательны.  
Самостоятельное выполнение ритуала невозможно до достижения 70 лет.  
  
Известно также, что любой ритуал на любом уровне крайне усиливает «магия крови», но, в официальной науке считается, что сведения о ней были утеряны более четырёхсот лет назад. Экспериментальные разработки ведут многие Теоретические Отделы при Магических Министерствах большинства стран, в том числе и в Британии. Полученные наработки опасны в использовании.

**4. Общие ограничения на все ритуалы:**

1. Ритуал не может убить. Сила духа живого существа настолько сильна, а желание жизни, являющееся одним из основных принципов – так сильно, что даже самая мощная структура ритуала не может напрямую превзойти ее. Иными словами, ритуалом можно причинить боль, наслать болезнь и так далее, но напрямую убить, пересилить Право на Жизнь – нельзя. Даже в структуре чар есть только одно подобное заклинание, и то является необратимым.
2. Ритуал не может воскресить. По той же причине. Сила жизни либо есть, либо нет. Можно привязать дух (призрак) к месту смерти, можно поднять тело некромантическими ритуалами, но восстановить разорванную связь духа и тела, произошедшую в момент смерти, невозможно.
3. Ограничения на ритуалы с магическими артефактами: артефакт не может быть частью ритуала. Исключения – изначально созданный именно для данного ритуала артефакт, артефакт-источник сил, либо артефакт – объект приложения ритуала (зарядка, разрушение, создание). Невозможно найти мага по артефакту, который он создал – в силу собственного сознания артефакта и самоцельности функций.
4. В случае неудачи, ни один из участников ритуала не сможет избежать негативных последствий, с того самого момента как элементы «расставлены» по схеме «круга». Однако градация повреждений происходит из учёта важности элемента в «цепи». Ведущий, «центр» и кто с ним связан прямыми лучами всегда получают больший урон, нежели боковые «лучи».
5. После каждого ритуала волшебнику надо набраться сил, чтоб провести следующий ритуал. Если ритуал проведен неудачно и волшебник «выгорает» - ему требуется в два раза больше времени для «отдыха». Ниже приведена таблица времени восстановления сил в зависимости от уровня волшебника и уровня ритуала:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень ритуала | Уровень участника ритуала | | | Уровень «центра» ритуала | | |
| Симпла | Максима | Ультима | Симпла | Максима | Ультима |
| Симпла | 1 час | 30 минут |  | 2 час | 1 час |  |
| Максима | - | 2 часа | 1 час | - | 4 часа | 2 часа |
| Ультима | - | - | 3 часа | - | - | 6 часов |

Примечание: Если у волшебника уровень Симпла, то после участия в ритуале уровня Максима отдыхает как после ритуала уровня Симпла, потому что энергии и там и там отдает одинаковое количество.

**5. Общий список возможных достижений с помощью ритуалов.**

**5.1.    Уровень Симпла:**

* Ритуал первого круга прорицания (если у волшебника есть явная способность к прорицанию).
* Ряд ритуалов, принадлежащих колдомедицине.  Например, излечение несложных не магических болезней (простуда, головная боль), снятие легких проклятий.
* Простейший защитный ритуал для защиты дома, места, предмета, с возможным элементом «сигнальной чары», наложение на место/предмет и/или отвлекающего заклятия.
* Создание простейших артефактов (слабые обереги и т.п).
* Под руководством опытного Ритуалиста, с мощным откатом и массой веселья – вызов духов мертвых, разговор типа «допрос».

**5.2.    Уровень Максима:**

* Ритуал второго круга прорицания.
* Ряд ритуалов, принадлежащих колдомедицине. Например, снятие несложных проклятий (уровень симпла и максима), излечение несложных болезней и снятие мучительных магических откатов.
* Усложнённый защитный ритуал для защиты дома, места, предмета, с возможным элементом «сигнальной чары», наложение невидимости или заклятия отвлечения внимания.
* Ритуалы для создания артефактов простого и сложного порядка (обереги и прочее)
* Веерные ритуалы типа Нигредо – хорошими магами не практикуется, но если вам горит перейти на темную сторону силы или оказаться в Азкабане, то теоретически (!) можно.
* Веерные ритуалы типа Альбедо – в случае, если вам приспичило остаться в веках как чудотворцу и целителю. Откат мощный, дополнительные последствия непредсказуемы.
* Ритуалы типа Рубедо – ритуал усиления собственных магических способностей на единичное проведение трех ультимных заклятий, при условии технического знания о том, как они выполняются. Откат мощный, последствия трудно прогнозируемы.

**5.3.    Уровень Ультима:**

* Снять проклятий, в том числе уровня Ультима, с мощным откатом.
* Ритуалы для создания артефактов сложного и великого порядка.
* Веерные ритуалы .
* Ритуал Рубедо на усиление магических способностей – на случай, если придет война, а мы не готовы.
* Защитный ритуалы дома, места, предмета – с невозможностью пробить или снять защиту до момента смерти ритуалиста. Тяжелейший откат, большой круг, ведущему ритуала - последствия вплоть до комы (но не до смерти, иначе это смысла не имеет), всем участникам ритуала – тяжелый откат.

ВНИМАНИЕ! Если в данном списке отсутствует то, чего вы хотите достичь, значит, это теоретически возможно сделать с помощью ритуалов творческого порядка.