д-р А.Кор.

AndreyKor53@ yandex.ru

ДЕВЯТЬ ЦВЕТОВ МАГИИ

или

ФИЗИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ МАГИИ И НЕКОТОРЫЕ ЕЕ ЧАСТНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Платформа RPG

2016

УДК 133.4
ББК 86.41
К 66

д-р А.Кор
К 66 **ДЕВЯТЬ ЦВЕТОВ МАГИИ.** – М.: Издательство «Перо», 2016. – 336 с.

ISBN 978-5-906862-48-8

УДК 133.4
ББК 86.41

ISBN 978-5-906862-48-8

© А.Кор, 2016 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 7
ЧАСТЬ 1. ТЕОРИЯ МАГИИ 8
1. Основные понятия 8
Исходные положения 8
Магия 9
Сила мага 10
Энергия и мощность 12
Магическая энергия 13
«Черная» и «белая» магия 15
Антимагия 15
2. Виды магии 16
Классификация 16
Металл и Планета. 18
Изоляторы магии 21
Антимаги 22
3. Описание видов магии. 24
Магии неживого 24
Магии живого 33
Магии существования 35
Духи-демоны 39
Обычные люди 39
Неодушевленные объекты 39
4. Сила мага и магическая энергия 40
Маг и магия 40
Магическая энергия в маге 43
Меридианы и излучающие ветви 56
Точки и линии совмещения (коллекторы) 60
Управляющие (внутренние) каналы 62
Излучающие ветви. 64
Применение системы 65
Прием и передача энергии 66
«Каменная кожа» 67
Применение камней 67
Действие на расстоянии 68
Магическое (истинное) зрение. 73
5. Уровни магов 74
Классификация 74
Первый уровень. 76
Второй уровень 78
Третий уровень 81
Четвертый уровень 83
Пятый уровень 85
6. Творение мира. 86
Бездна 86
Чистилище 88

Ад 89
7. Жизнь и Смерть 94
Жизнь 94
Смерть 96
8. Материальный мир. Элементали. Стихийная магия 98
Элементали 98
Духовный мир 101
9. Заклинания 102
Построение 102
Типы заклинаний 107
Сборка заклинаний из рун 109
10. Пророчества и предсказания 114
Пророчество 114
Предсказание 115
Хиромантия 116
11. Артефакты и зелья 117
Артефакты 117
Амулет, оберег 118
Зелье 119
Свитки и книги заклинаний 120
Материалы 122
12. Устройства удержания – пентаграммы 124
13. Печати запрета 129
Простые печати 129
Сложные печати 130
14. Круг магов 131
15. Магический анализ 133
16. Истинное имя мага. Крестраж 135
ЧАСТЬ 2. ЧАСТНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ТЕОРИИ МАГИИ. 139
1. Кодекс магов 139
2. Специализации и школы магов 141
Стихийные школы магии 143
Вампир 145
Воин-маг 146
Друид 147
Оборотень 147
Погодный маг 148
Рыцарь 149
Техномаг 149
Трансформер 150
Пророк 150
Провидец, предсказатель 151
Некромант и некромантия 152
Ведьма 155
3. Магические ордена. Гильдии магов 156
4. Основные артефакты 160
Волшебная палочка или Громовой жезл (посох) 160
Пещера Аладдина 161

Философский камень 161
Живая и мертвая вода 162
По щучьему велению 162
Антимагические оковы 163
5. Наиболее известные магические эффекты и воздействия 164
Файербол 164
Молния 166
Левитация 166
Давилка 168
Воздушная подушка 168
Телекинез 168
Большой прыжок 168
Меч Джедая 169
Воздушное копье 169
Пелена (копье, меч) праха 169
Меч тьмы 170
Луч смерти 170
Воздушный кулак 170
Иллюзия 170
Глаза в глаза 171
Полог молчания 172
Шатер безопасности 172
Портал и «короткая тропа» 173
Охранные и сигнальные системы 176
6. Наиболее известные маги и магические сообщества 184
Баба Яга 184
Змей Горыныч и Богатырь. Сотворение мира. 186
Снежная Королева 191
Неприкасаемые 191
ЧАСТЬ 3. ОСНОВЫ КЛАССИФИКАЦИИ МАГИЧЕСКИХ СУЩЕСТВ 192
1. Гуманоиды 192
Эльфы (альвы) 192
Хоббиты 193
Гоблины, Орки, Тролли, Дэвы и т.п. 194
Гномы 194
2. Разумные негуманоиды (рептилоиды) 196
Драконы 196
Феи 198
Кентавры 198
Многорукие 198
Ехидна (Тифон) 200
Водяные 200
3. Животные 201
Кошачьи 201
ЧАСТЬ 4. ДЕМОНОЛОГИЯ В ТЕОРИИ МАГИИ 202
1. Исходные положения 202
2. Классификация духов-демонов по уровням 205
3. Специализации демонов 206
4. Призывание духов-демонов 208

5. Изгнание духов-демонов 210
6. Основы применения печатей запрета 211
ЧАСТЬ 5. АСТРОЛОГИЯ В ТЕОРИИ МАГИИ 212
1. Наблюдение звезд 212
2. Построение Магической полиграммы 218
3. Пример Магической гептаграммы 223
ЧАСТЬ 6. ИНСТРУМЕНТЫ 226
1. Камни и минералы 226
А. Основные свойства некоторых драгоценных и полудрагоценных камней 226
Б. Состав некоторых безводных кристаллических минералов 231
2. Начертание рун 237
Матрица 237
Футарк - рунический алфавит 238
Руны Унарха 241
Руны цифр 247
Таро – руны стихий 248
ЧАСТЬ 7. ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ПОСТРОЕНИЯ. 260
1. Построение пятиконечной звезды (пентаграммы) 260
2. Построение семиконечной звезды (гептаграммы) 265
3. Трисекция углов 271
4. Построение правильных многоугольников и звезд 274
4. Геометрический метод построения числа π 278
1. Вычисление π. 278
2. Построение π 284
5. Квадратура круга 287
6. Построение углов 289
7. Умножение и деление углов. 290
8. Нахождение обратных величин. 290
9. Возведение в степень и извлечение корня. 291
10. Построение логарифмической спирали и извлечение логарифмов. 293
ЧАСТЬ 8. МНОГОМЕРНЫЕ МОДЕЛИ 295
1. Геометрическая модель бесконечно-замкнутой расширяющейся Вселенной 295
ЧАСТЬ 9. СИММЕТРИЧНАЯ ЛОГИКА 308
ЧАСТЬ 10. НЕКОТОРЫЕ МЕТОДИКИ И УПРАЖНЕНИЯ 311
1. Психотренинг 311
2. Развитие зрительно-пространственного воображения 317
3. Тренировка рук 319
4. Набор энергии 323
ЛИТЕРАТУРА 331
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 333

ПРЕДИСЛОВИЕ

Он думал, что спрятался, но его выдавала аура, торчащая над забором
Из Интернета

В современной литературе достаточно часто используется понятие «магия». Как правило, в него вкладывается все, что автор не может объяснить с использованием того багажа знаний, который получен им в школе.

Диапазон использования «магических» понятий достаточно широк – от отдельных «непонятных» устройств до всеобщего понятия, обозначаемого в русском языке словом «халява»: «по моему хотению» и дальше насколько хватает фантазии у автора.

В результате по пыльным дорогам бредут «могучие» маги, набирая учеников в придорожных трактирах, а «недоучки», которых выгнали из магических академий и направили «на село» помогать крестьянам, перегоняют тысячи тонн воды облаками поливая «колхозные поля». Кто-то, просидев «на печи» тридцать лет и отведав «святой воды» становится равным чуть ли не Богу и гоняет других магов по полям и лесам.

Отдельно стоит остановиться на различиях между «научной» фантастикой и фэнтези. Как правило, если какое-то действие происходит с использованием «железной» коробочки с кнопочками – это «научная» фантастика, если с помощью «волшебной палочки» - это фэнтези.

Если нуль- («над-», «под-») пространственный перенос происходит в «железном ящике» (космический корабль, капсула и т.п.) – это «научная» фантастика, если с помощью волшебного зеркала - это фэнтези.

Однако фэнтези по крайней мере честнее – здесь не охотятся на драконов с пулеметами.

Система в использовании различных магических терминов в литературе также отсутствует. Гномами называют и духов земли и подземный народ. Эльфами и феями могут назвать вообще кого угодно – и летающих и нелетающих, и видимых и невидимых. Демон – это просто что-то страшное, но может все и т.д.

Настоящая работа представляет собой попытку наведения хотя бы какого-то порядка и системы в описании магии. Цель, которая ставилась при написании, это создание системы, обеспечивающей сравнимость и сопоставимость, как магических воздействий, так и лиц ими владеющих. Кроме того, хотелось привести к единому пониманию (хотя бы в плане терминологии) магию и физику реального мира.

ЧАСТЬ 1. ТЕОРИЯ МАГИИ

«Можно придумать другие правила,
но то будет регби, а так – футбол»
Британский судья

1. Основные понятия

Исходные положения

Слово «магия» восходит к шумерскому imga (emga) «мудрый».

В соответствии с определением Википедии, магия:

— понятие, используемое для описания системы мышления, при которой человек обращается к тайным силам с целью влияния на события, а также реального или кажущегося воздействия на состояние материи;

— символическое действие (обряд) или бездействие, направленное на достижение определённой цели сверхъестественным путём.

По мере превращения магии в учение (группу учений) или квазинаучную дисциплину, появилось множество определений.

Так, Элифас Леви пишет, что магия — это «традиционная наука о секретах природы». Карлос Кастанеда использовал термин «магия» для описания способа реализации возможностей человека, касающихся природы восприятия т.д.

Однако большинство широко распространенных суждений сводится к следующему: *Магия есть система, позволяющая вызывать явление чуда и повторять его при определенных условиях. Если чудо становится научно объяснимым явлением, то оно нас не интересует.*

В настоящей работе за основу принято определение, данное Жераром Эньосом (Папюс) в его классической работе Практическая магия:

Маг производит воздействие своей волей на какие-то силы природы. Но маг должен прилагать свою волю не к материи непосредственно, а к тому, что ее видоизменяет.

Силы, которыми пользуется маг, того же порядка, как и все прочие силы Природы, и подчиняются тем же законам. Особенность их лишь в том, что они происходят из преобразования психических сил в живой среде и сохраняют следы своего психического происхождения в виде некоторых признаков разумности.

С точки зрения понятий, что есть магия – наука или искусство, будем исходить из основных их отличий: во-первых, наука предполагает повторяемость результатов эксперимента, тогда как для искусства результат

всегда уникален. Во вторых наука всегда прогностична – результат эксперимента прогнозируем исходя из имеющегося запаса знаний.

Если достижение указанных свойств возможно, можно считать магию наукой.

Магия

Таким образом, в качестве основы дальнейшего изложения примем определение: **Магия – это изменение физических законов[1] окружающего мира**.

Обычно это термин используется для обозначения самого процесса совершения определенных изменений.

В ряде случаев используется как обозначение некоей субстанции (магической энергии), с помощью которой можно осуществлять указанные изменения. Аналогом может рассматриваться энергия Ци - одна из основных категорий китайской философии[2]. Источником магической энергии является многомерность континуума пространство-время. В этом понимании магическая энергия – трехмерная проекция многомерных энергетических потоков[3]. Движение многомерных энергетических потоков является следствием расширения трехмерного пространства (Вселенной). Проекция вектора перемещения многомерных энергетических потоков на направление

---

[1] ЗАКОНЫ МИРА. Под этим понимаются как природные законы, например, Ньютона, так и законы причины и следствия, кармические и т.п.

[2] Ци выражает идею фундаментальной, континуальной, динамической, пространственно-временной, духовно-материальной и витально-энергетической субстанции, которая лежит в основе устроения Вселенной, где всё существует благодаря её видоизменениям и движению.

[3] В соответствии с механизмом локализации теории струн (М-теория: считается, что М означает «Мистическая», «Магическая») все частицы нашего мира локализованы в четырёхмерном (3 пространственных и время) пространстве (бране) в многомерной вселенной (мультивселенной) и не могут его покинуть. Поскольку мы состоим из обычных частиц, то мы в принципе неспособны взглянуть вовне. Однако гравитация, будучи результатом искривления пространства-времени, не локализована на бране, и потому гравитоны и микроскопические чёрные дыры могут выходить вовне или появляться оттуда. В наблюдаемом мире такой процесс будет выглядеть как внезапное исчезновение или появление энергии и импульса, переносимых этими объектами.

Полное число измерений пространства времени мультивселенной в теории струн – 10 (в М-теории – 11), из них 5 (в М-теории 6) существуют только в микромире (на уровне элементарных частиц) – так называемое «цветовое пространство» - базисные векторы в цветовом кварковом пространстве, а также лептонные числа.

«вдоль» трехмерного пространства и создает потоки магической энергии. Более подробно о многомерных пространствах см. соответствующий раздел.

В этом смысле понятие «магия» эквивалентно такому понятию, как, например, «электричество». С помощью электричества можно выполнять работу, преобразовывая электрическую энергию в свет, тепло, радиоволны или совершать какие-либо движения, перемещения, колебания, осуществлять химические реакции или влиять на движение элементарных частиц и т.п.

В электротехнике для этого должна быть придумана технология подобных преобразований и должен быть создан специальный преобразователь – электрическое устройство (механизм).

Аналогом технологии в магии является *заклинание*, аналогами преобразователя – сам *маг*, специально созданный магом *артефакт* или наделенный магическими возможностями природный объект (как живой – растение, животное, так и неживой).

В дальнейшем при необходимости для понятия *магия* в значении «субстанция» будет использоваться термин *магическая энергия*.

Применительно к физике магия может рассматриваться как способность «размыкать» ранее замкнутую физическую систему, то есть подключать к ней внешнее воздействие. Это создает эффект невыполнения законов сохранения: материи, энергии, импульса и т.д. Такое становится возможным, если рассматривать наш мир не как трехмерное (3+1) пространство, а как четырехмерное (4+1).

Отдельно нужно остановиться на ставшей популярной в литературе фразе «я из Москвы (или другого места), на меня магия не действует». Магия только приводит в действие физические процессы: когда в Вас летит кусок скалы без разницы, чем его запустили – магией или катапультой.

Еще одно заблуждении – «у меня своя магия». Магия это часть мира, если ты пришел из другого мира, та специфическая магия осталась там.

Сила мага

С учетом введенных понятий ***Маг*** – это разумный индивидуум (гуманоид или нет), способный осуществлять преобразование магической энергии в целях осуществления воздействия на себя или окружающий мир. Отличие мага от обычных людей – умение чувствовать и улавливать потоки магической энергии.

В отличие от электрического устройства, которое обладает необходимыми качествами сразу и остается неизменным, маг обладает такими способностями потенциально, и должен их развивать в соответствии со стандартной последовательностью обучения: *знание* –> *умение* –> *навык*.

Для обеспечения сравнимости возможностей отдельных магов введем следующее определение: **Сила мага – максимально возможная степень изменения магом физических законов**.

Применительно к физическим законам магия – это дополнительный коэффициент в формуле, описывающей физический закон. В нейтральном состоянии он равен единице. Маг может его увеличивать или уменьшать в определенное количество раз, что и определяет его силу.

Величина этого коэффициента будет являться силой мага, которая, как величина относительная, будет измеряться в разах (10, 100, 1000 и т.д.) или децибелах (10 дБ, 20 дБ, 30 дБ и т.д.).

Покажем это на примере законов динамики Ньютона.

Суть первого закона Ньютона – ускорение, с которым движется тело, пропорционально силе, приложенной к телу, и обратно пропорционально его массе.

Форма закона

$$a = k\frac{F}{m} \quad , \qquad (1)$$

где: k=1 без воздействия магии и k больше или меньше 1 при наличии такого воздействия.

То есть **магия изменяет форму физического закона**, **не меняя его сути**.

Максимально возможное значение k и определяет силу мага.

Таким образом, одним из основополагающих постулатов общей теории магии является относительность возможностей мага, который может только изменять (ускорять, удлинять, нагревать, изменять направление и т.п.) ход течения какого либо процесса.

Результат воздействия связан с силой мага следующим образом. Если воздействие линейное, то пропорциональность прямая, если воздействие на площадь – квадратичная (изменить в 10 раз – нужна сила 20 дб). Если воздействие на объем – кубическая (изменить в 10 раз – 30 дБ).

В дальнейшем в целях упрощения изложения материала будем называть магов силой 10 – 20 дБ слабыми, силой 30 – 40 дБ средней силы и 50 – 60 дБ сильными.

Обязательным эффектом магического воздействия является т.н. «откат», то есть обратное воздействие. Для различных видов магии оно различно и связано с тем, что искажение физических законов в локальной области пространства-времени вызывает последующее воздействие на нее со стороны неизмененной окружающее области. Например, можно заставить расступиться воду, но если воздействие снять, возникает волна высотой больше, чем уровень воды до воздействия.

Энергия и мощность

Как указывалось выше, сила мага – это степень изменения им физических законов. То есть маг в определенной области пространства изменяет характеристики материи, пространства или времени.

Это возможно, если в эту область ввести внешний воздействующий фактор, который назовем **напряженность магического поля**. Очевидно, что чем больше напряженность, тем сильнее изменения физических законов. То есть сила мага и напряженность создаваемого им магического поля прямо пропорциональны.

Но, как уже упоминалось, напряженность магического поля создается в определенной области пространства и, очевидно, что чем больше эта область тем больше затраты внешней (магической) энергии. То же самое касается напряженности – чем больше напряженность, тем больше необходимо энергии для ее создания.

Даже если область это одномерная (нить) или двумерная (поверхность) она все равно имеет толщину, поскольку напряженность магического поля вне области воздействия спадает не скачком, а постепенно (экспоненциально) на определенном интервале. Применительно к практике можно считать, что для слабой напряженности этот интервал составляет несколько миллиметров, для средней – несколько сантиметров, для сильной – несколько дециметров.

Таким образом, второй (независимой) характеристикой мага является объем манипулируемой (аккумулируемой) им энергии. Эта характеристика может изменяться при наличии внешних источников и накопителей. Собственная величина хранимой магом энергии называется **собственная магическая емкость**.

Следующий вопрос – доставка магической энергии от источника (хранилища) к месту применения. Скорость доставки будет определяться пропускной способностью каналов перекачки – чем больше, тем быстрее создается воздействие. Пропускная способность определяет третью характеристику мага – **магическая мощность**: количество пропускаемой энергии в единицу времени.

Магическая энергия

Как следует из данного выше определения, сила мага – максимально возможная степень изменения им физических законов. По аналогии с оружием – это калибр оружия, но, как и для оружия, есть еще и понятие боезапас – это магическая энергия (не путать с магией энергии).

Для того чтобы обеспечить применение магической силы и затем восстановить ее, магу необходима магическая энергия. Принципиально магическая энергия распределена в окружающем пространстве. Она может формировать струи и потоки либо быть распределенной достаточно равномерно. Струи и потоки магии всегда носят замкнутый характер (аналогично круговороту воды в природе). Они могут соединяться, разделяться, образовывать «реки», «маговороты», замкнутые кольца и поверхности, но всегда это движение по замкнутому контуру (аналогично электрическому току – к потокам магии применимы законы Кирхгофа).

Магическая энергия может накапливаться в естественных резервуарах (аккумуляторах) – «камнях (местах) силы» («святых местах» для антимагии) естественного или искусственного происхождения (аналогия – озера и водохранилища на реках).

В небольших количествах магия рассеяна в природных объектах, в первую очередь в живых (сама жизнь это тоже магия). Выделение магии духа из живых объектов осуществляется в форме эмоций – секс, страх, боль, горе, радость, смех, удовольствие («кайф») и т.д. Выделение магии жизни происходит при разрушении (в т.ч. смерти) организма.

Потоками этой энергии управляют планеты, вызывая ее приливы и отливы. Возможности мага по пополнению энергии максимальны, когда планета, управляющая соответствующей энергией, находится максимально близко к Земле, но при этом не экранируется (загораживается) Землей, облаками или искусственными объектами (находится в пределах видимости).

Учитывая изменения расстояний до планет вследствие их независимого вращения вокруг Солнца и вращения Луны вокруг Земли, магам приходится постоянно отслеживать положения планет. Наиболее эффективно применение магии во время так называемого «парада планет», когда несколько нужных для применения определенного вида магии планет собираются на небосводе вместе, либо когда находятся на одной линии. И наоборот, эффективность магии минимальна когда сила нужной планеты блокируется другой. Например, сила Луны максимальна, когда Солнце экранируется Землей (полнолуние) и его предельный случай – лунное затмение.

Необходимо учитывать, что расстояния до Солнца и Луны практически не меняются со временем, расстояния до Меркурия, Юпитера и Сатурна изменяются несущественно вследствие значительной разницы в радиусах их орбит и орбиты Земли, а расстояния до Венеры и Марса изменяются существенно в соответствии с соотношением периода их вращения вокруг Солнца и земного года.

Для компенсации более существенных затрат энергии необходимо умение улавливать магическую энергию из окружающего пространства.

Непосредственное получение магии из окружающего пространства доступно магам достаточно высокого уровня (уровням магов будет посвящена отдельная глава). Магам низких уровней приходится запасать впрок собственную энергию в артефактах-аккумуляторах либо использовать созданные магами высоких уровней артефакты-уловители энергии (своего рода аналог солнечной батареи с аккумулятором). Артефактам также будет посвящена отдельная глава.

Другим аспектом применения магической силы является необходимость ее распределения между различными видами магии. Так, для того чтобы бросить файербол нужно иметь магию энергии для его создания и магию движения для его перемещения. И здесь придется решать, что важнее: мощность файербола или дальность броска. Подробнее этот вопрос будет рассмотрен в разделе заклинаний.

Следующий немаловажный фактор – возможность длительного применения магической силы. Применительно к спорту, максимальная сила мага - это тот максимальный вес, который может поднять штангист. Однако после того и магу и штангисту необходим отдых (релаксация, пополнение энергии).

Реальный вес, с которым может работать человек длительное время приблизительно в 10 раз меньше предельного. Так и маг свою максимальную силу может использовать однократно, а реально работать с силой дБ на 10 меньше.

«Черная» и «белая» магия

Принципиальной разницы между «черной» и «белой» магиями не существует. Все приводимые в литературе различия сводятся к понятию «нравится нам» или «не нравится нам».

В этой связи предлагается обозначать понятием «белая» ту магию, которая используется в соответствии с принятыми в обществе морально-этическими принципами, а «черная» - ту, методы применения или используемые воздействия которой не соответствует этим морально-этическим принципам.

Чтобы различать магов, которые работают в соответствии с указанными принципами, последних (которые «черные») будем называть колдунами. Таким образом, в дальнейшем «черная» магия будет называться колдовство.

Антимагия

Для обеспечения целостности существующего мира необходимо введение еще одного понятия – антимагия.

Точно также как фотон (энергия) распадаясь рождает электрон-позитронную пару (вещество), сохраняя неизменной все характеристики нашего мира, так и всемирная энергия распадаясь рождает пару магическая – антимагическая энергии. Суммы магической и антимагической энергии в мире всегда равны (в сумме дают ноль), однако в отдельных областях пространства или отдельных пространствах может преобладать одна из них. Это своеобразная реализация знаменитого принципа «единства и борьбы противоположностей».

Распределение магии и антимагии в мире аналогично распределению суши и воды: как есть моря и океаны с островами и архипелагами, так и есть магические пространства с антимагическими вкраплениями, как есть континенты с реками и озерами или пустынями, так есть и безмагические области с отдельными потоками магии или антимагическими районами.

2. Виды магии

Не плоди сущности сверх необходимого
Бритва Оккама

Классификация

Используя принятую выше аналогию магии с электричеством, магия как поток энергии имеет определенный спектр. Точно также как отдельные спектральные составляющие электромагнитного поля отвечают за определенные воздействия (ИК за тепло, видимый свет за изображение, УФ за загар, радиоволны за связь и т.д.), так и отдельные составляющие магического спектра отвечают за изменение (искажение) определенной группы физических законов.

Видовая спектральная классификация магических воздействий обеспечивает систематизацию, упорядочение использования и установление соответствия применяемой магии (в значении процесса совершения определенных изменений) тем результатам, которые она вызывает, а также возможности сравнения различных видов магии между собой.

Классификация позволяет осуществить декомпозицию (разбиение) магического воздействия на элементарные составляющие, каждая из которых воздействует на определенную группу физических законов. Как будет показано далее, комбинации из спектральных составляющих позволяют получить любое магическое воздействие, известное из литературы.

При создании классификации предполагалось, что не бывает магии «доброй» или «злой», «хорошей» или «плохой». Магия – это инструмент, а как его использовать – дело мага.

В соответствии с преобладающей способностью к использованию одного из видов магии определяются и виды магов. Это не отрицает возможность использования магом нескольких видов магии, но один из них всегда является для мага основным и, как следствие, определяет его ауру. В качестве демонстрации маг может носить одежду соответствующего цвета и знак планеты.

Вид магии	Сущность	Цвет ауры[1] Металл	Планета
Магии неживого			
Энергии	Искажение законов термодинамики	Красный (к) Железо (8)	Марс ♂
Измерений	Использование дополнительного (четвертого) пространственного измерения	Оранжевый (о) Сурьма (15)	Луна ☾
Движения	Искажение законов динамики (законов Ньютона)	Желтый (ж) Цинк (12)	Меркурий ☿
Времени	Локальное замедление или ускорение хода времени	Голубой (г) Олово (14)	Сатурн ♄
Пространства	Искривление или растяжение/ сжатие области пространства	Фиолетовый (ф) Титан (4)	Юпитер ♃
Магии живого			
Жизни	Ускорение/замедление (остановка) жизненных процессов в организме	Зеленый (з) Хром (6)	Венера ♀
Духа	Влияние на сознание человека и животных	Синий (с) Алюминий (13)	Уран ♅
Магии существования			
Состояния	Изменение состояния межатомных и межмолекулярных связей	Пурпурный (п) Теллур (16)	Плутон ♇
Энтропии[1] (вероятности)	Изменение вероятности совершения события	Коричневый (р) Никель (10)	Нептун ♆

[1] *Цвет ауры* – чисто условное магическое понятие, как и сами названия цветов, применяемое для различения видов магии. Цвет ауры видит только маг, соответственно, магическим зрением. Количество цветов соответствует ощущаемым человеком: Кроме зрения, человек ощущает кожей инфракрасное излучение (тепло – пурпурный – состояние вещества) и ультрафиолетовое (загар – коричневый – изменение тела под воздействием внешних факторов).

Металл и Планета.

Металл является проводником соответствующего вида магической энергии, Планеты и неподвижные звезды – ее источником.

Планеты и звезды, будучи очень массивными телами, искривляют пространство, за счет чего возникают проекции вектора перемещения многомерных энергетических потоков на направление «вдоль» трехмерного пространства и, таким образом, создают потоки магической энергии. То есть непосредственным источником магической энергии является не непосредственно звезда или планета, а искривленное пространство вблизи нее. Потоки от звезд мощнее, но сами звезды (кроме Солнца) дальше, поэтому различия нивелируются. Вблизи планет потоки носят хаотически-вихревой характер (как, например, на Земле), образуя «реки» и «озера» магии.

Металл «стягивает» в себя «силовые линии» соответствующего вида магии из окружающего пространства (как железо магнитное поле). Для «своего» вида магии металл имеет свойства сверхпроводника, для других – имеет сопротивление.

Металл, указанный в таблице, является основным, но необходимыми свойствами обладают все металлы соответствующей группы Периодической системы элементов Менделеева (указана в скобках):

пространства – титан, цирконий, гафний (4);
жизни – хром, молибден, вольфрам (6);
энергии – железо, рутений, осмий (8);
энтропии – никель, палладий, платина (10);
движения – цинк, кадмий, ртуть (12);
духа – алюминий, галлий, индий, таллий (13);
времени – германий, олово, свинец (14);
измерений – сурьма, висмут (15);
состояния – теллур (16).

Металлы промежуточных групп (3, 5, 7, 9) по отношению к магии нейтральны.

Камень, соответствующий виду магии, является накопителем магической энергии соответствующего вида (своего рода аккумулятором). Но необходимо понимать, что сам по себе камень магией не обладает, его необходимо «зарядить».

---

[1] *Энтропия* (от греч. ἐντροπία — поворот, превращение) — мера беспорядка системы, состоящей из многих элементов. В частности, в статистической физике — мера вероятности осуществления какого-либо макроскопического состояния; в теории информации — мера неопределённости какого-либо опыта (испытания), который может иметь разные исходы и т.д.

Работа камня осуществляется аналогично работе твердотельного лазера: накачка (зарядка) осуществляется «сырой» (произвольной) энергией, сброс – только теми видами магии, которые «записаны» в кристаллической решетке. Соответствие камня виду магии определяется металлом, как основы кристаллической решетки, так и хромофором – металлом примеси, определяющим цвет камня.

Основное значение имеет вес (размеры) кристалла. Если не учитывать качество кристалла, количество накапливаемой энергии пропорционально его объему. Отсюда следует принцип минимально необходимого размера – если для совершения магического действия необходимо определенное минимальное количество энергии, то для этого может использоваться камень не ниже определенного объема.

При необходимости комбинирования нескольких видов магии, можно подобрать камень с необходимым набором элементов. Описания основных драгоценных и полудрагоценных камней приведено в соответствующем разделе.

Качество камня определяется в первую очередь отсутствием примесей элементов посторонних групп. Это относится к водороду, серебру, золоту и щелочноземельным элементам (почему будет рассмотрено далее). Остальные элементы по отношению к магии нейтральны.

Влияние на количество накапливаемой энергии оказывает ориентация граней относительно осей кристаллической решетки, а также ровность поверхности граней.

Одной из важных характеристик камня является его физическая (прочность) и магическая (количество циклов перезаряда) устойчивость, которые напрямую между собой связаны.

При прочих равных условиях магические характеристики кристалла тем лучше, чем сильнее связь между атомами. По этой причине ионные кристаллы (например, солей металлов) считаются малоценными. Наиболее ценными полагаются кристаллы с ковалентными связями (окислы металлов, силикаты и алюмосиликаты).

Дефекты кристаллической решетки ухудшают магические характеристики кристаллов. Наиболее вредными считаются трещины, включения с другой кристаллической решеткой и поверхностные дефекты (неровности поверхности и неправильная форма). По этой причине не употребляются кристаллы в виде кабошонов, а также кристаллы с микро- и макровключениями (например, авантюрин).

Кроме натуральных могут использоваться и искусственные кристаллы: корунд, рубин, фианит (окись циркония), гранат и др.

Для группы 4 окислами представлены: двуокись титана – рутил, анатаз, брукит; двуокись циркония – баддлеит.

Для 6 группы: оксид хрома – эсколаит.

Для 8 группы: оксид железа – гематит.

Для 10 группы: окись никеля – бунзенит.

Для 12 группы: оксид цинка – цинкит.

Для 13 группы: оксид алюминия – корунд.

Для 14 группы: оксид олова – касситерит.

Для 15 группы: оксид висмута – бисмит.

Для 16 группы: двуокись теллура – теллурит.

Алмаз, кварц (двуокись кремния), кристаллический кремний для магии «прозрачны», однако также как и в оптическом диапазоне имеют «коэффициент преломления» и за счет искажения магического поля могут использоваться как фокусирующие (собирающие) или развертывающие системы.

Изоляторы магии

Следствием наличия двух противоположностей – магии и антимагии – является наличие изолятора магии – вещества, которое не пропускает через себя потоки как магии, так и антимагии. Это вещество является не поглотителем, а отражателем потоков (экраном). То есть при наличии направленного воздействия может работать как зеркало.

Такими веществами являются осадочные горные породы (смесь карбонатов и других солей щелочноземельных металлов, в первую очередь кальция, магния и других) и главный из металлов – золото.

Граниты, как мелкокристаллические структуры с хаотической направленностью элементов рассеивают магические потоки лишая их направленного действия. Глиноземы, как соединения алюминия, экранирующим свойством не обладают, однако, учитывая их способность впитывать воду могут являться гасителями магии. Силикаты являются магически нейтральными.

Свойство золота изолировать магию используется при изготовлении оправ для магических камней, вследствие чего их можно безопасно носить в виде кулонов и колец, а также для изготовления шкатулок для хранения магических артефактов. Наиболее известное хранилище – Ковчег Завета, где хранятся Скрижали с Божественными Заповедями.

Для этих же целей (защиты от магического воздействия) служат золотые украшения – короны властителей, позолота на одежде, доспехах и стенах помещений. Оправа камня может являться своего рода рефлектором, обеспечивающим направленное действие магии. Для этого же покрываются позолотой купола церквей: с одной стороны она защищает от потоков магии со звезд, с другой – не дает рассеиваться антимагии в пространство. Кроме того, свойство золота отражать магическое воздействие используется при создании различного рода артефактов для поиска кладов – локаторов золота.

В качестве изолятора золото используется для оправы камней – перстни и кулоны. При этом оправа должна быть открыта снаружи – для получения энергии, и изнутри – для передачи энергии в тело (камень должен касаться кожи). В таком качестве используются камни магии видов для работы «на себя» (для защиты).

Свойства горных пород как изолятора используются для захоронения артефактов, а также заточения магов.

Эффективность изолятора определяется его плотностью и толщиной: абсолютным изолятором является бесконечно плотное вещество, либо бесконечно толстый слой.

Антимаги

Поскольку маги работать с антимагией не могут по принципиальным положениям, возникает еще один класс персонажей – антимаги. Цвет их магической ауры – белый (б), с учетом воздействия на магов этот цвет воспринимается ими как светящийся (серебристый).

В то же время взаимодействие магии и антимагии принципиально отличается от взаимодействия видов магии между собой. Встреча в одном объекте магической и антимагической энергии приводит в их взаимному уничтожению (аннигиляции). При одновременном воздействии на один объект антимагическая сила вычитается из магической, уменьшая ее, но только до нуля.

Учитывая, что воздействие антимагов убивает колдовство, в литературе антимагов называют священниками. Аналогично разделению понятий для своих – чужих магов, для «чужих» антимагов вводится понятие «жрец».

В ряде литературных источников маги и антимаги почему-то обязательно конфликтуют. Это возможно, но не является нормой. Они вполне могут решать единую задачу методом разделения труда. Антимаги могут, например, осуществлять прикрытие своих магов от воздействия чужих.

Принципиальных отличий между деятельностью магов и антимагов не существует. В обоих случаях используются «наложения рук», заклинания (молитвы), артефакты (святая вода, крест, серебро) и т.п. Если магическая сила воздействует на антимага или наоборот, то в случае преобладания силы нападающего над защищающимся происходит «размагничивание» последнего, он теряет магические способности и переходит в разряд «сквибов» (по терминологии «Гарри Поттера»). Одновременно сила нападающего уменьшается на аналогичную величину, он становится слабее.

Антимагией управляет Солнце, в связи с чем, потоки антимагической энергии существуют днем, когда они блокируют магию.

Камнем антимагии является лед и его жидкое состояние – вода (элемент – водород), а также камни – кристаллогидраты и гидроксилы, такие как диоптаз, малахит, белый нефрит. Поскольку бетон по химическому составу является кристаллогидратом, то он тоже может являться блокатором (гасителем) магии.

Металл антимагии – серебро.

Боевое применение антимагии связано с подавление магий жизни и духа, имеющихся в каждом живом объекте, а также выравнивание энтропии.

Применение против магии энтропии – происходит выравнивание (усреднение) линий судеб людей. Люди становятся «винтиками механизма»,

полное «равноправие». Взаимоотношение антимага и обычных людей – пастырь и стадо.

Применение против магии духа – снижение мотивации, подавление личности. Людей заставляют обходиться минимумом потребностей, не интересоваться ничем, кроме работы. Рабство.

Применение против магии жизни – снижение физических возможностей, количество сил должно хватать только на работу. В пределе – полное подавление жизни – смерть.

3. Описание видов магии.

Магии неживого

<u>Магия движения</u>

Позволяет изменять параметры движения объекта непропорционально приложенной к объекту силе. В соответствии с законами динамики Ньютона ускорение, которое получает объект, является отношением силы, приложенной к объекту, к массе объекта. Смысл магии движения – это добавление коэффициента пропорциональности в указанную формулу, увеличивающего или уменьшающего ускорение объекта по сравнению с физическими законами.

Отсюда следует достаточно интересный вывод, что магия - не аналог пушки или пистолета, дальность стрельбы из которых не зависит от физической силы стрелка, а напрямую связана с физическими возможностями мага. Т.е. чем физически слабее маг, тем большую магическую силу ему необходимо иметь для достижения того же результата.

Применительно к магии движения, человек, бросавший камень (копье, стрелу) со скоростью 5 метров в секунду (скорость бегущего человека) применив магическую силу 20 дБ будет его бросать со скоростью 500 метров в секунду (скорость пули). Либо бросавший на какое-то расстояние килограммовый камень будет бросать на это же расстояние камень весом в центнер.

Из литературы основное применение магии движения – боевое, хотя, как будет показано далее, мирное использование этого вида магии не менее значимо.

Другое направление применения магии движения – перемещение в пространстве. В этом случае маг уменьшает пропорционально своей силе силу тяготения Земли. Сила мага 30 дБ позволяет уменьшить его вес до 100 граммов, что позволяет осуществлять высокие прыжки с последующим аэродинамическим планированием как обычный дельтаплан.

Однако, необходимо помнить, что для совершения магических действий необходима магическая энергия. На примере, приведенном в разделе 1, это будет выглядеть следующим образом.

В ситуации бросания камня закон энергия, сообщенная камню, равна

$$E = \frac{mv^2}{2} \quad , \qquad (2)$$

где: E – сообщенная объекту энергия;
m – масса объекта;
$v = at$ – сообщенная объекту скорость;
t – *время разгона*;
a – *ускорение разгона*.

Тогда с учетом формулы (1)

$$E = \frac{k^2 F^2 t^2}{2m} \qquad (3)$$

Отсюда видно, что прирост сообщаемой телу энергии равен квадрату силы мага k.

Как уже указывалось выше, эту энергию нужно откуда-то взять. Поэтому в реальной ситуации, когда необходимо осуществить несколько бросков, работа осуществляется парой магов по принципу пулеметного расчета: один маг сильный метатель («стрелок»), другой хорошо принимает и прокачивает энергию («подносчик патронов»), которую сбрасывает первому.

<u>Магия времени</u>

Позволяет магу осуществлять необходимые процессы (движение, заживление ран и т.п.) с увеличенной скоростью путем увеличения скорости течения времени в локальной области пространства. Необходимо понимать, что поскольку время и ускорение связаны квадратичной зависимостью, при использовании магической силы 20 дБ ускорение времени составит всего 10 раз.

Особенностью применения магии времени (ускорения) является ускорение *всех* физиологических процессов в области воздействия. То есть выделение магом тепла (пота и т.п.) также увеличится в пропорциональное количество раз («в чешуе *как жар горя* тридцать три богатыря»), что может привести к перегреву и обезвоживанию организма и появлению чувства голода, что не позволяет использовать указанную магию достаточно продолжительно.

Другой особенностью магии времени является «откат» в виде необходимости последующего приведения рассогласованного внутреннего времени в равновесие с внешним (выравнивание энтропии), что выражается в

необходимости определенного периода релаксации, в течение которого внутреннее время течет медленнее внешнего (всеобщего). То есть если 10-кратное ускорение времени продолжалось 1 минуту, то рассогласование составило 9 минут, которые компенсируются 2-кратным замедлением времени в течение последующих 18 минут.

Из литературы известны три типа использования этой магии.

Первый тип – боевая магия: кратковременный бой или удар в бою. Ускорение времени кроме многократного увеличения собственной скорости движения и нанесения ударов обеспечивает также защиту от внешних воздействий (ударов холодным оружием, пуль и т.п.), поскольку эти воздействия для внутреннего времени мага происходят замедленно. Так пуля, летящая со скоростью 500 метров в секунду, при ускорении локального времени в 100 раз движется относительно мага со скоростью 5 метров в секунду, что вполне безопасно для человеческого тела.

Релаксация осуществляется длительным сном после боя, а также обильным питьем и едой (выпивается бочка вина и съедается бык). Релаксация осуществляется в шатре по причинам описанным ниже.

Второй тип – скороход типа «Маленький Мук», быстро перемещающиеся обычными шагами (не путать с сапогами-скороходами).

Третий тип более известен под названием вампиризм.

Высокая скорость передвижения мага времени создает впечатление его мгновенного исчезновения (человеческий глаз воспринимает события, длящиеся не менее 0,1 секунды), а многократно повышенное испарение влаги создает на этом месте облако тумана, что создает иллюзию превращения в пар.

Локальное замедление времени создает в окружающем пространстве для мага пропорциональное увеличение вязкости воздуха. Это позволяет осуществлять плавание в нем как в воде, что для внешнего наблюдателя создает иллюзию полета. Для осуществления полета используются элементы одежды – например плащ (эквивалент параплана или летательных перепонок рукокрылых), что создает эффект «летучей мыши».

Длительный период применения магии предполагает и соответствующий период релаксации. Учитывая, что во время релаксации замедляются все физиологические процессы организма, степень замедления не может быть слишком высокой, чтобы не замерзнуть. Этим объясняется необходимость сверх длительного периода «сна» магов времени. Использование для сна каменных склепов также необходимо в целях поддержания во время сна постоянной температуры, а также спокойствия и защиты от внешних воздействий. Так, при замедлении локального времени в 10 раз внешний предмет, движущийся со скоростью 5 метров в секунду

(например, осиновый кол) относительно мага движется со скоростью 50 метров в секунду, что может нанести смертельную травму.

Во время периода релаксации маг становится исключительно чувствительным к внешним воздействиям – свету, теплу, ударам. Это связано с тем, что в единицу его внутреннего времени снаружи поступает во столько раз большее воздействие, во сколько раз замедлено его внутренне время. То есть при сильном замедлении на солнце кожа мага может не только «обгореть» как на пляже, но и на нем может загореться одежда. Это приводит к необходимости осуществлять релаксацию достаточно длительно (с небольшим коэффициентом замедления) и в специальных холодных темных помещениях – каменных склепах.

Маги времени при длительном использовании магии теряют значительное количество жидкости, а также все жировые запасы. Возникает синдром «Кощея бессмертного», которому для восстановления сил необходимо выпить несколько ведер воды, в то время как будучи прикованным в подземелье он входит в состояние релаксации, в котором может находиться немыслимое по меркам людей время.

При более длительном использовании магии времени может возникнуть уже необходимость не в питье воды, а в прямом переливании крови (вампир). В этом смысле зубы вампира представляют собой портативный аппарат по переливанию крови, физиологического раствора, в общем того, что необходимо в соответствии с понесенными затратами организма.

В большинстве случаев применение магии времени компенсируется приемом обычной пищи и жидкости. Маги времени, для которых питье крови является целью – это сумасшедшие, которых действительно нужно уничтожать.

Однако необходимо понимать, что высказывания отдельных вампиров относительно того, что они употребляют кровь животных, не более чем мошенничество. Переливание человеку крови животного не только бесполезно, но и может быть опасно для жизни.

Магия пространства

Позволяет уменьшать, увеличивать расстояния, создавать замкнутые пространства (закольцованные пути).

В соответствии с литературой использование самое различное.

Наиболее важное – трансгрессия или мгновенное перемещение из одной точки пространства в другую. Для этого необходимо сближение двух точек пространства на расстояние одного шага (необходимо помнить, что этот шаг нужно сделать). Так, маг силой 30 дБ может сдвинуть на расстояние 1 метр две точки на дальности 1 километр. Большие расстояния преодолеваются либо за несколько шагов либо с привлечением дополнительной энергии (о чем пойдет речь ниже). Одним их вариантов этого метода являются сапоги-скороходы (семимильные сапоги). При силе 10 дБ позволяют делать 10 метровые шаги.

Следующее по частоте применение – пролезание в узкие щели. В этом случае уменьшается не дистанция, а локальная область в которой находится сам маг или тот на кого направлено его воздействие. Маг силой 30 дБ может либо сплющиться в одном направлении в лист толщиной 1,5 мм, либо превратить кого-нибудь в «Мальчика-с-пальчик» 15 см ростом (в 10 раз по трем измерениям).

Еще одно применение магии пространства – создание охранных областей, внутри которых можно долго идти, но при этом не сдвинуться с места либо вернуться на тоже место.

Другой пример маскировка или «псевдоневидимость» - за счет уменьшения ширины объекта его можно спрятать за тонким предметом (например соломинкой). При толщине объекта менее 0,1 мм он становится двумерным (плоским) и не виден с торца.

Классическим примером магии пространства является «пещера Аладдина». Вход в пещеру представлял собой «мышиную нору» диаметром 2,5 см, которая по команде «Сезам, откройся» растягивалась до диаметра 2,5 м, что требовало магической силы 40 дБ. Это могло быть реализовано с использованием артефакта пространства, вмурованного в стену и срабатывавшего по указанной команде.

Магия измерений

Позволяет заглядывать внутрь предметов («истинное зрение»), а также осуществлять замену одного предмета другим («превращение»).

Что такое «заглянуть внутрь» предмета поясню на примере. Если войска осаждают крепость, то им видна только крепостная стена. Действия ведутся как бы в двумерном пространстве. Для того чтобы увидеть, что находится внутри крепости необходимо подняться выше крепостной стены (например, на воздушном шаре), то есть использовать третье измерение. Аналогично, для того чтобы понять, что находится внутри трехмерного объекта необходимо использовать четвертое измерение. Получается что-то типа компьютерной томографии. Сила мага в этом случае определяет разрешающую способность полученного изображения. С учет трех измерений маг силой 30 дБ получит разрешение в среднем 0,1 от линейного размера исследуемого объекта по каждой оси.

Другое направление – «превращение» предметов. «Превращение» осуществляется путем замены объекта в нашем трехмерном пространстве на объект находящийся в смежном, по четвертому измерению, пространстве («каверне»). Замена осуществляется мгновенно при приблизительной равенстве масс заменяемых предметов. Отсюда видно, что предмет замены должен быть размещен в смежном пространстве заблаговременно. Учитывая, что предмет замены размещен в другом пространстве, наше время там не существует, поэтому предмет как бы «замораживается» и может в таком состоянии находиться вечно.

Процесс замены (обращения) представляет собой формирование пары «черная - белая дыра». Объект, помещенный в «черную дыру», выталкивает имеющийся в каверне объект через «белую дыру».

Сила мага определяется той массой, которую он в состоянии однократно разместить в пустом смежном пространстве без замены, то есть разницей между отправляемой и получаемой массами. Заблаговременность размещения обеспечивается многократным размещением в смежном пространстве небольших масс вещества с последующей их заменой на необходимый объект. Наиболее простой путь – накачка в смежное пространство воздуха, воды либо сыпучих предметов.

Третье направление – строительство «порталов»: совмещение двух плоских областей в нашем пространстве через четвертое измерение. Основное условие – плоскости должны быть параллельные (см. соответствующий раздел).

Очевидно, что портал – объект односторонней проводимости, т.е. представляет собой «черную дыру» в одном мире (доноре) и «белую дыру» в

другом (акцепторе). Для обеспечения двустороннего движения необходимо создавать две «полосы движения» или, соответственно, двери с надписями «вход» и «выход» как на любом объекте транспорта.

Из изложенного следует, что для строительства портала сечением, достаточным для перемещения объекта типа «человек», необходима очень высокая сила, но для поддержания портала постоянно действующим рядом с ним необходим еще и источник магической энергии (о магической энергии см. далее).

Возможен и другой метод. Маг может найти не «пустое» пространство, а пространство содержащее материю, в том числе живые организмы. В этом случае возможно обращение объекта на существо из параллельного мира, что по данным литературы во многих случаях имеет место. Недостатком метода является возможность наличия в параллельном мире своих магов измерений, что создает возможность неконтролируемого заброса ими в наш мир чужеродных объектов (что также встречается в литературе).

Еще одно направление применения магии измерений – перемещение в параллельном пространстве. Также как трехмерное пространство можно представить как «пачку» двумерных «листов», так и четырехмерное пространство можно представить как пачку «листов», но уже трехмерных (3-брана в терминах теории струн[1]).

При этом соседний «лист» отстоит от нашего на бесконечно малую величину, что предполагает наличие в соседнем листе «тени» (изображения) нашего мира и наоборот. То есть маг, движущийся в соседнем «листе», будет виден в нашем мире, и будет видеть наш мир в виде «тени» (изображения), но при этом свободно проходить через материальные предметы нашего мира.

Чем «дальше» от нашего мира «лист», тем слабее «тень». Это эффект известен в виде «слоев сумрака». Необходимо учитывать, что соседний «лист» может быть не пустым. Умение размещать в нем материальные или

---

[1] 1-брана – нить (струна), 2-брана – поверхность (мембрана), 3-брана – объем.

В соответствии с механизмом локализации теории струн все частицы нашего мира локализованы на четырёхмерном (3 пространственных и время) листе в многомерной вселенной (мультивселенной) и не могут его покинуть. Этот четырёхмерный лист (брана) и есть наблюдаемая часть мультивселенной.

Поскольку мы состоим из обычных частиц, то мы в принципе неспособны взглянуть вовне. При этом гравитация, будучи результатом искривления пространства-времени, не локализована на бране, и потому гравитоны и микроскопические чёрные дыры могут выходить вовне или появляться оттуда. В наблюдаемом мире такой процесс будет выглядеть как внезапное исчезновение или появление энергии и импульса, переносимых этими объектами.

энергетические объекты – необходимое умение мага для обеспечения безопасности от проникновения через «сумрак». Для движения в параллельном пространстве также могут понадобиться навыки левитации и существования в безвоздушном пространстве, поскольку этих компонентов там может и не быть.

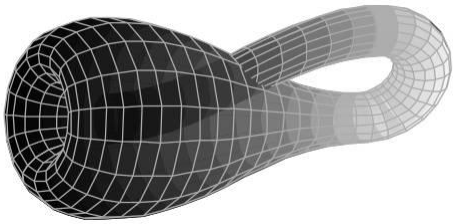
Поскольку образование «тени» происходит за счет движения эфира четырехмерного пространства, «тень» воспринимается человеком как магическое образование, то есть она не излучает свет и, соответственно, не будет отражаться в зеркале или фиксироваться техническими средствами.

Это свойство зеркала используется для определения необходимого момента применения оружия в поединке с магом. Маг, находящийся в соседнем «листе» непоражаем оружием нашей реальности, но и сам для применения оружия должен перейти в наш мир. Вот этот момент и можно проконтролировать с помощью зеркала. Как только маг отразился в зеркале против него можно применять оружие.

В литературе этот метод описан в мифе о битве с Медузой Горгоной.

Другое направление использования магии измерений – маг может «забросить» кого-либо в соседний «лист», тогда в нашем мире появляется «привидение», которое проходит через предметы и просит вернуть его обратно или упокоить.

Что касается «односторонности» или «двусторонности» пространства, то есть наличия «изнанки», то этот вопрос лучше всего иллюстрирует т.н. «бутылка Клейна» - неориентируемая (односторонняя) поверхность.



Точка, расположенная на такой поверхности, имеет сопряженную точку на «изнанке», однако попасть в эту сопряженную точку можно не только путем «прокола» (черная дыра), но и простым перемещением. Аналогично и точки трехмерного пространства могут иметь совмещенные «изнаночные» точки, которые однако расположены в том же пространстве.

Магия энергии

Позволяет осуществлять нагрев (охлаждение) тела непропорционально подводимой (отводимой) тепловой энергии. То есть, если маг может нагреть руками щепку на 10 градусов, то имея магическую силу 20 дБ он ее нагреет на 1000 градусов и щепка, соответственно, загорится. Дальше имея источник огня, позволяющий нагреть какой-либо предмет до 600 градусов и применив магическую силу всего 10 дБ, маг получит температуру 6000 градусов (температура Солнца).

Из литературы у указанной магии две области применения – зажигание костров для согрева и приготовления пищи и применение огня для сжигания противника.

Наиболее известный пример – рыцари джедаи из Звездных войн со своими мечами. Фактически рукоять меча используется только для указании направления излучения энергии с целью обеспечить безопасность в первую очередь самого джедая, а энергия берется джедаем из окружающего пространства. Это подтверждается невозможностью использования меча джедая обычными людьми. Рукоять меча - это своего рода оптический прицел для оружия, каковым является сам джедай.

То же самое касается охлаждения. Чтобы метать замораживатели необходимо иметь хотя бы небольшой кусочек льда или другой холодный предмет, что подразумевает наличие у мага какого-то портативного холодильника.

Магии живого

Магия жизни

Все биологические объекты состоят из трех составляющих: физическое тело и две магических составляющих – аура жизни («ба» - в египетской традиции) и аура души («ка» в египетской традиции).

Под аурой жизни здесь и далее будем понимать эфирное тело – оболочку праны как жизненной силы, обеспечивающей в физическом теле реализацию физиологических процессов (метаболизм), сокращение мышц (движение), кровообращение, прохождение нервных импульсов (управление на уровне рефлексов), а также рост тканей (или программируемую гибель клеток – апоптоз) и развитие организма в целом.

Магия жизни применяется как в медицинских (лечение ран, оживление), так и военных (замедление/остановка жизненных процессов в организме) целях. Может применяться для различения убитых и раненых на поле боя.

Сила мага определяется величиной ускорения соответствующих процессов в организме. Так, если обычное срастание костей происходит за месяц, то маг силой 20 дБ сократит его до 8 часов, маг силой 40 дБ – до 5 минут. Естественно, что все это время маг должен непрерывно воздействовать на пациента, поэтому воздействие типа «прикоснулся – вылечил» возможно только для очень сильных магов (50 – 60 дБ не менее).

Применение магии требует серьезных познаний в анатомии и физиологии человека, поскольку общее ускорение биологических процессов может привести к обратному эффекту – первыми размножатся болезнетворные организмы, которые всегда есть. Поэтому по литературным источникам перед применением магии жизни («живая вода» - см.) всегда используется антисептик («мертвая вода» - см.), убивающий болезнетворное начало.

Может быть использована для наложения «порчи» (не путать со «сглазом»), - ухудшения состояния здоровья, например расстройства пищеварения или иных систем жизнедеятельности, головной и иной боли, слабости и т.п. Совместно с магией духа применяется для создания новых форм жизни (гоблины, орки и т.п.).

Магия духа

Работает с аурой души («ка»), как самого мага, так и объекта - живого (в т.ч. эфирного) существа.

Под аурой души здесь и далее будем понимать совокупность тел астрального и духовного планов: Астральное тело, Ментальное тело, Причинное (казуальное) тело, Буддхическое тело, оболочка Души.

Взаимодействие осуществляется на психо-эмоциональном уровне. Чтение и передача мыслей производится не в виде текста или речи, а посредством образов и отношений, передаваемых через астральный план.

На начальном уровне возможно только «видение» ауры, которое может использоваться для идентификации субъекта, контроля психо-эмоционального состояния («детектор лжи»).

У людей влияние оказывается на эмоциональное состояние, морально-волевую сферу, целевые установки, мировоззрение, систему жизненных ценностей, стимулов деятельности, мотивацию и т.п.

Используется для выключения сознания (усыпления) или зомбирования людей или животных, а также проникновения в сознание людей. Может использоваться для поиска спрятавшихся людей, различения людей и нелюдей, наложения «сглаза» (потерю объектом навыков и умений выполнения каких-либо действий).

Сила мага определяется глубиной проникновения в ауру (степенью контроля). Маг силой 30 дБ контролирует объект на 99,9%.

Управление человеком начинается, если степень контроля более 50%. Чем больше степень контроля, тем большее количество функций контролируется и тем меньше человек помнит после снятия контроля. Для управления человеком на уровне преодоления его инстинкта самосохранения (например, если нужно заставить совершить самоубийство) необходимый уровень контроля должен составлять не менее 99,99%.

Может использоваться для наложения личины «неузнаваемости» (аура объекта теряет все индивидуальные особые приметы) или «ненаблюдаемости» (в этом случае на объект внешний наблюдатель не обращает внимания, объект становится как бы «невидим», аналог - «шапка-невидимка»). Может наоборот, придать объекту необходимый внешний вид (иллюзия, личина).

Разновидностью магии духа является наложение «сглаза» – воздействий на тонких планах на аурную составляющую биологического или эфирного объекта, приводящих к разрушению связей между физическим и тонкими телами или разрушению самих тонких тел.

Магии существования

Магия энтропии (вероятности)

Работает с Атмическим планом и, соответственно, кармическим телом. Используется для изменения вероятности совершения события.

Оказывает влияние на метафизические законы - причины и следствия, диалектические, кармические.

Сила мага обратна величине изменения вероятности. Например, если вероятность землетрясения в определенном месте 1 раз в 1000 лет, то совершение дано события в конкретный год требует силы в 30 дБ, а в конкретный день или ночь 60 дБ.

Если исходная вероятность попадания брошенного камня в объект 0.01, то 20 дБ силы мага гарантируют практически точное попадание: 2/3 (вероятность промаха равна 0.99^{100}). При исходной вероятности 0.1 вероятность составит 100%.

Применением данного вида магии, например, можно добиться того, что человек обязательно споткнется, после чего обязательно упадет и обязательно расшибет голову. При этом само магическое воздействие будет скрытным – незаметным для окружающих.

Особенностью магии вероятности является снижение эффекта со временем. Происходит своего рода «выравнивание» вероятности между близлежащими объектами. То есть воздействие, наложенное на объект, постепенно захватывает близлежащие объекты, хотя и в меньшей степени одновременно снижая воздействие на сам объект.

Одним из направления магии вероятности является наложение проклятий, то есть повышения для объекта (не обязательно человека) вероятности совершения негативных (нежелательных) событий по сравнению с позитивными (желательными).

Аналогичные воздействия, направленные на улучшение состояния или характеристик объекта (или как минимум нейтральные – например поддерживающие или защитные), называются заклятиями.

Специалист по проклятиям (и заклятиям) обычно называется малефиком, а сам вид деятельности - малефистика.

Проклятие может накладываться непосредственно на человека, тогда оно сразу вступает в действие, либо на промежуточный носитель (проклятый предмет), тогда воздействие на человека осуществляется только при контакте.

Отдельно нужно отметить посмертное проклятие мага. При посмертном проклятии маг совершает «магическое самоубийство»

преобразуя свои жизненные силы в энергию проклятия. В этом случае даже слабый маг может достичь среднего или даже сильного уровня.

Наложение проклятий является обратимым процессом, однако надо понимать, что снятое проклятие необходимо куда-то «пристроить», поскольку простое его развеивание создаст повышенный негативный фон в этом месте. Для таких целей используется «козел отпущения» или «ящик Пандоры» - магический артефакт для хранения проклятий. В связи с этим при вскрытии чужих магических хранилищ необходимо быть крайне осторожным.

Способ снятия воздействия достаточно широко известен: метод «козла отпущения». В соответствии с этим методом все негативные воздействия снимаются с освобождаемых объектов и переносятся на другой объект («козел отпущения»), который отправляется в отдаленную местность, где никого не может «зацепить» своим негативом. Простое умерщвление объекта эффекта не даст, поскольку негатив тут же распространится и захватит мертвителя.

Разновидностью проклятия является клятва – отложенное проклятие, запускаемое совокупностью внешних факторов. Запуск осуществляется магией духа, когда выполнение или невыполнение какого-либо требования автоматически фиксируется лицом, давшим клятву, что запускает сам процесс проклятия.

Клятва дается либо магом, либо в присутствии мага (для не магов), который записывает проклятие на принимающего клятву. Маги третьего и выше уровня (боги в традиционной терминологии) могут фиксировать клятву дистанционно, в этом случае клятва предваряется формулой призыва внимания бога («перед богами клянусь…»).

Накладываемое проклятие может быть индивидуальным (только на принимающего клятву), родовым (на близких родственников – клятва на крови: «до седьмого колена», «мамой клянусь…») или пространственным (накладываемым на определенной место или местность: дом, двор, населенный пункт и т.д.).

Клятва может даваться на определенный период или пока существую заданные условия, например период службы, после чего проклятие развеивается.

Накладываемое проклятие также может быть абстрактным (например, невезение), либо конкретное (например, жизнь или здоровье).

Другим направлением магии вероятности является предвидение – возможность просчитывать вероятностные линии свершения или наоборот несвершения интересующих событий. Эти занимаются маги-предсказатели (оракулы).

Третьим из наиболее известных направлений магии энтропии является пророчество. Этим занимаются маги-пророки, совмещающие возможности малефика и оракула. В отличие от предсказателя пророк не смотрит в будущее, он его творит. Пророчество – это разновидность заклинания. Пророк составляет цепочку вероятных событий и усиливает вероятность их осуществления. Воздействовать на уже составленное пророчество можно только другим пророчеством, разрушая ключевое событие (пересечение пророчеств).

Одно из побочных действий пророчества может быть выражено известной поговоркой: «кому суждено быть повешенным – не утонет».

Магия состояния

Работает на физическом плане. Не изменяет массу объекта.

Оказывает воздействия на физические поля, в том числе межатомные и межмолекулярные связи, усиливая их или ослабляя.

Оказывает локальное влияние на магнитное поле Земли, стягивая (или наоборот разводя) силовые линии поля в пределах какого-то объема.

Влияет на гравитацию. Это можно пояснить следующим образом. В классической небесной механике гравитационное взаимодействие описывается между точечными массивными объектами. Для объекта расположенного на Земле это неприемлемо. Взаимодействие объекта с Землей можно представить как взаимодействие протяженного объекта с каждым атомом Земли в направлениях от вертикального вниз до горизонтального. Каждое такое взаимодействие можно представить в виде линии (струны). Таким образом, через объем объекта проходит пучок гравитационных струн, плотность которого определяет напряженность гравитационного поля (численно равную ускорению свободного падения). Магия состояния позволяет стянуть гравитационные струны к объекту из окружающего пространства (повышение силы тяжести) или наоборот, развести струны в стороны (снижение силы тяжести).

Возможно только увеличение или уменьшение, но не перемена знака. Антигравитация невозможна.

Поскольку действие магии состояния осуществляется на объем, зависимость кубическая: для снижения силы тяжести в десять раз нежна сила мага в 30 дБ.

Магия состояния изменяет физические свойства вещества, такие как плотность, твердость (вязкость), электропроводность, диэлектрическая и магнитная проницаемость, прозрачность, растворимость и др.

Применяется для лепки из камня, утопления в камне, ударов молнией (улучшения электропроводности воздуха в нужном направлении), воздушных кулаков и щитов (твердый воздух) и т.п.

Делает прозрачными стены или ставит непрозрачные завесы.

Создает световые (и электромагнитные) отражатели.

Дает возможность ходить по «твердой» воде.

Превращает объект в пыль (разрушает кристаллическую решетку, межмолекулярные связи и т.д.).

Изменяет (ускоряет или замедляет вплоть до полной остановки) ход химических реакций, в том числе в живой материи.

Применяется для заклинаний упрочнения, укрепления и т.п.

Духи-демоны

Кроме того, как было показано выше, при использовании магии измерений в нашем мире возможно появление магов или магических объектов других миров. Учитывая чужеродность их магии, их аура души не будет иметь цвета и будет выглядеть темной (т) (говоря компьютерным языком – градации серого).

Поскольку эти маги «иномирские», в нашем мире они не могут иметь вещественного («плотского») облика и существуют в виде физических и информационных полей. Их магическое воздействие также осуществляется посредством физических и информационных полей.

Духам-демонам недоступны виды магии, воздействующие на физические тела – магия движения, состояния, жизни, времени, пространства. Для осуществления физического контакта им необходимо войти в чье-то тело – заменить в нем душу, что обычно выражается термином «продажа души».

По отношению к человеку («немагу») нейтральны. Любое воздействие осуществляется по просьбе либо «заказу», причем воздействие может быть как положительным так и отрицательным (см. раздел Демонология).

Обычные люди

Обычные люди («маглы» в терминологии «Гарри Поттера») и другие живые существа ауры (окружающего свечения) не имеют, но в магическом зрении окрашиваются в сине-зеленый цвет, как имеющие жизнь и душу. После смерти эта окраска постепенно исчезает, однако остаточная окраска свидетельствует о возможности оживления.

В отличии от магов аура не выходит за границы физического тела, а распределяется по поверхности.

Неодушевленные объекты

Неодушевленные объекты ауры иметь не будут, за исключением артефактов, которые имеют цвет, соответствующий заключенной в них магии. Здесь необходимо пояснение. Артефакты могут быть магические – тогда они имеют цвет заключенной магии, а могут быть немагическими – артефактами в широком смысле этого слова, т.е. искусственно созданными предметами. В последнем случае артефакт будет содержать частичку ауры души его создателя (как принято говорить «вложил в творение душу») и иметь ауру цвета души. Маг духа может прочесть эту ауру и понять, что вкладывал в изделие его создатель.

4. Сила мага и магическая энергия

Маг и магия

В соответствии со сложившимися представлениями люди (разумные) состоят не только из физической формы материи, но и «тонких тел», существующих вокруг тела наподобие матрёшек, каждая из которых имеет своё метафизическое значение. В индийской философии веданта тонкие тела называются кошами:

- Плотное физическое тело, оболочка, формируемая за счёт пищи, (Аннайама-коша);
- Эфирное тело, оболочка жизненной силы, Пранайама-коша;
- Астральное тело, оболочка чистого знания (информация) (Виджнянайама-коша);
- Ментальное тело, оболочка или «вместилище ума» (умение работать с информацией), (Манойама-коша);
- Причинное (казуальное) тело, оболочка интеллекта (побудительные мотивы к деятельности, интеллект);
- Буддхическое тело, оболочка Души (личность, индиивдуальность);
- Кармическое (Атмическое) тело, оболочка высшего ментального аспекта (судьба), (Анандайама-коша).

Некоторые авторы отдельно выделяют эмоциональное тело (отношение к информации), но обычно это тело рассматривается как составная часть казуального. Сюда же относится темперамент. В целом все зависит от системы знаний и методик, в которых эти тела используются.

Все тела в свою очередь состоят из отдельных взаимосвязанных слоев, например, тело состоит из костей, мышц, кожи и других органов.

В славянской традиции эти тела описывались «матрешками»:

1. Первая матрешка – Явье тело - это видимое физическое тело человека. Плотское (Плотье) тело, плоть.

2. Вторая матрешка – Жарье тело - оболочка (эфирное тело), окружающая существа. Оно «жарит», то есть полыхает, сияет и окрашивается всеми цветами в соответствии с чаяниями, желаниями и намерениями. Имеет форму шара, окружающего многослойным и сложно составным коконом тело человека (отсюда: Жар-птица, Аленький цветочек и т. д.).

3. Третья матрешка – Навье тело - астральное тело. В этом теле попадают в миры Нави. Навье тело питается информацией, знаниями, мудростью.

4. Четвертая матрешка – Клубье (ментальное) тело – тело ума, разума, интуиции, прозрения, божественного вдохновения. Имеет форму серебристого шара («клуба»), находящегося внутри черепа человека.

5. Пятая матрешка – Колобье (казуальное) тело – тело интеллекта. Имеет форму золотистого светового шара («колоба») и располагается вокруг головы человека. Изображается в церквях на иконах как нимб вокруг головы Святых У Святых Колобье тело светится (отсюда и название – Святые).

6. Шестая матрешка – Дивье тело – Душа человека, его Хранитель. Имеет форму человеческого тела, его размер – от величины человеческого тела, до огромной высоты (отсюда: Дев, Диво-дивное, Дева и т. д.).

7. Седьмая матрешка – Светье тело - это Абсолют или Абсолютное Знание. Это Божественный Огонь, Дух.

Физическое и эфирное тела соответствуют Физическому плану (славянск. Явь - мир материальный), астральному телу соответствует Астральный план (славянск. Навь - мир прототипный), тела ума, интеллекта и души относятся к слоям Духовного (ментального) плана (славянск. Правь - мир формирующий), кармическое тело относится к Атмическому (божественному) плану (славянск. Славь - мир творящий). Планы в свою очередь делятся на множество «слоев», называемых «тонкими планами» (Светлая Навь, Темная Навь, Снавь, Навь-Аза и т.п.).

Магии неживого работают с физическим телом и физическим планом.

Магия жизни работает с эфирным телом на физическом плане.

Тела астрального и духовного (ментального) плана являются прерогативой магии духа.

Атмический план и, соответственно, кармическое тело является прерогативой магии вероятности.

Астральное тело бесцветно. Информация, хранящаяся на астральном плане, представлена в виде набора вихрей (кольцевых потоков) энергии (от микроскопических до макроскопических), при взаимодействии которых с ментальным телом возникают информационные образы.

В отличие от компьютерной (дуальной – принимающей значения 0 или 1) информации астральные вихри могут иметь различную ориентацию, направленность и мощность. Поэтому при взаимодействии астрального и ментального тел влияет не только ментальное на астральное, но и наоборот – при недостаточной развитости ментального тела оно может быть повреждено мощным потоком информации.

Информация разумного субъекта хранится в его астральном теле. Однако после смерти субъекта она не сразу рассеивается в астральном плане,

а некоторое время находится в свободном, но совокупном состоянии, что позволяет обращаться к «духам предков». Такое ее состояние может поддерживаться искусственно магами-шаманами.

Передаче информации через астрал осуществляется тремя способами: предоставлением или получением доступа к астральному телу, а также формированием вихревого «информационного пакета» в астральном плане.

Тела духовного плана (ментальное, казуальное и души) имеют окраску цвета магии духа (у антимагов – серебристый) и образуют ауру души. У каждого разумного создания существует свой индивидуальный набор оттенков, окрашенных линий и областей ауры души. Кроме того, эти оттенки зависят также от его эмоционального состояния, что позволяет магу «читать» ауру.

Взаимодействие мага с использованием тел духовного плана (неинформационное), такое как непосредственное управление, навязывание определенных моделей поведения, целевых установок, ложных объектов восприятия (иллюзий) осуществляется посредством наложения на объект части ауры души необходимого тонкого тела: для прямого управления – тела души, для навязывания – казуального тела, для ложного восприятия – ментальное тело воздействует на астральное тело объекта.

Для «чтения мыслей» блокируется взаимодействие ментального и астральных тел объекта, после чего к астральному телу объекта подключается метальное тело мага.

Астральный, духовный (ментальный) и атмический планы являются едиными и не привязаны к физическим измерениям.

Магическая энергия в маге

Возможности мага можно пояснить с помощью теории чакр. Чакра в буквальном переводе с санскрита означает «круг», «колесо» или «диск». В контексте йогических практик часто это слово переводится как «вихрь», который дает представление о чакрах как о вихрях магической (космической, жизненной) энергии — праны[1].

В йогической традиции чакры связываются с системой каналов нади[2] (своего рода аналогом кровеносной системы, в которой циркулирует магическая энергия – прана). Нади являются проводниками магической энергии, тогда как чакры — центрами её концентрации.

Главных чакр у человека семь, соответствующих видам магии живого и неживого (см. рисунок на следующей станице). Энергию магии существования (состояния и энтропии) маг получает с помощью сушумны и пары ида-пингала (см. далее). Через чакры маг получает доступ к магической энергии соответствующего диапазона. Развитость чакр определяет возможности мага по прокачке магической энергии, т. е. его силу.

Каждая чакра собирает энергию своего магического диапазона, чем выше ее чувствительность, тем более слабые излучения (объекты) маг может обнаруживать.

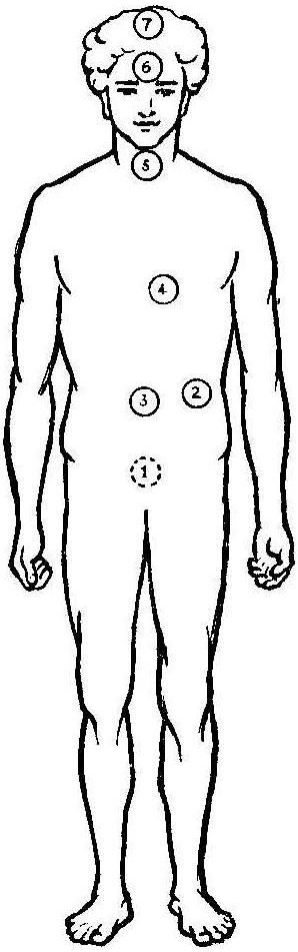
Все параметры зрения взаимосвязаны – усиление одного параметра приводит к ослаблению остальных.

Вливающаяся в каждый центр магическая энергия соответствующего вида образует перпендикулярно линии своего падения (так сказать, на поверхности эфирного двойника) вторичные силы, находящиеся в круговом волнообразном движении. Это можно сравнить с тем, как движение магнита через катушку индуктивности вызывает в ней электрический ток, протекающий по ее кольцам перпендикулярно оси катушки и направлению движения магнита.

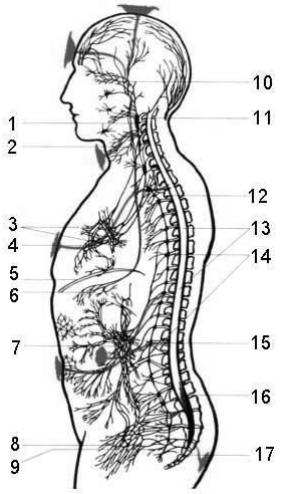
---

[1] Под праной (в отличие от Ци) будем понимать энергию видов магии физического плана, т.е. кроме магии души и вероятности. Это, в частности, и показывает то, что в душу нельзя «влезть руками».

[2] Слово Нади происходит от корня "Над" – движение , поток.



1. Муладхара — крестец (падма чакры на копчике). *Красный. Магия энергии*.
2. Свадхистхана — над селезенкой (у китайцев – в районе лунного сплетения), падма чакры между IV и V поясничными позвонками. *Оранжевый. Магия измерений*.
3. Манипура — район солнечного сплетения (падма чакры между 2 и 3 поясничными позвонками). *Жёлтый. Магия движения*.
4. Анахата — сердце (падма чакры между IV и V спинными позвонками). *Зелёный. Магия жизни.*
5. Вишуддха — горло (район щитовидки), падма чакры между VI и VII шейными позвонками. *Голубой. Магия времени*.
6. Аджна — центр лба (гипофиз), падма чакры между 2 и 3 шейным позвонком. *Синий. Магия духа*. Третий глаз
7. Сахасрара — макушка головы, располагается непосредственно на сушумне. *Фиолетовый. Магия пространства.*



Их расположение относительно нервных центров:

1. Верхний шейный симпатический узел
2. Глоточное сплетение
3. Легочное сплетение
4. Сердечное сплетение
5. Диафрагма
6. Селезеночное сплетение
7. Солнечное сплетение
8. Тазовые сплетения
9. Копчиковое сплетение
10. Сплетение сонной артерии
11. I шейный спинной узел
12. I грудной спинной узел
13. Спинной мозг
14. Симпатический ствол
15. I поясничный спинной узел
16. I крестцовый спинной узел
17. I копчиковый спинной узел

Объединяет чакры Сушумна в центральной трубке спинного мозга. Магия состояния. Пурпурный.

В Сушумне проходят главные потоки Нади. По ее левой и правой сторонам проходят кольцевые потоки, Ида и Пингала, замыкающиеся с Сушумной. Магия энтропии (вероятности). Коричневый.

Сушумна - энергетический канал, который проходит через внутреннюю часть позвоночного столба, соприкасаясь с падмой (основанием) каждой из чакр.

В Сушумне заключены три более тонкоматериальных канала: Ваджра-нади; внутри - Читтрини-нади, а в той Брахма-нади, по которой и восходит вверх основной энергетический поток от Муладхара-чакры до Сахасрары в макушке головы. В Брахма-нади находятся центры всех основных чакр.

Внутри коаксиальных каналов Сушумны, как в теплообменнике, циркулируют потоки энергии: восходящий Кундалини и нисходящий Шакти.

В центре головы Сушумна-нади разветвляется на две ветви — переднюю и заднюю. Передняя ветвь идет до Аджна-чакры и продолжается до Сахасрары; вторая ветвь — задняя — проходит вдоль затылочной части черепа до затылочного родника (свободная ветвь). Передняя ветвь черепной части Сушумны связана с энергетическим обменом, задняя — информационный канал.

Ида Нади (Левый канал) берет свое начало в падме (основании) Муладхара-чакры и проходит по левой стороне человеческого тела, пересекает падму Аджна-чакры и переходит на правое полушарие мозга, где заканчивается в падме Сахасрары.

Пингала Нади (Правый канал) берет свое начало в падме Сахасрары и проходит через левое полушарие мозга, в падме Аджна-чакры он переходит

на правую сторону и спускается до нижней точкой истечения двух других каналов, т. е. падмы Муладхара-чакры.

Точки пресечения каналов (тройные узлы) – падмы (основания) Муладхара-чакры, Аджна-чакры и Сахасрары.

На основные потоки замыкаются иньские[1] и яньские каналы в конечностях, которые и дают магу возможность воздействовать на объекты.

В отличие от металлов, каналы в живом теле проводят все виды магии.

Кроме главных, у человека существуют малые чакры. Количество малых чакр различные авторы дают разное, но наиболее разработанной является методология китайской акупунктуры, использующая термин «жизненных точек». Обычно считается, что общее количество «жизненных точек» 670, которые связаны между собой проводящими каналами – меридианами.

Все чакры и системы каналов Нади связаны в единую меридианально-чакральную систему.

Кроме малых чакр существуют микро чакры, располагающиеся на кистях рук, стопах ног и ушных раковинах (130 аурикулярных точек). Кроме того существует еще свыше 170 вне меридианных точек.

Главные чакры осуществляют прием энергии извне в виде соответствующих потоков. Малые чакры осуществляют выпуск энергии в виде тонких нитей магии. Микро чакры оказывают управляющие (направляющие) воздействия на нити.

Выделяется 12 основных первичных парных (регулярных) симметричных (расположенных на правой и левой частих тела) меридианов, 2 основных несимметричных, 15 вторичных (коллатеральных линий, ло-пунктов) и 8 экстраординарных (необычных, «чудесных») меридианов. 12 основных (парных) меридианов имеют ведущий орган (концепция чжан-фу).

Коллатеральные линии (ло-пункты) являются ответвлениями от них и осуществляют взаимосвязь основных меридианов в виде усложненно-связанной сети.

Вторичные меридианы соединяют между собой в пары янские и иньские меридианы. Все меридианы замыкаются в контуры, по которым циркулирует магическая энергия, соответственно, один меридиан является центростремительным (восходящим), другой центробежным (нисходящим).

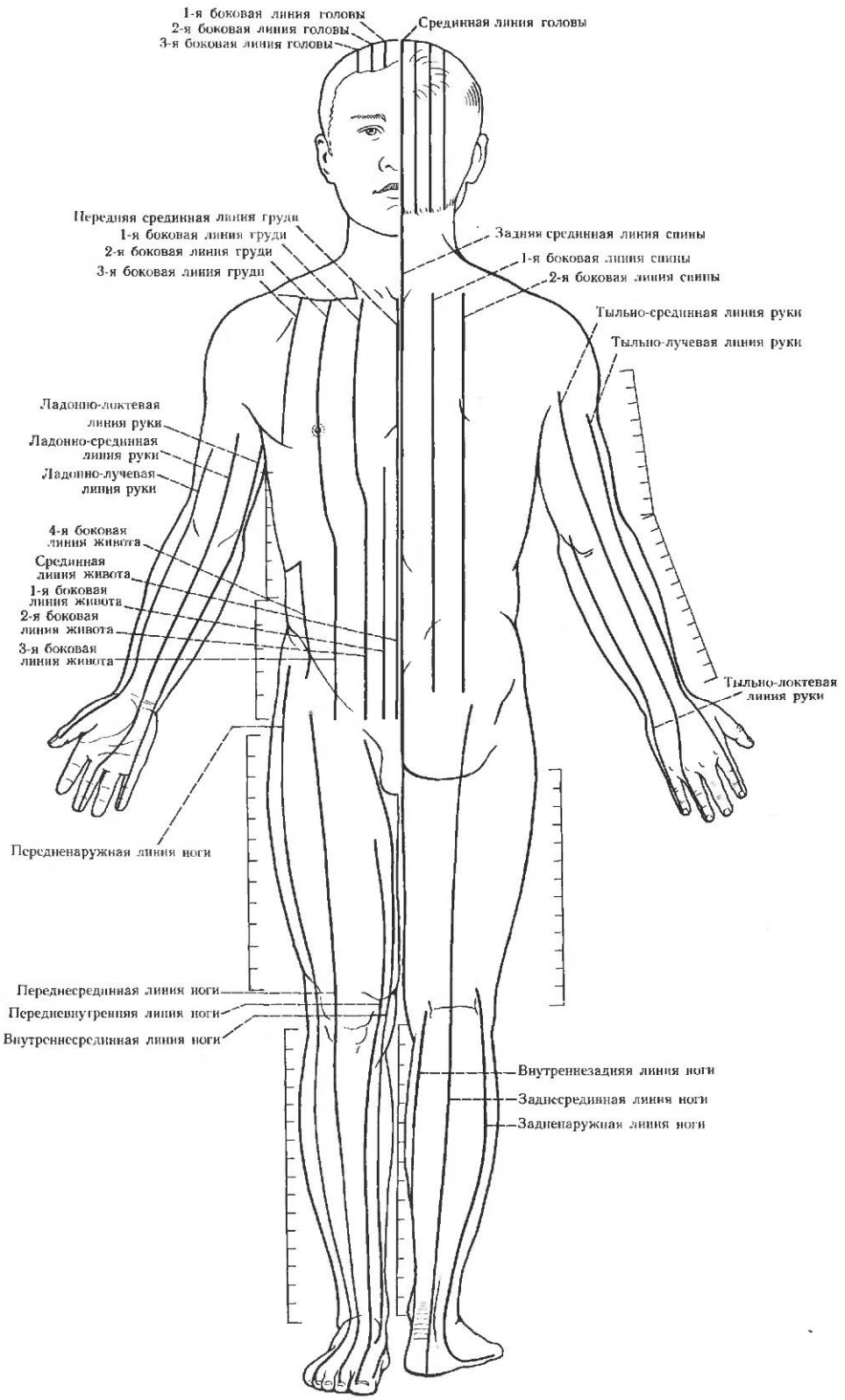
Все меридианы в теле человека располагаются в аналогах «коллекторов» идущих вдоль тела, но могут переходить из одного

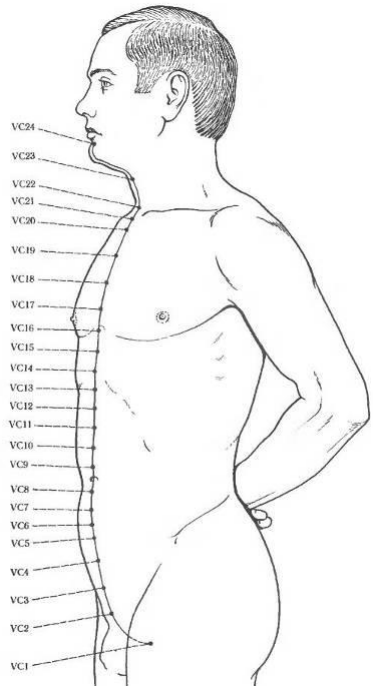
[1] К группе ян относятся такие понятия, как движение, сильный, явно выраженный, активный, быстрый, повышенная функция и т, д.; к группе инь — покой, слабый, скрытый, пассивный, медленный, пониженная функция и т. д. Инь и ян имеют свои процессы развития и имеют взаимные переходы. Так, процветание инь рождает ян, процветание ян рождает инь.

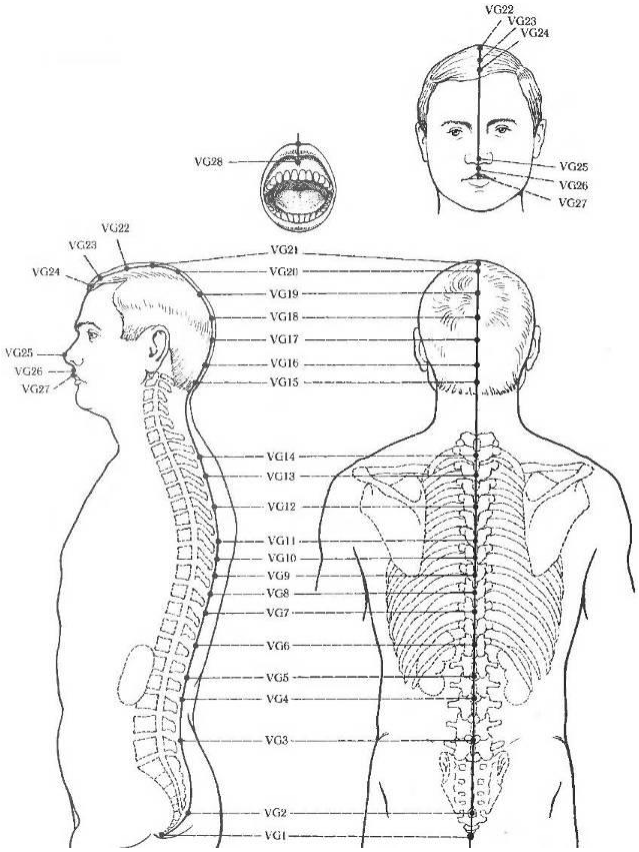
«коллектора» в другой. Проекции положения «коллекторов» на поверхность тела человека называются проекционными линиями. «Жизненные точки» в этом понимании являются аналогами «колодцев» на «коллекторах» и позволяют получить доступ к передаваемой по меридианам энергии.

Расстояния между проекционными линиями и «жизненными точками» являются индивидуальными для каждого тела и измеряются в «пропорциональных цунях».

Проекционные линии и пропорциональные отрезки различных частей тела приведены на рисунках.


1-я боковая линия головы
2-я боковая линия головы
3-я боковая линия головы
Срединная линия головы
Передняя срединная линия груди
1-я боковая линия груди
2-я боковая линия груди
3-я боковая линия груди
Задняя срединная линия спины
1-я боковая линия спины
2-я боковая линия спины
Тыльно-срединная линия руки
Тыльно-лучевая линия руки
Ладонно-локтевая линия руки
Ладонно-срединная линия руки
Ладонно-лучевая линия руки
4-я боковая линия живота
Срединная линия живота
1-я боковая линия живота
2-я боковая линия живота
3-я боковая линия живота
Тыльно-локтевая линия руки
Передненаружная линия ноги
Переднесрединная линия ноги
Передневнутренняя линия ноги
Внутреннесрединная линия ноги
Внутреннезадняя линия ноги
Заднесрединная линия ноги
Заднепаружная линия ноги



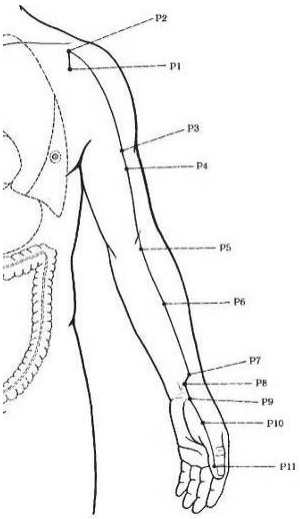


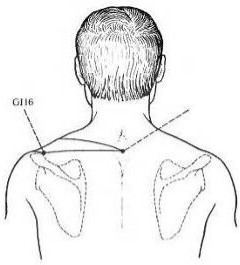
Передний срединный меридиан (VC), относится к системе инь. Насчитывает 24 точки, начинается в области промежности от точки, расположенной на середине расстояния между мошонкой (задней спайкой у женщин) и задним проходом, заканчивается на подбородке

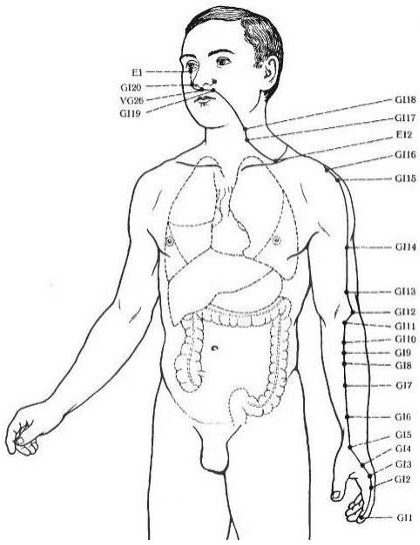
Задний срединный меридиан (VG), относится к системе ян. Насчитывает 28 точек, начинается в точке, расположенной в полости рта на середине уздечки верхней губы, заканчивается в точке, расположенной между копчиком и анальным отверстием

Меридианы центробежные (нисходящие)

Меридианы центростремительные (восходящие)

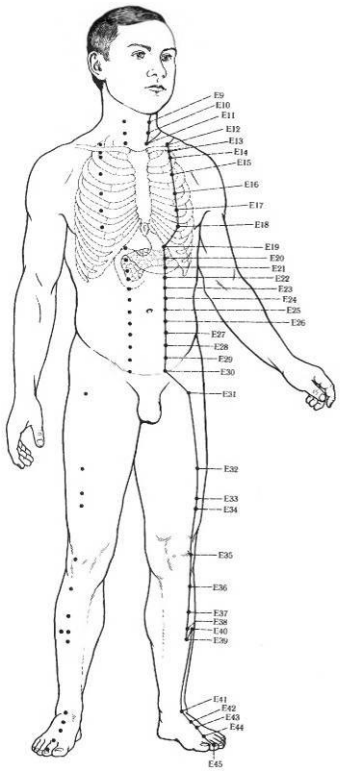


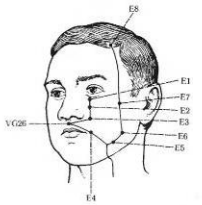


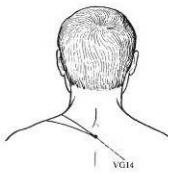


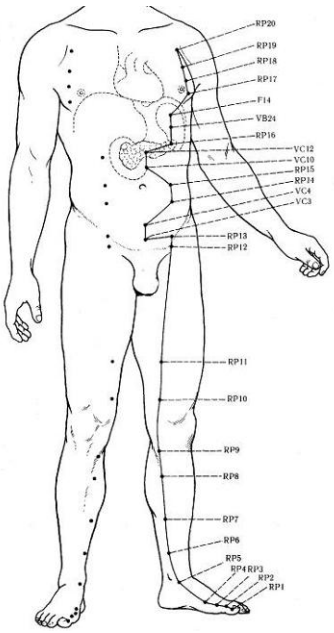
Меридиан легких (P) — парный, симметричный, относится к системе инь. Насчитывает 11 точек на каждой стороне, заканчивается на 0,3 см кнаружи от лучевого края ногтевого ложа I пальца кисти

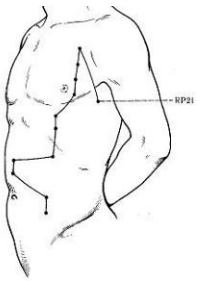
Меридиан толстой кишки (GI) — парный, симметричный, относится к системе ян. Насчитывает 20 точек на каждой стороне, начинается на тыле дистальной фаланги II пальца кисти на 0,3 см кнаружи от корня ногтя





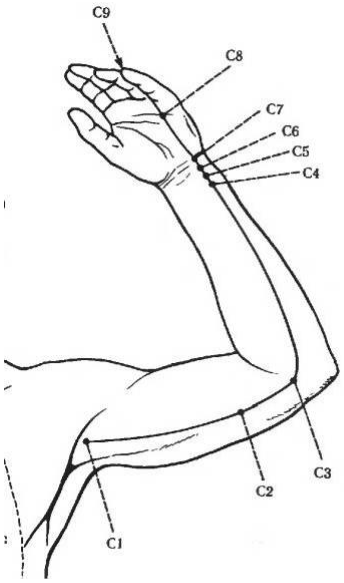


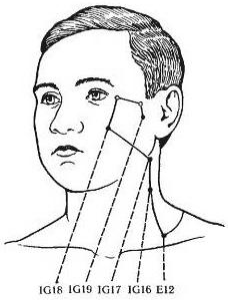


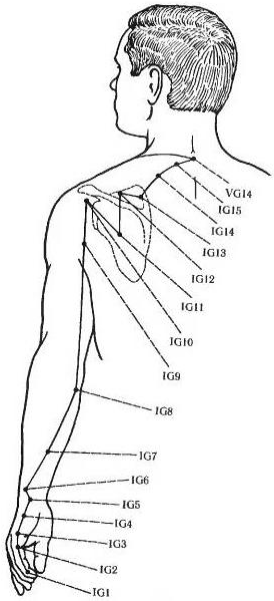


Меридиан желудка (E) — парный, симметричный, относится к системе ян. Насчитывает 45 точек на каждой стороне, заканчивается кнаружи от корня ногтя II пальца на 0,3 см

Меридиан селезенки—поджелудочной железы (RP)—парный, симметричный, относится к системе инь. Насчитывает 21 точек на каждой стороне, начинается на внутренней поверхности ногтевой фаланги I пальца стопы на 0,3 см кнутри от корня ногтя

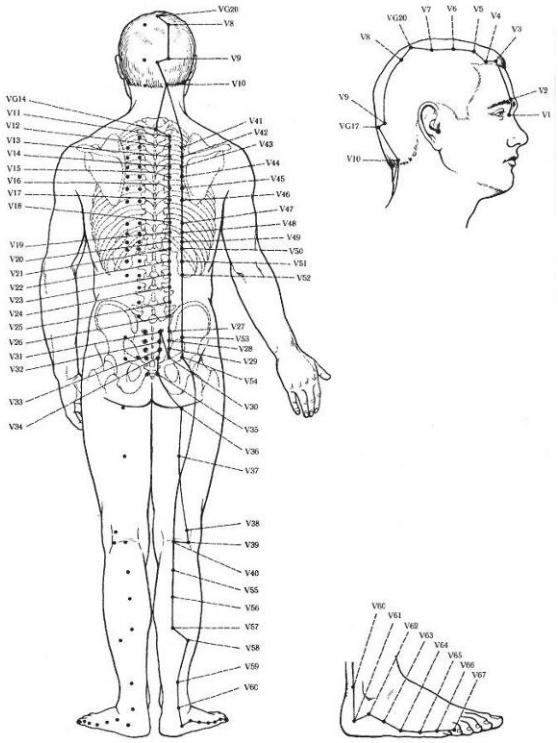


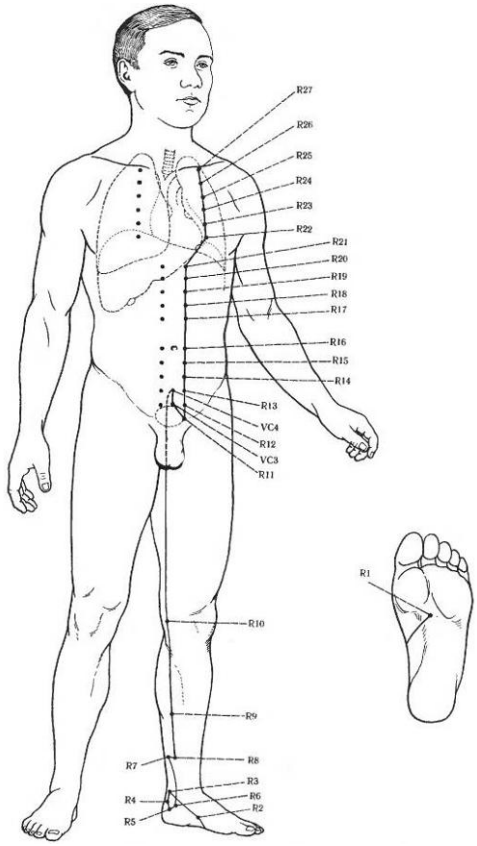




Меридиан сердца (С) — парный, симметричный, относится к системе инь. Насчитывает 9 точек на каждой стороне, заканчивается в точке, расположенной на 0,3 см кнаружи от основания корня ногтя V пальца

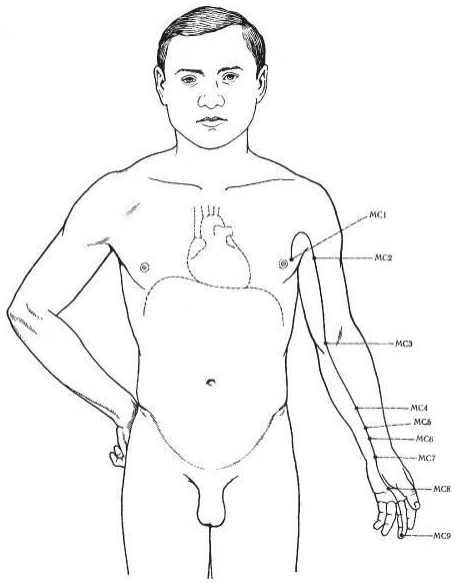
Меридиан тонкой кишки (IG) — парный, симметричный, относится к системе ян. Насчитывает 19 точек на каждой стороне, начинается на локтевой стороне дистальной фаланги V пальца кисти на 0,3 см от угла ногтя

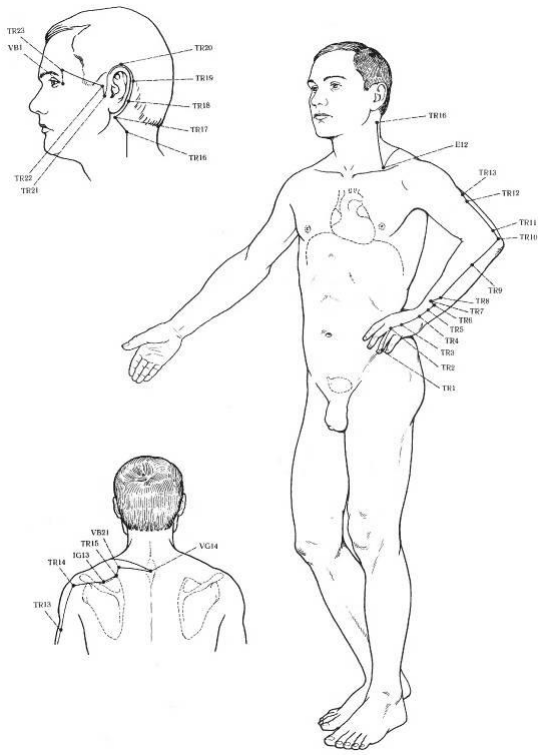




Меридиан мочевого пузыря (V) — парный, симметричный, относится к системе ян. Насчитывает 67 точек на каждой стороне, заканчивается в точке, расположенной на 0,3 см кнаружи от корня ногтя

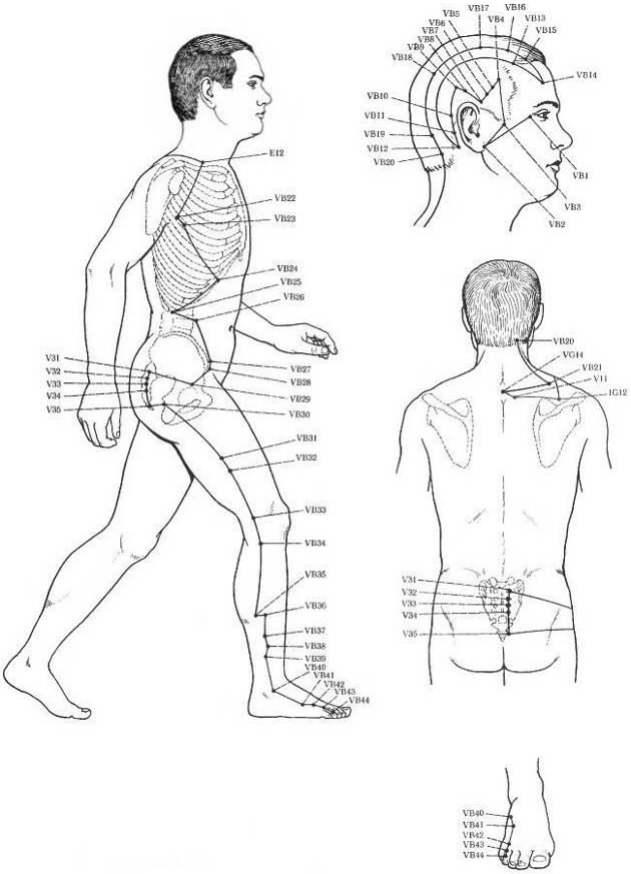
Меридиан почек (R) — парный, симметричный, относится к системе инь. Насчитывает 27 точек на каждой стороне, начинается от точки, расположенной на подошвенной области на уровне промежутка между второй и третьей плюсневыми костями, между кончиком II пальца и заднего края пятки

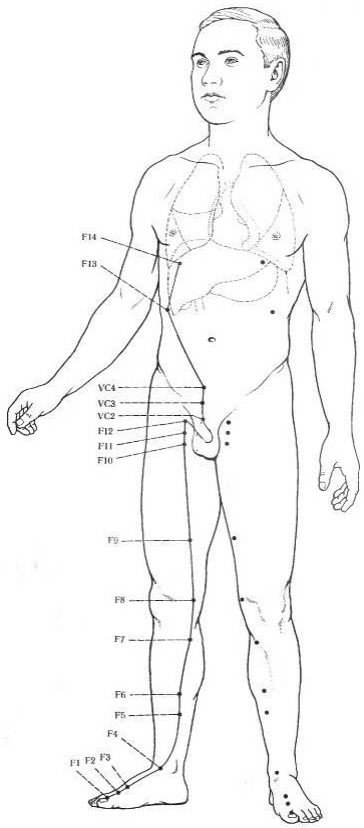




Меридиан перикарда (MC) — парный, симметричный, относится к системе инь. Насчитывает 9 точек на каждой стороне, заканчивается в центре кончика III пальца кисти

Меридиан трех частей туловища (TR) — парный, симметричный, относится к системе ян. Насчитывает по 23 точки на каждой стороне, начинается от точки, расположенной на 0,3 см в локтевую сторону от корня ногтя IV пальца





Меридиан желчного пузыря (VB) — парный, симметричный, относится к системе ян. Насчитывает по 44 точки на каждой стороне, заканчивается в точке кнаружи от корня ногтя IV пальца стопы на 0,3 см

Меридиан печени (F) — парный, симметричный, относится к системе инь. Насчитывает по 14 точек на каждой стороне, начинается от точки, расположенной латеральнее ногтя I пальца стопы на 0,3 см

Меридианы и излучающие ветви

Главный симметричный контур

Меридиан желудка E - *Меридиан селезенки—поджелудочной железы RP*

Меридиан желудка образует свободную нисходящую (излучающую) ветвь от точки E5 у переднего края жевательной мышцы до точки E8, расположенной в височной области.

Образует свободную нисходящую (излучающую) пару ветвей II пальца стопы:

от точки E36 до наружной поверхности II пальца стопы;

от точки E42 до точки кнаружи от корня ногтя II пальца на 0,3 см.

Нижняя замыкающая коллатераль: от точки E42, расположенной на тыле стопы ответвление к точке RP1 меридиана селезенки—поджелудочной железы, расположенной на 0,3 см кнутри от корня ногтя I пальца стопы.

Меридиан селезенки—поджелудочной железы RP - *Меридиан сердца C*

Меридиан селезенки—поджелудочной железы проходит вдоль линии переднего срединного меридиана от точки VC3 до точки VC4, затем вновь отклоняется к переднему срединному меридиану от точки VC10 до точки VC12 и в точке F14 пересекает меридиан печени, проходит точку VC24 переднего срединного меридиана.

Верхняя коллатераль: от точки RP21 к точке C1 Меридиана сердца.

Меридиан сердца C - *Меридиан тонкой кишки IG*

Нижняя замыкающая коллатераль от точки C9 меридиана сердца (мизинец) к точке IG1 меридиана тонкого кишечника на 0,3 см от угла ногтя мизинца.

Меридиан тонкой кишки IG - *Меридиан мочевого пузыря V*

Меридиан тонкой кишки образует свободную восходящую (принимающую) ветвь от точки IG17 ниже уха до точки IG19, расположенной перед ушной раковиной.

В точке VG14 (позвоночник) соприкасается с одноименным меридианом противоположной стороны. В точке E12 (над ключицей) пересекается с меридианом желудка

Верхняя коллатераль: от точки IG17 к точке V1, где соединяется с меридианом мочевого пузыря.

Меридиан мочевого пузыря V - *Меридиан почек R*

Меридиан мочевого пузыря в точке V9 соприкасается с меридианом противоположной стороны в точке VG20 Заднего срединного меридиана.

Между точками V10 и V40 образует локальный контур.

Верхняя вспомогательная коллатераль: от точки VG20 заднего срединного меридиана, в которой происходит соприкосновение с меридианом противоположной стороны, к точке VB11 Меридиана желчного пузыря за ухом.

Нижняя замыкающая коллатераль: от точки V67, расположенной на 0,3 см кнаружи от корня ногтя V пальца и идет к точке R1 (меридиан почек) на подошве.

Меридиан почек R - *Меридиан перикарда MC*

Меридиан почек в точке VC1 касается с переднего срединного меридиана.

Верхняя коллатераль: от точки R27 под нижним краем ключицы до точки MC1

Меридиан перикарда MC - *Меридиан трех частей туловища TR*

Меридиан перикарда образует свободную нисходящую (излучающую) ветвь от точки MC8 на ладони до кончика III пальца кисти.

Нижняя замыкающая коллатераль: от точки от точки MC8 к дистальной[1] фаланге IV пальца, где соединяется с меридианом трех частей туловища.

Меридиан трех частей туловища TR - *Меридиан желчного пузыря VB*

Между точками TR18 и TR21 меридиан трех частей туловища имеет локальный контур вокруг уха.

Пересекает в точке E12 меридиан желудка, в точке VG14 задний срединный меридиан.

Верхняя коллатераль: от точки TR23 вниз к точке VB1, где соединяется с меридианом желчного пузыря.

Меридиан желчного пузыря VB - *Меридиан печени F*

Меридиан желчного пузыря в точке VG14 соприкасается со всеми янскими меридианами, затем через точки IG12 меридиана тонкой кишки и V11 меридиана мочевого пузыря достигает точки E12 меридиана желудка. От точки VB29 меридиан направляется к точке V31 меридиана

[1] Дистальный – дальний, проксимальный - ближний

мочевого пузыря, следует по ходу меридиана мочевого пузыря до точки V35, затем к точке VG1 заднего срединного меридиана и возвращается к точке VB30.

Меридиан желчного пузыря образует свободную нисходящую (излучающую) ветвь от точки VB41 на внешней стороне стопы до кончика V пальца стопы.

Нижняя замыкающая коллатераль: от точки VB41 к I пальцу стопы, где соединяется с меридианом печени.

Меридиан печени F - *Меридиан легких P*

Меридиан печени между точками F12 и F13 проходит вдоль линии переднего срединного меридиана от точки VC2 до точки VC4.

Верхняя коллатераль: от точки F14 до точки 31 меридиана легких.

Меридиан легких P - *Меридиан толстой кишки GI*

Меридиан легких образует свободную нисходящую (излучающую) ветвь от точки P7 до края ногтевого ложа большого пальца кисти.

Нижняя замыкающая коллатераль: точка P7 (запястье) связывается с меридианом толстого кишечника в точке GI1 II пальца у корня его ногтя.

Меридиан толстой кишки GI - *Меридиан желудка E*

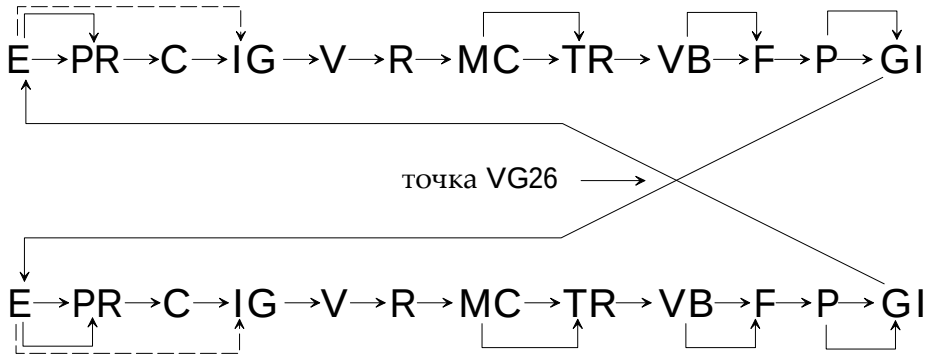
Меридиан толстой кишки дважды пересекает задний срединный меридиан в точках VG14 (позвоночник) и VG26 (верхняя губа), пересекает меридиан желудка в точке E12 (ключица).

Верхняя коллатераль: от точки GI20 к точке E1 меридиана желудка противоположной стороны.

Далее путь контура повторяется на противоположной стороне и замыкается в точке E1 начальной стороны. Энергия последовательно проходит все 12 основных меридианов: два иньских, потом два янских (выделены жирным) и т. д.

Контур образует свободные нисходящие (излучающие) ветви с каждой стороны:

точки меридиана E в височной области (приемная ветвь – точки меридиана IG перед ушной раковиной);



точки меридиана Е на наружной поверхности II пальца стопы (приемная точка - меридиана RP на 0,3 см кнутри от корня ногтя I пальца стопы);

точки меридиана МС на среднем пальце кисти (приемная точка – меридиана TR на дистальной фаланге IV пальца);

точки меридиана Р большого пальца кисти (приемная точка – меридиана GI у корня ногтя II пальца).

<u>Срединный контур</u>

Передний срединный меридиан (восходящий) VC начинается в области промежности от точки VC1, расположенной на середине расстояния между мошонкой (задней спайкой у женщин) и задним проходом, поднимается вверх по передней срединной линии (живота, груди, шеи) и заканчивается на подбородке в точке VC24.

Задний срединный меридиан (нисходящий) VG проходит между точкой VG1, расположенной между копчиком и анальным отверстием, по срединной линии спины, головы, носа, и точкой VG28 в полости рта на середине уздечки верхней губы.

В отличие от главного симметричного контура не является постоянно замкнутым. Замыкание происходит только при закрытом рте и анальном отверстии (поэтому главные враги – чревоугодие, болтливость и насморк).

Однако при открытии рта образует свободную излучающую ветвь между точками VC24 (излучатель) и VG28 (приемник).

Срединный контур получает энергию от сушумны и передает в главный контур. Магия духа и вероятности циркулирует только в в срединном контуре.

Точки и линии совмещения (коллекторы)

Коллекторы – участки совместного пробега меридианов, в которых осуществляется энергообмен между ними. Основной коллектор первый – через него осуществляется энергообмен главного и срединного меридианных контуров.

1-й коллектор - семь восходящих меридианов

Вдоль линии переднего срединного меридиана от точки VC3 до точки VC4 (средняя линия живота) проходят:

2 меридиана (левый и правый) селезенки—поджелудочной железы (также еще от точки VC10 до точки VC12);

2 меридиана (левый и правый) меридиана печени;

2 меридиана (левый и правый) меридиана почек.

2-я пара коллекторов (левый и правый) – по четыре переходящих меридиана

Вдоль линии VG14 – E12 (через плечо) проходят:

Меридиан толстой кишки GI

Меридиан желудка E

Меридиан тонкой кишки IG

Меридиан трех частей туловища TR

3-я пара коллекторов (левый и правый) – по два нисходящих меридиана

Меридиан желчного пузыря между точками V31 – V35 (крестец) проходит вдоль меридиана мочевого пузыря.

3-я пара может также рассматриваться совместно с участком заднесрединного меридиана между точками VG2 и VG3 как нисходящий коллектор.

Точки совмещения – места контакта меридианов, в которых происходит синхронизация процессов движения энергии.

Точки заднего срединного меридиана

1-я точка совмещения – 3 меридиана

Меридиан желудка E в точке VG26 (верхняя губа) заднего срединного меридиана пересекается с меридианом противоположной стороны.

2-я точка совмещения – 3 меридиана

Меридиан мочевого пузыря V в точке VG20 (затылок) заднего срединного меридиана соприкасается с меридианом противоположной стороны.

3-я точка совмещения – 13 меридианов

В точке VG14 (седьмой шейный позвонок) соприкасаются все янские меридианы (левые и правые):

Меридиан толстой кишки GI
Меридиан желудка E
Меридиан тонкой кишки IG
Меридиан мочевого пузыря V
Меридиан трех частей туловища TR
Меридиан желчного пузыря VB

4-я точка совмещения – 3 меридиана

Меридиан желчного пузыря VB в точке VG1 (копчик) заднего срединного меридиана соприкасается с меридианом противоположной стороны.

Симметричная пара точек совмещения – по 6 меридианов

Через точки E12 (над ключицей) проходят (отдельно левые, отдельно правые):

Меридиан толстой кишки GI
Меридиан желудка E
Меридиан тонкой кишки IG
Меридиан почек R
Меридиан трех частей туловища TR
Меридиан желчного пузыря VB

Управляющие (внутренние) каналы

Каналы управления обеспечивают регулирование энергетических потоков в соответствующих меридианах, подпитывая их, при необходимости, от управляющего органа. Регулирование осуществляется на основе сигналов получаемых от жизненно важных точек, на чем основывается эффект акупунктуры.

1. Канал управления Меридианом легких Р – из легких через гортань, далее вниз в область плечевого сустава к точке Р1. Легкие имеют коллатеральные каналы через желудок к толстому кишечнику и в точку VC12.

2. Канал управления Меридианом толстой кишки GI – из толстого кишечника через диафрагму, легкие до точки Е12.

3. Канал управления Меридианом желудка Е – от желудка до точки Е12. Имеет ответвление через брюшную полость до точки Е30. Желудок имеет коллатеральный канал с селезенкой.

4. Канал управления Меридианом селезенки—поджелудочной железы RP – от селезенки до точки VC10. Имеет ответвление к точке RP21. Селезенка имеет коллатеральные каналы с желудком и сердцем.

5. Канал управления Меридианом сердца С – от сердца через легкие до точки С1. Сердце имеет коллатеральные каналы с головным мозгом (мозжечком) и с тонким кишечником.

6. Канал управления Меридианом тонкой кишки IG – от тонкого кишечника через желудок, диафрагму и сердце до точки Е12.

7. Канал управления Меридианом мочевого пузыря V – от мочевого пузыря через брюшную полость, почки до точки V23.

8. Канал управления Меридианом почек R - от почки до точки VC1. Почка имеет коллатеральные каналы с мочевым пузырем, через печень, диафрагму и легкие с внутренним ходом переднесрединного меридиана и с меридианом перикарда.

9. Канал управления Меридианом перикарда МС – от перикарда к точке МС1. Перикард имеет коллатеральные каналы с точкой VC18 переднесрединного меридиана и через диафрагму последовательно с верхней, средней и нижней частями туловища.

10. Канал управления Меридианом трех частей туловища TR – от верхней части туловища до точки Е12, от средней части туловища до точки VC12, от нижней части туловища до точки VC7. Имеет коллатеральный канал между частями туловища и с перикардом.

11. Канал управления Меридианом желчного пузыря VB – от желчного пузыря через печень до точки E12. Имеет ответвление, которое входит в тазобедренный сустав, где соединяется с наружным ходом меридиана.

12. Канал управления Меридианом печени F - от печени через желудок до точки F13. Печень имеет коллатеральные каналы с заднесрединным меридианом в точке VG20 и легкими в точке VC12.

13. Канал управления заднего срединного меридиана VG – соединяет точку VG16 с мозгом (мозжечкком).

14. Канал управления переднего срединного меридиана VC - идет в глубине брюшной полости, грудной полости по горлу и гортани.

В целом, чакрально-меридианальную систему можно сравнить с системой центрального отопления:

Чакры, сушумна, ида, пингала, опоясывающий канал – это ТЭЦ;

Мозг – это диспетчерская;

Срединные меридианы – это главная магистраль;

Передний и задний коллекторы – это ЦТП (центральные теплопункты – теплообменники);

Главный симметричный контур – распределительная сеть трубопроводов;

Свободные излучающие ветви – радиаторы.

Излучающие ветви.

Управление системой осуществляется мозгом (мозжечок) через заднесрединный меридиан (точки VG26, VG20, VG14, VG1). Резервная линия управления – через сердце к тонкому кишечнику и точкам E12.

Излучающие ветви:

рот – 1 точка излучения, плоскость фиксирована относительно головы (совмещена с направлением носа);

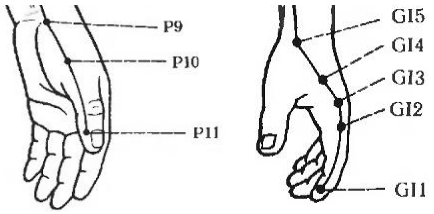
височная ветвь (2 шт.) – 4 точки излучения, плоскость фиксирована относительно головы (совмещена с направлением оси ушей);

ветвь большого пальца (2 шт.) – 4 точки излучения (к указательному пальцу), свободное направление;

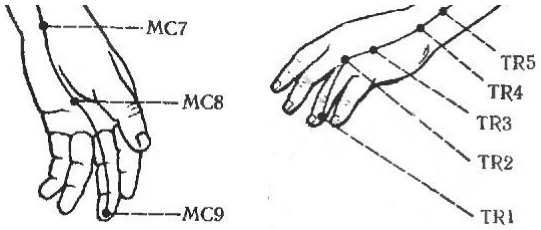
ветвь среднего пальца (2 шт.) – 1 точка излучения (к безымянному пальцу), свободное направление;

пара ветвей II пальца стопы (2 пары) – 4 точки излучения (к I пальцу стопы), относительно свободное направление;

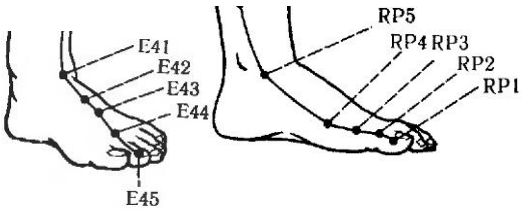
ветвь V пальца стопы (2 шт.) – 3 точки излучения (к I пальцу стопы), относительно свободное направление.



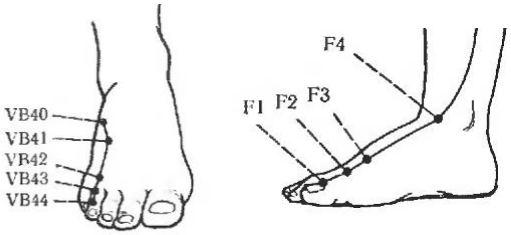
Пара P – G



Пара MC - TR



Пара E – RP



Пара VB - F

Кроме того, задняя ветвь сушумны (затылочная родничковая – «четвертый глаз»), чувствительная к изменению магии вероятности.

Применение системы

Воздействие при применении на объект или человека[1] (акупрессура) осуществляется:

А. Пальцами рук – переходы с иньского на янский меридианы[2]:

- большим и средним пальцами – вливание энергии;
- указательным и безымянным пальцами – высасывание энергии.

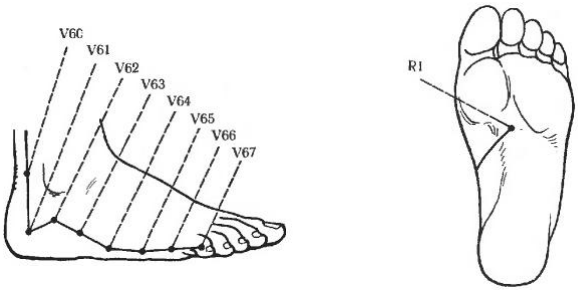
Возможно использование вместо среднего пальца точки MC8 на ладони (замена коллатерали MC8 – TR1).

Б. Стопами ног – переход с янского на иньский меридиан[3]:

вторым и пятым пальцами – вливание энергии

первым пальцем – высасывание энергии

Возможно использование точек V67 (меридиан мочевого пузыря) на V пальце (вливание энергии) и R1 (меридиан почек) на подошве (высасывание энергии) - замена коллатерали V67 – R1.



Пара V67 – R1

В. Виски – взаимодействие янских меридианов: силовое воздействие невозможно, используются только для контроля обстановки (аналогично ушам).

---

[1] При половом акте срединные меридианы соединяются по принципу сообщающихся сосудов, происходит выравнивание уровней энергии. При превышении уровня энергии у партнера с меньшим уровнем предельно для него допустимого наступает смерть.

При поцелуях скорость передачи энергии незначительна, кроме того, она может регулироваться.

При рукопожатии передача энергии не осуществляется, поскольку соприкасаются одноименные жизненные точки. Происходит только информационный обмен.

[2] Переход инь – ян: увеличение, усиление, ускорение, нагрев, проявление.

[3] Переход ян – инь: уменьшение, ослабление, замедление, охлаждение, скрытие.

Г. Рот – переход с иньского на янский меридиан:
нижняя губа – вливание энергии
верхняя губа – высасывание энергии

Д. Задний проход – переход с янского на иньский меридиан: ввиду отсутствия возможности управления использование сугубо утилитарное – уничтожение индивидуальных (персональных данных) признаков на продуктах жизнедеятельности.

Прием и передача энергии

Как уже было сказано, магическая энергия распределена в окружающем пространстве неравномерно. Она может формировать струи и потоки, которые могут соединяться, разделяться, образовывать «реки», «маговороты», замкнутые кольца и поверхности, или накапливаться в естественных резервуарах (аккумуляторах) – «камнях (местах) силы» («святых местах» для антимагии) естественного или искусственного происхождения (аналогия – озера и водохранилища на реках).

В небольших количествах магия рассеяна в природных объектах, в первую очередь в живых (сама жизнь это тоже магия).

Как отсюда следует, при такой организации существуют источники магической энергии, например природный поток или место силы, откуда эта энергия будет черпаться.

Получение магической осуществляется чакрами, каждый вид своей. При каждой чакре существует первичный (буферный) накопитель соответствующего вида магической энергии. Первичные накопители передают энергию в магический узел самого мага, где они соединяются в прану. Сушумна, ида и пингала подключаются непосредственно к магическому узлу.

Магический узел – это замкнутая трехмерная область пространства, сформированная с помощью магии измерений, примыкающая к нашему пространству в одной точке, привязанной к телу мага в области седьмого шейного позвонка (точка VG14), где соприкасаются янские меридианы.

Дальше эта энергия пройдя по меридианам сбрасывается свободными излучающими ветвями. Возможности мага определяются пропускной способностью его внутренних меридианов, что требует их соответствующего развития. Объем узла определяет количество закачиваемой в него энергии, что требует развития узла путем его тренировок (прокачки).

Другой метод организации приема-передачи – использование буферного накопителя – аккумулятора магической энергии. Такими

накопителями могут быть кристаллы камней (рассмотрены ниже). Камни являются внешними накопителями, магический узел – внутренним.

«Каменная кожа»

В ряде случае магу бывает необходимо применение магии на самого себя, например, для создания эффекта «каменной кожи» - когда кожа отражает (останавливает) летящие предметы. Этот эффект создается за счет насыщения главного симметричного контура (12 парных меридианов) магией движения таким образом, что магия движения начинает выделяться из всех жизненных точек и распределяться вокруг них в поверхностном слое кожи.

Аналогично происходит в случае применения магии времени, пространства и измерений. Вне кожи напряженность магического поля плавно спадает по экспоненциальному закону на расстоянии (в зависимости от силы мага) от нескольких миллиметров (слабый маг) до нескольких сантиметров (средний) или дециметров (сильный).

Поскольку при применении данного эффекта все парные меридианы используются «на себя» иное внешнее воздействие может осуществляться только срединным контуром – посредством рта.

Однако при определенном навыке возможно выделение пар меридианов P – GI (легких – толстой кишки) для работы с другим видом магии (движения, энергии, состояния, жизни). При этом поверхность рук и лица должна покрываться жизненными точками других меридианов – перикарда и трех частей туловища.

Применение камней

Накопители магической энергии на основе камней (перстни, кулоны) могут использоваться в соответствии с методами раздела «изоляторы магии».

Перстни-накопители, предназначенные для защиты, размещаются на пальцах, в которых проходят восходящие меридианы – указательный (Уп), безымянный (Бмп), мизинец (М). Соответственно для работы – большой (Бп) и средний (Сп).

Для применения перстень разворачивается камнем на меридиан (см. раздел Магическая энергия в маге). Например, для мизинца это положение камнем наружу в плоскости ладони, рядом с точкой IG2, для безымянного – обычное, рядом с точкой TR2, для среднего – камнем внутрь, для указательного – с небольшим поворотом наружу, рядом с точкой GI2, для большого – с поворотом наружу, между точками P10 и P11.

Отсюда видно, что в «постоянной готовности» находится только камень на безымянном пальце. Как правило, постоянно перстни носятся на безымянном пальце и мизинце в соответствии с «заточенной» под эти пальцы магией. Например, если Сп-Уп всегда используется для магии движения, то камень – ганит (цинковая шпинель $ZnAl_2O_4$) или другой 12 группы (см. раздел Состав некоторых безводных кристаллических минералов). На остальные пальцы – надеваются при необходимости, при это надо сдвигать камень на безымянном пальце для предотвращения конфликта со средним.

Кулон носится на шее на цепи таким образом, чтобы камень находился над одной из жизненных точек переднего срединного меридиана – VC17 – VC20. Это позволяет носить одновременно до 4 кулонов разного вида, однако потребляться энергия из них будет тоже одновременно. При закрытом рте эта энергия будет в необходимом виде передаваться в главный симметричный контур, при работе посредством рта – выделяться в соответствии с желанием и умением мага.

Действие на расстоянии

Для этого маг использует петли из нитей (потоков) магии[1]. Петли магии создаются точками излучающих ветвей (см. выше). Как было указано выше, потоки магии носят замкнутый характер. То есть магическая нить, выпущенная источником, всегда имеет форму петли. Это можно иллюстрировать магнитными силовыми линиями постоянного магнита. Роль магнита играет сам маг.

Поскольку магия движется по замкнутому контуру, после создания петли энергия не расходуется, однако размер простой петли сравним с ее источником – для мага около одного-двух метров. Форма простой петли также простая – слегка сплющенная окружность (кардиоида). Такая форма дает возможность воздействия на очень ограниченной дальности в широком секторе.

Для увеличения дальности необходимо удлинить петлю – для увеличения дальности в 100 раз необходима сила мага 20 дБ.

При длине окружности петли 200 метров ее ширина составит 60 метров. Для увеличения точности – петлю надо сплющить аналогично

[1] Непосредственно увидеть петлю магии невозможно, поскольку она одномерная (1-брана в теории струн), однако маг ее видит по излучаемой энергии соответствующего вида, не-маг видит результаты взаимодействия с окружающим веществом – нагрев, свет и т.п.

диаграмме направленности радиолокатора. Для того чтобы сузить ее в 100 раз до 0,6 м необходима дополнительная сила мага 20 дБ. При этом дальность действия петли составит 100 метров. То есть для работы на расстоянии 100 метров необходима сила мага 20 + 20 = 40 дБ.

Таким образом, на больших расстояниях маленькое воздействие невозможно. Здесь аналогия с артиллерией – пистолет на 10 километров не стреляет. При необходимости можно набросить петлю на несколько объектов, энергия распределится между ними (аналог кассетного боеприпаса).

Чтобы воздействовать на удаленный объект, маг должен «накинуть» не него петлю нити магии. После этого маг отпускает свой конец петли, которая схлопывается на объекте, выделяя всю затраченную на ее создание энергию.

Для того, чтобы осуществлять непрерывное воздействие, маг не должен отпускать свой конец нити, но тогда воздействие будет осуществляться вдоль всей протяженности нити. Выглядеть это будет как луч энергии от мага до объекта.

Для того, чтобы сэкономить силы, маг может использовать для размещения нитей магии естественные или искусственные проводники. Например, антимаг может пропускать нити магии через реки и другие водные потоки. Потому давно замечено, что для нежити[1] они непреодолимы.

Передача энергии осуществляется вдоль всей петли, поэтому препятствий между источником и объектом воздействия быть не должно.

Притягивание и отталкивание осуществляется за счет изменения длины петли, например, петля сначала «накидывается» на объект, затем производится ее сокращение.

Передача энергии на объект осуществляется путем «набрасывания» петли на объект, затем насыщения петли необходимой энергией с последующим «сбросом» петли с пальцев руки.

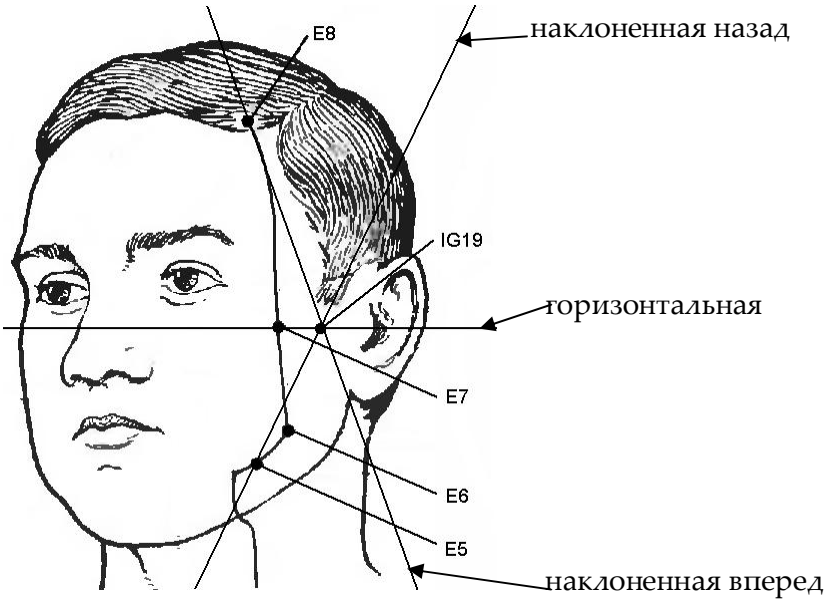
---

[1] Нежить – магически созданное существо, не обладающее магией жизни.
Нечисть – существо из другого («потустороннего») мира.
Нелюдь – разумный негуманоид.

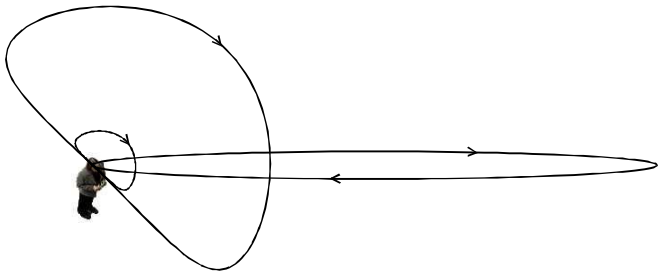
Положения петель

1. **Плоскость петли рта - вертикальная (в плоскости носа)**.

2. **Возможные положения плоскостей височных петель**:



На рисунке показано управление петлей левой височной ветви.



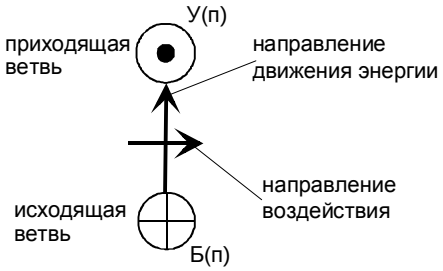
Порядок действия «следящих петель» следующий.

Нить петли создает вокруг себя небольшое искажение физики мира соответствующего вида. При попадании в эту область объекта с необходимыми характеристиками возникает скачек потребления петлей магии, который фиксируется магом (или артефактом). Например, для петли магии движения – это движущиеся объекты, магии энергии – теплые или холодные (по сравнению с окружающей средой), магии жизни – живые и т.д.

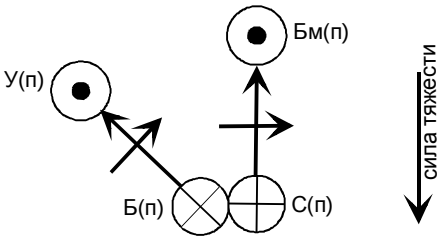
3. **Основные положения пальцев рук (распальцовка)**:

Здесь: Б(п) – большой палец правой руки,
У(п) – указательный палец правой руки,
С(п) – средний палец правой руки,
Бм(п) – безымянный палец правой руки.

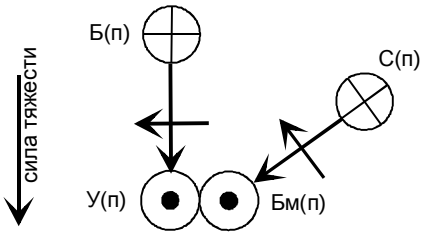
А. Верхнее положение руки (ладонь книзу)



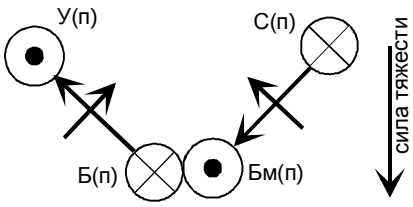
Простая петля



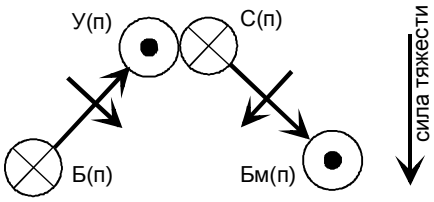
Перемещающая пара петель (вправо)



Перемещающая пара петель (влево)

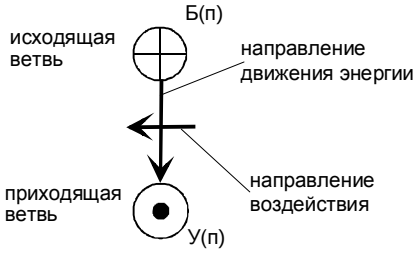


Поднимающая пара петель

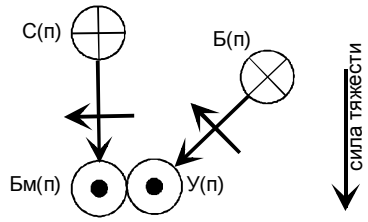


Раздавливающая пара петель

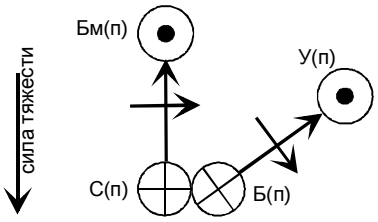
Б. Нижнее положение руки (ладонь кверху)



Простая петля

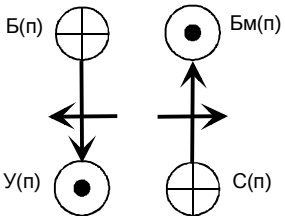


Перемещающая пара петель (влево)

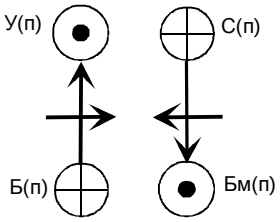


Перемещающая пара петель (вправо)

В. Произвольное положение руки

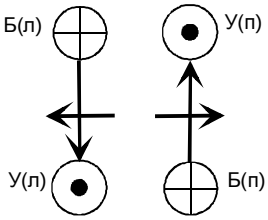


Разрывающая пара петель

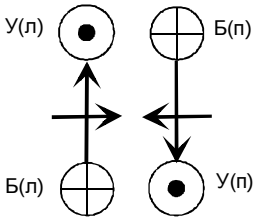


Стягивающая пара петель

Г. То же самое для двух рук



Разрывающая пара петель



Стягивающая пара петель

Как видно из рисунков, одно и то же положение правой и левой руки дает противоположные результаты воздействия.

Магическое (истинное) зрение.

С помощью чакр реализуется возможность видения в магическом диапазоне (многоспектральное, истинное или магическое зрение).

С учетом представления о чакрах, как о вихрях магической энергии, их можно рассматривать как аналог фазированной антенной системы со спиральным методом обзора пространства.

Каждый диапазон магического зрения позволяет видеть определенный объекты: магия энергии – энергетические существа (элементали) и объекты (файерболы), магия измерений – оборотней, магия движения – нежить (магически движимые объекты), магия жизни – живых, магия времени – вампиров, магия духа – разумных (в т.ч. демонов), магия пространства – локальные пространственные аномалии (тайники), магия состояния – нестабильные (магически измененные объекты), магия энтропии – проклятия.

Кроме чувствительности, для мага важен динамический диапазон - разность между минимальным обнаруживаемым уровнем магии и уровнем, при котором происходит насыщение («засветка»). При наличии в поле зрения насыщенных (мощных) объектов остальные не будут видны на его фоне. Третий параметр зрения – четкость (способность видеть мелкие детали объекта).

Главные чакры имеют направленность. В передней полусфере работают чакры магии измерений, движения, жизни, времени и духа. В нижней и задней полусферах – магия энергии. В верхней полусфере – магия пространства. В диапазонах магии существования обеспечивается всенаправленность обзора.

В каждый момент времени маг либо наблюдает, либо поглощает энергию. Если маг находится в мощном потоке энергии наблюдение невозможно.

5. Уровни магов

Классификация

Неотъемлемой характеристикой мага является его магический уровень, который никак не связан с магической силой, а в определенной степени характеризует его качественные возможности (могущество).

Всего существует пять уровней возможностей мага в соответствии с видом фазового состояния вещества (не путать со стихийными школами), работа с которыми ему доступна, а также методом управления магической энергией.

Магическая энергия потребляется в два этапа: сначала за счет собственной силы мага формируется сама структура воздействия, затем она насыщается необходимым количеством энергии для его осуществления (поддержания). Метод получения и передачи энергии для осуществления воздействия зависит от уровня мага.

1-й уровень - волшебник, работает с предметами, имеющими форму. При воздействии на жидкость или газ они должны быть помещены в сосуд, в противном случае воздействие будет осуществляться только в месте контакта. Для воздействия необходим контакт ауры волшебника с предметом. Вся энергия берется из собственных резервов мага или накопителя и прокачивается по каналам (меридианам).

2-й уровень - архимаг, работает с наблюдаемыми предметами (имеющими объем). Воздействие осуществляется на расстоянии магической «видимости», зависящей от силы мага. Энергия для осуществления воздействия может браться из природных магических потоков, находящихся в зоне видимости, и прокачивается по каналам, что делает мага «энергонезависимым».

3-й уровень - архимагистр, работает с «понимаемыми» предметами, про существование которых он знает. Дальность воздействия определяется только силой мага. Энергия для воздействия также берется из природных магических потоков, но не прокачивается по собственным каналам, а направляется в воздействие напрямую (формируются прямые каналы). Маг осуществляет только управление, что делает его мощность неограниченной.

4-й уровень - архат, работает с веществом на атомном и субатомном уровне.

5-й – творец, работает с материей в любой форме.

Маг более высокого уровня, естественно, может делать все, что доступно магам нижних уровней.

Уровень	Степень (ранг)	Категория[1]	Фазовое состояние[2], символ	Возможности
1	Волшебник (волхв)	герои	Камень (форма, объем, масса)	Работа в непосредственном контакте с объектом. Маг должен видеть и ощущать объект
2	Архимаг	полубоги	Жидкость (объем, масса)	Работа с видимым объектом на расстоянии без непосредственного соприкосновения
3	Архи-магистр	боги	Воздух (масса)	Работа с невидимым (в данное время, из данного места либо прозрачным) объектом или веществом, но о существовании и месте нахождения которого магу известно, преобразования веществ не меняя их химической природы
4	Архат	титаны	Огонь (плазма)	Работа с веществом на элементном уровне (превращение свинца в золото и т.п. – уровень атомов и ядер)
5	Творец	Демиург	Вакуум (хаос)	Творение сущего, создание материи, формирование пространств (уровень элементарных и субэлементарных частиц), преобразование массы в энергию и наоборот

Антимаги имеют, соответственно, степени: инок, архирей, предстоятель, апостол, вседержитель.

Степень пишется и произносится перед именем мага (антимага).

Развитие мага идет от уровня 0+ (одаренный) непрерывно, изменения уровней происходят плавно: 0+, 1-, 1, 1+, 2-, 2, 2+, 3-, 3 и т.д.

В магических академиях готовят магов уровня 1 – 1+, дальнейшее совершенствование происходит в индивидуальном порядке.

[1] В соответствии с архаичными представлениями (древняя Греция и т.п.)

[2] Фазовое состояние вещества, с которым маг может работать напрямую.

Первый уровень.

Для **волшебника** невозможно магическое воздействие через пространство. Он должен касаться объекта воздействия, либо воздействовать на самого себя. Волшебник чувствует (видит магическим зрением) ауру другой магии (или мага) на расстоянии вытянутой руки.

То же самое касательно получения энергии – только при контакте с источником. Для работы на расстоянии волшебник вынужден использовать артефакты (волшебные палочки, посох и т.п.) и заклинания (отсюда его название – от слова волшба – произнесение слов).

Черпать энергию может только из твердых предметов («камни силы», артефакты, пища).

Магия движения:

Волшебник может метнуть камень со скоростью, определяемой его магической силой, однако после того как камень оторвался от ладони, он летит по обычно физической траектории. Если волшебник толкает предмет со значительной силой, может оказаться, что прочность предмета недостаточна и руки волшебника просто уйдут внутрь предмета, разрушив его.

Заниматься левитацией волшебник может только лично.

Магия времени:

Волшебник может заставить двигаться быстрее себя, однако воздух вокруг него будет оказывать повышенное сопротивление в соответствии с законами физики. Кроме того, будет происходить кажущееся увеличение массы тел, с которыми он взаимодействует (одежда, оружие, окружающие предметы).

Магия пространства:

Волшебник может сжать или растянуть себя, чтобы пролезть в щель, либо сделать это с другим объектом при постоянном с ним контакте. Сжатие пространства ему недоступно. Возможно растягивание маленького объекта до необходимых размеров (например, чтобы не носить с собой полноразмерные вещи, которые сжимаются сразу после прекращения контакта). К такой магии относится работа с железным посохом Царя обезьян в классическом китайском фольклоре, когда посох без необходимости в нем сжимался до размеров иглы.

Магия измерений:

Волшебник может заглянуть внутрь предмета, находящегося у него в руках либо к которому он прикасается, однако более ему ничего не доступно. В принципе для разведки или взлома достаточно.

Магия энергии:

Волшебник может зажечь руками огонь, прикоснувшись к горючему материалу, либо нагреть холодный предмет (воду, воздух) прикосновением. Далее этот нагретый предмет должен доставляться к месту назначения обычным способом (либо с помощью другого мага). То же самое для охлаждения.

Магия жизни:

Волшебник может ускорять процессы заживления прикосновением к телу раненого или больного, обеззараживать раны прикосновением (уровень – хирург). Однако для обеспечения непрерывности процесса ускоренного заживления необходим непрерывный непосредственный контакт с больным.

Магия духа:

Осуществляются все виды воздействия, изложенные в разделе «Маг и магия», но только при контакте мага и объекта. Контакт осуществляется **срединным контуром** (губами, головой[1] - для воздействия, областью чакры духа - для получения информации) или артефактом (что бывает чаще). При проведении воздействия требуется умение выделять необходимое тонкое тело как у мага, так и у объекта воздействия. Однако это не требуется при осуществлении полного подчинения объекта (зомбировании).

Прикосновение не нужно чтобы увидеть ауру души: волшебник может дистанционно определить психическое состояние, при достаточной силе выявить ложь, а также выявлять нелюдей.

Волшебник может наложить необходимую личину на себя или на контактируемый с ним объект.

Прикасаясь к человеку, волшебник может заставить его выполнять необходимые команды в течение какого-то промежутка времени.

В принципе возможно погружение человека или животного в сон (гипноз[2]), во время которого можно управлять объектом, однако

---

[1] Непосредственное примыкание не обязательно – от поверхности тела мага магия спадает не мгновенно, а на интервале, по экспоненте: от нескольких миллиметров у слабых магов до нескольких дециметров у сильных. Т.е. достаточно просто прошептать заклинание над головой объекта.

[2] Гипноз не является непосредственно эффектом магии духа. Это набор методик, позволяющих помочь объекту погрузиться в состояние «отрыва» тела души от остальных слоев ауры (временная утрата личности). При этом на уровне физиологии (эфирное тело) происходит выделение гормонов – эндогенных морфинов, вызывающих чувство удовольствия, которое препятствует попыткам объекта защититься от воздействия. Степень подверженности гипнозу у людей различная: 25% гипнабельны (погружаются в гипноз сразу и с удовольствием), 25% - негипнабельны (погрузить в гипноз невозможно), для остальных – нужно постараться.

продолжение сна после прекращения контакта будет определяться физиологическими потребностями человека.

Магия энтропии (вероятности):

Волшебник может наложить проклятие (заклятие) на контактируемый с ним объект или навести заклятие удачи на себя или кого-то другого.

Магия состояния:

Снижение своего веса.

Размягчение или превращение в пыль контактирующих предметов – лепка из камня или уничтожение оружия нападавшего.

Остановка жизненных процессов в живом теле за счет блокировки химических реакций.

Придание предмету свойств прозрачности. Придание поверхности свойств зеркальности.

Опреснение морской воды путем понижения растворимости солей (они выпадают в осадок).

Возможность ходить по «твердой» воде.

Инок может защитить от воздействия магии себя или снять магию с объекта «наложением рук».

Второй уровень

Архимаг имеет возможность воздействовать на предмет, который видит, не касаясь его. Он может выполнять все перечисленные выше действия волшебника над объектом на расстоянии взгляда. Маг чувствует (видит магическим зрением) ауру другой магии (или мага) в пределах прямой видимости. Может на расстоянии черпать энергию из открытых потоков.

Применительно к отдельным видам магии у архимага появляются дополнительные возможности.

Магия движения:

Архимаг может метнуть камень и управлять его движением по траектории (осуществлять наведение). Типичный пример – «эльфийский стрелок». Однако, учитывая случайные воздействия на предмет и движение цели, сила мага будет дополнительно нужна на компенсацию случайного отклонения (разброса) точки попадания бросаемого предмета от точки прицеливания. В этом смысле маг силой 20 дБ сможет уменьшить величину отклонения в 10 раз по сравнению с результатом волшебника.

Если маг толкает предмет, то нагрузка распределяется равномерно по всей поверхности предмета, не разрушая его.

Архимаг может заставить расступиться воды реки или создать волну, напустить туман.

Архимаг может заставить левитировать предметы в пределах ограничений, изложенных в разделе 2.

Основой магического воздействия является управление броуновским движением молекул как самого объекта воздействия, так и вещества его окружающего – усиливается полезная составляющая хаотического движения и подавляются остальные. Таким образом, усиливая броуновское движение, можно зажечь свечу не изменяя законы термодинамики.

Магия времени:

Архимаг может заставить быстрее двигаться любой предмет, однако для осуществления контроля и сам должен находиться в ускоренном времени. Однако вместо этого он может замедлить движение любого предмета, осуществляя контроль из стандартного времени.

Ограничения по дальности те же, что и для магии энергии. Чем дальше от мага, тем по большему объему распределяется сила мага, и тем меньше воздействие на единицу объема.

Магия пространства:

Архимаг может осуществлять сжатие пространства в пределах видимости пропорционально имеющейся силе (приближать любой видимый предмет). Возможно растягивание расстояний между двумя видимыми предметами.

Ограничения по дальности те же, что и для магии энергии. Чем дальше от мага, тем хуже разрешение (точность определения расстояния). Но при достаточной силе степень сжатия (растяжения) можно по ходу дела скорректировать.

Магия измерений:

Архимаг может заглянуть внутрь видимых им предметов. Ограничения по дальности те же, что и для магии энергии. Чем дальше от него, тем хуже разрешение (точность определения размеров).

Архимаг может создавать пары «черная – белая дыра» в пустые пространства и производить их накачку в пределах своих магических сил.

Магия энергии:

Архимаг может поджечь либо нагреть все в пределах видимости. Однако, размер нагреваемой области будет зависеть от разрешающей способности взгляда мага. Чем дальше от маг, тем хуже разрешающая способность и тем больше «разрешаемый объем», в пределах которого производится нагрев, и тем ниже температура нагрева.

Может осветить пространство вокруг себя.

Магия жизни:

Архимаг может ускорять процессы заживления прикосновением, наблюдая раненого или больного. Появляется возможность воздействовать на отдельный орган. Маг может заставить дышать или биться его сердце (уровень – терапевт).

Магия духа:

Архимаг может вкладывать в сознание людей вторую, третью личность, а также ставить защиту от магического проникновения в сознание.

Магия энтропии (вероятности):

Архимаг может наложить порчу (заклятие) на объект дистанционно (в пределах видимости). Появляются элементы дара пророчества – маг может накладывать второе заклятие, которое осуществляется после свершения первого.

Также как и маг движения может двигать предметы, осуществляя управление броуновским движением молекул как самого объекта воздействия, так и вещества его окружающего – устанавливая необходимое преобладание полезной составляющей хаотического движения и подавляя остальные. Однако диапазон воздействия намного меньше. Также может зажечь свечу не изменяя законы термодинамики используя вероятность самовозгорания.

Магия состояния:

То же самое, что и на первом уровне, но на расстоянии прямой видимости.

Направление молний из грозового облака в нужное место, либо защита от грозы.

Утопление в камне.

Архирей может бороться с магом, защищать от магического воздействия объекты, находящиеся в пределах его чувствительности (видимости) видимости, в том числе он видит сквозь личину.

Очищающий свет – основное антимагическое воздействие. Уничтожает все виды магии, в том числе душу и жизнь. Очищающий свет используется для очистки артефактов и казни магов. Антимаги первого уровня применяют очищающий свет наложением рук, второго и выше – дистанционно («взглядом»).

Третий уровень

Маг третьего уровня воздействует на объект непосредственно. Для этого он пропускает петлю нити магии через параллельное пространственное измерение. Тогда расстояние до объекта и предметы его окружающие значения не имеют. Таким образом, энергия на удлинение петли не расходуется и вся сила мага может быть употреблена на воздействие. Аналогично и получение энергии – на любом расстоянии от источника.

Архимагистр имеет возможность воздействовать на предмет, который видит, не касаясь его. Он может выполнять все перечисленные выше действия маг над объектом не глядя на него в пределах горизонта (что связано с экранирующим действием Земли), для чего живет в башне.

Архимагистр чувствует (видит магическим зрением) ауру другой магии (или мага) также в пределах горизонта. Заглядывать под землю имеет возможность в пределах искусственных сооружений, имеющих наружный вход.

Может черпать энергию, распределенную в атмосфере.

Может создавать артефакты, управляющие соответствующим видом магии, а также улавливающие и накапливающие магическую энергию.

Архимагистр может воздействовать на сознание волшебника в целях его совершенствования до уровня Архимаг.

Применительно к отдельным видам магии у Архимагистра появляются дополнительные возможности.

Магия движения:

Может метнуть предмет и указать ему цель (осуществлять самонаведение).

Может управлять движением воздушных потоков, то есть погодой, создавать облака, управлять смерчами и ураганами в пределах своей магической силы.

Магия времени:

Может изменять скорость времени в отдельных локальных областях пространства (создавать «ловушки времени»).

Магия пространства:

Может создавать замкнутые пространства (закольцованные пути), создавать локальные области с измененными характеристиками пространства (искажение понятий «далеко – близко»). Например, сундуки и помещения, которые внутри больше, чем снаружи.

Магия измерений:

Может создавать порталы в пространства, содержащие материю, осуществлять поиск подобных пространств.

Магия энергии:

Может создавать самовозгорающиеся предметы (ставить «мины»), создавать самосветящиеся «факелы» и системы освещения.

Магия жизни:

Может заставить вырасти утраченный орган.

Может запустить необходимые химические процессы в мертвом теле, оживив его. Необходимо понимать, что без магии духа тело будет просто слоняться по окрестностям, пугая местных жителей (не путать с некромантией).

Магия духа:

Может наделять разумом животных и оживленных мертвых.

Магия энтропии (вероятности):

Может управлять энтропией (развитием) процесса.

Может наложить порчу (заклятие) на объект, о существовании которого он знает, либо на объекты, находящиеся в определенной области пространства, то есть создавать области пространства с непредсказуемыми свойствами (например, где бутерброд падает всегда маслом вверх).

Реализуется в полной мере дар пророчества – составление цепочки событий. Сила пророка определяется количеством событий в цепочке и числом задействованных объектов (глубина пророчества).

Магия состояния:

Создание новых веществ и материалов.

Предстоятель может создавать священные артефакты (святую воду, истинное серебро) либо наделять священными функциями предметы (кресты, броню, боевые части оружия) и отдельные экземпляры растений (осина, травы).

Четвертый уровень

Архат имеет возможность формировать под свои потребности среду своего обитания, в связи с чем мало интересуется происходящим в мире маглов.

Архат может видеть все происходящее в пространстве вокруг него, может черпать энергию, распределенную в пространстве, не нуждается в пище, может создавать «камни силы» и управлять потоками магической энергии.

Различия между отдельными видами магии начинают стираться. Преобразование свинца в золото, доступное на этом уровне может быть достигнуто различными видами магии: сжатием пространства между ядрами атомов, повышением их энергии, ускорением движения. Нужно понимать, что науке неизвестно, что происходит со временем на субъядерном уровне, и какое там количество пространственных измерений.

Применительно к отдельным видам магии у архата появляются дополнительные возможности.

Магия движения:

Архат создает автономно действующие системы, в том числе оружие.

Архат может управлять движением планет (в том числе астероидов), кроме семи, управляющих магией.

Магия времени:

Архат управляет ходом времени в окружающем его пространстве, в результате чего человек попавший в эту область может выйти из нее в то же мгновение, не зависимо от времени пребывания внутри и ничуть не постаревшим, либо наоборот, через огромное, по внешним понятиям, время – все по воле архата.

Магия пространства:

Архат создает для себя пространство, в котором понятия «далеко – близко» не существуют.

Магия измерений:

Архат может свободно перемещаться между пространств.

Магия энергии:

Архат может создавать звезды (т.е. заниматься термоядерным синтезом).

Магия жизни:

Архат может создавать искусственные формы жизни: гоблины, хоббиты и т.п. (уровень – генетик). Ограничения – метаболизм (способ обмена веществ) созданного организма должен соответствовать метаболизму организмов того мира, в котором предполагается существование созданного.

Магия духа:

Архат может осуществлять переселение душ.

Магия энтропии (вероятности):

Архат может создавать любые объекты, так как например, всегда существует определенная вероятность, что насыпанные камни сами сложатся в замок, а люди как бы сами выполняют то, что нужно магу.

Магия состояния:

Работа на субатомном уровне – трансмутация элементов.

Апостол может создавать священные области недоступные магам (узилище для заточения магов) и защищать души людей.

Узилище размещается, естественно, под землей, которая экранирует магию. В зависимости от силы заточаемого мага, он размещается в соответствующем круге (глубине) ада. Необходимость в заточении мага, а не в его уничтожении определяется тем, что при уничтожении мага уменьшается и сила самого священника – антимага, что зачастую для последнего неприемлемо.

Для «заталкивания» зазевавшегося мага в ад используются ангелы (см. Далее), приводящие в действие силы духовного мира.

Призывая ангела, Апостол отдает ему часть своей силы и в этом плане его возможности не безграничны.

Для **людей** Архат и Апостол могут являться только в виде образа (ипостаси – оптимизированного для определенной ситуации интерфейса взаимодействия), в единстве они непостижимы.

Обращение к магам 4 и выше уровня осуществляется посредством молитвы – особого заклинания духа. Молитва – своего рода духовный посыл, направленный на внесение изменений линии судьбы просителя (применения магия вероятности).

Молитвы делятся на две группы – молитвы-просьбы и молитвы-благодарности. Наиболее известная молитва-благодарность – «Слава Богу!». В свою очередь молитвы делятся на виды – конкретные (на определенное событие) и абстрактные (просто на удачу).

Поскольку душой обладают все, даже не маги, молитву могут творить обычные люди. Важно только чтобы в молитву «вкладывалась душа» - простое произнесение слов молитвой не является, как говорится «не очень хочешь – не очень получишь».

Молитва, творимая группой людей имеет кумулятивный (накопительный) эффект.

С молитвой неразрывно связано понятие жертвования. Жертвование (не путать с жертвоприношением[1]– это передача во вне чего-то, что дорого жертвователю: «оторвать от себя». Жертвование дает мощный импульс духа (чем дороже пожертвование жертвователю, тем больше), длительный во времени (пока помнится пожертвование). Поэтому простая передача чего-то не нужного пожертвованием не является и эффекта не имеет.

Жертвование осуществляется принесением пожертвования к алтарю – специальному артефакту магии духа для сбора, накопления и передачи духовной энергии и информации.

Жертвование особенно необходимо не магам, поскольку другим путем достичь нужного уровня импульса духа им не удается.

Пятый уровень

Творец формирует миры и создает жизнь. Различия между отдельными видами магии стираются.

Вседержитель обеспечивает незыблемость и устойчивость мироздания.

Для **людей** это уровень непостижим.

[1] Жертвоприношение – ритуальное убийство живого существа (жертвы) с целью получения его жизненной и духовной энергии.

6. Творение мира.

Бездна

Последовательность творения мира всегда одна.

Сначала Творцом создается изолированная область пространства («бездна») и ангелы как исполнители воли Творца («только Дух Божий носится над бездною»).

Затем создаются элементали, последовательно: огня («да будет свет»), воздуха («небо»), воды («моря») и земли («суша»). Ангелы передают элементалям программы управления (физические законы) и элементали синтезирую необходимую материальную среду.

На следующем этапе элементалями земли (при необходимости с участием элементалей воды или воздуха) создаются растения и «твари», которые оживляются дыханием (магией) Творца (христианское «душа», египетское Ба - воплощение жизненной силы) – появляется жизнь.

На последнем этапе «по образу и подобию Творца» создаются разумные (одушевленные) существа (человек) и/или наделяются разумом (духом - душой) какие-либо «твари» (христианское «дух», египетское Ка - двойник, "второе я", рождающееся вместе с человеком).

В принципе в процессе творения возможно остановиться на этапе, например, воды. Тогда в мире не будет твердых объектов[1]. Если остановиться на воздухе, то будут только газообразные («эфемерные» или «эфирные») создания. Но все равно это будет мир, и в нем возможна жизнь, но другая.

Преобладание в мире какой-либо разновидности магии (или антимагии) определяется магической специализацией Творца. Если специализация Творца – антимагия, сотворенный мир будет развиваться по техногенному пути – роль магии выполнит электричество. То же самое произойдет, если магия в мире будет подавлена (уничтожена) антимагией извне.

Самый сложный процесс – творение «бездны».

«Бездна» - замкнутая «бесконечная» трехмерная область четырехмерного континуума. Это аналогия «бесконечной» двумерной поверхности трехмерного шара – в какую сторону не пойдешь, конца не будет: всегда вернешься в ту же току. Также как поверхность шара имеет конкретную величину площади, так и «бездна» имеет конкретную величину

---

[1] К примеру, формами «жидкой» жизни являются медузы, головоногие моллюски (осьминоги, кальмары и т.п.) и другие беспозвоночные. Полностью «жидкой» была жизнь на Земле в Кембрийский период (т.н. «кембрийский взрыв»).

объема. Величина объема созданной «бездны» зависит от силы (могущества) мага – демиурга.

Пространство внутри «бездны» приближенно линейно в локальных областях, но искривлено (замкнуто) в целом. Нелинейность пространства обеспечивает возможность существования магии как областей пространства с другой степенью искривления и, соответственно, другими физическими законами, а энергия четырехмерного континуума и представляет в трехмерном пространстве магическую энергию, обеспечивающую возможность искривления трехмерного пространства.

Демиург в мире как правило один. Любой маг, достигший этого уровня, уходит из «родительского» мира и создает собственный, живущий по им придуманным законам, мир.

Возможно коллективное творение мира несколькими магами, своего рода «товарищество» («триумвират», «троица»). Однако на определенном этапе всегда возникает вопрос «кто главнее» и в результате внутренних разборок менее сильные маги «проклинаются» и выбрасываются победителем(ями) «войны» или «битвы богов» за пределы мира. Там они вынуждены создавать свой собственный новый мир, примыкающий в точке «выброса» к старому.

В случае если побежденный не в состоянии создать собственный мир, победитель может создать ему «зону» для поселения.

Таким образом, в результате развития образуются «грозди миров» - группы примыкающих пространств. Каждый мир имеет один родительский и несколько (по количеству рожденных в мире магов 5 уровня) дочерних миров.

Учитывая наличие «родительско-дочерних» связей между мирами становится возможным их информационное (духовное) взаимодействие через точку примыкания.

Взаимодействие выражается во взаимном проникновении духовных сущностей («душ») магов обоих миров или ангелов («чужие» ангелы называются «аггелы»).

Если при создании мира не произошло существенного изменения мировых законов, становится возможным и материальное взаимодействие. Однако, чем дальше в грозди друг от друга находятся миры, сем существеннее различие между ними и, соответственно, сложнее материальное проникновение.

Чистилище

В созданном мире постоянного внимания со стороны Творца требует жизнь. Поскольку жизнь есть дыхание Творца, после смерти живого существа (в том числе магического) «выдох» Творца (душа) должен к нему вернуться.

Но после пребывания в теле носителя, туша «портится», становится «грязной». «Чистую душу» имеют только новорожденные. Поэтому необходимо определенное место, где души «отмываются» (чистятся) – чистилище.

Для облегчения душе процесса постепенного очищения от «скверны» проводится обряд поминовения усопшего[1].

Сроки поминовения усопшего

0-й цикл	1-й цикл	2-й цикл	3-й цикл	4-й цикл	5-й цикл	6-й цикл	7-й цикл	8-й цикл
3^0 1 день	3^1 3 дня	3^2 9 дней	3^3 27 дней	3^4 81 день	3^5 243 дня	3^6 729 дней (2 года)	3^7 2187 дней (6 лет)	3^8 6561 день (18 лет)

⌂	†	⇧	†	†	†	⇧	†	†	†
	1-й день	4-й день	13-й день	40-й день	121-й день (4 мес.)	364-й день (1 год)	(3 года)	(9 лет)	(27 лет)
Кончина	Оплакивание	Отпевание Погребение	1-е поминовение	2-е поминовение	3-е поминовение	4-е поминовение Памятник	5-е поминовение	6-е поминовение	7-е поминовение

[1] Здесь и далее в качестве основы счисления предполагается использование симметричной троичной логики (см. соответствующее приложение).

Разумное существо может влиять на чистоту своей души (если хочет), а также в определенной степени влиять на возможность попадания душ других существ в рай или ад. Одним из таких способов является способ казни преступников.

Казнь через отрубание головы создает облегченные условия для выхода души из тела, при этом душа омывается кровью – «очищается». Казнь через повешение создает единственную возможность выхода души из тела через задний проход, что приводит к еще большему «измазываю» души, после чего ей одна дорога в ад.

Души прошедшие очищение поступают в распоряжение Творца и используются наравне с ангелами, в отличие от которых могут принимать решения, естественно только в пределах допущенных для конкретной души Творцом. Место, где души обретаются в свободное от исполнения поручений Творца время, называется «рай» («свет и благодать»).

Ад

Души не прошедшие очищение изгоняются за пределы мира, для чего создается специальная замкнутая область пространства («свалка» или «ад») для их размещения. При наличии большого количества душ из могут «расселять» по отдельным «зонам» (кругам) в зависимости от «нечистости» - «общего», «особого», «усиленного» и др. режима. При этом срок пребывания в «аду» может быть и не постоянным, то есть в «аду» также происходит постепенное очищение от «скверны». Самое тяжелое наказание для души – одиночное «заключение».

Формы «ада» могут быть различными, но степень наказания (испытания) завит от степени «греховности».

Так, в «Божественной комедии» Данте описаны круги Ада.

Круг первый (Лимб) — некрещеные младенцы и добродетельные нехристиане:

Высокий замок предо мной возник,
Семь раз обвитый стройными стенами;
Кругом бежал приветливый родник…
Зеленый луг открылся перед нами…
Мы поднялись на холм, который рядом,
В открытом месте, светел, величав,
Господствовал над этим свежим садом.
(Не понятно, чем отличается от Рая)

Круг второй (Минос) — сладострастники:

То адский ветер, отдыха не зная,
Мчит сонмы душ среди окрестной мглы
И мучит их, крутя и истязая.
Как журавлиный клин летит на юг
С унылой песнью в высоте надгорной,
Так предо мной, стеная, несся круг
Теней, гонимых вьюгой необорной…
(Напоминает аттракцион в аэродинамической трубе)

Круг третий (Цербер) — чревоугодники:

Я в третьем круге, там, где, дождь струится,
Проклятый, вечный, грузный, ледяной;
Всегда такой же, он все так же длится.
Тяжелый град, и снег, и мокрый гной
Пронизывают воздух непроглядный;
Земля смердит под жидкой пеленой.
(В деревне Гадюкино дожди…)

Круг четвертый (Плутос) — скупцы и расточители:

Так люди здесь водили хоровод.
Их множество казалось бесконечным;
Два сонмища шагали, рать на рать,
Толкая грудью грузы, с воплем вечным;
Потом они сшибались и опять
С трудом брели назад, крича друг другу:
«Чего копить?» или «Чего швырять?»
(В принципе при жизни занимались тем же)

Круг пятый (Стигийское болото) — гневные:

И я увидел, долгий взгляд вперяя,
Людей, погрязших в омуте реки;
Была свирепа их толпа нагая.
Они дрались, не только в две руки,
Но головой, и грудью, и ногами,
Друг друга норовя изгрызть в клочки.
(Такая забава достаточно популярна в некоторых местах)

Круг шестой (Фурии) — еретики:

Гробницами исхолмлен дол бесплодный, —

Так здесь повсюду высились они,
Но горечь этих мест была несходной;
Была раскрыта каждая могила,
И горестный свидетельствовал стон,
Каких она отверженцев таила…
(Кладбище?)

Круг седьмой - насилие

Разделен на три концентрических пояса, лежащих на одном уровне:

1 **пояс — насилие над ближним** (убийство, злостное ранение) и над его достоянием (грабеж, поджог, притеснения).

Вдоль берега, над алым кипятком,
Вожатый нас повел без прекословий.
Был страшен крик варившихся живьем.

2 **пояс — насилие над собою** (самоубийство) и над своим достоянием (игра и мотовство, то есть бессмысленное истребление своего имущества, в отличие от расточительности, то есть любви к чрезмерным тратам, караемой в четвертом круге).

Тогда я руку протянул невольно
К терновнику и отломил сучок;
И ствол воскликнул: «Не ломай, мне больно!»
В надломе кровью потемнел росток
И снова крикнул: «Прекрати мученья!
Ужели дух твой до того жесток?
Мы были люди, а теперь растенья.
И гарпии, кормясь его листами,
Боль создают и боли той окно».

3 **пояс — насилие**, **направленное против божества** (богохульство) и против созданного им порядка (против естества — содомия, и против естества и искусства — лихоимство).

Я видел толпы голых душ в пустыне:
Все плакали, в терзанье вековом,
Но разной обреченные судьбине.
Кто был повержен навзничь, вверх лицом,
Кто, съежившись, сидел на почве пыльной,
А кто сновал без устали кругом.
А над пустыней медленно спадал
Дождь пламени, широкими платками
(То есть реальные наказания начинаются с седьмого круга)

Круг восьмой - обман

Состоит из десяти Злых Щелей, или рвов:

1 — сводники и обольстители;

2 — льстецы;

3 — святокупцы;

4 — прорицатели;

5 — мздоимцы;

6 — лицемеры;

7 — воры;

8 — лукавые советчики;

9 — зачинщики раздора;

10 — поддельщики металлов, людей, денег и слов.

Варианты наказаний

То здесь, то там в кремнистой глубине
Виднелся бес рогатый, взмахом плети
Жестоко бивший грешных по спине.
…
Туда взошли мы, и моим глазам
Предстали толпы влипших в кал зловонный,
Как будто взятый из отхожих ям.
…
Из каждой ямы грешник шевелил
Торчащими по голени ногами,
А туловищем в камень уходил.
У всех огонь змеился над ступнями;
Все так брыкались, что крепчайший жгут
Порвался бы, не совладав с толчками.
…
То каждый оказался странно скручен
В том месте, где к лицу подходит грудь;
Челом к спине повернут и беззвучен,
Он, пятясь задом, направлял свой шаг
И видеть прямо был навек отучен.
…
Так, силой не огня, но божьих рук,
Кипела подо мной смола густая,
На скосы налипавшая вокруг.
Я увидал, как некий дьявол черный
Он грешника накинул, как мешок,
Швырнув его,
И бесы закричали из-под моста:
Когда не хочешь нашего крюка,

Ныряй назад в смолу. И зубьев до ста
Вонзились тут же грешнику в бока.
…
И я внутри увидел страшный ком
Змей, и так много разных было видно,
Что стынет кровь, чуть вспомяну о нем.
Средь этого чудовищного скопа
Нагой народ мечась, ни уголка
Не ждал, чтоб скрыться, ни гелиотропа
Скрутив им руки за спиной, бока
Хвостом и головой пронзали змеи,
Чтоб спереди связать концы клубка.
…
За шагом шаг, мы молчаливо шли,
Склоняя взор и слух к толпе болевших,
Бессильных приподняться от земли.
И тот и этот сам в себя вгрызался
Ногтями, чтоб на миг унять свербеж,
Который только этим облегчался.

Круг девятый (Коцит) - предатели

Здесь четыре пояса:

Каи́на (предатели родных),
Антенора (предатели родины),
Толомея (предатели друзей),
Джудекка (предатели благодетелей),

а посередине, в центре вселенной, вмерзший в льдину Дит (Люцифер) терзает в трех своих пастях предателей величества земного и небесного.

Я увидал, взглянув по сторонам,
Что подо мною озеро, от стужи
Подобное стеклу, а не волнам.
Так, вмерзши до таилища стыда
Синели души грешных изо льда.
Одни лежат; другие вмерзли стоя,
Кто вверх, кто книзу головой застыв;

Как видно, выбор условий содержания осуществляется исходя из моральных принципов создателя Ада, так что наказание может не являться таковым с точки зрения наказуемого.

7. Жизнь и Смерть

Жизнь

Для понимания магий живого необходимо определение самих понятий «жизнь» и «душа» (дух). И то и другое есть дыхание Творца, однако между ними есть существенные различия. Все живое состоит из трех сущностей: дух, душа и тело. И жизнь возможна только при наличии всех трех сущностей.

В соответствии со сформировавшимися в обществе взглядами, жизнь – это форма существования материи. Но это слишком общее определение.

В первую очередь необходимо понимать, что понятие жизнь не относится к единичному объекту. Жизнь – это всегда **взаимодействие разных по структуре и функциям объектов**.

Жизнь хищника невозможна без травоядных, травоядных – без растений, растений – без почвенных микроорганизмов, почвенных микроорганизмов – без мертвых тканей всех вышеперечисленных.

На более глубоком уровне жизнь биологического организма это взаимодействие различных органов (тканей), каждый из которых выполняет для организма определенную необходимую функцию. На клеточном уровне каждая клетка это симбиоз одноклеточного организма и митохондрии (энергостанции клетки). И клетка, и митохондрия имеют свои собственные (не смешиваемые) ДНК, в которых записаны данные об их структуре и о выполняемых функциях.

Всего можно выделить несколько уровней симбиоза, существующих с определенной целью:

- симбиоз внутриклеточных органелл – уровень клетки – снабжение энергией;

- симбиоз клеток одного типа – уровень тканей – обеспечение выполнения функций органа;

- симбиоз тканей – уровень органа – выполнение какой-либо функции организма;

- симбиоз органов – уровень организма – обеспечение питанием;

- симбиоз организмов – уровень семьи – размножение;

- симбиоз семей – социальный уровень – защита и развитие сообщества, куда помимо людей входят одомашненные животные и растения.

Во вторую очередь жизнь это **преобразование материи** (вещества и энергии) в направлении, обратном распаду (преобразованию сложного, упорядоченного и горячего в простое, хаотическое и холодное). Это запасание и преобразование энергии (питание и фотосинтез), создание и поддержание (в т.ч. ремонт) сложных химических соединений (молекул) и комплексов (межмолекулярных связей), распределение функциональных

задач между отдельными элементарными составляющими. Сюда же входит понятие метаболизма – обмена веществ, одним из компонентов которого является удаление из организма (сообщества) элементов распада (простого, хаотического).

В третью очередь жизнь это **саморазвитие** в количественном (размножение) и качественном (усложнение) направлениях на всех уровнях: клетка, организм, сообщество, биосфера.

Исходя из этого можно сделать вывод, что «душа» есть сила противостоящая хаосу, распаду.

«Дух» же – это совокупность законов, по которым действует эта сила противостоящая хаосу.

Как уже было сказано, жизнь возможна только в совокупности взаимодействующих единиц – организмов. Такую совокупность называют сообществом или биоценозом. Сообщества могут быть изолированные или взаимодействующие. Их полная совокупность называется биосферой.

Из-за большого количества сообществ, а также составляющих их организмов, распределение законов действия силы противостоящей хаосу между сообществами (законов жизни или коллективный дух), а также между составляющими сообщество организмами (индивидуальный дух), подчиняется законам больших чисел и описывается статистическими характеристиками, близкими к нормальному закону распределения (чем сильнее отклонения от среднего, тем реже они встречаются).

Совокупность законов жизни внутри сообщества называется эгрегором. Коллективный дух всегда первичен. Известен «синдром маугли» - ребенок воспитанный вне человеческого общества никогда не сможет к человеческому обществу адаптироваться. Хотя сформировавшийся индивидуальный дух может оказывать влияние на коллективный («к вопросу о роли личности в истории»).

Взаимодействие организмов внутри сообщества определяется алгеброй нечеткой логики, основные понятия которой приведены в соответствующем разделе.

Ключевое понятие алгебры нечеткой логики – наличие троичной системы понятий: кроме принятой в кибернетике двоичной системы «истина» - «ложь» введено понятие «незнание».

Кроме того, принятие коллективных решений в сообществе (например, нападать или спасаться) принимается на основании не механического сложения величин, а в соответствии с принятыми в сообщества критериями (например, если нужно защищать детенышей – нападать, если не нужно – спасаться).

Таким образом, чем выше степень организации сообщества и развития отдельного организма, тем дальше отстоят они от двоичной логики и тем ближе к троичной.

На уровне микроорганизмов определяющей является двоичная логика. На более высоких ступенях развития появляется понимание «я не знаю» и стремление к получению дополнительной информации.

На высшей, человеческой, ступени развития появляется умение действовать в условиях этого «незнания». Такое умение называется «вера» - способность человека воспринимать что-либо без доказательств. Вера - это то, что отличает человека от компьютера.

Смерть

С понятием «жизнь» неразрывно связано понятие «смерть». Это понятие также неразрывно связано не только с отдельным организмом (элементом), но и с сообществом. Как разрушение сообщества приводит к смерти составляющих его организмов (элементов), так и разрушение одного или группы организмов может привести к смерти сообщества.

Таким образом, ключевой для понятия «смерть» является характеристика «разрушение»: разрушение связей между элементами сообщества или между органами организма, прекращение процессов преобразования энергии или создания новых объектов (веществ, молекул), остановка процессов развития или размножения.

Смертью в полном понимании является прекращение всех перечисленных процессов. Однако с учетом их неразрывной связи прекращение только одного процесса неизбежно приведет через какое-то время к прекращению и остальных.

С учетом понятия «метаболизм» смерть можно трактовать как «отторжение» - отторжение организма из сообщества, отторжение органа от организма и т.д.

На клеточном уровне существует два механизма смерти: некроз — смерть клетки вследствие её повреждения (химического, термического, механического и т. д.) и апоптоз — запрограммированная клеточная гибель. Некроз характерен для группы клеток, апоптоз для одной.

Апоптоз является чётко регулируемым процессом, результатом реализации генетической программы или ответом на внешние силы и требует затрат энергии и синтеза макромолекул. В отличие от некроза выброса клеточного содержимого не происходит, воспаления не возникает.

Апоптоз является генетически запрограммированным защитным механизмом, который направлен на запуск самоуничтожения патологически измененных, мутировавших клеток (содержащих дефектные ДНК), ради

сохранения целостности макроорганизма. За год за счёт апоптоза у человека обновляется столько клеток, что их общий вес равен весу тела.

В сообществе по отношению к отдельным членам существуют такие же механизмы, которые позволяют удалять нежизнеспособные организмы без вреда для сообщества. Эти механизмы являются составной частью законов противостояния хаосу (коллективного и индивидуально духа).

Бесконечное существование организма, не способного к развитию и размножению, не участвующего в процессах созидательной деятельности противоречит духу сообщества.

В отличие от примитивных биологических видов в человеческом обществе существует возможность созидать новые законы регулирования социального апоптоза. Так, отдельные члены общества, потерявшие способность к размножению, могут оказывать помощь другим членам в выполнении этой функции, например, воспитывая детей. По другим направлениям может быть применена норма «кто не может работать – учит, кто не может учить – руководит».

Любое нарушение перечисленных законов приводит к отторжению члена общества. Поэтому проявление в любой форме «нежити» (движущихся тел или существ не соответствующих законам жизни) вызывает защитную реакцию сообщества – включается механизм социального апоптоза – принудительного уничтожения с целью самозащиты.

8. Материальный мир. Элементали. Стихийная магия

Элементали

Если посмотреть на материальный мир с магической точки зрения, он состоит из четырех основных магических элементов (стихий): Земли (твердое – имеющее форму), Воды (жидкое – имеющее объем), Воздуха (газообразное – имеющее только массу) и Огня (энергии). Эти первоэлементы можно также назвать составляющими Природы. Они представляют собой главные формы существования материи - стандартные блоки, из которых состоит вселенная.

Исходя из предположения, что мир создан магом – Творцом, должны существовать магические силы, которые придают материи ее главные свойства – твердое, жидкое, газообразное, огненное.

Такими магическими силами (инструментами Творца) являются элементали. Поскольку они созданы магом – творцом мира, уничтожить их силами, находящимися внутри мира невозможно.

Как и любая магия элементаль - это безжалостный и беспрекословный инструмент. Основное их назначение – обеспечивать движение (развитие, преобразование) материи, поэтому они наделены своего рода «компьютерным» разумом (программным), позволяющим осуществлять взаимодействие (общение) в пределах установленных для элементалей функций.

По своему воздействию элементали располагаются в порядке (т.н. «стихийные школы магии»): Земля, Вода, Воздух, Огонь. Это соответствует линейке «движение – энергия»:

- Земля – в основном движение (перемещение) с незначительной долей энергии;
- Вода – движение с добавлением энергии (изменение агрегатного состояния);
- Воздух – энергия пополам с движением;
- Огонь – в основном энергия с добавлением движения.

Чистая энергия - это Хаос. Материя существует только в форме физических полей, понятие «движение» применять не к чему. По отношению к стихиям хаос первичен.

Если маг добился доступа к «программе» элементали, он получает возможность управления доступными для элементали функциями.

Для управления элементали, выражаясь компьютерным языком, имеют определенный «интерфейс - драйвер» - облик-посредник, позволяющий осуществлять универсальное общение с человеком (разумным индивидуумом) привычным для него образом. Облик–интерфейс всегда

строго функционален, требовать от него что-либо не входящее в его функции бесполезно.

Облик–интерфейс привязан к определенному объекту - локальному (напр. дому) или распределенному (напр. лесу, горе, реке). В этом смысле облики-интерфейсы выполняют роль «персонала по обслуживанию мироздания» - аналогично обычному персоналу по обслуживанию зданий – дворникам, слесарям, электрикам, садовникам и т.п.

Кроме универсального облика – «интерфейса» управление элементалями возможно с помощью приказов («команд») – формализованных управляющих воздействий, вызывающих выполнение одной строго определенной функции (действия).

Наиболее часто встречающаяся ошибка – отнесение к элементалям магических существ. Как отличить истинных элементалей? Если существо дерется, кусается, пьет кровь или поедает человека, либо его можно убить (отрубить голову или другую часть тела) – это не элементаль. Элементаль всегда воздействует с помощью стихийных сил – сжигание, удар водой или воздухом, заваливание камнями и т.п.

Наибольшее количество обликов у элементали Земли, поскольку земля – естественное место обитания человека. «Интерфейс» элементали Земли носит обобщенное название Фейри или цверг («маленький народец»). Кроме того, имеется еще большое количество функциональных типов обликов, таких как сатиры, брауни, дриады, ореады, домовые, лешие, полевые, луговые и др. «Женский» тип «интерфейса» обычно называют нимфами. Часто в литературе к элементалям земли ошибочно относят магических существ – гномов, эльфов, фей. Эти существа будут описаны далее.

Магические возможности элементалей земли связаны с изменением формы или перемещением предметов («полтергейст»), а также издаванием пугающих звуков.

Основной «интерфейс» элементали Воды называется Ундина (у славян – Водяной). Также встречаются Океанида, Нереида, Наяда, Кикимора и др. К элементалям волы ошибочно относят магических существ – русалок. Эти существа также будут описаны далее.

Магические возможности элементалей воды связаны с изменением состояния твердых и жидких объектов. Например, сделать воду твердой или густой (не заморозить!), или образовать болото (жижу) там, где была суша. Также элементали воды могут утопить человека даже в небольшом количестве воды (в луже) или послать волну (цунами) на город.

Интерфейс элементали Воздуха – Сильф (у славян – Ветер). Женских особей называют сильфидами - выглядят как красивые девушки с прозрачными, с радужным отливом крыльями, имеющими декоративную функцию, так как для полёта не нужны.

Основные возможности элементалей воздуха связаны с изменением состояния объектов. Например, сделать воздух твердым (создать воздушное копье или щит) или плотным, но мягким (воздушную подушку). Могут перемещать любые объекты воздушной струей, гонять тучи, вызывать ураганы, превращать в пыль и т.д.

«Интерфейс» элементали Огня – Саламандра. Саламандры изменчивы по размеру и облику, от пламенных шаров или языков огня до мифологических персонажей в доспехах или огненных существ, подобных ящерице.

Из перечисленных наиболее могущественны. Основные возможности элементалей огня связаны с изменением состояния вещества: расплавление – замораживание, испарение – конденсация, разложение на атомы – синтез молекул. Может мгновенно преобразовывать энергию – взрывать объект, либо плавить материал и «отливать» в необходимой форме.

Форма приказа, также как и методы вызова облика элементали, является предметом изучения **стихийной магии** (см. раздел стихийные школы магии). Возможность овладения стихийной магией напрямую связана с уровнем мага. Маг первого уровня, которому требуется ощущать и видеть предмет воздействия может овладеть только стихийной магией земли. Маг второго уровня, соответственно, воды и т.д.

Суть стихийной магии – изменение свойств предмета воздействия. Например, изменение формы твердого тела, придание воздуху свойств твердого тела или превращение твердого тела в жидкость без изменения температуры. В этом состоит отличие превращения воды в твердое тело от замораживания. Изменение формы состояния материи (твердое, жидкое, газообразное) предполагает владение навыками управления соответствующими элементалями.

Управление элементалями, требующее более высокого уровня, чем имеющийся уровень мага, возможно только с использованием соответствующих артефактов. При этом, естественно, необходимо знать и правила (формы) подобного управления. В противном случае неуправляемая природная сила убивает мага.

Стихийный маг должен иметь навыки для вызова облика-интерфейса в нужное место в нужное время, и умения для передачи управляющего воздействия в форме команд.

Духовный мир

Духовный мир, как созданный также магом – Творцом, тоже имеет свою поддерживающую силу. Иногда ее называют «Дух Божий». Могущество этой силы наивысшее.

«Интерфейс» или облик духовной силы – ангел. Творец создал ангелов, чтобы через них управлять материальным миром и его компонентами, в том числе человеком посредством взаимодействия с душами людей, вызывая в них необходимые образы. Через ангелов Творец осуществляет управление и надзор за происходящем в созданном им мире. Если Творец уходит из мира (напр. создавать другой, новый), ангелы перестают функционировать («консервируются»).

Главная функция ангела – передача информации. По заданию осуществляют «программирование» элементалей (в том числе создают облик-интерфейс) таким образом управляя ими, в том числе воздействуя на материальные объекты. С их помощью по «указанию сверху» могут осуществлять охрану заданного объекта. Самостоятельных решений не принимают – работают только как передаточное звено.

Из-за того, что ангелов приходится создавать значительное количество, Творец создает ангелов–управляющих, которые осуществляют управление (распределение команд, сбор и обобщение собранной информации) однотипными по своим функциям ангелами. Ангелы–управляющие также не имеют возможности самостоятельно принимать решения, за исключением случаев, когда это заложено в их «программу». Аналог ангела–управляющего – шахматный компьютер, управляющий ангелами – пешками, фигурами.

Иерархия ангелов (чины):

1. Двукрылые – исполнители (младшие офицеры), магические возможности соответствуют магу 2 уровня: ангелы (координатор - Михаил); архангелы (координатор - Гавриил); начала (координатор - Анаиил).

2. Четырехкрылые – организаторы (старшие офицеры), магические возможности соответствуют магу 3 уровня: власти (координатор - Рафаил); силы (координатор - Уриил); господства (координатор - Пахуил).

3. Шестикрылые – командиры (генералы), магические возможности соответствуют магу 4 уровня: серафим (координатор - Бархиил); херувим (координатор - Адониил); престолы (координатор - Пануил).

Общее руководство - Святой Дух (начальник генерального штаба).

9. Заклинания

Он ударил в медный таз
И вскричал: «Кара-барас!»
К.Чуковский. Мойдодыр

Построение

Заклинание – определенная последовательность магических воздействий, применяемых к определенным предметам или образам, и фиксирующая (магическим образом) процесс выполнения изменений окружающего мира. Является эквивалентом математической формулы. Также как в формуле каждая величина изображается определенным символом, так и в заклинании каждый жест или звук определяет либо вид магии, либо ее количество, либо объект воздействия, либо способ применения и желаемый результат и т.д.

Заклинание может быть одноразовым, если при его осуществлении используются расходные материалы (корень мандрагоры, перо феникса и т.п.), или многоразовым, если для его осуществления необходима только магическая энергия. Необходимым атрибутом заклинания может являться специальный артефакт (амулет, волшебная палочка), но эта необходимость определяется при создании (разработке) заклинания.

Аналогом заклинания является компьютерная программа (алгоритм). Также как и программа, заклинание после сотворения должно быть поименовано (напр. «Сезам»). В дальнейшем заклинание может быть исполнено после произнесения его имени и команды исполнения (напр. «откройся»). При необходимости, так же и программа, заклинание может потребовать ввода дополнительных параметров, описывающих количественные или качественные характеристики процесса. Например для заклинания вызова торнадо параметрами будут являться: высота, диаметр, направление и скорость вращения, координаты оси относительно мага либо другой точки, для которой в свою очередь необходимо задать координаты (в полярной системе координат – направление, дальность).

Кроме того, необходимо указать источник энергии: силы самого мага, артефакт-накопитель либо природный поток. В последнем случае сформированное заклинанием воздействие будет существовать вечно. Разрушение такого воздействия возможно только путем пресечения поступающей энергии аналогично тушению горящих нефтяных скважин (взрывом).

Для многоразового заклинания его имя, исполнительная команда и необходимые дополнительные параметры составляют «ноу хау» (коммерческую тайну) создавшего его мага и могут быть проданы или переданы ученикам.

Заклинание может быть описано на бумаге. Эта запись называется гримуаром. Для обеспечения тайны запись делается как правило шифром.

Запись заклинания всегда является символической, как нотная партитура для музыкальных инструментов или математическая (физическая, химическая) формула. Также как нельзя записать что такое нота «си», а только послушать, так и любой символ заклинания нельзя понять только прочитав учебник – нужна практика с преподавателем.

Применительно к строительству заклинание это аналог архитектурного или инженерного проекта. То есть существует общий архитектурный проект (заклинание) сооружения в целом, который состоит из отдельных инженерных проектов (заклинаний) необходимых элементов – напр. заклинаний фундамента, стен, дверных и оконных проемов, перекрытий и сводов, лестниц, крыши, инженерных систем: освещения, отопления, водоотведения и т.п.

Каждое заклинание включает геометрические и прочностные параметры, которые взаимосвязаны между собой (тонкая стена не может быть прочной) в связи с чем для создания качественного объекта необходим маг-специалист.

Таким образом, для создания значительного сооружения требуется группа магов-специалистов и достаточно серьезные инженерные расчеты. В одиночку маг может построить только типовой объект по готовому заклинанию, которое требуется только накачать энергией.

Отсюда следует вывод – «ломать – не строить» - подготовка боевого мага намного проще мага созидателя.

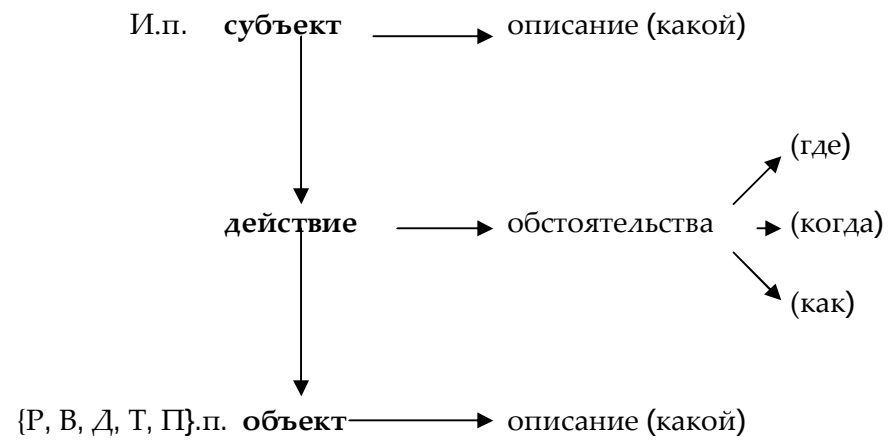
Как уже указывалось выше, заклинание – определенная формула, связывающая несколько видов магии в необходимой пропорции для выполнения определенного магического воздействия.

Исполнительная часть заклинания представляет собой лексическую конструкцию «субъект (кто делает – именительный падеж) – действие (что делает) – объект (на что воздействует)». Все компоненты конструкции могут иметь определения и обстоятельства.

Примером лексической конструкции является фраза «ветер гонит парусник». В этой конструкции к компоненту «ветер» могут быть приданы определения «западный», «силой 3 балла» и т.д.

Компонент «субъект» может быть простым, когда просто указывается вид магии (напр. «энергия сжигает дом»), либо сложносоставным, как «ветер» в предыдущем примере. Тогда понятию «ветер» присваивается

лексическая конструкция «движение гонит молекулы воздуха». Набор таких стандартных конструкций составляет библиотеку мага.



Сложные заклинания представляют собой цепочку лексических конструкций.

Творение сложных заклинаний требует набора знаний (библиотеки), хорошо оборудованной лаборатории и времени. При творении сложных (комплексных – включающих несколько видов магии) заклинаний необходимо учитывать ограниченность собственных сил мага: если на все сил не хватает, нужно выбирать, например, забросить тело подальше или потяжелей, и строить заклинание соответствующим образом.

Взаимосвязь отдельных составляющих заклинания с учетом их «весовых коэффициентов» называется плетением (формулой) заклинания. Исполнение заклинания может включать следующие элементы (составляющие), соединяемые в плетение (вязь):

1. Вербальные элементы – сочетания особых слов или звуков;

2. Элементы жеста как движения или позы тела либо частей тела;

3. Элементы манипуляции – действия с артефактами и ритуальными предметами;

4. Элементы алхимии – преобразования веществ, минералов, растений и животных;

5. Элементы пиктографии – нанесение рун, магических знаков, рисунков, а также гематрия (манипуляция буквами, составляющими Истинное имя объекта воздействия).

6. Элементы астрологии – построение специальных конструкций – магических полиграмм (см. раздел), использующих энергию звезд.

Сами по себе эти элементы никакой нагрузки не несут, а являются проводником или концентратором магической энергии, направляемой магом с помощью ментальной техники и улавливаемой им из

энергетических потоков, мест силы, артефактов, а также магической энергии выделяемой им из собственного организма.

Для каждого элемента можно установить уровень вкладываемой энергии:

- вербальные – сила и высота звука (запись осуществляется с помощью нот);
- жеста – размах движения;
- манипуляции – размер, количество и взаимное расстояние между предметами;
- алхимии – масса используемых ингредиентов;
- пиктографии – размер рисунка, размер средства нанесения рисунка, материал, на котором наносится рисунок;
- астрологии – размер магической полиграммы, количество и масса используемых артефактов.

Все элементы взаимосвязаны между собой. Так, при нанесении руны проговаривается (вслух или «про себя») ее название (*вербальный*), осуществляется движение руки вдоль контура (*жеста*), причем главное здесь – направление и последовательность движения. Нанесение осуществляется стилом или кистью (*манипуляции*) и сама форма руны – это, естественно, *пиктография*. Нанесение руны может осуществляться в воздухе: тогда заклинание исполняется немедленно после нанесения, или на каком-либо носителе: земле (песке), бумаге (коже) и др. – тогда заклинание исполняется после воздействия на рисунок (дорисовка, зачеркивание) или носитель (разрывание, нагрев, сжигание, смачивание чем-либо – кровь, вода, слеза, вино, специальная жидкость и т.п.).

Руна, нанесенная на носитель, называется талисманом. Это своего рода «заклинание про запас», на всякий случай. В этом смысле талисман является одноразовой разновидностью артефакта (см.).

При творении заклинаний необходимо понимать, что один и тот же результат может быть достигнут разными способами. Так, заклинание «немоты» (невозможности говорить) может быть достигнуто применением:

- магии жизни: блокировка голосовых мышц и связок;
- магии духа: заставить разучиться говорить;
- магии энергии: охладить горло (потерять речь);
- магии движения: сделать невозможным движение челюстей;
- магии энтропии: заставить забыть слова.

Косвенно можно воздействовать:

- магией времени: поместить объект в «кокон» с замедленным временем;

- магией пространства: искривить пространство так, чтобы субъект потерял из виду объект;

- магией измерений: испугать субъекта, продемонстрировав чудовище из иного мира.

Можно, наконец, просто заткнуть рот подручным материалом с использованием магии движения.

Самая большая опасность при исполнении заклинания это то, что заклинание не может быть просто так прекращено. Если исполнение заклинания началось, то в него вкладывается магическая энергия, которой необходим выход. Если по каким-то причинам исполнение не может быть продолжено (например, магу не хватает сил на продолжение или исчезла цель заклинания) затраченная магическая энергия должна быть перенаправлена в какой-то аккумулятор (естественный или артефакт)

Чтобы избежать подобных коллизий заклинания записываются («программируются») в **зелья** и **артефакты**. Так как зелья и артефакты включают в себя аккумуляторы магической энергии, такая запись может быть выполнена за несколько приемов, по мере возможностей.

Кроме того, зелья – носители заклинаний изготавливаются заранее, поскольку в нужный момент всех необходимых условий для исполнения заклинания может не быть.

Исполнение заклинаний, записанных в артефакте, отличается от них же исполняемых магом. В терминах программирования исполнение магом – это интерпретация (последовательное выполнение) команд, которая позволяет при необходимости вносить в заклинание изменения. Исполнение артефактом – аналог компиляции по принципу «нажми на кнопку – получишь результат».

Типы заклинаний

В зависимости от условий применения заклинания подразделяются на несколько типов.

К первому типу относятся заклинания, исполняемые самим магом – заклинания прямого применения. Эти заклинания однократные, каждое применение требует произнесения заклинания.

Ко второму типу – заклинания, записанные в артефакт. Эти заклинания могут быть однократные и многократные – каждое применение требует только вызова заклинания.

Порядок создания заклинаний первого и второго уровня был описан выше.

Кроме них существует третий тип заклинания – заклинания, встраиваемые в структуру мироздания. Эти заклинания представляют собой вихревые конструкции из нитей (струн) определенного вида магической энергии, накладываемые на природные магические потоки.

Они не требуют подпитки от мага, поскольку получаю энергию непосредственно от природных магических потоков, поэтому могут существовать вечно.

В неактивном состоянии заклинания третьего типа получают энергии минимальное количество, необходимое только для сохранения самой структуры. Для применения заклинание необходимо «включить» - замкнуть природный поток на структуру заклинания. В связи с этим применение заклинания складывается из двух процедур – вызова заклинания и его включения.

Включение заклинания осуществляется путем посыла заклинания включения в питающий магический поток. Это заклинание посылается либо магом, либо другим заклинанием, срабатывающим на определенное воздействие (датчик движения, тепла, жизни, души, магии и т.п.) – магическая ловушка. При необходимости прекращения действия заклинания необходимо послать специальное заклинание выключения, которое переводит заклинание в неактивный режим.

Вызов заклинания действительно является вызовом: необходимо послать в природный магический поток специальное заклинание призыва требуемого заклинания для его перемещения в нужную точку.

Заклинание третьего типа создается заранее, затем либо «отпускается», после чего может быть призвано из любой другой точки, либо привязывается к местности аналогом заклинания вызова и в последующем требует только включения.

Заклинания могут создаваться уникальными – возможен одновременный запуск только одного экземпляра заклинания, или копируемыми – одновременно может запускаться неограниченное количество копий заклинания.

Заклинание третьего типа может создаваться магом-конструктором второго уровня в непосредственной близости или третьего уровня дистанционно. Необходимым условием является способность видеть потоки магической энергии.

Применение заклинания может осуществляться магом-эксплуатантом[1] (не имеющим способностей конструирования) любого уровня. Для мага первого уровня необходимо касание магического потока любой частью тела.

Ограничения заклинаний третьего типа: во-первых, они могут применяться только там где есть магические потоки, во вторых, эти заклинания одномагические – для использования нескольких видов магии необходимо создание нескольких заклинаний, в третьих, эти заклинания простейшего типа – создают определенный эффект в заранее заданной области.

Применение заклинаний третье уровня, как правило, связано с созданием необходимых магических воздействий в определенной области пространства, локальной или протяженной.

Это может быть применено в целях:

- управления погодой (стойкое повышение или понижение температуры, движение воздушных масс, вихри и торнадо, пожары и т.п.);
- повышения или понижения жизненного тонуса живых существ на определенной местности (активный сельхозоборот или мертвые земли);
- создания защитных и оборонительных систем – областей магических аномалий и искажения физических законов (проклятые земли). Указанные области создаются из множества постоянно действующих аномалий или срабатывающих магических ловушек по принципу создания минных полей: сплошными или с секретными проходами;
- создания «пространственных мешков» - дополнительных областей пространства;
- создания постоянно действующих пар порталов;
- создания магических лифтов (отдельно вверх, отдельно вниз), водяных насосов постоянного действия (типа «фонтан») и др.

Заклинания третьего типа могут применяться для создания временных «мест силы», например для зарядки артефактов.

---

[1] В этой связи учебные заведения магии готовят конструкторов-разработчиков заклинаний (элита) и инженеров-эксплуатантов (основная масса)

Сборка заклинаний из рун

Сборка заклинаний осуществляется аналогично построению алгоритма компьютерной программы в виде последовательности исполняемых модулей. Каждый исполняемый модуль выполняет одну элементарную функцию – поднять, нагреть, повернуть и т.п.

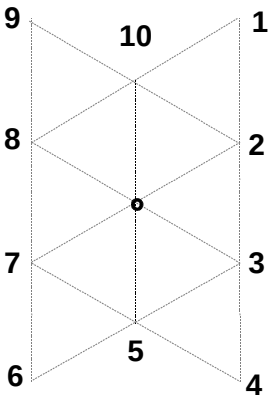
Такие модули обозначаются руной (или их комбинацией) и собираются в библиотеки.

В каждой магической школе может существовать своя система обозначений, поэтому одна и та же руна может выполнять различные действия в различных системах. Кроме того, каждая руна имеет цвет, соответствующий цвету магии. То есть одна руна, но разного цвета может выполнять разные функции.

Параметры также могут задаваться в виде руны (например численные значения), а также вербальным (например сила воздействия) или жестовым (направление) способом.

Поскольку качество заклинания напрямую зависит от качества начертания рун, для их построения используются трафареты – матрицы.

Наиболее простая – «11 палочек», порядок ее формирования и построения по ней рун приведен в разделе «Начертание рун»

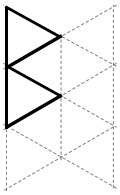


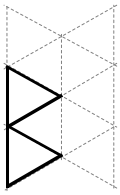
Сборка рун осуществляется в направлении, перпендикулярном плоскости рун. Руны как бы надеваются на направляющие, проходящие через внешние узлы матрицы (10 шт.). Вдоль этих направляющих формируются питающие петли магии: каждая направляющая – один вид, поэтому необходимо следить, чтобы канал не попал «мимо» руны, поскольку руны не захватывают все 10 внешних узлов. Центральный узел используется для активации (через него проходят все руны) и не может быть использован для запитки.

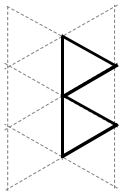
Самые известные системы рун – скандинавские: футарк и унарх.

Кроме рун унарха и футарка, приведенных в соответствующем разделе, магом могут быть разработаны собственные руны на той же базе (матрица «11 палочек»), например руны цифр.

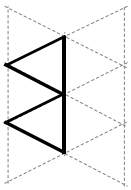
При написании рун необходимо помнить, что некоторые руны могут быть изображены в верхнем, нижнем и правом положении. Пример построения руны «Беркана» (рост) в различных положениях приведен ниже.

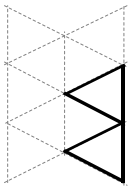

верхнее

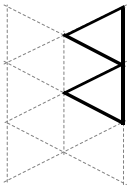

нижнее


правое

Кроме того, руны могут быть отображены в зеркальном исполнении, что меняет их значение на противоположное.


Левое


нижнее зеркальное


верхнее зеркальное

При необходимости выполнения одновременно двух и более рун (например, основной руны и руны параметра), они пристыковываются друг к другу в одной плоскости, вдоль осевого направления. Таким же образом осуществляется ветвление алгоритма. При необходимости направить исполнение заклинания именно в боковую цепь, в главной цепи используется пустая руна «Один», служащая изолятором.

Присоединение осуществляется через руну «Ах» (шестиугольник). Руна присоединяется к точкам 9-10-1 или 4-5-6 (трехточечное соединение), что обеспечивает жесткость конструкции. Дополнительные руны присоединяются к руне «Ах» аналогичным образом с обеспечением контакта с основной руной в одной из точек 1, 4, 6, 9 (под углом), через которую осуществляется их запитка (только один вид магии).

При подключении необходимо обеспечить «контакт» с руной «Ах» как основной руны, так и присоединяемой. Для этого можно использовать возможность «верхнего» и «нижнего» положения ряда рун – Беркана, Иса, Отал, Перт, Райдо, Ингуз, а также цифры.

Аналогичным образом формируются сложно-составные руны, наборы которых состоят из постоянной руны основы и переменных рун присоединяемых ветвей. Соединение рун осуществляется через руну «печать Соломона». Применение сложно-составных рун позволяет получать значительное количество вариантов рун при минимальном количестве рун-

элементов. Например, 78 арканов рун Таро (см. раздел Руны) образованы из 30 рун-элементов: 2 + (7 + 3) + (14 + 4).

Срабатывание сборки осуществляется аналогично работе взрывных логических цепей, используемых в подрывном деле. Инициируется первая (нижняя) руна, от которой распространяется последовательная волна детонации, вызывающая срабатывание остальных рун.

За счет ветвления цепи достигается инициирование воздействия по плоской или криволинейной поверхности для формирования заданной формы. В отличие от одноразовых взрывных логических цепей, сборка может работать продолжительно (следующий модуль начинает работать только после завершения предыдущего) и циклически (заклинание может повторяться, пока есть энергия).

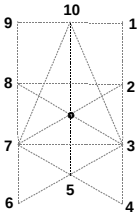
Покажем на примере заклинания «магический экскаватор» (может быть модифицировано в «подъемный кран» или другое транспортное).

1-я часть. Формируются цепочки рун магии движения, создающие в нужной точке объем (ковш) захвата. Параметры: дальность задается руной (например, 10 шагов от мага[1]), направление – петлей правой руки (либо используя жезл или волшебную палочку) до извлекаемого материала.

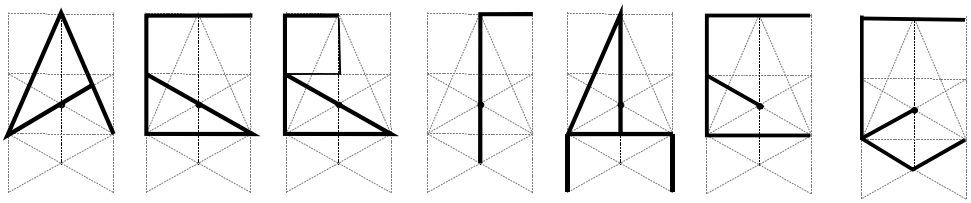
2-я часть. Движением вверх той же правой руки дается команда на подъем материала.

3-я часть. Голосом, другим движением руки (например, разведением пальцев) под поднятым материалом создается горизонтальное окно портала куда сбрасывается материал. Ответная часть портала (постоянная) создается заранее в заклинании и привязывается к нужному месту (отвалу).

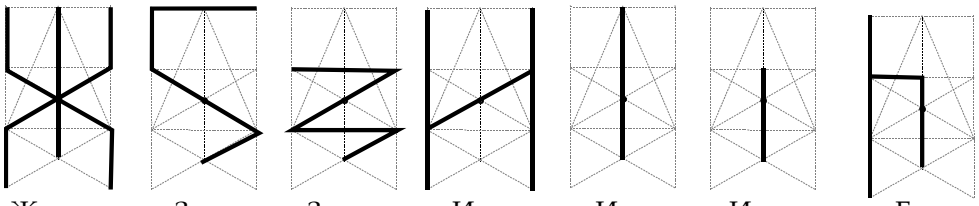
[1] Все единицы измерения должны быть привязаны к магу (воспринимаемы им без специальных средств): для времени это может быть количество ударов сердца, часть дня (половина, четверть), количество дней, лун (месяцев), сезонов (лет). Более длительные периоды использую астрологические методы (напр. Юпитер в Тельце и т.п.). Для расстояния это шаги, ладони, локти и т.п.



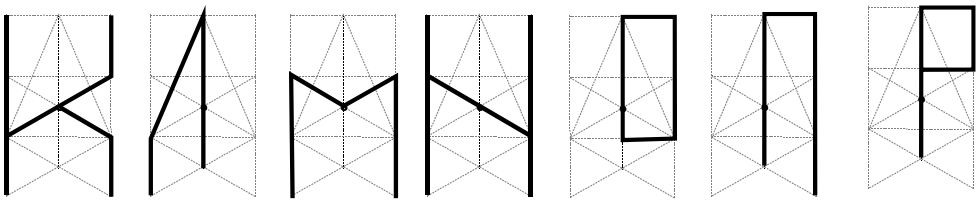
Матрица «11 палочек» не является единственной. Например, она может быть дополнена до прямоугольной («15 палочек»), на основе которой можно строить славянские руны. Нижняя часть остается угловой для присоединения рун футарка. Сборка осуществляется по точкам 1 – 9, можно чередовать футарк со славянскими рунами.



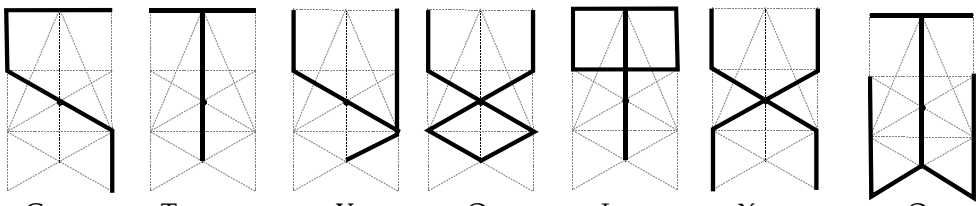
Аз	Буки	Веди	Глаголи	Добро	Есть	Есмь
А	Б	В	Г	Д	Мягкое Е	Твердое Е
Начало	*Боги (Силы)*	*Знания*	*Передача З.*	*Гармония*	*Бытие, Мир*	*Многомерность*



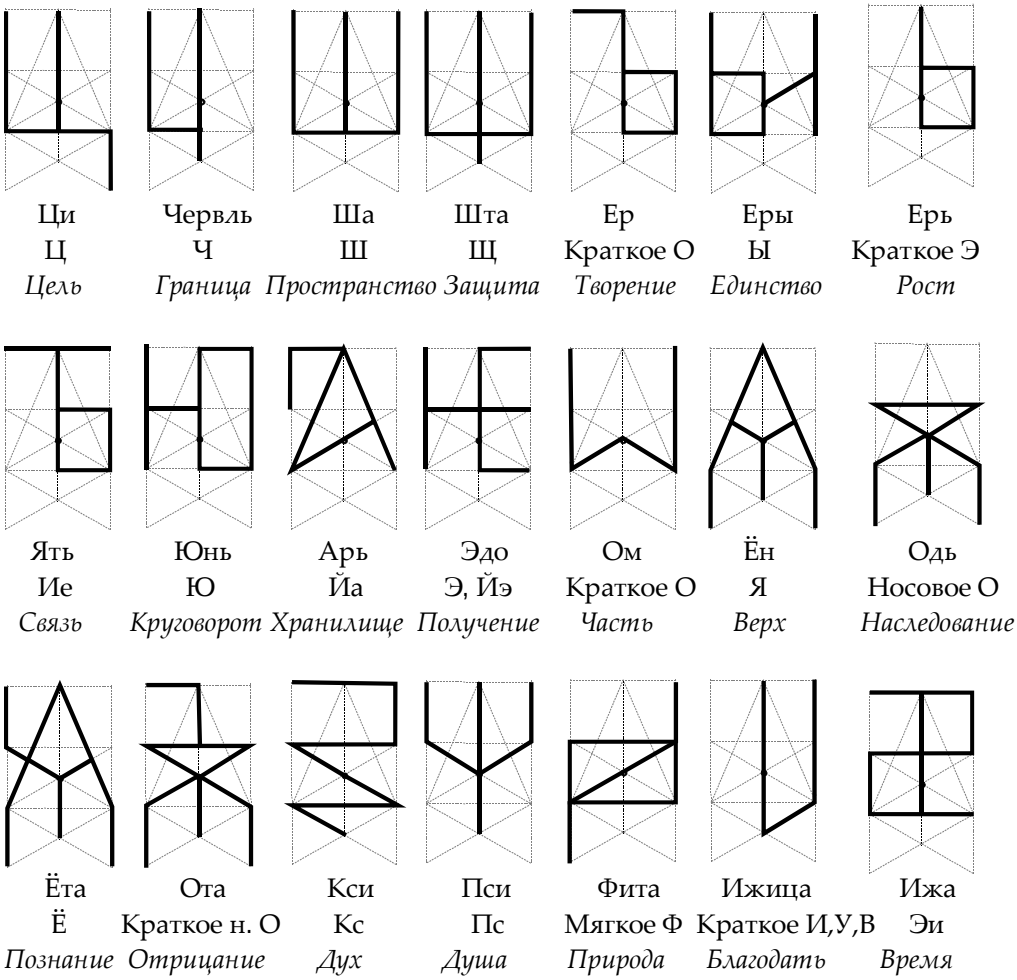
Живот	Зело	Земля	Иже	Ижеи	Инить	Гервь
Ж	Дз	З	И, Й	Ровное И	Полукраткое И	Гха
Жизнь	*Много*	*Основа*	*Равновесие*	*Энергия*	*Общество*	*Тайна, чудо*



Како	Людие	Мыслите	Наш	Он	Покои	Реци
К	Л	М	Н	О	П	Р
Подобие	*Соединение*	*Изменение*	*Образ*	*Творец*	*Равновесие*	*Импульс*



Слово	Твердо	Ук	Оук	Ферт	Хиер	От
С	Т	У	Оу	Твердое Ф	Х	От
Движение	*Материя*	*Послание*	*Стабильность*	*Воля*	*Окончание*	*Запуск*



Процесс сборки

Сам процесс сборки осуществляется следующим образом. Сначала выбранная последовательность рун рисуется по трафарету на каком-либо носителе. Затем руны последовательно наполняются энергией, необходимой для их поддержания, их энергетический образ снимается с носителя и последовательно нанизывается на несущие осевые петли магии, образуя стопку - заклинание.

10. Пророчества и предсказания

Пророчество

Разновидностью заклинания является **пророчество**. Пророчество – это не плод воспаленного воображения пророка, а сотворенное по всем правилам заклинание на обеспечение необходимой вероятности свершения нужного события – магия энтропии.

Вариантами пророчества являются проклятие и благословление, а также наложение сглаза.

Объектом пророчества может быть живое существо (человек или нет) и неживой предмет (место, сооружение). Сутью пророчества является сотворение (программирование) последовательности (цепочки) событий, приводящих к необходимому результату. Для каждого события из цепочки с помощью добавления (вливания) магической энергии вероятность свершения повышается до необходимого уровня. Степень достижения результата определяется двумя параметрами: количеством «влитой» энергии (сила мага) и полнотой учета всех влияющих (мешающих) факторов (квалификация мага).

Поскольку, как и в любом заклинании, потребность в результате может со временем исчезнуть, пророчества делятся на безусловные и условные.

Безусловные пророчества однажды «запущенные» будут безусловно исполнены. К ним относятся проклятия и благословления.

Условные пророчества имеют в «программе» специальную вставку («модуль»), который приостанавливает выполнение пророчества до выполнения заданного условия, например, наличия определенного объекта или субъекта в определенном месте, или выполнения определенным субъектом определенного действия и т.п. Соответственно, для неисполнения пророчества необходимо следить, чтобы данное условие никогда не было выполнено.

Другой причиной невыполнения пророчества может быть разрыв в цепочке событий из-за недоучета влияющих факторов или недостаточной квалификации мага – например, когда последующее в цепочке событие не является следствием предыдущего.

Другим вариантом пророчества является гадание. В отличие от истинного пророчества, где главным является результат, в гадании человеку нужна только определенность результата. Например, для пророчества ставится цель – «хочу выйти замуж за принца!», для гадания – «кто будет мой жених?».

Поэтому затраты магической энергии для гадания на много порядков ниже, а цепочка событий выстраивается по «линии наименьшего сопротивления» - для наиболее вероятных событий.

Поскольку результат гадания не задан, для его «генерации» используется «датчик случайных чисел» - колода карт, кофейная гуща, кости и т.п.

Одновременно с генерацией результата осуществляется генерация влияющих на результат факторов.

Поскольку затраты магической энергии при гадании не велики, диапазон разброса влияющих факторов будет значительным – они могут быть определены только в самом общем виде. Поэтому в гадании определяющим является не сила, а опыт мага в умении интерпретировать полученные результаты.

Предсказание

Предсказание (предвидение, ясновидение) – как и пророчество, магия энтропии, однако предвидение не влияет на будущее, а только показывает его.

Предвидение – это составление цепочек вероятностных событий с оценкой вероятности каждой составляющей (умение видеть причинно-следственные связи) и «подправление» их при необходимости.

С использование магии энтропии (аналогично пророчеству) оцениваются вероятности событий, приводящих объект к искомой цели (результату) либо оцениваются вероятности достижения возможных результатов. При этом, как и в пророчестве, должна быть проведена оценка влияющих факторов, от правильности которой зависит успех предвидения.

В отличие от пророчества предсказание всегда работает с людьми (магами и нет). Маг должен обладать магией духа, чтобы понять предпочтения и типы поведения объекта (карму), а также уловить устремления окружающих, оказывающих влияние на поведение и цели действия объекта.

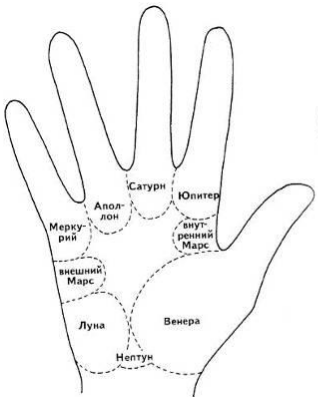
На следующем этапе из числа возможных результатов выбирается необходимый и далее методами составления пророчества необходимая цепочка событий усиливается.

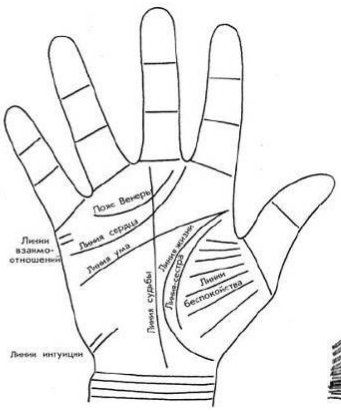
Хиромантия

Разновидностью предсказания применительно к судьбе человека является хиромантия (описательная часть - дерматоглифика[1]) — одна из древнейших систем гадания об индивидуальных особенностях человека, чертах его характера, пережитых им событиях и его грядущей судьбе по кожному рельефу ладоней — папиллярным и особенно флексорным линиям, а также холмам на ладони и по внешнему виду руки.

Возможность хиромантии связана с тем, что формирование кожного рисунка ладоней, как и развитие мозга, происходит на 3—4 месяце внутриутробного развития и обусловлены одним и тем же влиянием генного набора родителей или хромосомными аберрациями у плода.

Основные характеристики руки (дерматоглифические признаки) приведены на рисунках. На основании этих признаков, которые отражают индивидуальную организацию нервной системы человека, можно строить предположения о ее особенностях, и, следовательно, о поведении человека.





холмы линии дуга виток петля

Можно считать, что дерматоглифические признаки – это проявления влияния ауры (тонких тел) на физическое тело человека.

---

[1] Люди с кожным рисунком в виде петель на каждом пальце легко приспосабливаются и могут вписаться практически в любую ситуацию. Наиболее эффективно они работают в команде.

Витки на пальце наделяют человека яркой индивидуальностью в той сфере, которую данный палец символизирует.

Если на каждом пальце человека присутствует кожный рисунок в виде дуги, это человек практичный, надежный, порядочный и совестливый.

11. Артефакты и зелья

Артефакты

В самом общем понимании магический (антимагический или святой) **артефакт** – предмет, наделенный магическими (или антимагическими) свойствами. Включает в себя записанное заклинание, устройство управления заклинанием и источник магической энергии.

При разрушении артефакта вся его энергия освобождается одновременно во всех видах. Для предотвращения этого артефакт должен быть снабжен специальным заклинанием уничтожения, которое направляет энергию в какое-то конкретное направление (например, тепло или свет).

Артефакт или наделенный магическими возможностями природный объект (как живой – растение, животное, так и неживой) является неизменным по своей природе и в этом смысле эквивалентен электрическому устройству, и также как электрическое устройство может запасать электричество в аккумуляторе (конденсаторе), так и артефакт может запасать в себе магию (но как и аккумулятор – до определенного уровня).

Материал артефакта должен соответствовать используемым видам магии: заклинания магии жизни нельзя записать в неживой объект[1], но можно записать заклинания защиты от магии жизни и духа (см. амулет).

Нельзя записать в физический объект заклинания судьбы (магии вероятности). Проклятья (заклятья) накладываются магом непосредственно на объект, с которого они могут только распространяться на близко расположенные (контактирующие) объекты.

То же самое касается магии духа. Например, заклинания иллюзии накладываются магом на объект и существуют, пока не закончится энергия. Снятие (временная приостановка действия) заклинания возможна только магом.

Артефакт может быть целостным (сохраняющим свои свойства до разрушения), делимым (сохраняющим свойства в каждой отдельной части пропорционально количеству вещества в ней) и размножаемым (заразным) (передающим свои свойства при контакте с другими, но строго определенными веществами).

Для того, чтобы запустить артефакт на выполнение его функции, его нужно «включить». Это можно сделать, например, произнесением имени заключенного в артефакте заклинания, механическим воздействием

---

[1] Под живым объектом кроме непосредственно живых понимаются также тело живого существа или его части, оставшиеся после смерти – мощи (мумия, череп), сухие растения, древесина (не уголь) и вода (H_2O) – основа биологической жизни.

(прикосновением, нажатием, ударом, звуком, светом и т.п.), другим магическим воздействием, если артефакт не является защищенным (свободного доступа).

Однако наиболее важные артефакты защищаются своего рода паролем (ключом) – специальным заклинанием запуска.

Однако, необходимо понимать, что постоянно ждать команды артефакт, как и любое устройство, не может: это требует расхода энергии, кроме того возможны ложные срабатывания на похожие случайные фразы. Артефакт необходимо предварительно включить, а выключиться после исполнения команды он может автоматически. Включение артефакта магом 1-го уровня (см. раздел «Уровни магов») осуществляется касанием, 2-го – взглядом, 3-го – автоматически при приближении. Для не-мага или мага 1-го уровня не знающего, где находится артефакт, включение осуществляется с помощью артефакта управления (амулета или волшебной палочки). Этот амулет должен касаться тела того, кто им управляет: не обязательно руки, например, на нашейной цепи под одеждой или кольцо на пальце, что делает процесс управления скрытным.

Изготовление простых артефактов может осуществляться любыми магами необходимого уровня, сложные изготавливают специалисты-техномаги.

Амулет, оберег

Амулеты и обереги – постоянно действующие артефакты выполнения какой-либо магической (антимагической) функции. Не требуют включения, в связи с чем могут использоваться не-магами. Амулет в широком понимании – это артефакт, постоянно носимый на теле. Однако обычно понимается как артефакт, носимый на груди в виде кулона или прикрепляемый к одежде (в отличие от кольца).

Пример. Нательный святой крест (антимагический) – постоянно защищает носителя от воздействия магической энергии. После блокировки воздействия запас энергии уменьшается, в связи с чем требует переосвящения. Не совместим с магическими амулетами.

Защитные амулеты (магические) – блокируют определенные виды магических воздействий, путем их разрушения или искажения записанным в амулете воздействием. Действие ограничено объемом имеющегося запаса энергии (силы амулета). После применения требуют перезарядки (многоразовые) или распадаются (одноразовые).

Различия амулета и оберега заключаются в объекте защиты: амулет защищает владельца, оберег – место, например жилище, или пространство вокруг оберега.

По структуре амулет представляет собой устройство, состоящее из трех компонентов; записанное магическое воздействие (однорунное заклинание), накопитель (источник) энергии, устройство включения, однако в конкретной реализации отдельные компоненты могут отсутствовать.

Например, целительский амулет представляет собой накопитель магии жизни, помещенный в кольцо или кулон. При контакте с объектом, амулет забирает излишки магии жизни, постепенно заряжаясь, при падении уровня магии жизни в объекте отдает ему необходимую энергию.

Зелье

Зелье – почти полностью построенное за исключением последнего шага приводящего его в действие, как правило однорунное, заклинание. От артефакта отличается делимостью: зелье делается жидким, чтобы можно было использовать только необходимое количество.

Кроме жидкости, могут использоваться другие формы делимости: порошок либо предмет, который можно разрезать на части.

В этом плане зелье выгодно отличается от артефакта тем, что не требует управления (включения, выключения, контроля уровня мощности и т.д.). Но каждая порция зелья естественно одноразовая. В установленных условиях хранения зелье может храниться достаточно долго, поэтому каждый уважающий себя маг имеет комплект зелий на основные случаи.

Поскольку в большинстве случаев для приготовления зелий используется огонь, употребляется выражение «варка зелья». Огонь используется не для нагрева, а для насыщения состава энергией, необходимой для работы зелья. Как раз повышение температуры зелья свидетельствует об окончании процесса.

Зелье обычно готовится в специальной емкости – чаре, отсюда название зельевара – чародей. При приготовлении зелья маг должен понимать назначение каждого компонента (ингредиента), поскольку главным является не его внешний облик, а магическое содержание. Фактически при изготовлении зелья производится смешение и обработка «магических аур» ингредиентов, то есть ингредиентами зелья должны служить компоненты объектов, аура которых закрепляется в готовом продукте.

Степень «жизненности» ингредиентов может быть различной: от полноценных живых существ и растений или их компонентов (напр. свежая кровь с живыми кровяными тельцами) до сушеных или замороженных частиц. Необходимо понимать, что при хранении сухих ингредиентов аура из них уходит, и, соответственно, чем «старше» компонент, тем большее его количество необходимо употребить.

Для оценки эффективности ингредиента можно использовать формулу полураспада: за время Т эффективность падает в 2^n раз, где $n = T / T_{периода}$. Если период полураспада равен один месяц, то за 3 месяца эффективность компонента падает в 8 раз, за 10 месяцев – в тысячу. То есть реальный срок хранения компонента не более трех периодов, предельно допустимый – не более десяти, но тогда вместо одного грамма компонента придется брать килограмм, либо эффективность результата упадет в тысячу раз (если это допустимо по технологии).

Период полураспада различен для различных компонентов. Наиболее короткий у тканевых компонентов животных (напр. кровь, печень и т.п.) – несколько дней. Более длинный у растительных: трава, листья – несколько месяцев, древесина – несколько лет. Самый длинный у костей, рога, зубов, волос, чешуи, кожи (в т.ч. пергамента) – может составлять столетия.

В связи с этим простое запоминание того, что делает маг при «варке» зелья не приведет к тому же результату при повторении.

Вопрос «помешивания» зелья имеет отношение к форме и составу результирующего вещества – зелье не является простой смесью исходных компонентов, а новым веществом с заданной магом структурой. Вещества, входившие в состав компонентов, должны удаляться с дымом или в процессе перегонки (возгонки), а также методами фильтрации.

Необходимо понимать, что солнечный свет является губительным как для ингредиентов, так и для самого зелья. Поэтому сушка производится всегда в тени, а «варка» при искусственном свете или свете Луны.

После изготовления зелья требуется «вдохнуть» требуемую магическую энергию в используемый компонент, для чего используется палочка для помешивания. Вид магии определяет требования к ее материалу.

Запуск заклинания, заключенного в зелье, осуществляется простым разбрызгиванием (разбиванием флакона) или нанесением необходимого количества капель на объект.

Поскольку зелье является «аурным» продуктом, то и объект воздействия зелья должен иметь ауру, то есть зелья применяются как правило в отношении живых объектов. Однако возможно опосредованное воздействие: например, обработка зельем оружия.

Свитки и книги заклинаний

Свиток – одноразовый артефакт, изготовленный из листа бумаги.

Из бумаги свиток делается по трем соображениям. Во-первых, на нем записывается инструкция по применению свитка. Во вторых свиток легко

скручивается и убирается в специальный пенал (тубус) для хранения[1]. В третьих для применения не магами инициация записанного заклинания осуществляется путем разрыва бумаги.

Инструкция по применению свитка аналогична инструкции по применению лекарства. Она содержит:

- название заклинания;
- тип заклинания в соответствии с видом используемой магии;
- результат применения заклинания (его предназначение);
- побочные действия заклинания (в т.ч. откат);
- несовместимость с другими воздействиями и последствия таких комбинаций;
- порядок применения свитка, в т. ч. форма инициирования, порядок задания параметров и др.

Свиток содержит в себе необходимую энергию для выполнения заклинаний и может требовать только энергию запуска (кроме заклинаний, предназначенных для не магов).

Книга заклинаний – набор многоразовых свитков заклинаний, объединенных единым накопителем – обложкой. Задача накопителя – обеспечение сохранности свитков заклинаний, как от внешних условий, так и от магических воздействий. Для магической защиты внешняя сторона обложки делается с золотым покрытием.

Многоразовые свитки делаются из пергамента (выделанной кожи). Наносимый текст аналогичен одноразовому свитку. Дополнительно дается порядок накачки заклинания магией. Здесь необходимо понимать различие книг заклинаний и учебников по магии – в книгах заклинаний сам текст (форма, структура) заклинания не приводится, он вносится в материал листа. Разнотипные заклинания разделяются пустым листом.

Особое внимание при создании и записи заклинаний уделяется их защите от случайного или безграмотного запуска (защита «от дурака»). Для этого форма инициирования (запуска) заклинания всегда пишется на «мертвом» (не используемом в быту – напр. латынь) языке. В качестве условий запуска устанавливается наличие определенных предметов (ингредиентов), также не применяемых в быту (напр. жабья шкурка, настойка из мухоморов и т.п.). Названия самих предметов могут шифроваться (напр. «перо феникса» может означать обожженное куриное перо и т.д.).

[1] В одном тубусе могут храниться только свитки с однотипными заклинаниями

Материалы

Для изготовления артефактов и зелий должны применяться материалы, которые не вносят искажений в работу записанного заклинания.

Для артефактов лучше всего подходят магически нейтральные материалы:

- металлы – медь;

- минералы – неокрашенные кварц, алмаз, стекло (силикаты натрия и калия);

- органические вещества – сухое дерево и твердая пластмасса.

Нельзя использовать вещества, содержащие изолирующие металлы. Водород должен находиться только в виде ковалентных связей.

Для однофункциональных (использующих только один вид магии) заклинаний можно использовать соответствующий металл или его сплав с медью, а также кварц с соответствующей примесью.

Органические вещества за счет примеси водорода являются очень чувствительными к антимагии (солнечному свету), поэтому записанные в них заклинания достаточно быстро распадаются.

Сплавы металлов могут быть использованы только для простых (однорунных) заклинаний, однако таких заклинаний может быть наложено столько, сколько металлов в сплаве (один вид заклинания на каждый вид магии). Такие артефакты являются делимыми (разновидность зелий).

Для зелий в качестве основы могут использоваться вода или органические жидкости (кроме кислот и щелочей), зелья не могут содержать растворы солей.

К таким жидкостям относятся вода, органические растворители (спирты, скипидар, ацетон и др.), а также глицерин и масла.

Наиболее устойчивы заклинания на масляной основе, но в любом случае они не терпят попадания солнечного света.

Летучие основы сохраняют свои свойства в течение некоторого времени даже после испарения, что позволяет из использовать в газообразном состоянии для массового поражения.

В качестве основы также может использоваться кварцевый песок или сажа, однако запись в них заклинаний осуществляется опосредованно – сначала на раствор, потом перемешивание с песком (сажей), настаивание и высушивание.

Применительно к уровню мага (и соответственно антимага):

- маг любого уровня может пополнять магическую энергию в уже существующем артефакте, создавать делимые артефакты и талисманы

(однорунные заклинания) – сборка заклинаний возможна только на втором уровне, однако возможно последовательно выполнение однорунных модулей;

- маг второго и выше уровня может создавать целостные артефакты и увеличивать силу других артефактов;
- маг третьего и выше уровня может создавать размножаемые артефакты.

Примеры антимагических артефактов:

- целостный артефакт - чудотворная икона, освященные предметы (крест) или сооружения (церковь);
- делимый артефакт – истинное серебро (освященное, не путать с обычным), куски (щепки) дерева: осины (природный артефакт) или древесины, соприкасавшейся с телом святого (гроб, крест);
- размножаемый артефакт – святая вода, мощи святых.

12. Устройства удержания – пентаграммы

Для создания и удержания в определенном месте необходимого воздействия длительное время (например, для создания межпространственного «прокола» или портала) применяются магические устройства удержания – пентаграммы.

Пентаграмма представляет собой две вложенные сферы – внешняя сфера создания магического эффекта (призыва) и внутренняя сфера удержания достигнутого состояния, соединенные сторонами лучей звезды. Смысл создания пентаграммы – запустить энергию по кругу, т.е. создать «энерговорот».

Количество лучей определяет качество изображения и стабильность удержания. Для пентаграммы, создаваемой одним магом, оно должно быть нечетным, однако трех лучей совершенно недостаточно для безопасного удержания объекта – артефакты удержания размещаются непосредственно на границе области удержания, что делает возможным доступ к ним изнутри области.

Главное требование – построение звезды должно быть однопроходным (в каждой вершине звезды можно побывать только один раз) и однонаправленным – движение вокруг области удержания должно осуществляться только в одну сторону. Направление движения зависит от желаемого эффекта: если нужно получить что-то «оттуда», то против часовой стрелки, если «туда», то по часовой.

Область удержания представляет собой сферу, вписанную в звезду, ее диаметр равен диаметру вписанной окружности. То есть, если изображение объекта должно иметь высоту 1 метр, диаметр вписанной в пятиконечную звезду окружности должен быть 2 метра, основание пентаграммы 3,8 метра, диаметр описанной окружности 6,5 метров.

Область переноса (межмирового взаимодействия) представляет собой сферу описанную вокруг звезды. Ее диаметр равен диаметру описанной окружности. При построении необходимо учитывать наличие нижней полусферы, в которой не должно (так же как и в верхней) быть живых (или подвижных) объектов и предметов из материалов, искажающих магическое поле.

Стабильность определяется степенью совершенства пентаграммы: разносторонности и симметричности, как осевой, так и радиальной.

При построении необходимо учитывать требуемый размер изображений вызываемого объекта.

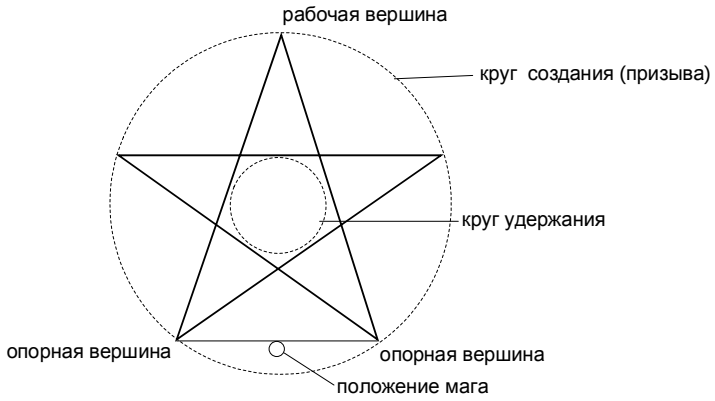
Пентаграмма строится с помощью циркуля (колышка, шнура и куска мела или угля) и линейки (натертого мелом шнура) на совершенно плоской поверхности.

Линии пентаграммы наносятся нейтральным элементом – углем или мелом.

В углах звезды располагаются артефакты: во внутренних – артефакты необходимоймагии воздействия (для призыва иномирских существ – магии духа), во внешних – артефакты магии измерений. Материал артефактов должен соответствовать виду используемой магии. Размер артефактов должен обеспечивать запас энергии на время призывания. Артефакты должны быть строго одинаковы для обеспечения постоянства взаимодействия. Маг должен в ходе процесса постоянно следить за их состоянием. Если в одном из них заканчивается энергия необходимо немедленно прекратить процесс, поскольку разбалансировка пентаграммы может иметь катастрофические последствия в виде выброса энергии (и души) как в наш, так и в иной мир.

Артефакты должны размещаться в углублениях, так, чтобы центр артефакта находился в плоскости пентаграммы. Порядок размещения артефактов – сначала артефакты удержания (духа), затем артефакты переноса (измерений). Включение – в том же порядке.

Маг располагается на главной оси пентаграммы со стороны основания между двумя вершинами, являющимися опорными. Запуск осуществляется воздействием на рабочую вершину, направление – воздействием на опорные.



Выключение и разборка пентаграммы выполняются в обратном порядке.

Если пентаграмма вышла из-под контроля или есть необходимость заблокировать чужую пентаграмму, используются т.н. «печати запрета», порядок построения которых приведен в разделе демонологии.

Порядок построения пятиконечной звезды приведен в соответствующем разделе.

Построение 9 и 15-лучевой звезды осуществляется методом трисекции центрального угла правильного треугольника вписанного в окружность и пятиконечной звезды, соответственно.

Построение 7, 11, 13 и т.д. лучевых звезд осуществляется через построение правильного n-угольника, как же описанное в соответствующем разделе.

Соединение точек (вершин лучей) осуществляется последовательно в следующем порядке:

- для 7 лучевой – через 2 на третью;
- для 9 лучевой – через 3 на четвертую;
- для 11 лучевой – через 4 на пятую и т.д.

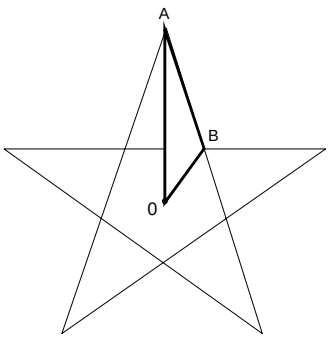
Необходимо учитывать, что чем больше количество лучей, тем относительно меньше становится радиус вписанной в звезду окружности.

В целях сокращения времени можно заранее изготовить трафареты углов в виде веревочного треугольника, который в натянутом состоянии дает необходимый угол при вершине и опорные точки лучей звезды относительно центра.

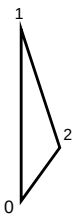
Пример построения пентаграммы с центром в точке 0 с использованием трафарета приведен на рисунках.

Сначала создается веревочный трафарет с узлами (петлями под вешки) 0АВ.

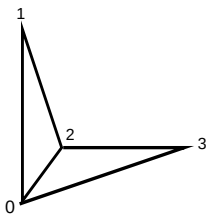
На шаге 1 из центра 0 протягивается луч 01 и устанавливается первая точка (вешка) вершины 1. Затем растягивается полотно треугольника и устанавливается вешка внутреннего угла 2. Не снимая петли с вешек 1 и 2, снимается петля с вешки 1 и полотно треугольника растягивается дальше – устанавливается вешка 3.



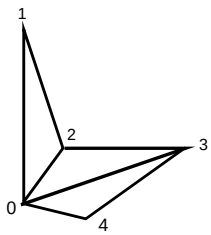
Создание трафарета



Шаг 1

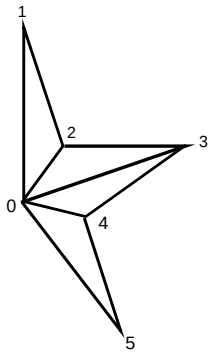


Шаг 2

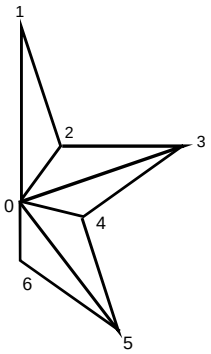


Шаг 3

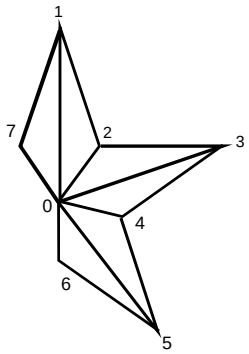
На последующих шагах действия повторяются. Работы выполняются сначала в одну, затем в другую сторону, чтобы минимизировать суммарную ошибку. Качество выполнения обеспечивается при совпадении точек 6 и 11.



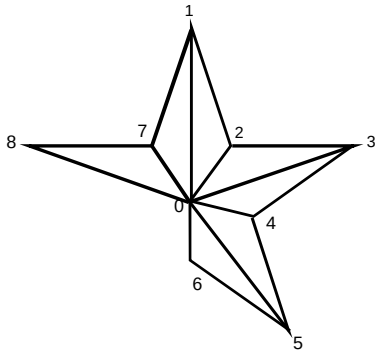
Шаг 4



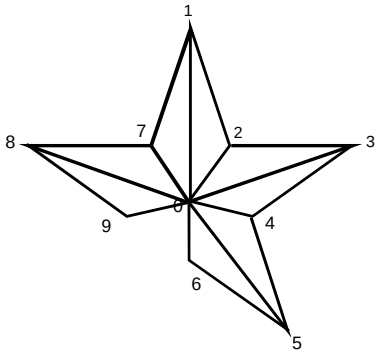
Шаг 5



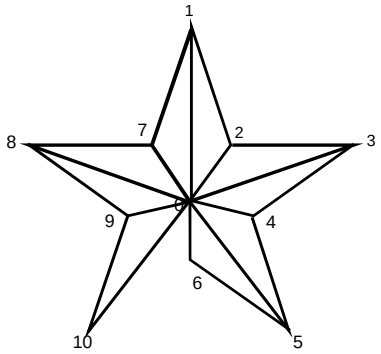
Шаг 6



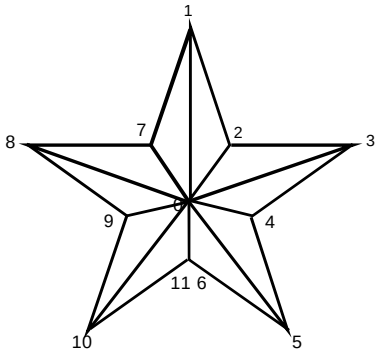
Шаг 7



Шаг 8

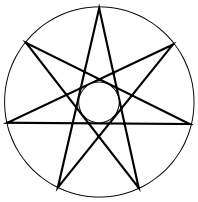


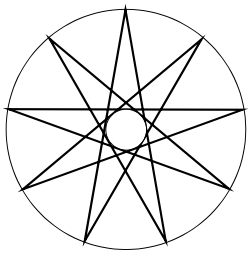
Шаг 9



Шаг 10

Относительные размеры 5, 7 и 9 лучевых звезд при равном внутреннем круге удержания приведены ниже. При построении можно приближенно считать, что диаметр внутреннего круга удержания равен половине основания звезды.





13. Печати запрета

Для блокирования созданного с помощью пентаграммы портала или иного воздействия (как свершившегося, так и предполагаемого) используется противовес пентаграмм – печати запрета.

Печать запрета может накладываться на пентаграмму как своего рода выключатель по принципу: блокировка наложена – блокировка снята.

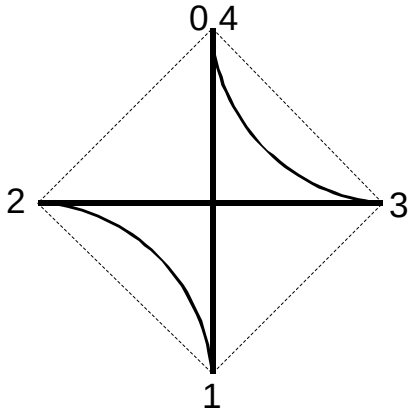
Печать блокирует действие пентаграммы с меньшим количеством лучей. Четырехлучевая печать может использоваться только для создания помех при построении пентаграмм.

Печать запрета – это звезда с четным количеством лучей, рисуемая также как и пентаграмма за один проход: линия без перерыва обходит все вершины лучей звезды, побывав в каждой вершине только один раз, однако печать двунаправленная - обход вокруг центра сначала в одном, потом в другом направлении: «энерговорот» не образуется (блокируется).

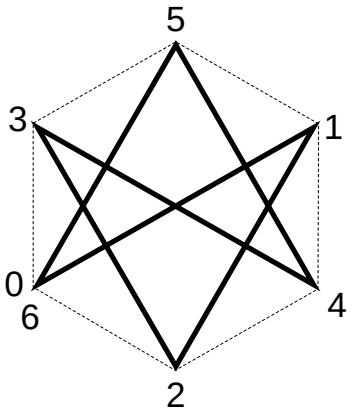
Главная особенность печати запрета – две линии пересекаются в центре звезды: отсутствует круг призыва (вписанная окружность), в центр звезды на точку пересечения ставится блокирующий артефакт.

Основные типы печатей – это простые: крест и «печать Соломона» (не путать со Звездой Давида) и сложные: октограмма и т.д.

Простые печати



Крест (квадрограмма)



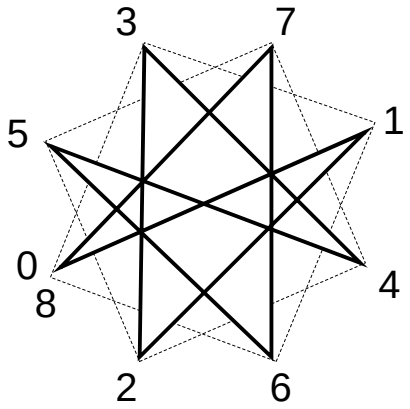
Печать Соломона (гексаграмма)

За основу берется квадрат или шестиугольник. Порядок прорисовки показан на рисунке: начало в точке 0 , конец в ней же (точки 4 или 6).

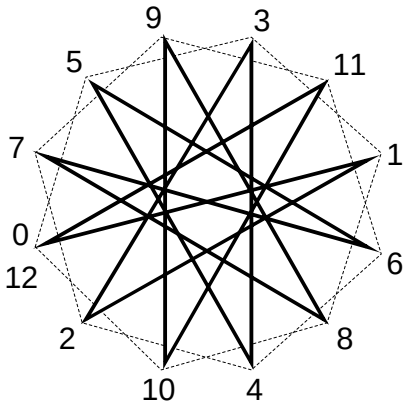
Сложные печати

За основу сложных печатей берутся восьмиугольник (два квадрата, развернутые на половину угла), двенадцатиугольник (два шестиугольника, развернутые на половину угла) и т.д.

Порядок прохождения показан на рисунке.



Октограмма



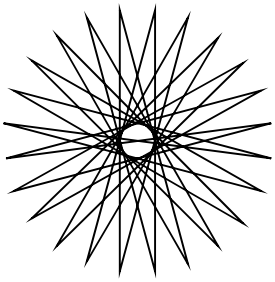
Додекаграмма

Принцип прохождения можно описать следующим мнемоническим правилом: рисунок начинается с большой диагонали (б) звезды 0 – 1. Из точки 1 рисуется малая диагональ 1 – 2 (м) на 1 луч влево (1*л*) – против часовой стрелки. Из точки 2 рисуется малая диагональ на 2 луча влево (2*л*) и т.д. Цикл рисования состоит из двух полуциклов – первая половина диагоналей рисуется с поворотом влево, вторая – вправо. Угол между большой и малой диагональю – 1 луч, между малыми – 2 луча звезды.

С учетом указанных сокращений схемы построения будут выглядеть:

- **октограмма**: «0» – б – 1*л* – м – 2*л* – м – 2*л* – м – 1*л* – б – 1п – м – 2п – м – 2п – м – 1п – «0»

- **декаграмма**: «0» – б – 1*л* – м – 2*л* – м – 2*л* – 2*л* – м – 2*л* – м – 1*л* – б – 1п – м – 2п – м – 2п – м – 2п – м – 2п – м – 1п – «0».



Отличия состоят только в количестве малых диагоналей в полуцикле (3 или 5). Другие печати строятся по такому же принципу.

Пример 24-х лучевой печати, построенной по указанному принципу, приведен на рисунке.

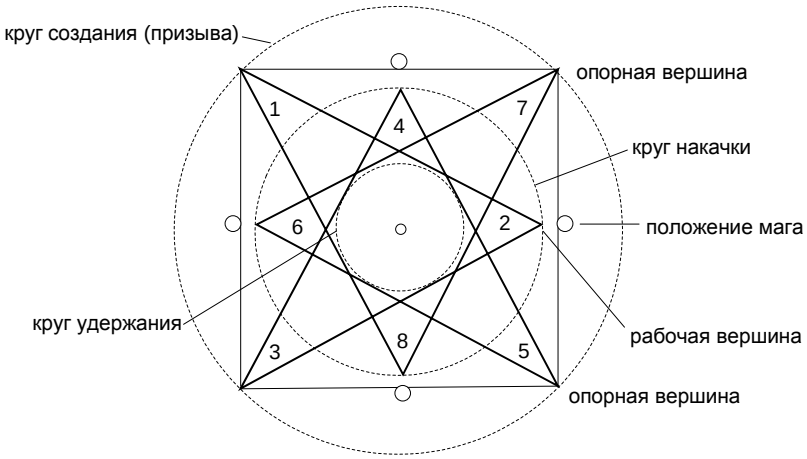
14. Круг магов

Во многих случаях сил и возможностей одного мага для получения необходимого эффекта бывает недостаточно. Тогда проводится объединение сил нескольких магов.

Объединение осуществляется путем создания «круга магов» - размещения группы магов вокруг многолучевой звезды, соответствующим образом сформированной и управляемой.

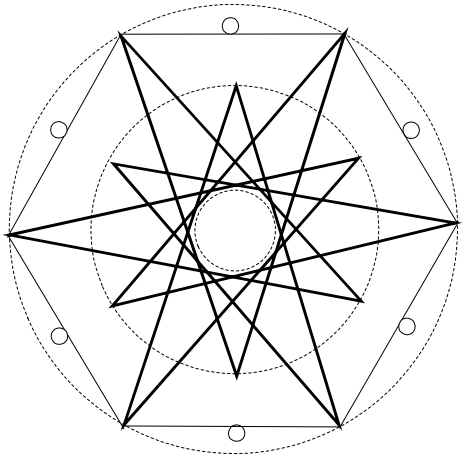
Построение звезды круга магов осуществляется на тех же принципах, что и пентаграммы: построение должно быть однопроходным и однонаправленным, однако количество лучей должно быть кратным 4 (4n), а движение осуществляться на каждую 2n-1 вершину 4n-угольника.

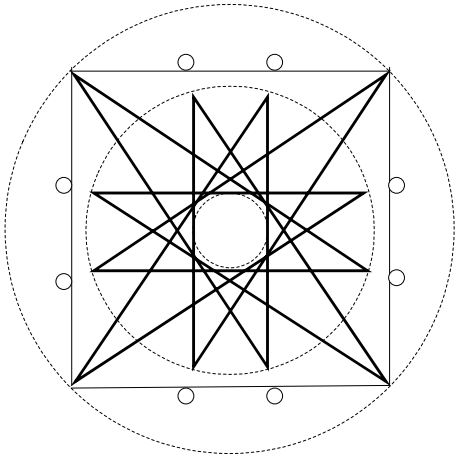
Порядок построения малой (участвуют 4 мага) звезды круга магов приведен на рисунке. Рабочие вершины, на которые осуществляется воздействие, располагаются на промежуточном круге накачки. Маги располагаются перед линиями, соединяющими опорные вершины, но обязательно внутри круга создания.



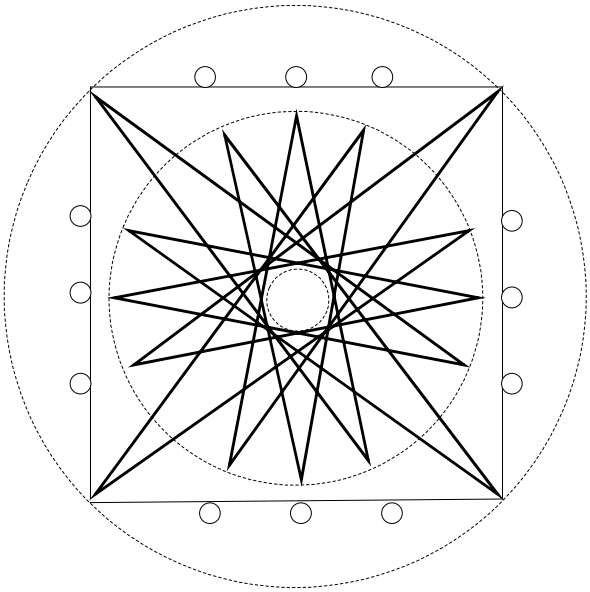
Построение осуществляется на основе разметки – деления окружности последовательно на 2, 4, 8, 12 (по 30 градусов) или 16 частей.

Промежуточная 12-лучевая звезда круга магов (участвуют 6 или 8 магов)





Большая 16-лучевая звезда круга магов (участвуют 12 магов). Построение аналогичной звезды на 8 магов сопряжено с трудностями размещения магов в соответствии с условиями их расположения перед линиями, соединяющими опорные вершины, но обязательно внутри круга создания.



15. Магический анализ

Бросая камни в воду, наблюдай за кругами, ими образуемыми,
иначе бросание будет пустою забавою
Козьма Прутков

Как известно в классических (не спортивных) восточных единоборствах большинство приемов направлено на дезориентацию противника (и зрителей) в целях маскировки (скрытия) основного удара (воздействия) приводящего к поражению (выведению из строя) противника.

Это необходимо для того, чтобы обезопасить себя от появления контрприемов и несанкционированного распространения техники ведения боя.

То же самое относится к магическим воздействиям. Открыто используются только общедоступные бытовые заклинания или магические воздействия, требующие силы недоступной остальным, например воздействия на климат (погоду).

Таким образом всегда существует потребность разобраться, что является действующей частью магического воздействия, а что применено для отвлечения внимания.

Как правило, большинство описаний магического воздействия в литературе представляют из себя как раз наиболее впечатлительные внешние эффекты типа летающих черепов, привидений, огромных фигур, громких звуков, ярких вспышек. В то же время эффективная (поражающая) часть воздействия остается «за кадром».

Задачей магического анализа и является выявление последствий (результатов) магического воздействия после его прекращения и установление причин их вызвавших. Сюда же относится выявление сторожевых (не приведенных в действие) заклинаний.

Основу магического анализа составляет общее умение всех магов – умением улавливать потоки магической энергии. Желательным является умение пользоваться «истинным зрением» - разновидностью магии измерений (не обязательно магом измерений – можно и с помощью артефакта), поскольку магия может быть сосредоточена внутри предмета.

Способности мага к магическому анализу зависят от его уровня.

Маг 1 уровня может определить наличие магии и по цвету ауры ее тип. Может выявить те заклинания, которые умеет выполнять сам.

Маг 2 уровня может определить спектр (соотношение видов) магии и предполагаемый характер воздействия и силу для не приведенных в исполнение заклинаний. В зависимости от способностей и знаний может

понять последовательность исполнения составляющих заклинания и понять какими методами его можно заблокировать.

Маг 3 уровня может разобраться в «плетениях» (взаимодействии и взаимосвязях отдельных составляющих) заклинания. Может вносить изменения и переплетать (при наличии необходимых ингредиентов) заклинания для их ликвидации или придания новых свойств.

Маг 4 уровня снимает заклинания «движением руки», для него это не преграда.

Каждый уровень имеет свои механизмы пассивного получения информации дополнительно к магическому зрению.

На первом уровне это стандартные системы восприятия - визуальная, слуховая, обонятельная, осязательная и вкусовая.

На втором - различного рода проявления «кожного» видения: умение «чувствовать» объект на расстоянии.

На третьем – «ментальное» видение, эмпатия.

Маг четвертого уровня в восприятии информации как таковой уже не нуждается, он знает все.

Общий принцип иерархии уровней при наблюдении объекта: воздействие на более высоком уровне не может быть отслежено с более низкого.

Например, маг третьего уровня, находясь за пределами видимости, изменяет характеристики некоего объекта, и в это время маг второго уровня наблюдает за этим объектом. Он видит, что характеристики объекта изменились, но никакого канала от объекта маг второго уровня не видит. Таким образом, он способен изучать только следствие, но не само воздействие.

16. Истинное имя мага. Крестраж

В широком понимании этого слова ИМЯ – характеристика индивидуальности, выделяющая объект из множества подобных. В этом понимании «истинное имя мага» не набор букв, а своего рода магическая «хромосомная карта», однозначно идентифицирующая мага и его индивидуальную магическую ауру.

Зная истинное имя можно направить магическое воздействие на именованный объект, «привязать» к объекту необходимое заклинание и т.п. В этой связи знание истинного имени дает власть над носителем истинного имени, поэтому истинное имя является высшей тайной мага.

Однако истинное имя необходимо и самому магу для однозначной идентификации. Например, для того чтобы в определенное место был допущен только сам маг, а не кто-то другой знающий охранное заклинание, в это заклинание должен быть вложен «слепок» истинного имени мага. То есть охранное заклинание будет срабатывать только по его предъявлению.

Чтобы нельзя было восстановить истинное имя мага по «слепку», к нему применяется хорошо известный в шифровании алгоритм «открытого ключа».

Еще одним свойством истинного имени является его изменение со временем. Это происходит из-за того, что, являясь в какой-то степени кодом магических способностей мага, истинное имя изменяется вместе с этими способностями, например при появлении новых навыков или повышении уровня мага.

Это с одной стороны позволяет «уйти от преследования» если истинное имя стало известно врагу, но с другой стороны требует постоянного контроля за соответствием крестражей (см. далее) и охранных артефактов реальному состоянию истинного имени.

Из изложенного следует, что познание истинного имени мага имеет смысл только по окончании его обучения, когда его магический статус обретает определенную стабильность.

Познание истинного имени мага возможно в специальной магической лаборатории (так же как и хромосомной карты) на основании исследования биологического материала, полученного от мага - в первую очередь крови или кусочков тканей, а также слюны или волос. Биологический материал должен быть «живым» (свежим), сохранившим на себе отпечаток ауры мага.

Отсюда для мага возникает необходимость контролировать все свои «отходы жизнедеятельности», чтобы они не попали в руки врага. Это приводит к тому, что маги между собой избегают непосредственного

контакта (рукопожатия и т.п.) и при общении соблюдают безопасную дистанцию.

Другим вариантом использования истинного имени является широко известный из литературы метод помещения истинного имени в артефакт (крестраж – по терминологии мира Гарри Поттера), обеспечивающий поддержание жизни мага (разновидность магии духа). То есть, если «хромосомная карта» (копия души и духа) мага находится в артефакте, физическое уничтожение мага становится невозможным, поскольку он после физического воздействия восстанавливается по информации «хромосомной карты», но естественно восстанавливается та личность, которая была в момент записи крестража.

Необходимым условием «восстановительной» деятельности крестража является наличие биологического материала, из которого восстанавливается тело мага. Если такового материала нет (например маг «испепелен»), крестраж осуществляет поиск подходящего объекта. Так, если крестраж – кольцо, то тело мага будет восстановлено на базе того человека, который это кольцо найдет и наденет. Если тело не подходит по какой-либо причине (напр. малый объем мозга для размещения личности мага), то происходит передача крестража до достижения необходимого результата.

Обычно в качестве крестража используют амулет, который носят на шее или кольцо на пальце, но тогда возникает опасность уничтожении крестража вместе с магом, а разрушение крестража влечет смерть субъекта.

В качестве мателиала для крестража испльзуются кристаллы и метреиалы магии духа (группа алюминия).

В этом случае приобретает важнейшее значение сохранность самого артефакта жизни. Для обеспечения безопасности крестража его помещают либо в строго охраняемое место, либо в такое место, где без знания его невозможно выделить. Однако, крестраж нужно выбирать такой, который не может быть случайно разрушен или уничтожен. Например, им может быть какая-то ценная вещь или музейный экспонат, охраняемые по независимой причине.

По аналогии с информатикой, крестраж – это своего рода *backup* личности мага. Чтобы обеспечить гарантированное восстановление личности мага (катастрофоустойчивость) необходимо иметь несколько крестражей, спрятанных в разных (причем удаленных друг от друга) местах. Как правило, это:

однодневный крестраж – носится на теле и обновляется ежедневно;

недельный крестраж – хранится в жилище мага и обновляется еженедельно;

месячный крестраж – хранится в месте, где маг бывает регулярно и обновляется раз в месяц;

ежегодный крестраж – хранится в удаленном секретном хорошо защищенном месте, куда маг всегда попадает в тайне от других.

Ограничения. Все крестражи завязаны на ауру мага, должны чувствовать ее, чтобы активизироваться в случае смерти его тела, то есть в полном объеме являются артефактами третьего уровня (и изготавливаются магами третьего уровня). Магу первого уровня доступен только однодневный крестраж, который должен носиться неснимаемо, поскольку в случае потери контакта активизируется и создает вторую копию мага.

Активизация крестражей после смерти происходит последовательно – сначала однодневный, если он активизировался остальные чувствуют это и продолжают находиться в состоянии ожидания. В случае уничтожения крестража активизируется следующий и т.д.

Достаточно популярным является крестраж – оружие (меч мага). Такой крестраж во время опасности как правило находится в руке мага, что позволяет осуществлять подпитку мага магией жизни, заживляя раны, а в момент гибели тела мага забрать его «душу». Восстановление тела мага осуществляется на базе человека, взявшего в руку магическое оружие. Если это маг более высокого уровня, то ситуация будет обратной – новый владелец получит доступ к знаниям и способностям заключенного в крестраж мага.

Одним из вариантов крестража является фамильяр — это живое существо, в которое маг, кроме того, отобразил частичку собственного духа (магия духа) в том числе для того, чтобы получить возможность наложения чар на самого себя с гарантией «отката» последствий.

Фамильяра маг также может наделить определенными дополнительными возможностями. Фамильяром не может быть разумное существо, более высокоразвитое нежели маг — в противном случае их роли взаимно обратятся.

Наиболее известный крестраж – это крестраж жизни («смерть») Кощея Бессмертного (по вышеприведенной классификации – ежегодный).

Крестраж представляет собой иголку (алюминиевую проволоку) - предмет, который сам может затеряться так, что его не найти (ср. «иголка в стоге сена»). Крестраж помещен в яйцо – защитную капсулу (известь – экранирующий материал), которую надо уметь разбить.

Капсула помещена последовательно в щуку, утку, зайца – быстро двигающиеся подводный, наземный и воздушный объекты, которые могут скрыться от врага. То есть для получения капсулы необходимо иметь оружие, действующее в воде, на земле и в воздухе.

Подвижные объекты помещены в сундук (сейф), который можно вскрыть только специальным инструментом – мечом-кладенцом.

Сам сундук размещен на необитаемом острове, то есть удаленном месте с неизвестными координатами, причем он прикован цепями к местному предмету (дубу). Дуб олицетворяет силу и долголетие, являясь природным источником магии, от которого подпитывается системы защиты крестража.

Остров, как правило, «Буян» – то есть находится в месте с буйными течениями и ветрами, высадка на него максимально затруднена. Иногда упоминается охрана места – «кот ученый», он же Кот-Баюн (см.).

Часть 2. Частные приложения теории магии.

1. Кодекс магов

Кодекс магов – это определенный набор ограничений на их взаимодействие с людьми, обеспечивающий сохранение природного равновесия и людей как биологического разумного вида.

Первый закон. Высшая ценность для мага – его жизнь и безопасность (в широком понимании – включая изменение условий жизни), для обеспечения чего он имеет право использовать любые доступные ему средства.

Следствия

- Поскольку при взаимодействии мага с людьми всегда существует возможность квалифицировать действия людей как угрожающие, люди стараются держаться от магов подальше.

- Поскольку чем выше уровень и сила мага, тем на большем расстоянии он чувствует угрозу, и, соответственно, с ростом силы и уровня он вынужден все больше отдаляться от людей, поселяясь в безлюдных местностях (горы, пустыни, острова).

Второй закон. Маг не может использовать магическое воздействие для принуждения немагов (живых людей) исполнять его желания (приказы), кроме случаев, когда их действия угрожают его безопасности (нарушают первый закон).

Следствия

- Маг не может магическим образом (с использованием магии) проникать в жилище человека (жилище – это закрытое помещение для постоянного пребывания, в первую очередь сна, но не здание), кроме случаев его приглашения («вызова»).

- Для создания собственной армии маг использует мертвецов (зомби), механизмы, искусственно созданные организмы.

- Для воздействия на людей маг может использовать обычную физическую силу и орудия, но в случае ответных действий, как угрожающих его безопасности, может применить магию для защиты.

- Руководить людьми (быть начальником, занимать руководящие должности в системе управления) может только маг не выше первого уровня.

Третий закон. Маг может возмездно или безвозмездно выполнять просьбы маглов, когда эти просьбы не нарушают первый и второй закон. В этом случае человек является его клиентом, но не хозяином.

Следствия

- Для того, чтобы защитить человека от нападения других людей, этот человек должен в какой либо степени иметь значение для существования мага, например должен ему услугу или материальные средства.

- Находясь «на службе» у человека, маг может применять магию против других людей выполняя «заказ хозяина», однако «цена» (важность для мага) заказа должна быть адекватной результатам воздействия: то есть если магу в данный момент не нужны деньги, он не может за деньги исполнить желание.

Таким образом, работать на человека может маг 1 реже 2 уровня за:

- удовлетворение жизненных потребностей (еда, одежда, секс);

- обеспечение условий для опытов (оснащение лаборатории, расходные материалы, доступ к библиотеке и т.п.).

Захват магом власти может осуществляться обычной силой или подкупом (для чего маг может копить деньги). Реализация властных полномочий также осуществляется обычным способом – через соответствующие службы: полиция, войска, налоги и т.п. Магия используется только для самозащиты. В этом смысле людям выгоден маг во власти, поскольку это защита от переворотов – обеспечение стабильности.

В целом, отношение магов к людям можно охарактеризовать следующими аналогиями:

маг первого уровня относится к людям как к детям (несмышленым);

маг второго уровня – как к домашним животным – друзьям человека, имеющим собственное имя (ограниченно разумным);

маг третьего уровня – как к множеству домашних животных, с возможностью выделения отдельных персонажей из общей массы (условно разумным);

маг четвертого уровня относится к людям как ко всем представителям животного царства (прямое общение невозможно).

В качестве аналогии можно использовать средневековую линейку вассалитета: рыцарь, барон, граф, герцог, король, а также современную иерархию управления – сельсовет, город (поселок), район, область, государство, или иерархию ученых званий – младший научный сотрудник, старший научный сотрудник, доцент, профессор, академик.

2. Специализации и школы магов

Нельзя объять необъятное
Козьма Прутков

Как известно, процесс обучения (подготовки) включает этапы получения знаний, умений, навыков. Применительно к становлению мага это означает, что просто иметь способности и прочитать книгу-учебник недостаточно. Необходима длительная тренировка в применении магических воздействий, следствием чего является формирование у мага определенного ограниченного набора хорошо выполняемых им приемов. Состав этих приемов определяет специализацию мага, то есть ту область деятельности, в которой он может достичь наибольших результатов.

К областям деятельности магов, известных из литературы, относятся управление погодой, врачевание, строительство, изменение окружающей природы (живой и неживой), транспорт (перемещение в пространстве), боевое искусство (боевые маги), охрана и обеспечение безопасности, разведка (дальновидение, экстрасенсорика), изготовление артефактов, изготовление механизмов, орудий труда, оружия и транспортных средств, создание искусственных организмов и др.

Одна и та же специализация может быть получена различными видами магов. Например, боевой маг может быть магом движения и использовать силу удара или массу оружия. Или быть магом времени и использовать быстроту движения. Или быть магом энергии и использовать огонь и т.д.

Но в любом случае использование только одного вида магии для какого-либо магического воздействия часто недостаточно. Одномагические воздействия используются для примитивных действий – поджечь дрова, метнуть камень, перепрыгнуть впадину и т.п.

Так для метания файерболов необходимо получить огонь (магия энергии), удержать его в определенном объеме (магия пространства) и переместить к месту назначения (магия движения).

С другой стороны магов одного вида магии (мономагов) практически не бывает. Мономаги, как правило, «научные работники» развивающие свое направление магии в орденах и академиях.

Каждый маг имеет кроме основной направленности (которая определяет цвет его ауры) хотя бы одну дополнительную, но способности в которой у него ниже.

В зависимости от комбинации основная – дополнительная магия маги как правило имеют специализацию – вид магической деятельности, который достаточно полно обеспечивается имеющейся парой видов магии.

Пример возможной специализации мага в зависимости от способностей к определенным видам магии приведена ниже.

1. Магия энергии
Одиночная – поджигатель, маг Хаоса
+ пространства – стихийный маг, школа воздуха, огня
2. Магия измерений
Одиночная – разведчик
+ энергии – техномаг
+ пространства – транспортник
+ духа - оборотень
3. Магия движения
Одиночная – грузчик
+ энергии – стихийный маг, школа земли, воды
+ времени – воин
+ духа – некромант
4. Магия жизни
Одиночная – друид
+ движения – трансформер
+ состояния – целитель
5. Магия времени
Одиночная – быстрый исполнитель (чиновник)
+ пространства – вампир
6. Магия духа
Одиночная – зомбирователь (маг разума)
+ измерений – шаман
7. Магия пространства
Одиночная – вор, шпион, скороход, создатель тайников
8. Магия состояния
Одиночная – маг Тьмы (разрушения) или маг Порядка (созидания, укрепления)
9. Магия энтропии
Одиночная – пророк
+ движения – погодный маг
+ духа – провидец

Стихийные школы магии

Со специализацией неразрывно связаны т.н. «стихийные школы магии»): Земля, Вода, Воздух, Огонь (не путать с образовательными магическими школами). Эти школы являются т.н. «вторичными» и работают с магической парой «движение – энергия»:

Земля – в основном движение (перемещение) с незначительной долей энергии;

Вода – движение с добавлением энергии (изменение агрегатного состояния);

Воздух – энергия пополам с движением;

Огонь – в основном энергия с добавлением движения.

Чистая энергия - это Хаос. Материя существует только в форме физических полей, понятие «движение» применять не к чему. Иногда в отдельную стихийную школу выделяется магия (стихия) жизни.

Стихия неразрывно связана с уровнем мага. Маги стихийных школ работают со стихией не напрямую, а используя систему заклинаний своей школы. Так, полноценная непосредственная работа с водой возможна только на втором уровне. На первом уровне жидкость (вода) сначала с помощью заклинаний переводится в твердое агрегатное состояние (лед, сосульки) и только потом над ними проводятся определенные действия. Для применения прямых действий с водой (напр. «водяная плеть») или дистанционного воздействия используются артефакты.

Для работы с воздухом (прозрачным) на низких уровнях сначала осуществляется его визуализация (пыль, дым, туман). На первом уровне для управления также используются артефакты, но для придания воздуху иных свойств (упругость, плотность) в прилегающем к телу мага слое, например, «воздушная подушка» артефакты не нужны. Толщина управляемого слоя, как и в случае «каменной кожи» определяется силой мага.

Другой основной метод работы стихийных магов, как и описывалось выше, посредством обращения к элементалям.

Основные возможности стихийных магов

Школа земли

- перемещение твердых и сыпучих предметов, смещение стен и т.п.;
- создание земляных волн, провалов;
- метание предметов;
- создание големов.

Основная область применения – строительство, военное дело (аналог артиллерии).

Школа воды

- создание водяных волн, вплоть до гидродинамического удара;
- замораживание поверхности водоемов;
- изменение направления и скорости течения водяных потоков;
- управление туманами и облаками (только в части движения и выпадения осадков).

Основная область применения – сельское и коммунальное хозяйство: управление дождями, изменение течения рек, устройство родников и колодцев, прочистка канализации.

В военном деле – береговая противодесантная оборона побережья и портов, обеспечение перехода войск через водные преграды (по замерзшей поверхности или по дну - «вода расступилась»), нанесение увечий или смерти живым организмам путем создания гидродинамического удара в кровеносных сосудах.

Школа воздуха

- создание зон избыточного статического или динамического давления воздуха;
- создание направленных воздушных потоков (сквозняков);
- создание воздушных вихрей, в т.ч. пылевых;
- создание тумана (перевод воды из газообразного состояния в жидкое капельное).

Основная область применения – морской транспорт (парусный флот), воздушный транспорт (парапланы), переработка зерна (мельницы), коммунальное хозяйство (проветривание).

В военном деле – воздушный удар (контузии, оглушения, травмы), сверхзвуковая (детонационная) ударная волна (взрыв), устройство завалов в горной и лесистой местности, пылевые вихри в пустынях, разрушение непрочных и временных построек.

Школа огня

- нагрев твердых, жидких и газообразных тел, изменение их фазового состояния;
- поджигание горючих материалов.

Основная область применения – промышленность (металлургия, металлообработка), строительство (изготовление изделий из плавленого камня), ювелирное дело, коммунальное хозяйство (отопление).

В военном деле – огневое поражение техники, сооружений и личного состава.

Вампир

Как уже было показано выше, Вампир – это специализация магов времени. Сущность специализации (как это не странно) – исследовательская: максимально быстрое получение искомого предмета или информации и одновременно возможность дождаться результатов запущенного или наблюдаемого процесса через десятки или сотни лет.

Потребность и необходимость потребления крови определяется степенью воздействия на время (см. Маг времени).

Однако необходимо различать вампиров-магов и вампиров-зомби (личей). Дело в том, что вампир-маг (живой!) как правило, не имеет возможности (по различным причинам, в том числе моральным), а зачастую и желания самостоятельно осуществлять добычу крови.

Для этого вампир-маг проводит обращение выбранного им человека в зависимую марионетку – лича. Это осуществляется путем удаления человеческой крови и вливания необходимого (не большого) количества крови вампира-мага.

Магическая кровь приводит к изменению сознания лича, оставляя ему имевшиеся до обращения знания и добавляя определенных магических способностей, присущих вампиру, одновременно поддерживая в нем видимость жизни (защищая ткани от разложения - антисептик), поскольку в обычном понимании жизнь из лича ушла вместе с человеческой кровью. Кровь мага проникает в клетки организма лича и выполняет роль носителя энергии для сокращения его мышц. Затраты энергии лича меньше чем у человека, поскольку ему дыхание требуется только для речи, отсутствует необходимость в пищеварении и др.

В дальнейшем лич используется вампиром-магом как передвижная станция переливания крови. Самому личу кровь не нужна и всю добычу он относит хозяину. При каждом переливании вампир-маг добавляет своей крови личу, поддерживая его существование.

При отсутствии необходимости в личе тот может впадать в спячку на неопределенно долгое время. Определенную подпитку энергией необходимой для простого существования лич может получать используя магию, содержащуюся в эмоциях жертвы (боль, страх и т.п.), однако для применения магических способностей нужна именно кровь мага.

Особенностью переливания крови является необходимость учета группы переливаемой крови, поэтому молодой маг вынужден сначала «пробовать» жертву и переливать кровь, только если она совпала с его группой. Настоящий маг должен уметь устранять признаки группы крови или блокировать свою реакцию на чужую кровь (антитела).

Большинство сведений о вампирах, имеющихся в литературе, относится как раз к личам: это и нетерпимость к солнечным лучам и воде (несущим жизнь и приводящим к разложению тела лича), и чувствительность к антимагическим артефактам (святая вода, истинное серебро, осина и т.п.). Поскольку лич не может самостоятельно пополнять магическую энергию, а пользуется только запасом, который дал вампир-маг, от подобных артефактов лич погибает, тогда как для вампира-мага такая ситуация является обычным состязанием – у кого больше энергии, тот и победил.

В случае гибели вампира-мага все созданные им личи «получают свободу». Однако самостоятельно восполнять магическую энергию они не могут, в связи с чем становятся «охотниками» (дранпирами) на вампиров - личей других магов.

Сведения, относящиеся к способностям вампиров проникать в узкие отверстия, относятся к применению ими магии пространства. Как уже отмечалось выше, маг второго уровня должен обладать умениями работать со всеми видами магии на первом уровне (самостоятельно или используя артефакты).

Наибольшая распространенность среди людей сведений о вампирах связана с тем, что люди в наибольшей степени общаются именно с вампирами, поскольку вампиры не могут существовать отдельно от людей из-за особенностей своего питания (в отличие от других магов).

Воин-маг

Воин-маг – разновидность боевого мага. ВМ является магом движения первого уровня. По сути это обычный боец с многократно увеличенной силой («махнет рукой – улица, отмахнется – переулочек»). Подпитка магической энергией осуществляется от убитых людей (аналог жертвоприношения), в связи с чем в ходе боя ВМ впадает в транс («берсерк») и, соответственно, не знает усталости.

Для обеспечения быстроты действий может иметь способности к магии времени.

Друид

Друид – маг жизни. Главное, что необходимо понимать – жизнь и смерть это однотипные понятия. Маг жизни может добавить жизни (вылечить), а может отнять жизнь (убить). В этом понимании Д второго уровня и выше – самый страшный боевой маг, он просто отнимает жизнь на расстоянии. Единственная защита – это попытаться скрыться (выйти за пределы зоны досягаемости Д).

Отнятие жизни Д употребляет постоянно – дезинфекция ран, лечение инфекционных заболеваний связаны с уничтожением (умерщвлением) болезнетворных организмов.

В борьбу с Д могут вступать только мертвые (не живые) создания (см. Некромант). По этим причинам к боевым действиям Д никогда не привлекают, поскольку контролировать его действия невозможно.

Кроме того, само обучение и становление Д как мага, как правило, должно контролироваться другими магами, чтобы не допускать появления Д второго уровня.

Оборотень

Оборотень – маг измерений с возможностями зомбирования (магия духа). Может иметь дополнительные возможности в части магии движения.

Суть оборотничества заключается в подмене своего тела (превращение) на тело другого существа (животного - анимаг) с последующим его зомбированием (программированием на выполнение функции). Цель операции – обезопасить свое тело от повреждений при выполнении боевой (диверсионной, криминальной) задачи.

«Превращение» осуществляется путем замены объекта в нашем трехмерном пространстве на объект находящийся в смежном (по четвертому измерению) пространстве. Замена осуществляется мгновенно при приблизительном равенстве масс заменяемых предметов. Отсюда видно, что предмет замены должен быть размещен в смежном пространстве заблаговременно. Учитывая, что предмет замены размещен в другом пространстве, наше время там не существует, поэтому предмет как бы «замораживается» и может в таком состоянии находиться вечно.

Точки входа («черная дыра») и выхода («белая дыра») в смежную область пространства различны, хотя и могут находиться рядом друг с другом. Процесс замены представляет собой как бы «выталкивание» одного тела другим, поэтому при исчезновении одного тела в нашем пространстве

другое тело возникает в другом месте, что позволяет различить оборотня и трансформера.

Указанный вид магии доступен магам достаточно высокого уровня.

Оборотень-маг может создавать простых оборотней-зомби путем зомбирования человека с приданием ему подменного животного в смежном пространстве. Оборотень-зомби будет действовать по программе или по команде мага.

Это дает возможность содержать целую «армию» оборотней без вреда для самого мага. Ограничение - при длительном содержании и частом «использовании» подменных животных последних надо кормить, что создает негативное отношение к магу.

Поскольку оборотень-животное не может контролировать и управлять своими обращениями, этот процесс программируется по времени, наиболее простой способ – по фазам луны (полнолуние) или солнца (от захода до восхода), так как животные их тоже определяют.

Погодный маг

Погодный маг – сильный маг движения не менее второго уровня (или маг первого уровня с артефактом дальнодействия) в сочетании с возможностями магии энтропии (непрямоу управление).

Силу погодного мага можно оценить из следующих расчетов.

В средней полосе России количество выпадающих осадков – 10 мм в неделю (550 мм в год). Это означает, что на полив раз в неделю нужно 10 литров (ведро) воды на 1 кв. м.

На 1 гектар – это составит 100 тонн воды.

Чтобы полить сельскохозяйственные угодья небольшой деревни, к примеру, 100 гектар (1х1 км) необходимо 10 тысяч тонн воды. А кроме этого нужно поливать пастбища, сады, да и лесные угодья не помешает.

Все это количество воды в случае засухи погодные маг должен где-то взять (превратить в пар - магия энергии), пригнать к деревне (магия движения) и заставить выпасть (магия энергии – на охлаждение). Задача непосильная для мага-недоучки, какими обычно представляют погодных магов.

Исходя из расчетов видно, что прямая перегонка воды в нужное место – неподъемная задача. Поэтому необходимо сочетание магии энтропии, повышающей вероятность необходимой погоды и направляющей хаотическое движение молекул водяного пара в нужном направлении с магией движения, усиливающей необходимые процессы.

Рыцарь

Рыцарь – воин-антимаг первого уровня. Назначение – уничтожение магических созданий, для чего имеет соответствующим образом обработанное оружие.

Обладает личной защищенностью (в объеме силы) от воздействия магий жизни, духа, энтропии. От магических метательных средств защищен в части срыва наведения (самонаведения) этих средств на конечном участке. Для защиты от простых метательных средств должен носить броню (латы).

При соприкосновении с Р. любые магические артефакты «срабатывают» (разрушаются), выделяя запасенную магическую энергию, в связи с чем броня должна быть антимагически наполнена (обрызгана святой водой, покрыта серебром). Степень защищенности от магичекой энергии определяется собственной силой Р.

Подпитка оружия и брони антимагией осуществляется постоянно при их контакте с телом.

Техномаг

Техномаг – маг управления артефактами и создания амулетов.

ТМ является слабым магом измерений первого уровня. Его силы хватает только на инициацию (включение) артефактов и управление ими (магия энергии). Основа его искусства – умение соединять простые артефакты в сложную последовательность - аналог заклинания.

Это дает возможность создавать автоматические артефакты, не требующие управления – амулеты, пригодные для использования простыми людьми.

Пример. Для создания «волшебного щита» для солдата необходимо оснастить щит источником магии (1-й артефакт), датчиком обнаружения опасности с наружной стороны (2-й артефакт), включателем-выключателем защиты (3-й артефакт) и непосредственно артефактом противодействия (4-й артефакт или даже несколько), отражающим (блокирующим, уничтожающим) воздействующий объект. Причем датчик должен действовать постоянно, а артефакт противодействия – только при необходимости, чтобы не расходовать энергию.

Все эти артефакты должны взаимодействовать между собой в определенной последовательности, при этом датчик должен реагировать не на все подряд, а только на опасные воздействия, которые обычный щит отразить не в состоянии.

Чтобы выполнить подобную работу, ТМ необходимы артефакты-инструменты, которые он делает либо сам, либо другие ТМ («инструментальщики»), а также артефакты получения магической энергии.

Чтобы обеспечить непрерывное функционирование производственного процесса ТМ образуют своего рода «гильдии» по специальностям, в которых существуют производственное разделение труда («профессии»), аналогично гильдиям ремесленников.

Трансформер

Трансформер (не путать с оборотнем) – боевой маг первого уровня, осуществляющий трансформацию (откуда название) своего тела в соответствии с задачами боевого применения. Усилен магией движения.

Трансформация связана как с оружием (когти, зубы, рога, костяная броня), так и со средствами перемещения (строение тела, мышцы, лапы, крылья). Ограничения – наличие 4-х конечностей (кинематику и возможности мозга по управлению не изменишь).

Как маг жизни залечивает ранения.

Пророк

Пророк – маг энтропии (вероятности).

Главное умение - обеспечение необходимой вероятности свершения нужного события (коррекция причинно-следственных связей). Вариантами пророчества являются проклятие и благословление, а также наложение сглаза.

Объектом пророчества может быть как живое существо (человек или нет) так и неживой предмет (место, сооружение).

Сутью пророчества является сотворение (программирование) последовательности (цепочки) событий, приводящих к необходимому результату. Для каждого события из цепочки с помощью добавления (вливания) магической энергии вероятность свершения повышается до необходимого уровня.

Степень достижения результата определяется двумя параметрами: количеством «влитой» энергии (сила мага) и полнотой учета всех влияющих (мешающих) факторов (квалификация мага).

Провидец, предсказатель

Провидец (прорицатель) – как и пророк, маг энтропии. Он слабее, но с возможностями магии духа. В отличие от пророка всегда работает с людьми (магами и нет). Главная способность – предвидение (ясновидение). Предвидение – это не «проникновение в будущее», а составление цепочек вероятностных событий с оценкой вероятности каждой составляющей (умение видеть причинно-следственные связи) и «подправление» их при необходимости.

Маг должен обладать магией духа, чтобы понять предпочтения и типы поведения объекта (карму), а также уловить устремления окружающих, оказывающих влияние на поведение и цели действия объекта.

С использование магии энтропии (аналогично пророчеству) оцениваются вероятности событий, приводящих объект к искомой цели (результату) либо оцениваются вероятности достижения возможных результатов. При этом, как и в пророчестве, должна быть проведена оценка влияющих факторов, от правильности которой зависит успех предвидения. На следующем этапе из числа возможных результатов выбирается необходимый и далее методами составления пророчества необходимая цепочка событий усиливается.

Классический пример предвидения приведен в романе М.Булгакова «Мастер и Маргарита»:

«Он смерил Берлиоза взглядом … и громко и радостно объявил: - вам отрежут голову!

- А кто именно? Враги? Интервенты?

- Нет, - ответил собеседник, - русская женщина, комсомолка.

- Гм... - Промычал раздраженный шуточкой неизвестного Берлиоз, - ну, это, извините, маловероятно.

- Прошу и меня извинить, - ответил иностранец, - но это так. Да, мне хотелось бы спросить вас, что вы будете делать сегодня вечером, если это не секрет?

- Секрета нет. Сейчас я зайду к себе на Садовую, а потом в десять часов вечера в Массолите состоится заседание, и я буду на нем председательствовать.

- Нет, этого быть никак не может, - твердо возразил иностранец.

- Это почему?

- Потому, ответил иностранец, что Аннушка уже купила подсолнечное масло, и не только купила, но даже разлила. Так что заседание не состоится.»

Некромант и некромантия

По виду деятельности некромант в общем случае – специалист по нежити. По магическим возможностям – маг движения второго уровня и маг духа первого. Главная характеристика, необходимая мага чтобы стать некромантом – отсутствие брезгливости (гражданский аналог – патологоанатом, судмедэксперт).

Наиболее частая специализация некроманта – поднятие нежити (мертвяков или не-живых не путать с зомби[1]). Здесь к нему непосредственно примыкают химеролог и големостроитель. Различие в том, что некромант использует готовый материал (тела людей и животных), химеролог создает новые тела из частей людей и животных, големостроитель создает тела из неживой материи (камень, металл), поэтому големостроителями, как правило, становятся маги школы земли.

В боевом применении это воин-маг, но в отличие от него уже не воюет самостоятельно, а создает специальные подразделения мертвяков. В бытовом применении создает себе работников и в этом плане наименее зависим от людей.

Создание мертвяка осуществляется путем насыщения меридианов мертвого тела магией движения и запуска ее циркуляции. Меридианы как каналы циркуляции магической энергии привязаны к физическому телу (опорно-двигательному аппарату), в первую очередь скелету.

В зависимости от степени сохранности биологического материала подразделяются (в порядке возрастания) на скелетоны, упыри, вурдалаки.

Мертвяку закачивается энергия магии движения. В дальнейшем действия мертвяка осуществляются автономно до достижения цели или исчерпания энергии, после чего мертвяк распадается. Функционирование мертвяка (кинематика движений) такая же, как и жившего оригинала, что существенно упрощает управление (для выполнения человеческих функций нужны человекообразные формы).

В зависимости от типа исходного материала могут быть простыми (созданными из объектов, не обладающих магическими свойствами) и автономными (имеющими магический узел-накопитель).

---

[1] Зомби – условно живой объект. У зомби сохранено эфирное тело, поэтому в нем протекают обычные физиологические процессы, видит и слышит он обычным образом. Зомби создаются магами души из обычных людей путем уничтожения (полного подавления) тонкого тела души, а также урезания казуального (причинного) тела, в котором оставляется только инстинкт питания, а также прописываются установки мага-зомбирователя.

Простые формы нуждаются в непрерывной «подкачке» энергии, которая может осуществляться самим магом, из артефакта, а также из местного источника. Артефакт может быть внутренним (встроенным в существо) или внешним, тогда существо не может удаляться от него на расстояние больше дальности действия артефакта. В последнем случае мертвяк имеет очень ограниченный «радиус действия».

Автономные формы создаются из бывших магов, т.е. имеют магический узел, и могут «подзаряжаться» самостоятельно во время пребывания около источника.

Поскольку мертвяк не имеет эфирного тела (магии жизни), он может видеть только магическим зрением – посредством чакр. Иных органов чувств не имеет. Живые объекты он обнаруживает по наличию души, магические – по ауре соответствующего цвета.

При наличии у некроманта способностей магии духа, возможно создание «думающих» мертвяков – личей. Лич создается из пока еще живого человека путем осуществления «привязки души». Привязка духа проводится к камню духа (группа алюминия), монтируемого в тело объекта в какой-либо точке заднего срединного меридиана (чаще всего в черепе – поближе к чакре духа либо в верхней части груди – в районе токи соприкосновения янских меридианов). Если исходным объектом был маг, получается высший лич (архилич).

Камень имеет функцию крестража (см соответствующий раздел), поэтому существует возможность восстановления (пересадки) личности высшего лича в подходящее тело.

Химеролог может создавать из мертвого биологического и неживого материала специальные движущиеся формы, не имеющие живых аналогов – химеры (костяной дракон, костяная гончая и т.п.).

Простейшая химера – это усиление исходного объекта путем укрепления каркаса, добавления элементов защиты (костяная броня) и нападения (клыки, когти, шипы).

Следующий тип – укрупнение размеров: удлинение костей и, главное, меридианов – их неограниченное удлинение невозможно.

Третий тип – сборка из нескольких объектов, например, добавление к телу лошади лап тигра. Это требует умения сращивать меридианы, учитывая инь-ян, восходящие-нисходящие и т.п., а также рассчитывать кинематику создания, в первую очередь положение центра тяжести в различных ситуациях.

Четвертый тип – полностью искусственное создание (костяной дракон).

Все мертвяки обладают моторной памятью – сохраняют те навыки движения, которые имели при жизни (на момент смерти), в том числе

специальные навыки работы (боя), что и определяет их возможность использования. Архилич имеет также магические навыки (кроме жизни).

Продолжительность существования определяется скоростью разложения биологического материала, в связи с чем против них применима магия жизни – в виде ускорения процессов разложения.

Чувствительны к солнечному свету, как к магии жизни: солнечный свет запускает естественные процессы разложения плоти.

Наиболее «продвинутые» создания могут поглощать дополнительный биологический материал для замены разложившегося.

Могут действовать по заложенной программе (простейшей), например убивать живых, попавших в зону действия. После завершения программы замирают (отключаются) до следующего запуска или распадаются. Запуск программы может осуществляться магом или каким-либо внешним воздействием (например, как охранная сигнализация).

Существуют, пока существует источник магии их поддерживающий: маг (дистанционно управляемые) или артефакт (автономные). После отключения источника магии обратное включение невозможно, так как требуется повторная процедура поднятия.

Основное оружие против них – антимагические артефакты, подавляющие магию: искусственные (святая вода, истинное серебро) или природные (осина и др. семейства тополевых).

Магическое оружие, действующее против них, должно иметь функцию подавления источника магии, их поддерживающего.

Для механического уничтожения мертвяка необходимо разрушить систему циркуляции магии – разрубить задний срединный меридиан или применительно к физическому телу – разрубить позвоночник (отрубить голову) с последующим разнесением частей на расстояние, на котором разрываются меридианы. Оно зависит от силы мага, использованного в качестве основы тела: если использовался простой человек достаточно просто разрубить. Если расстояние недостаточно разрубленные части вновь соединятся.

Необходимо заметить, что поднятие мертвых возможно и самопроизвольно в местах выброса магии движения, например, на местах сражений или крупных строек. Для предотвращения этого при строительстве в фундамент строения захоранивают тела людей или животных, которые забирают лишнюю энергию, однако выбраться не могут из-за крепости фундамента.

Ведьма

Ведьма – слабый маг духа в сочетании с небольшими возможностями магии вероятности в части расчета вероятности свершения определенного события. Обладает возможностями зельеварения. Как и любой маг, может использовать артефакты (ступа, помело и др.), но это не является определяющим.

Вследствие слабых возможностей ведьма никогда не воздействует на интересующий объект непосредственно, воздействие осуществляется через третьих лиц (социальное окружение), поэтому при исследовании объекта на нем не обнаруживается никаких следов магического воздействия.

Не путать со знахарками и травницами – они являются слабыми магами жизни, хотя и тоже со способностями к зельеварению. Главное отличие – знахарки и травницы воздействуют непосредственно на сам объект.

Метод воздействия - ментальное программирование казуального (причинного) тела человека-инструмента (или группы лиц). От зомбирования отличается полным сохранением личности с небольшими изменениями казуального тела человека-инструмента в части отношения к интересующему объекту (любовь или ненависть, вражда или дружба и т.п.). Ментальное воздействие сочетается с внушением, обещаниями, в том числе за счет навязывания образа собственной привлекательности, а также применения зелий.

Результатом воздействия является изменение отношения окружающих к объекту – приворот или отворот в любовных отношениях, отторжение, изгнание из коллектива (либо наоборот, «всенародная любовь»), нанесение физического воздействия, вплоть до убийства, при этом убийца не может объяснить мотивы происшедшего.

Приворот и отворот достигаются приданием человеку-инструменту (заказчику в случае приворота, или третьему лицу, от которого нужно провести отворот), соответственно, привлекательных или отталкивающих черт в поведении относительно объекта. На внешность воздействие не осуществляется.

Действующие ведьмы достаточно легко вычисляются населением за счет того, поведение людей, их посещающих, хотя и незначительно, но меняется без видимых причин, поэтому длительное проживание ведьмы в населенном пункте становится невозможным.

3. Магические ордена. Гильдии магов

Необходимость сохранения и развития перечисленных знаний и умений предполагает наличие специальных школ, осуществляющих обучение, а также организаций (орденов, гильдий) магов, осуществляющих развитие, сохранение и охрану от посторонних достигнутых знаний.

Как и любое другое человеческое сообщество, сообщество магов при появлении их значительного количества нуждается в организации.

Организация осуществляется в следующих направлениях:

- профессиональная (гильдии), обеспечивающая производственный процесс (в том числе поставку и доставку артефактов и магических ингредиентов) и распределение клиентов (заказчиков магических услуг), что одновременно обеспечивает стабильную ценовую политику (соотношение цена – качество услуги);

- управленческая (ордена), обеспечивающая функционирование какого-либо направления в магическом сообществе по единым правилам (уставу), подготовку и повышение квалификации магов, хранение и организацию доступа к знаниям в области магии, привлечение членов ордена к определенным совместным мероприятиям при необходимости;

- образовательная (школы, академии), обеспечивающая подготовку новых и повышение квалификации действующих магов.

Гильдии могут включать магов различных видов и специализаций, для целей достижения необходимого клиенту (заказчику) результата. При этом каждый член гильдии может хранить свои «профессиональные секреты» от других, но не может отказаться от исполнения заказа. При необходимости для выполнения заказа может формироваться «кооперация» членов гильдии.

Ордена специализируются на каком-либо определенном виде магии или магической специализации и обеспечивают совершенствование членов ордена только в этом направлении. Для этих целей в орденах создаются магические школы (академии) и исследовательские подразделения.

Учитывая, что призвание начинающего мага бывает определить достаточно сложно, несколько магических орденов могут создать совместное учебное заведение (университет), в котором начинающие маги обучаются основам магии до выбора специализации.

Первичный поиск учеников и их начальная подготовка могут осуществляться гильдиями магов. Туда же могут направляться выпускники учебных заведений.

Школы магов создаются при гильдиях, орденах либо обучение проводится индивидуально опытным магом при небольшом количестве магов на какой-либо территории.

Основная задача школы – получение первичных знаний и изучение навыков работы с магией. В их число входят принципы построения заклинаний и работа с их элементами, а также навыки применения артефактов.

Необходимо понимать, что увеличение сверх определенного порога количества магов при недостатке ресурсов (как магических, так и материальных или территориальных, необходимых для жизни) может спровоцировать борьбу между магами («войну магов»). Поэтому ордена должны уделять самое серьезное внимание вопросам собственной безопасности. Безопасность обеспечивается в первую очередь для хранилищ знаний и артефактов, а также для убежищ магов и учебных заведений.

Учитывая, что маги без людей существовать не могут (теряется смыл существования и источник пополнения рядов), объекты, которые могут быть подвергнуты магической атаке, размещаются в малонаселенных и труднодоступных местах.

Также ордена для предотвращения нападений вынуждены вести, как и государства, разведку и контрразведку, осуществлять охрану своих владений.

Академии магии. Это учебные заведения осуществляющие подготовку магов – специалистов в какой-либо отрасли «народного хозяйства».

В литературе зачастую академии выглядят как курсы подготовки боевиков либо курсы повышения магической квалификации.

Предлагается следующая структура магической академии, учитывающая ее общественно-полезную функцию.

Факультет	Профильные кафедры	Выпускная специальность
Приборостроительный Ведущая кафедра: - общей теории магии	- Алгоритмов - Каллиграфии - Теории машин и механизмов - Кристаллографии и ювелирного дела - Кузнечного дела (металлургии и металлообработки)	Артефактор
Медицинский Ведущая кафедра: - магии жизни	- Анатомии - Физиологии жизни - Восстановительной терапии - Оперативной хирургии - Пластической хирургии - Цитологии и инфекций	Целитель Инфекционист (мертвитель)

Социальный Ведущая кафедра: - магии энтропии (вероятности)	- Государственного и муниципального управления - Психологии толпы - Мотивации поведения - Пропаганды - Финансового управления	Управленец (чиновник) Советник правителя
Строительный Ведущая кафедра: - магии состояния	- Материаловедения - Сопромата - Общей архитектуры - Куполов и перекрытий - Крепостных сооружений и особо защищенных объектов - Подъемных механизмов	Архитектор
Транспортный Ведущая кафедра: - магии измерений	- Теории порталов - Летательных механизмов - Средств сбора и передачи данных - Замкнутых пространств и пространственных карманов	Портальщик Связист
Сельскохозяйственный Ведущая кафедра: - магии времени	- Генетики - Полезных свойств живых организмов - Защитных и атакующих элементов живых организмов - Ускорения и замедления биологических процессов	Биотехнолог Друид
Климатический Ведущая кафедра: - магии энергии	- Теории климатических зон - Управления движением воздушных масс - Управления морскими течениями - Создания температурных аномалий	Погодник Судовой маг
Ксенобиодогический Ведущая кафедра: - магии духа	- Нелюдеведения - Нежитеведения - Теории перемещения душ и душезамещения - Демонологии - Астральных воздействий - Ментальных воздействий	Ксенобиолог Демонолог Духовник (маг разума)

Военный Ведущие кафедры: - магии движения - магия пространства (стихийные школы)	- Тактика применения магических воздействий - Оперативное искусство управления войсками - Организация хранения и доставки артефактов - Организация размещения и переброски войск - Создание крепостей и укрепрайонов - Разведки и диверсионной деятельности	Офицер-управленец (командный состав) Офицер-специалист (инженерный состав) Офицер-снабженец (тыловой состав)

Степень владения магией (искусство) в определенной области определяет степень мага. Обычно принята следующая градация:

1-я степень – ученик (студент);

2-я степень – адепт (аспирант, адьюнкт, ассистент, бакалавр, подмастерье для прикладных направлений);

3-я степень – мастер (кандидат м. наук, доцент);

4-я степень – магистр (доктор м. наук, профессор);

5-я степень – гроссмейстер (академик).

К степени указывается область магии, в которой эта степень достигнута.

4. Основные артефакты

Волшебная палочка или Громовой жезл (посох)

Артефакт передачи магического воздействия без непосредственного контакта. Может включать одно или несколько записанных заклинаний (заклинания могут дописываться в зависимости от объема ВП), устройство управления, устройство указания направления и аккумулятор магической энергии. Устройство генерирует узконаправленную петлю нити магии с помощью которой передается воздействие. Размер определяет мощность – количество передаваемой магической энергии (посох).

Используется магами первого уровня.

Аналог универсального пульта дистанционного управления бытовой аппаратурой: выбор заклинания – выбор устройства, устройство управления – кнопки управления, направленность и аккумулятор и там и там. Может использоваться только как указатель направления – в этом случае энергию и вид воздействии маг вкладывает сам.

Правила пользования общие, однако для качественной работы ВП подбирается или настраивается под конкретного владельца.

Управление осуществляется голосовой командой (предварительная команда - выбор записанного заклинания) и движением самой ВП (исполнительная команда). Магическая энергия передается самим магом, аккумулятор используется для стабилизации уровня воздействия и запуска заклинания.

Как понятно, если в ВП заклинание не записано – оно не будет выполнено. И способности мага здесь не причем. На каждую ВП имеется мастер-пароль (заклинание) для программирования.

Новая ВП имеет стандартный минимальный набор заклинаний («заводские установки»), но может перепрограммироваться магом – владельцем ВП, что защищает ВП от несанкционированного использования другими магами. Оба вида команд могут содержать элементы пароля: дополнительные переменные элементы плетения временного, например, разового или на сутки, действия.

Хранение и транспортировка осуществляется в ножнах (аналогично кортику) чтобы избежать повреждений и несанкционированного применения.

Боевой разновидностью ВП является «меч-кладенец». В него записывается минимум боевых заклинаний: пространства – меч достает противника на расстояниях в несколько раз превышающих его длину, движения – меч прорубает броню. Могут добавляться спецэффекты –

свечение в темноте и т.п. В качестве накопителей мечи почти всегда украшены довольно крупными драгоценными камнями, вделанными в рукоять.

Меч может изготавливаться в комплекте со средствами защиты – в этом случае меч «чувствует» свою броню и в движении ее не задевает. Программирование осуществляется техномагом-изготовителем (мастером мечей).

Пещера Аладдина

Артефакт пространства.

Обеспечивает проникновение в закрытое помещение (пещеру). Действие основано на преобразовании узкой щели (трещины) в проход. При ширине исходной щели 2 мм и прохода 2 м сила артефакта составит 30 дБ. Активизация происходит по команде «Сезам», исполнение по команде «откройся» или «закройся». Источник энергии – встроенный. При исчерпании выполнении функции прекращается.

Философский камень

Артефакт трансмутации – превращения элементов.

Изготавливается магом четвертого уровня. Позволяет при контакте превращать неживой материал предметов в какой-либо элемент – как правило золото. Основная проблема при владении ФК – удержание его от контакта с окружающими предметами. Удержание осуществляется несколькими способами:

магией жизни – окружением ФК живым объектом;

магией энергии – эквивалентно «магнитному подвесу в вакууме;

манией измерений – размещением ФК в области пространства без материи.

Наиболее известный способ хранения и использования ФК – Черная курочка (у славян – Курочка Ряба), преобразующая склевываемые камешки в «золотые яйца».

ФК требует крайне осторожного обращения, так как при слишком большой массе преобразуемого вещества энергии может не хватить и трансмутация произойдет не до конца, причем как в ядерной реакции могут образоваться радиационно-опасные или химически опасные полупродукты.

Живая и мертвая вода

Живая вода – как следует из названия – ускоряющий биологические процессы артефакт магии жизни.

Стимулятор процессов развития и регенерации тканей. Аналог сельскохозяйственных препаратов – стимуляторов роста (типа гетероауксин, корневин и т.п.). В отличие от химических препаратов используется не путем «замачивания» объекта, а путем «окропления».

Используется для восстановления и «перезапуска» остановленных жизненных процессов. Результат определяется степенью исходного биологического разложения оживляемого объекта.

Объект обычно предварительно обеззараживается мертвой водой.

Мертвая вода – замедляющий биологические процессы артефакт магии жизни. Обычно используется как «антисептик» (антибиотик) - средство для обеззараживания ран и уничтожения болезнетворных микроорганизмов. Между применением мертвой и живой воды должен быть промежуток времени, достаточный для полного разложения микроорганизмов.

Применяется также путем «окропления».

По щучьему велению

Апофеоз многовековой мечты народов о халяве.

Отличается отсутствием ограничений по количеству и качеству применения магии. Судя по тому, что передача материального носителя артефакта не состоялась, а желания исполняются «по щучьему велению», артефактом стал сам человек. Исходя из описанных видов примененной магии, артефакт управляет магией движения второго уровня («ступайте сани домой сами», «идите ведра сами домой» и т.п.).

Остаются непонятными побудительные мотивы наделения Щукой человека свойствами артефакта. Щука была поймана ведром, однако управление ведрами доступно «по щучьему велению» и при необходимости Щука могла освободиться.

Таким образом, можно предполагать, что Щука не могла по собственной воле осуществить какое-то действие над интересующим ее объектом и она имитировала собственную поимку чтобы наделить необходимыми возможностями определенного человека.

Антимагические оковы

Основной вид – антимагические кандалы (артефакт магии жизни). Надеваются на руки и ноги, перемыкая в них энергопотоки блокируют поступление энергии в кисти и ступни. Но у мага остаются рот и височные ветви. Часто для их блокирования предлагаются ошейники, однако ошейник, перемыкая каналы, просто разбивает контуры циркуляции энергии на две части. Для изоляции необходим полноценный шлем типа рыцарского, надеваемый на голову.

5. *Наиболее известные магические эффекты и воздействия*

Магическое воздействие в отличие от заклинания является прямым управлением потоками магии. Воздействия не требуют применения форм.

Файербол

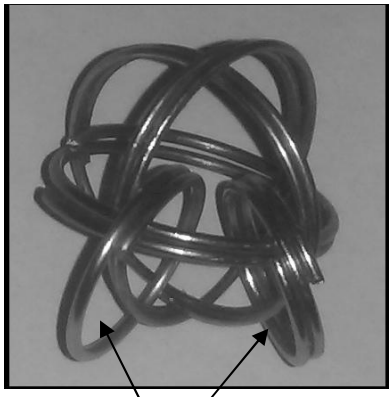
Магический эффект энергетического воздействия.

Различают два типа Ф.: файербол бытовой (ФБт) и файербол боевой (ФБв).

ФБт – наиболее известный из литературы. Представляет собой плазмоид (аналог шаровой молнии), способный к существованию после прекращения внешнего магического воздействия (однако необходимо следить, чтобы его не сдуло ветром).

Структурно представляет собой три вложенные ортогональные петли магии энергии (аналогично экватору и двум меридианам под 90^0).

Методика создания. Парой Бп-Уп левой руки создается горизонтальная петля магии энергии. Вокруг нее в вертикальной плоскости парой Бп-Уп правой руки создаются две ортогональные (под 90^0) петли магии энергии того же диаметра. Причем третья петля пропускается под первой и поверх второй (см. фото – пример построения конструкции из трех кольцевых пружин). Такая конфигурация обеспечивает жесткость и устойчивость конструкции.



«трансформаторные» кольца

Для передачи (перераспределения) энергии между ортогональными петлями продеваются дополнительные «трансформаторные» кольца.

Конструкция из 3-х пружин (одного диаметра) собирается в следующем порядке. Сначала одно кольцо с усилием вставляется внутрь другого (при необходимости можно временно скрепить проволокой). Затем третье кольцо навивается со стороны полюса конструкции так, чтобы его витки проходили внутри внутреннего кольца и снаружи наружного. Работа выполняется пассатижами. После этого временный крепеж удаляется.

Перемещение в нужное место осуществляется рукой (1 уровень) или петлей магии движения (2 уровень). Защита руки осуществляется воздействием «каменная кожа».

Непрерывно излучает свет (до исчерпания энергии), в связи с чем используется в быту в качестве источника освещения (светящиеся шары). Плотность энергии на единицу объема постоянна, в связи с чем энергия ФБт пропорциональна объему (кубу радиуса). Для самостоятельной работы размещается в изолирующих плафонах из полупрозрачного материала (оникс, кальцит). При необходимости обеспечить систему освещения ФБт размещаются в железных сетчатых держателях, связанных с центральным накопителем энергии железной проволокой (полосой), по которой передается магия энергии. Это позволяет изменять уровень освещения, однако не позволяет полностью его отключать, так как при этом перестает существовать сам ФБт.

В боевых условиях используется его свойство взрываться при контакте с предметом. Основное затруднение для боевого использования – зависимость размера от заложенной энергии: с крупноразмерными ФБт трудно справляться, а кроме того повышается возможность случайного контакта ФБт с окружающими твердыми предметами, что приводит к его преждевременному срабатыванию. Поражающее действие ФБт – термический ожог, поражение статическим электричеством, ударная волна от взрыва (контузия).

ФБв – высокоэнергетический магический объект.

Представляет собой замкнутый в кольцо поток энергии (плазменный шнур). Аналог – термоядерный реактор типа «Токамак». Кроме магии энергии требует магии пространства.

Методика создания.

Подготовительный этап. Парой Бп-Уп левой руки создается главная петля магии энергии. На нее парой Бп-Уп правой руки навешиваются мелкие петли магии энергии (как баранки на веревку). Чем больше петель, тем выше будет энергетическая плотность. Затем парой Сп-Бмп правой руки через главную петлю создается петля магии движения, которая набрасывается на поражаемый объект.

Исполнительный этап. Левой рукой производится накачка системы петель магией энергии, после чего главная петля магии энергии сбрасывается с левой руки, одновременно петля магии движения сбрасывается с правой руки. Петля мании движения «схлопывается» на объекте, разрушая главную петлю магии энергии. Происходит саморазрушение системы. Для взрыва необходимо очень высокое наполнение системы энергией, при малом наполнении мелкие петли просто засветятся и плавно потухнут.

Плотность накачки энергии – любая (определяется возможностями мага). Требует постоянного магического воздействия для поддержания формы и изоляции от окружающей среды (аналог магнитного поля в реакторе), в связи с чем может создаваться магами 2 уровня и выше.

Взрывается при резком увеличении степени сжатия (уменьшения объема), превышающего определенный порог, или при снятии магического воздействия (как ФБт), при движении может прожигать препятствия, образуя отверстие соответствующего диаметра. Для управления движением необходима магия движения.

Поражающие факторы: на больших расстояниях – аналогично ФБт, на малых – расплавление и испарение материалов, бризантное (разрушающее) действие взрыва, радиационное (лучевое) поражение за счет термоядерной реакции ядер водорода, входящего в состав паров воды, - при взрыве за счет сжатия.

Возможна замена петель магии энергии на магию состояния – «стрела хаоса». В этом случае воздействие разрушает структуру вещества, которое распадается на отдельные атомы и радикалы. Поскольку дальше они начинают реагировать между собой и с молекулами воздуха, при прекращении воздействия происходит вторичный объемный взрыв.

Молния

Узконаправленная петля магии энергии – воздействие второго уровня.

Петля цепляется за объект, насыщается энергией и отпускается. Вдоль всей петли происходит выделение энергии, которая движется к объекту. В отличие от природной молнии не происходит поражения электрическим током – поражение чисто тепловое.

Возможна ледяная молния – вместо выделения происходит поглощение тепла.

Левитация

Парение объекта без использования движущихся деталей. Поднять тело – не означает заставить его левитировать. Левитация подразумевает стабильное парение. Магия состояния второго уровня.

Основа эффекта – поведение диамагнитных объектов в магнитном поле: выталкивание (вытеснение) диамагнитных материалов магнитным полем. Обычно сочетается со снижением силы тяжести.

Физика процесса допускает левитацию и без применения магии. Однако, правильные условия для левитации требуют очень тонкой настройки. Пространственное протяжение области стабильной левитации обычно очень мало. Соответственно, величину поля надо аккуратно подобрать, чтобы компенсировать гравитацию в этой особой точке. Если поле немного слабее, чем надо – предмет падает. Если сильнее - поле неустойчиво в горизонтальном направлении.

Вот для этого и нужны магические способности. Увеличивая или уменьшая напряженность магнитного поля Земли (собирая вместе или раздвигая магнитные силовые линии) маг стабилизирует движение и управляет полетом. В этом плане затраты магической энергии намного ниже, чем прямое противодействие силе тяжести.

На указанном принципе построены основные магические транспортные средства: ковер-самолет, летающие метлы, ступы, сандалии и др. В них используются встроенные артефакты управления магнитным полем и задача мага состоит только в обучении управления ими.

Серьезно ухудшают эффект магнитные материалы, имеющиеся на левитируемом предмете (в первую очередь сталь), поэтому левитирующие маги обычно не используют железное оружие (применяется мифрил[1], истинное серебро и т.п.).

Для «стягивания» магнитных силовых линий используется магия энергии, что дает возможность свободно перемещаться магам, не обладающим магиями пространства, движения, времени или измерений, которые могут перемещаться в нужную точку своими силами.

Кроме того, магические транспортные средства могут использоваться и не магами. Антимаги при пользовании ковром-самолетом должны применять изолирующую прокладку – подушку.

---

[1] Сплав титана с алюминием, хромом, оловом (типа ВТ3-1, ВТ5-1, ВТ15, ВТ22, АТ3 по ГОСТ 19807-91), насыщенный соответствующими видами магии – в виде кольчуги обеспечивает пространственно-временную защиту в сочетании с защитой жизни и души. Воздействие не отражается, а как бы уводится в никуда.

Оружие из такого материала может проникать сквозь магическую защиту за счет магии времени (защита не успевает сработать), за счет магии пространства меч достает противника со значительно большего расстояния, чем его реальная длина. При даже незначительном касании тела противника меч может высосать из него жизнь и душу за счет соответствующих видов магии. Однако для полноценного функционирования оружию необходимы все соответствующие накопители энергии (рубин-изумруд, рутил-циркон, касситерит).

Давилка

Давилка - увеличение напряженности гравитационного поля в области объекта (увеличение веса). Воздействие магии состояния второго уровня.

Воздушная подушка

Воздушная подушка – уплотнение воздуха под собой при падении или смягчении прыжка. Воздействие магии состояния второго уровня.

Обычно совмещается с уменьшением веса.

Телекинез

Телекинез – дистанционное перемещение объектов. Осуществляется магом второго уровня или соответствующим артефактом.

Метод перемещения. Маг формирует три узконаправленных петли магии движения: одна поддерживает объект снизу (компенсирует силу тяжести), одна придерживает объект сверху, чтобы он не выскочил по инерции, одна охватывает объект и обеспечивает его горизонтальное перемещение. Она же обеспечивает горизонтальное вращение. При необходимости вертикального вращения образуется еще одна петля.

Нити петель выпускаются каждая из своего пальца руки и принимаются в ладонь. Распределение силы между петлями зависит от массы объекта и скорости его перемещения.

Телекинез может быть и обратным – когда маг упирается петлями магии в землю и поднимает себя, отталкиваясь от нее.

Большой прыжок

Воздействие магии движения первого уровня, применяемое к самому магу – аналог воздействия «каменная кожа», но с понижающим значением коэффициента k. Соответственно ускорение свободного падения уменьшается в k раз. Может дополнительно сочетаться с уменьшением веса (магия состояния)

Применяется в момент после отталкивания от земли, чтобы обеспечить необходимую скорость, и отменяется непосредственно перед приземлением, чтобы не переломать ноги.

При применении воздействия на снижение сопротивление воздуха также уменьшается в k раз («бесконечный полет»).

Применяется именно в форме «каменная кожа»: примененное к телу вызывает сердечнососудистую недостаточность, так как сердце не хватает силы проталкивать кровь по сосудам.

Этот побочный эффект при применении к противнику может использовать для его обездвиживания – субъективно выглядит как

перегрузка. Применяется на первом уровне – контактно, на втором – дистанционно.

Меч Джедая

Молния постоянного действия и постоянной длины – воздействие второго уровня.

Узконаправленная петля магии энергии насыщается до определенного состояния, которое поддерживается постоянным. Как только уровень энергии в петле падает (например при контакте с объектом) это уровень тут же восполняется.

Для рассекающего воздействия на объект петля должна быть очень узкой, это достигается позицией руки, аналогичной руке фехтовальщика: точка P11 большого пальца напротив точки GI1 указательного.

При замене магии энергии на магию движения меч Джедая преобразуется в «призрачный меч» или «призрачную дубинку» в зависимости от толщины.

Воздушное копье

Комбинированное воздействие первого уровня.

Магией состояния воздуху придаются свойства твердого тела – создается плотный воздушный столб от руки мага до объекта воздействия. Затем магией движения столб перемещается в направлении объекта, не отрываясь от руки мага.

Проникающая способность копья определяется его диаметром – чем тоньше, тем лучше.

Пелена (копье, меч) праха

Воздействие второго уровня магии состояния. Разрушает углерод-углеродные связи в молекулах органики, при этом органика распадается на соли (прах) и отдельные радикалы –CO, –CH, которые взаимодействуя с кислородом воздуха в виде вспышки.

Меч праха – узкая (диаметр определяется расстоянием между пальцами излучающими петлю) петля магии состояния на небольшом расстоянии от руки мага. Действует длительное время не изменяя своей геометрии.

Копье праха – та же узкая петля, но удлиняющаяся с высокой скоростью. Действует кратковременно но на большом расстоянии.

Пелена праха – расширяющаяся в определенном секторе петля в виде плоского диска. Применяется в горизонтальной плоскости, при этом верхняя часть разрезанных петлей объектов под действием силы тяжести

«проваливается» в нее и «съедается» (дезинтегрируется). Действует кратковременно, может смещаться под управлением мага.

Меч тьмы

Воздействие второго уровня магии состояния. Разрушает все связи в молекулах, при этом материя распадается на отдельные радикалы, которые также взаимодействуют с кислородом воздуха в виде вспышки.

Потребляет значительно больше энергии, чем меч праха, поэтому используется кратковременно на коротких расстояниях. Используется как резак. Применяется также для разрушения стационарных объектов: диагональный удар вызывает смещение верхней части объекта в сторону под действие силы тяжести.

Луч смерти

Луч смерти - воздействие второго уровня магии состояния.

Магией состояния формируется луч от руки мага до цели, вдоль которого происходит распад межмолекулярных и межатомных связей – превращение вещества в пыль.

Дальность и проникающая способность определяются силой мага.

Воздушный кулак

На самом деле – кинетический удар – воздействие второго уровня.

Петля магии движения цепляется за объект, насыщается энергией и отпускается. Схлопываясь, петля оказывает ударное воздействие на объект. В зависимости от своей ширины – узкое называется «воздушное копье» и оказывает проникающее воздействие.

Термин «воздушное» возник из-за того, что петля схлопываясь, захватывает воздух, возникает подобие ветра.

Иллюзия

Воздействие магии духа второго уровня, направленное на искажение восприятия оптической и звуковой информации. Воздействует только на астральное тело (информацию), не затрагивая ментальное и казуальные тела, в связи с чем трудно обнаруживается.

Иллюзия может быть совмещена с магом (артефактом) или существовать самостоятельно. Дальность (радиус) воздействия обратно пропорциональна количеству разумных в пределах сферы с центром в маге (а не в иллюзии!) и сложности иллюзии. К простым иллюзиям относятся изменение формы, цвета и т.п. Для сложных (например движущихся

изображений) требуется управляющее заклинание с задаваемыми параметрами (искусственный интеллект).

Иллюзия может прикрывать весь объект, а может только часть, напр. лицо, оружие, средство передвижения и др. Простейшие иллюзии – «покров мрака» или «завеса света», дают просто затемнение или засветку изображения.

В боевом применении иллюзия используется в качестве «светошумовой гранаты» для ослепления или оглушения противника. Иллюзия может использоваться для создания «псевдоневидимости» - экрана с изображением перед защищаемым объектом.

Для защиты от иллюзий используются средства экранирования головного мозга (золотая корона и т. п. – защищают от воздействия) или антимагические артефакты (подавляют иллюзию – зависит от энергии).

Иллюзия не отражается в зеркалах и не фотографируется.

«Королевство кривых зеркал»

Для обеспечения возможности наблюдения иллюзии в зеркале создаются специальные «кривые зеркала» - артефакт магии духа, ретранслирующий иллюзию. Артефакт создается магом-артефактором – «зеркальщиком».

Глаза в глаза

Магия духа второго уровня, позволяющая магу (реципиенту) воспринимать видео информацию получаемую другим живым организмом (донором). Воздействует только на астральное тело (информацию), не затрагивая ментальное и казуальные тела, в связи с чем трудно обнаруживается. Однако при необходимости управления донором требуется ментальный канал, что сводит на нет скрытность.

Основная сложность – способ получения видео информации донором и реципиентом должны быть одинаковы: большинство птиц и животных имеет глаза по бокам головы, у некоторых поле бинокулярного зрения в сторону затылка даже больше чем вперед, что приводит к помешательству реципиента.

Из птиц наиболее пригодны в качестве донора совы, из животных – хищники и приматы, в т.ч. человек.

Аналогично можно обеспечить передачу звуковой информации методом «уши в уши», здесь ограничений по донору нет.

Может быть использована на первом уровне без функции управления, однако для формирования связки «донор – реципиент» необходимо касание губами (магия духа) мага головы донора.

Полог молчания

Магия движения второго уровня. Полог молчания представляет собой сферу, вдоль поверхности которой возбуждается множество источников ультразвуковых волн с хаотической модуляцией и шириной спектра модуляции соответствующего человеческой речи («розовый шум»). Создаются нестабильное интерференционное поле, разрушающее звуковую волну. Происходит не приглушение, а искажение звуков.

Ставится как правило артефактом. Дополнительным свойством полога молчания является его свойство отпугивать комаров, крыс, мышей (в т.ч. летучих – действует и на вампиров), собак и др. животных.

Ставится в любой среде – в воздухе, воде, стенах, земле, предметах.

Шатер безопасности

Стационарная система защиты на основе магии движения второго уровня. Представляет собой систему артефактов, установленных в земле (полу) и создающих вертикальные стены (поверхности) из пары разрывающих петель. Между разрывающими петлями создается вакуумная прослойка.

Защищает как от звука, так и от проникновения: внешняя поверхность сначала отталкивает, после преодоления внутренняя поверхность разрывает.

Ставится только в воздухе. В помещениях дополнительно устанавливается аналогичная горизонтальная поверхность – крыша. В земле для защиты от прослушки устанавливается полого молчания.

Ставится только временно, так как прекращается воздухообмен

Портал и «короткая тропа»

Портал – две поверхности, связанные четырехмерным пространственным каналом. Физический эффект заключается в следующем. Все объекты нашего мира существуют в четырех измерениях – три пространственных и время. При попадании в четырехмерное пространство четвертое пространственное измерение замещает время, в связи с чем все перемещения в четвертом измерении происходят мгновенно. Таким образом, трехмерный объект в четырехмерном пространстве фактически не существует, что не дает разрушить основы мироздания.

Не путать портал с перемещениями в параллельном измерении – оно тоже трехмерное!

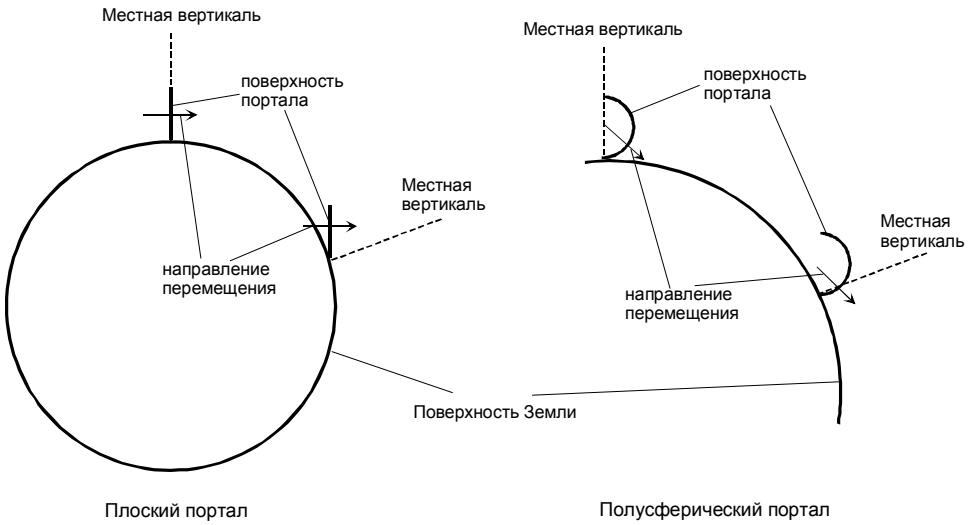
Особенность создания порталов в том, что соединяемые поверхности должны быть строго параллельные. Это приводит к тому, что порталы должны быть всегда односторонние – одна поверхность ведущая, вторая подстраивается под нее (ведомая). Ведущей поверхностью управляет маг (либо непосредственно – если маг второго уровня, либо через специальный артефакт – если маг первого уровня), ведомой управляет артефакт, получающий команды от мага либо его артефакта. Это как раз и обуславливает возможность открытия порталов только в те места, где маг уже бывал – то есть где он наложил специальные портальные заклинания на местные предметы (даже просто на землю).

Эта особенность влияет на дальность перемещения – чем дальше бросок, тем труднее выбраться из портала, поэтому для дальних перемещений приходится создавать цепочки порталов.

Поскольку поверхности порталов должны быть строго параллельны, за счет сферичности Земли плоскость ведомого портала будет отклоняться от местной вертикали и, при достаточно больших расстояниях выходящий из ведомого портала, будет сваливаться в него обратно. На противоположной стороне Земли выходящий вообще окажется головой вниз.

Чтобы избежать этого поверхность портала должна быть полусферической (см. рис.). Но это требует больших размеров портала, а главное – одинаковости их радиусов и, соответственно, геометрических размеров. Это можно обеспечить только при стационарности порталов, поскольку требует их совместной юстировки. Но при этом портал может работать в обе стороны – поскольку обе стороны могут быть ведущими в паре.

Поясним на рисунке.



Перемещение через портал осуществляется следующим образом. Перемещающийся объект «продавливает» поверхность портала как пленку, которая постепенно его обволакивает. Как только пленка смыкается сзади объекта, она лопается спереди – объект оказывается в точке перемещения. Это обеспечивает отсутствие непосредственного соединения двух точек пространства и «обратного переноса».

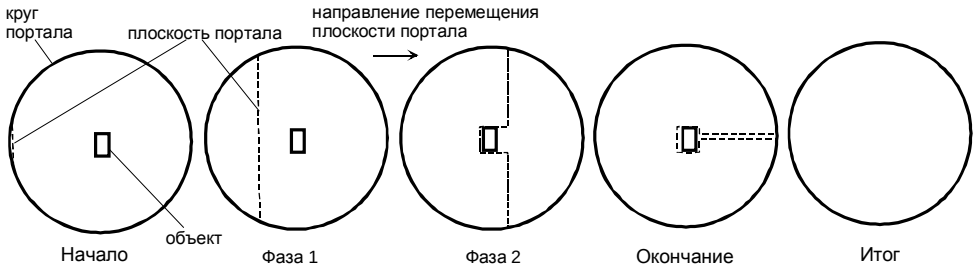
Описанный вид портала называется динамическим, он может быть сформирован в любом месте, но требует настройки перед каждым перемещением. По такому же принципу работают порталы типа «точка-точка» («волшебные зеркала»).

Кроме динамических существуют стационарные порталы – они настраиваются при создании и действуют постоянно.

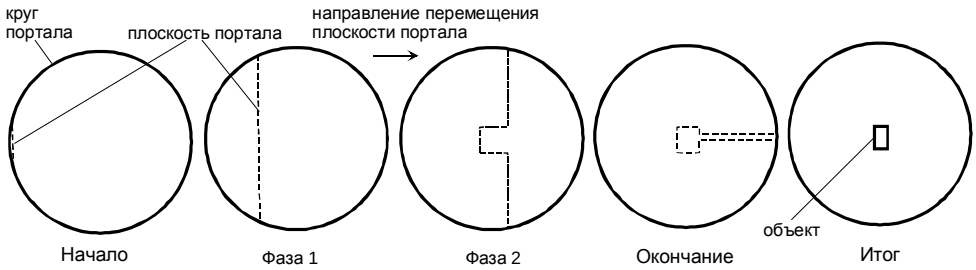
Стационарный портал представляет собой круглую горизонтальную площадку на которой неподвижно размещается перемещаемый объект. Движется в этом случае сама плоскость портала. Если для динамического портала размер «окна» является постоянным, то для стационарного он меняется по закону длины хорды в круге, полностью охватывая портальную площадку.

Ориентация возможных положений плоскости портала задается при строительстве портальной сети для каждой заданной пары порталов.

Отправляющий портал



Принимающий портал



Функционирование портальной сети осуществляется аналогично вокзалу – по расписанию. Каждая пара и направление перехода включаются в определенные моменты времени: просто при отсутствии перемещаемого объекта не будет тратиться энергия.

Дальше все как на вокзале, например, перемещения для пары порталов A и B могут осуществляться по два раза в день в каждом направлении, для пары порталов C и D раз в два дня по расписанию, а из A в D прямого перехода может не быть, только через B или C.

Один из вариантов перемещения на большие расстояния или на движущиеся объекты – метод «короткой тропы».

Чтобы обеспечить параллельность поверхностей портала и одновременно избежать мешающего притяжения Земли, сначала в примыкающем пространстве («межпространство») строится пространственная область – «каверна». Математически она представляет собой бесконечно-замкнутое пространство малого радиуса кривизны, но конечного объема (Риманово пространство – см. раздел Многомерные пространства).

Как пример, бесконечно замкнутую поверхность можно представить в виде мяча: его поверхность не имеет начала и конца, но является замкнутой, так как при движении из точки по прямой всегда возвращаешься в нее обратно. Радиус кривизны мяча определяет площадь его поверхности: теннисный мяч, волейбольный, баскетбольный и т.д.

Представив наш мир огромным «мячом», к нему «прислоняется» маленький «мяч». В точке касания существует проход, через который проникает

сам маг и необходимый ему воздух. Внутри «каверны» отсутствует сила тяжести, маг разворачивается как ему необходимо (вычисляя положение плоскости точки прибытия) и открывает портал.

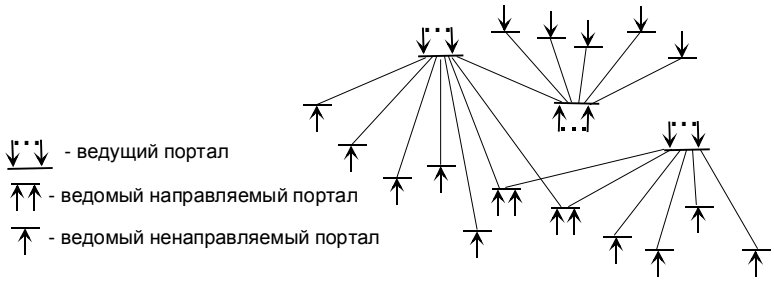
«Каверна» может быть одноразовой, уничтожающейся (схлопывающейся) после использования, а может быть постоянной, в том числе с несколькими постоянно действующими стационарными порталами.

Особенностью пространства малого радиуса кривизны является возможность видеть самого себя сзади. Так, при радиусе кривизны 10 метров находящийся внутри «каверны» будет видеть впереди себя на расстоянии $2\pi R = 63$ метра (радиус пространства) свое изображения сзади. И то же самое в любую сторону, куда бы он не смотрел. То есть горизонт (и вверх и вниз) будет ограничен «вывернутым» изображением мага. Но любой предмет (стационарный портал) находящийся не в центре наблюдения будет виден в одном экземпляре.

Местные портальные системы

Для перемещений на небольшие расстояния (город, район) создаются местные портальные системы. Они работают аналогично «волшебным зеркалам», но к одному ведущему порталу подключаются несколько ведомых. Все порталы системы располагаются в одной плоскости (см. рис.), но вход в ведомые порталы противоположен по направлению входу в ведущие. Например, если вход в ведомый портал расположен на северной стене помещения, вход в ведущий – на южной. Ведомые порталы, которые могут подключаться к нескольким ведущим, называются направляемыми.

Обычно порталы оформляются в виде дверей, картин, зеркал, каминов.



Охранные и сигнальные системы

Сигнальные системы

Магические охранные и сигнальные системы строятся на основе магических потоков (нитей).

Наиболее простые – это **сигнальные системы**.

Как было указано выше, потоки магии носят замкнутый характер. То есть магическая нить, выпущенная источником, всегда имеет форму петли.

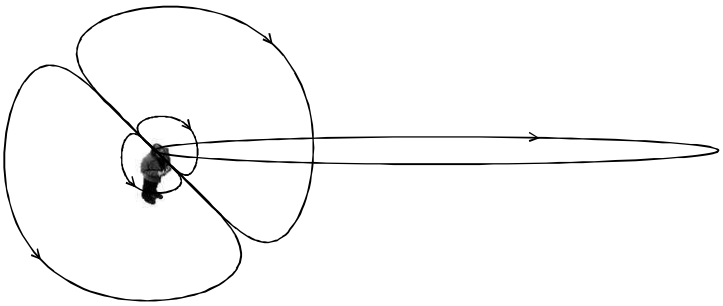
Это можно иллюстрировать магнитными силовыми линиями постоянного магнита. Роль магнита играет либо сам маг, либо специальный артефакт (амулет). Петля может быть как горизонтальная, так и вертикальная.

Срабатывание системы происходит за счет изменения величины магического потока в петле (вплоть до его прекращения при разрыве). Само изменение потока происходит не только при касании линии, но и при близком к ней пребывании, но это определяется индивидуальной чувствительностью мага или артефакта.

Поскольку магия движется по кругу после создания энергия не расходуется, однако размер простой петли сравним с ее источником – для мага около одного-двух метров. Форма простой петли также простая – слегка сплющенная окружность (кардиоида). Такая форма дает возможность приблизительного определения направления (спереди – сзади, либо справа – слева) на очень ограниченной дальности.

Для увеличения дальности необходимо удлинить петлю – для увеличения дальности в 100 раз необходима сила мага 20 дБ. При длине окружности петли 200 метров ее ширина составит 60 метров

Для увеличения точности – петлю надо сплющить аналогично диаграмме направленности радиолокатора. Для того чтобы сузить ее в 100 раз до 0,6 м необходима сила мага 20 дБ. При этом дальность действия петли составит 100 метров. То есть для работы на расстоянии 100 метров необходима сила мага 20 + 20 = 40 дБ.



Естественно, что узкие петли магии во всех направлениях не поставить, что приводит к необходимости сканирования пространства по азимуту, как это делается в радиолокации. То есть необходимо поставить одну горизонтальную широкую петлю на необходимой дальности при срабатывании которой включается сканирование сектора. Для того, чтобы сузить сектор сканирования можно расположить несколько петель со сдвигом: например, две пары петель спереди – сзади и справа – слева, дают возможность сузить сектор сканирования до 90 градусов (слева – сзади).

Необходимо понимать, что петля – это нить, и если маг ее видит, то просто перешагнет, поэтому необходимо ставить сигнальную систему эшелонированную по высоте. При этом можно сочетать дополнительные петли со сдвигом для повышения точности, как это показано выше. Десять пар петель через 25 сантиметров дают высоту охраны 2,5 метра при определении сектора проникновения в 18 градусов, но это требует дополнительно 10 дБ.

Другой способ избежать перешагивания – сканирование по дальности: петля с высокой частотой увеличивается и уменьшается, «прочесывая» местность. Появление на «прочесываемом» участке новых объектов или изменение расположения старых вызывает сигнал тревоги. Кроме сканирования по азимуту можно использовать вертикальные петли того же размера расположенные через равные промежутки в нужном секторе.

Комбинация горизонтальных и вертикальных петель дает сеть обнаружения. Сеть обнаружения может быть вертикальная (все линии на одном расстоянии, но горизонтальные линии на разной высоте), горизонтальная (горизонтальные линии на одной высоте, вертикальные – на разных дальностях) и объемные, где линии петель образуют кубическую решетку.

Вертикальные сети используются, как правило, для закрытия проходов, объемные – для контроля помещений. Точка управления (маг или артефакт) всегда находится вне контролируемой зоны.

Следующий вопрос – тип обнаружения.

Как уже говорилось, магическая нить формируется из определенного типа магии. Для обнаружения немагов подходят нити из магии движения (выявляют движущийся объект), магии жизни (живой объект), магии духа (может отличить человека от животного), магии энергии (аналог тепловизора). Выбор типа магии определяется магической специализацией мага либо типом амулета.

Отдельно остановимся на применимости магических нитей в дневное время (на солнце). В дневное время все магические потоки вдавливаются в землю (или другие непрозрачные предметы). То есть в дневное время эффективность свободно расположенных сигнальных средств стремится к нулю. Для стационарных сигнальных средств приходится натягивать проволоку из соответствующего металла (что снижает эффективность системы из-за заметности) либо в дневное время втягивать нити внутрь стен сооружений.

Постоянно внутри стен могут быть размещены датчики на основе магии движения, которые будут сигнализировать о разрушении стены (или стекла окна).

Также такие датчики движения могут быть размещены в приповерхностном слое почвы и сигнализировать о проходе над ними, улавливая вибрацию, что применимо и в походных условиях.

Точно настроенная неподвижная петля магии движения способна улавливать акустические колебания (колебания молекул среды – воздух, камень и т.п.). Этот эффект называется «длинное ухо» и позволяет осуществлять дистанционное прослушивание. Защита стандартная – экранирующие магию стены либо создание шума на направлении прослушивания.

Охранные системы

По типу действия охранные системы разделяются на три группы – пассивные (препятствующие проникновению, постоянно действующие), полуактивные (срабатывающие на сигнал сигнализации) и активные (уничтожающие или отпугивающие нарушителя).

Пассивные. Обеспечивают противодействие в соответствии применяемым видом воздействия, то есть движение против движения, энергия против энергии т.д.

Поскольку работают постоянно потребляют значительное количество энергии и, соответственно, нуждаются в постоянном подключении к источнику. Поэтому используются в основном для обороны замков, построенных вокруг крупных магических потоков.

Основной метод работы – по периметру объекта в стене или в земле перед ней устанавливается линия подпитываемых артефактов, которые формируют магическое поле, например с десятикратным превышением силы тяжести, или тормозное поле магии движения со стократным уровнем замедления, или поле пространственного растяжения и т.д. и т.п.

Полуактивные. Разделяются на три подгруппы – единичные, сетчатые, сегментированные.

Единичные. Они же нательные амулеты. Защищают от одного вида воздействия. Состоят из двух петель – сигнальной и силовой и аккумулятора-накопителя. При включении сигнальная петля начинает с высокой скоростью сканирование (вращение) вокруг амулета на определенном расстоянии. При срабатывании сигнальной петли в определенном направлении в этом же направлении производится выброс и «подрыв» силовой петли стандартного вида и силы, установленной при изготовлении амулета. Количество срабатываний определяется емкостью аккумулятора. Недостаток – постоянное потребление магии на сканирование, что требует включения и выключения амулета.

Сетчатые. Наиболее простые. Классический пример – кольчуга. Материал – оцинкованная сталь, защищает от движущихся и энергетических

воздействий (меч, стрела, файербол). Внутри каждого кольца формируется две пары магических нитей (одна пара в цинке, одна в железе). В каждой паре одна нить сигнальная, одна силовая. При срабатывании сигнальной нити движения в этом месте силовой нитью движения формируется тормозящее воздействие. При срабатывании энергетической формируется охлаждающее воздействие. За счет переплетения колец энергия перераспределяется между ними по типу трансформатора, восполняя энергию сработавших колец. Требует только периодической подзарядки для компенсации естественной утечки энергии.

Другой вариант. Чешуя. Составляется из множества кольцевых магических нитей по типу кольчуги и покрывают поверхность защищаемого объекта. Метод защиты – по типу динамической танковой брони – кольцо взрывается и искажает заданный вид физического закона (не обязательно соответствующий виду воздействия). Для собственной защиты под ним должен быть второй слой с инвертируемыми свойствами, который гасит защитное воздействие в направлении защищаемого объекта. Этот вариант может наноситься непосредственно на кожу.

Сегментированные. Как правило формируются внутри стен. По структуре напоминают связку баранок на веревке. «Баранки» формируют внешнюю поверхность защиты, «веревка» - осуществляет подвод энергии. Связки «баранок» располагаются на внешней поверхности защищаемого объекта вплотную друг к другу и срабатывают аналогично кольчуге или чешуе. Петля «веревки» тянется до стационарного источника магической энергии. Материал «веревки» - жгут из скрученных нитей необходимых видов магии.

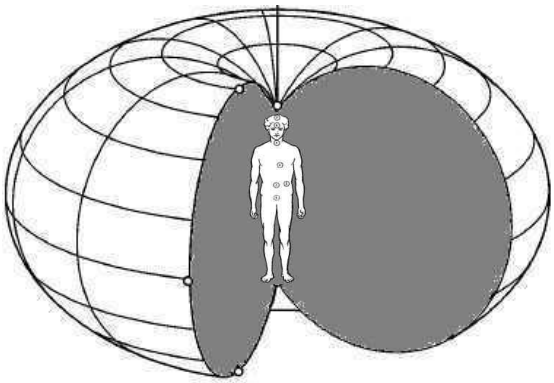
Активные. Формируют ответный удар в направлении внешнего воздействия. По принципу работы не отличатся от полуактивных, однако из-за более высоких требований к установлению направления воздействия (оно может быть и по прямой к точке воздействия и по касательной) требуют нескольких сигнальных контуров, позволяющих рассчитать его траекторию.

Также другим является средство подавления. Средство подавления должно иметь направленный (или хотя бы секторный) характер действия и возможность управления им по направлению. Вид применяемой магии может и не соответствовать виду воздействия.

По структуре охранные (как и сигнальные) системы делятся на нитевые и поверхностные (сплошные). Сплошные системы на порядок сложнее нитевых и более энергоемки.

Нитевые системы были рассмотрены выше. В сплошных системах работает не одномерная нить, замкнутая в кольцо, а двумерная сплошная поверхность в виде замкнутой трубы (тора – «защитный кокон»). Магическая энергия течет по поверхности тора.

Тор, замкнутый вокруг мага или артефакта, не дает возможность его обойти. Тор можно только преодолеть (разрушить, если это охранная система). Но нужно понимать, что охраняемый объект должен находиться внутри трубы тора, то есть артефакт создания защиты и охраняемый объект должны быть разнесены.



Создание защитного кокона самим магом осуществляется аналогично «каменной кожи», только источником является не главный контур, а срединный, и защитный слой «выдавливается» в пространство вокруг мага (воздействие второго уровня). Точками присоединения, через которые передается или принимается энергия, являются темя и копчик. Использование различных контуров позволяет применять каменную кожу и защитный кокон одновременно и для различных видов магии, например, защитный кокон может быть построен на магии энергии.

Для защиты объектов может использоваться артефакт – колонна, устанавливаемая по центру объекта.

Для защиты пространственно распределенных объектов обычно используется несколько колонн, устанавливаемых по периметру объекта с обязательным покрытием всей внутренней территории. В этом случае отключение одного артефакта позволяет открыть проход внутрь, не нарушая систему. Для этих же целей служат крепостные башни – постоянного действия, и воротные башни – отключаемые.

С этой же целью создаются эшелонированные системы (имеющие несколько периметров), а также зонированные системы, позволяющие организовать зоны с различными категориями доступа: гостевая, служебная, личная и т.п.

Энергоснабжение крупных объектов также осуществляется посекционно: Между главным источником энергии и потребителями устраиваются промежуточные накопители (по типу трансформаторных подстанций), от которых запитываются группы потребителей.

Автоматические оборонительные системы и ловушки

По структуре одинаковы - состоят из трех компонентов:

- чувствительные элементы – физические тела или петли магии, настроенные на срабатывание при взаимодействии с определенными материальными объектами или магическими проявлениями;

- исполнительный элемент, принимающий решение о применении средств поражения в соответствии с заложенными правилами;

- поражающие элементы – физические тела или петли магии, оптимизированные для задержания или уничтожения заданных материальных объектов или подавления магических проявлений.

Чувствительные элементы аналогичны сигнальным системам.

Исполнительный элемент имеет в своем составе блок анализа, который определяет, является ли обнаруженный объект целью или это не угрожающий объект. Критериями могут являться масса, температура, степень разумности, энергонасыщенность, наличие металла, искажения физических полей и т.п. и их комбинации.

Основными его задачами являются две: первая – не допустить ложного срабатывания системы при попадании на чувствительный элемент природных случайных объектов (при наличии нескольких рубежей обороны (эшелонированной системы) эта задача является главной). Вторая – минимизировать вероятность пропуска цели к охраняемому объекту. Эта задача является основной для одиночных ловушек. В этом случае она же выполняет сигнальную функцию.

Между собой отличаются по времени жизни: ловушки существуют кратковременно, после чего самоликвидируются, автоматические оборонительные системы действуют постоянно.

Это накладывает свои особенности на их систему энергоснабжения: ловушки имеют встроенный накопитель, автоматические оборонительные системы должны иметь подключение к внешнему накопителю (генератору).

Поражающие элементы выбираются исходя из типа подавляемого объекта и поставленных задач – блокирование или уничтожение. Также могут быть направленными и ненаправленными. В качестве средств поражения могут применяться физические объекты (как заложенные в конструкции, так и местные предметы), выделение или поглощение энергии (сжигание или замораживание), а также специальные магические воздействия и заклинания. По конструкции представляют собой артефакт, замаскированный под местные предметы или заглубленный в землю (при долговременном использовании).

Защитные зоны

Если необходимо обеспечить длительную (десятки и сотни лет) защиту объекта от живых существ (людей), то создаются защитные зоны по типу «проклятых земель», описанных в разделе «Типы заклинаний», с применением автономных заклинаний третьего типа.

Одной из разновидностей «проклятых зон» являются «мутационные зоны» на основе использования заклинаний магии духа и жизни, вызывающие мутации на заданной территории.

Их основное достоинство – малое потребление энергии при высоких боевых возможностях. Мутационные зоны создаются на территориях с высоким биологическим потенциалом (леса, моря).

Принцип их создания – размещение на определенной территории носителей специальных аур, совмещенных с артефактами магии жизни, ускоряющим и усиливающим жизненные процессы в биологических организмах. Уровень воздействия незначительный, однако непрерывный во времени.

В качестве носителей используются биологические объекты, привязанные к определенному месту: долгоживущие деревья (которые после этого становятся стражами леса – меллорнами), либо специально выведенные животные с высокой продолжительностью жизни (которые размещаются в замкнутом пространстве, например пещере).

В качестве специальных аур используются комбинации аур крупных агрессивных хищников (например, саблезубый тигр или пещерный лев) и хорошо защищенных животных (например, броненосцев или ежей). Эффект воздействия магии жизни дает ускоренное развитие всей местной фауны в направлении, задаваемом аурой – увеличения размеров, веса, агрессивности, силы.

В течение нескольких поколений образуются новые формы жизни (например, саблезубые зайцы), которые однако, уже не могут полноценно существовать без подпитки магии жизни, поэтому не выходят га границы охватываемой ей территории. Эти формы препятствуют проникновению на их территорию обычных форм жизни.

Побочным действием заклинания может стать появление «псевдоживых» организмов – биологических объектов потерявших вследствие внешнего воздействия разум (повреждение мозга), но в которых за счет магии жизни поддерживается жизнедеятельность тканей («поднятых»).

6. Наиболее известные маги и магические сообщества

Баба Яга

Баба Яга - одно из имен Великой Славянской Богини Лады, воплощающая Силу Матери Земли. (Бабой на Руси называли не старуху, а женщину, которая родила дитя, "яга" - йога, жертвоприношение, способность мистического перемещения.)

В соответствии с введенной классификацией – маг 4 уровня. Являться простым смертным непосредственно не может, поэтому существует для них в ипостасях.

Первый лик Великой Богини - Баба Яга, охранительница знаний двух Миров, дарующая смерть и возрождение.

Второй лик - Злата Баба, охранительница Явного мира, определенного порядка, установленного в нем согласно Роте (Рота - единый Вселенский Закон, хранителями которого на Руси являлись Перун и Велес), она же - Злата Майя, мать Коляды.

Третий лик - Лада как Жизненная Сила, пробуждающая мертвую материю, олицетворяющая Животворную Силу Бога Рода.

Является аналогом Божественной супруги Шивы Дэви, олицетворяющей Шакти (Силу или энергию Шивы), которая предстает в трех ипостасях: Кали, Дурга и Тара.

Кали - энергия времени и разрушения, ее лик ужасен, в своих правых руках она держит кинжал и человеческий череп; гирлянды из человеческих голов украшают Ее голову и шею; ожерелье из змей на Ее груди. На ней пояс из рук мертвых тел, ее глаза сияют как утреннее Солнце. КАРГА - это древнее индийское оружие в виде серпа. Мать Кали - женское божественное начало изображают с каргой в руке.

Дурга - хранительница явного мира. Она предстает в облике грозной воительницы, сражающейся с демонами.

Тара - Сила золотистого эмбриона (Хираньягарбха), из которого развивается вселенная.

В ипостаси Бабы-Яги Великая Богиня является божественным персонажем, стоящим на грани между двумя мирами, между жизнью и смертью. Ее избушка - это своего рода вход в иной мир. В глухом лесу, на берегу речки Смородины, разделяющей миры. И не просто стоит, а поворачивается то к миру живых, то к миру мертвых, в зависимости от того, кто к ней в дом заходит.

Архетип реки всегда соотносится с двумя первореками: Смородиной - рекой смерти-мора, отделяющей Явь от Нави, и Ирием - райской рекой, соединяющей землю и Небеса.

Чтобы подчеркнуть опасность прикосновения к миру Мертвых, забор вокруг избы - из человеческих костей, на заборе черепа, вместо засова - человеческая нога, вместо запоров - руки, вместо замка - рот с острыми зубами. Сунувшемуся к ней во двор из любопытства уже не уйти.

Внешность Бабы-Яги также подчеркивает ее принадлежность к иному миру - старая, уродливая, бородавчатая, с растрепанными волосами и огромного роста. Все, что уродливо, люди инстинктивно приписывали Темному Царству.

Однако это - всего лишь ипостась, чтобы еще раз показать опасность контакта с миром Мертвых, и, отчасти, миром Магии, который размывает грань между живым и мертвым.

Ее образ и характеристики в определенной степени переносились на жриц Богини – магов 1-3 уровней.

Существовало обрядовое действо, означавшее смерть детей для внешнего мира и возрождение их как будущих жрецов.

Жрицы собирали детей-сирот и приводили в Капище Рода, которое было высечено в горе и находилось в лесу. Там дитя одевали в белые одежды, давали сон-траву и укладывали на помост, называемый - лапата. Лапата находился в специальном углублении в скале - Пещи Ра. Лапата была разделена выступом на две части - внешнюю и внутреннюю. Во внешнюю часть закладывался хворост, затем лапата задвигалась, и в Пещи Ра возжигали огонь.

Для наблюдателей с внешней стороны казалось, что детей сжигали в печи. На самом деле, когда помост-лапата задвигался в Пещь Ра, специальный механизм опускал каменную плиту на выступ лапаты, и отделял углубление с детьми от Огня.

Обряд огненного посвящения должны были пройти не только дети-сироты, но и другие дети, не имеющие Права Крови (т.е. не принадлежащие к жреческому сословию по рождению). Проходя через очистительный огонь, умирая для своих родителей и всего мира, они обретали второе рождение, жизнью доказывая свое право на посвящение.

Также особо следует отметить символизм печи и пещеры - и то, и другое служат архетипом материнской утробы и указывают, по сути, на второе рождение или перерождение человека.

Змей Горыныч и Богатырь. **Сотворение мира**.

Противоборство Змея Горыныча и Богатыря имеет очень глубокие корни. При изучении этого вопроса необходимо обратить внимание на ряд обстоятельств. Во-первых трехглавость Змея. Во-вторых – население (люди) никогда самостоятельно не давали отпор Змею при его нападениях. В-третьих для отпора всегда вызывалось специально уполномоченное Богом лицо – Богатырь. В-четвертых оружие для Богатыря – меч-кладенец – до противоборства всегда находится в специальном хранилище («арсенале»).

Чтобы объяснить это, необходимо обратиться к славянской мифологии.

Главным божеством славянского пантеона считался БОГ («податель благ»), он же ДЫЙ (лат. Dei), СВАРОГ (ивр. Саваоф) — все эти три имени принадлежат одному — творцу всей Вселенной, который изображался в виде человека с головой быка. У древних индоевропейских племён бог-творец носил имя ДИЕУС, откуда и происходит имя славянского Дыя или иранского Дива. Зевс, Юпитер (Диу-питар), теос — это всё различные произношения имени, что и Дый, имя это означает «день», «дневной».

В начале начал существовало в полной пустоте и темноте хрустальное МИРОВОЕ ЯЙЦО, внутри которого в тумане спал БОГ. И по прошествии времени туман рассеялся — влага осела вниз, а воздух поднялся вверх. Образовались МИРОВОЙ ОКЕАН-МОРЕ и воздушное пространство. И СУЖДЕНО БЫЛО БОГУ ПРОСНУТЬСЯ. И куда бы ни бросил свой взор БОГ, нигде ничего не было видно (так как ничего ещё и не было). Но там, куда падал его взор, на небесном куполе загоралась неподвижная точка — ЗВЁЗДОЧКА. Так появилось на хрустальном куполе созвездие неподвижных звёзд.

И вот при зыбком свете звёзд увидел БОГ в неподвижном зеркале вод своё отражение, а так как ему было грустно одному, то решил Он оживить своё отражение, но из-за того, что его отражение было зеркальным, новое божество оказалось во всём зеркально противоположным. Бог был белым и добрым — новое божество получилось тёмным и злым. Бог приносил счастье и радость, а новое божество — лишь зло, несчастье и беду. Потому и имя он получил соответствующее — БЕС (от БЕДС — «приносящий беду»). Внешне он похож на ДЫЯ — человек с головой быка, но только чёрный. ДЬЯВОЛ — одна из ипостасей БЕСА.

И вот между небом и водой сами собою выросли два дерева — СВЯЩЕННЫЕ ДУБЫ, державшиеся на силе божией. Из желудей Священных Дубов вылупились две птицы, это были УТКИ-ГОГОЛИ. Утки стали нырять на дно Моря и доставать со дна ил и песок. Илом они склеивали веточки и листья, опавшие с Небесных Дубов — строили ГНЕЗДО-ЗЕМЛЮ.

Земля же плавала по поверхности Мирового Океана. И чтобы она не утонула, Бог создал Трёхголового змея, который свернулся кольцом под горой Триглав, что на острове Буян, ибо вся земля в то время и была одним только этим островом, и своим телом поддерживал Землю на плаву.

БЕС тоже нырнул на дно МОРЯ-ОКЕАНА, набрал ила под ногти и набил им полный рот, после чего вынырнул и бросил всё это на строящуюся Землю. Так образовались горы и скалы. Рассердился Бог на Беса за то, что мешает он строить гнездо священным птицам, сломал один из Священных Дубов и сделал из него ДУБИНУ (то есть палицу из дуба), этой дубиной наказал Беса и загнал его под землю. С тех пор на небе осталось лишь одно МИРОВОЕ ДЕРЕВО, а Бес навсегда переселился под Землю.

Бог же начал своей дубиной сверлить Мировое Дерево — Дерево забеременело, и родилась МАЛЮТКА-МОЛНИЯ. Молния ударила в Землю, и загорелся на Земле ПЕРВЫЙ В МИРЕ ОЧАГ, из угольков которого и родились первые в мире люди: мужчина, которого звали МУЖ, и женщина, имя которой — ЖЕНА. С тех пор людей, создающих семью, в честь первой пары называют МУЖЕМ И ЖЕНОЮ.

Так на Земле появился род человеческий. Но было по-прежнему темно. И вынул Бог из-за пазухи СОЛНЦЕ, упали его лучи на Землю, и пробудилась Сила Земная, зацвели луга и поля, выросли кустарники и деревья — ПОШЛА ПО ЗЕМЛЕ ЖИЗНЬ.

Со временем расплодился род человеческий, и заселили люди всю землю. Но не было среди них почтения друг к другу: убийства и воровство стали их постоянными спутниками. Огорчился этому Бог и решил наказать род человеческий.

Послал Бог на Землю два божества: бога моря ВОДАНА и бога ураганных ветров, приносящего смерть и разрушения, — ВИЯ. Заколыхал море Водан, задул изо всей силы Вий и обрушились на Землю гигантские волны, начался ПОТОП. Вся Земля оказалась затопленной, кроме самой высокой горы, это была Священная гора Триглав, находящаяся на Священном Острове БУЯНЕ.

Лишь те, кто успел забраться на эту священную гору, ещё оставались живыми. И увидел Бог дело рук своих, и стало ему жалко род человеческий, а надо сказать, что в это время сидел Бог у окошка своего Небесного Чертога и грыз орехи из своего небесного сада. Вот и бросил он одну скорлупку на Землю. Упала эта скорлупка рядом с горой Триглав, и все те, кто был в это время на горе (и люди, и звери), влезли в неё (размеры скорлупки, видно, были божественны) и поплыли по волнам морским, как на корабле. Увидав это, Бес решил довершить дело по уничтожению жизни на Земле: подплыл он снизу под сей древний ковчег и прогрыз в дне его отверстие, чтобы хлынувшая внутрь вода затопила мореплавателей.

Но всех спас ЗМЕЙ, он своей головой, как пробкой, закупорил дыру — С ТЕХ ПОР ЗМЕЯ ДЛЯ СЛАВЯН — ЖИВОТНОЕ СВЯЩЕННОЕ, за убийство змеи

виновному грозила смерть, даже если убийство было непреднамеренным. Другие прозвища ЗМЕЯ — УЖ и ЖИВОЙ БОГ (бог жизни).

Бог же в знак того, что больше никогда не будет вмешиваться в дела людей, поставил на небе райский мост — РАЙДУГУ-РАДУГУ. С тех пор делами людей заведуют другие боги, Сварог же лишь раз в году в мае принимает вид кукушки и слетает в земной лес, где тем людям, которые в этом году впервые слышат голос кукушки, предсказывает своим кукованием количество оставшихся лет жизни.

Хотя раньше все знали: от всех несчастий можно обратиться к помощи бога Священного Дуба и Молний, Войны и Победы — ПЕРУНА, достаточно было лишь трижды постучать по дубу. Многие и поныне стучат по дереву, обращаясь за помощью к языческим богам.

Для надзора же над подлунным миром были созданы по приказу Дыя следующие боги. Призвал Сварог великого бога ТРИГЛАВА, названного так потому, что у него было три головы. Тригла (Триглав), услыхав слово-приказ, оторвал первую голову — и потекла из неё кровь белая, из которой родился добрый и ласковый бог счастья и благополучия БЕЛБОГ. Снова прозвучало слово-приказ, оторвал Триглав вторую голову — и полилась кровь чёрная, из неё родился бог зла и несчастий, чёрный бог ЧЕРНОБОГ. По третьему приказу вновь оторвал Триглав себе голову — и потекла кровь красная. Из неё родился бог ХАМ или ХАМ-БОГ. ХАМБОГ следил за тем, чтобы в мире всегда поддерживалось равновесие между добром и злом и чтобы на Земле никогда не наступал ни Рай, ни Ад.

Супруга Бога - ПОГОДА (БОГОДА, ПОДАГА, БОЖУНА), богиня неба, поэтому когда говорят «хорошая» или «плохая погода» высказывают отношение не к текущему состоянию климата, а к тому, кто его создал.

Таким образом, в соответствии с введенной классификацией Змей Горыныч (Триглав) – маг 4 уровня. Являться простым смертным непосредственно не может, поэтому существует для них в ипостасях.

Богатырь – ипостась Хамбога (так же маг 4 уровня), восстанавливающего нарушенное равновесие.

Славянская версия происхождения человека, как это не парадоксально, не противоречит Библии[1].

Действительно, сотворение человека описано в главе 1 книги Бытие:

> *И сказал Бог: сотворим человека по образу Нашему по подобию Нашему, и да* ***владычествуют они*** *над рыбами морскими, и над птицами небесными, и над скотом, и над всею землею, и над всеми гадами, пресмыкающимися по земле.*
>
> *И сотворил Бог человека по образу Своему, по образу Божию сотворил его;* ***мужчину и женщину сотворил*** *их.*

---

[1] В соответствие с введенной классификацией библейский Яхве – Иегова (который разговаривал с Моисеем) является магом 4 уровня (не Творец!)

И благословил их Бог, и сказал им Бог: ***плодитесь и размножайтесь****, и наполняйте землю, и обладайте ею, и владычествуйте над рыбами морскими и над птицами небесными, и над всяким животным, пресмыкающимся по земле.*

То есть творение (не создание) человека шло в общем потоке творения, были сразу созданы и мужчина и женщина, способные к размножению. Цель создания человека – владычество над животным миром.

Создание (не творение) Адама описано во 2 главе книги Бытие:

И создал Господь Бог человека из праха земного, и вдунул в лице его дыхание жизни, и стал человек душею живою.

И насадил Господь Бог рай в Едеме на востоке, и поместил там человека, которого создал. …

И взял Господь Бог человека, и поселил его в саду Едемском, чтобы возделывать его и хранить его. …

И сказал Господь Бог: не хорошо быть человеку одному; сотворим ему помощника, соответственного ему. …

И создал Господь Бог из ребра, взятого у человека, жену, и привел ее к человеку. …

И были оба наги, Адам и жена его, и не стыдились.

Создание Адама происходит уже после семи дней творения. Цель – создание персонала для работы на плантациях. Возможность размножения появляется только после употребления плодов древа познания.

Кроме того, косвенно наличие других людей к моменту создания Адама подтверждается историей сына Адама - Каина (глава 4 книги Бытие):

И пошел Каин от лица Господня и поселился в земле Нод, на восток от Едема.

И познал Каин жену свою; и она зачала и родила Еноха. И построил он город; и назвал город по имени сына своего: Енох.

То есть проблем с женитьбой у Каина не было, а строительство города говорит о достаточно большом и, главное, трудоспособном населении.

Кроме градостроительства потомки Каина уже управляли целыми отраслями экономики: сельским хозяйством (Иавал был «отец живущих в шатрах со стадами»), промышленностью (Тувалкаин был «ковачом всех орудий из меди и железа»), искусством (Иувал был «отец всех играющих на гуслях и свирели»).

Чем занимались потомки треьего сына Адама – Сифа напрямую в Библии не говорится, однако по косвенным признакам можно определить, что это – торговля, банковское дело (менялы), жречество.

В целом Адам жил не так уж давно: от Адама до Ноя было всего 10 поколений, а от создания Адама до Всемирного потопа (согласно Библии)

прошло всего 1656 лет. Интересно, что отец Ноя – Ламех умер за 5 лет до Потопа, а дед – Мафусал умер в год Потопа.

Таким образом, Адама правильнее считать не первым человеком, а первым евреем, от которого пошли все «колена израилевы». Точнее Адам – родоначальник семитских племен, обитавших в «плодородном полумесяце» - от Ливана до Ирака. Об этом можно судить по тексту главы 10 книги Бытие:

*Царство его вначале составляли: **Вавилон**, Эрех, **Аккад** и Халне, в земле Сеннаар.*

*Из сей земли вышел **Ассур**, и построил **Ниневию**, Реховофир, Калах.*

И Ресен между Ниневию и между Калахом; это город великий.

От Мицраима произщшли Лудим, Анамим, Легавим, Нафтухим,

*Патрусим, Каслухим, откуда вышли **Филистимляне**, и Кафторим.*

От Ханаана родились: Сидон, первенец его, Хет, …

*И были пределы **Хананеев** от Сидона к Герару до **Газы**, Отсюда к **Садому, Гаморре**, Адме и Цевоиму до Лаши. …*

Поселения их были от Меши до Сефара, горы восточной.

Это сыновья Симовы по племенам их, по языкам их, в землях их, по народам их.

Как видно из этого текста, Египет не заселялся потомками Адама, но существовал в то же время. При этом Египет имел жесткую государственную систему (фараон, вельможи, рабы) и о нем говорится как о государстве, а не как о территории (гл. 12 книги Бытие):

И сошел Аврам в Египет, пожить там …

И поднялся Аврам из Египта,

Там же описываются богатства Египта:

и был у него мелкий и крупный скот и ослы, и рабы и рабыни, и лошаки и верблюды. …

И был Аврам очень богат скотом, и серебром, и золотом.

То есть потомки Сифа заселили достаточно ограниченную область, где занимались в основном скотоводством. Нужно отметить, что они имели и письменность, отличающуюся от соседей: писали справа налево без использования гласных букв.

Снежная Королева

Снежная Королева (Ледяная дева, Морозко, Трескун, Студенец - воплощение зимы и смерти) – маг энергии. Основная способность – высасывать тепловую энергию из окружающего пространства («она летает над городами на черном облаке, от ее взгляда леденеют окна»). Принцип тот же что и у бытового кондиционера, только вместо электричества – магия.

Может обладать способностями магии духа. Перемещается с использованием левитации.

Неприкасаемые

Осень часто в человеческой (и не только) цивилизации возникают отдельные сообщества (касты, племена), в которых индивидуумы, обладая каждый незначительными способностями к магии духа, собираются вместе для использования ее в качестве коллективной защиты. Смысл защиты – навязывание окружающим мнения, что «этих трогать нельзя».

Наиболее известна каста «неприкасаемых» в Индии, кроме них некоторые народности и даже группы людей.

Формулировка причин (навязываемых) может быть различной – «противно», «опасно», «заразно» и т.п. Психическое воздействие действует аналогично неприятному запаху[1] и может имитировать его.

Чем большее количество членов такого сообщества собирается вместе, тем больше становится размер «зоны отчуждения», хотя для одиночки это может быть практически незаметно.

Оборотной стороной подобного рода безопасности является отторжение сообщества от остальных людей и культурная изоляция.

[1] Запах для наших первобытных предков был средством защиты от хищников, поскольку они (предки) не обладали достаточными клыками или когтями для защиты.

Часть 3. Основы классификации магических существ

Основная особенность магических существ[1] – способность к магии врожденная и не изменяется со временем (возрастом). Все магические существа одного вида используют и магию одинакового вида. Различия между экземплярами заключаются только в силе.

1. Гуманоиды

(имеющие 4 конечности)

Эльфы (альвы)

Наиболее запутанный с точки зрения систематизации класс магических существ. Во многом смешивается с Ангелами. Об этом говорят, в частности, такие их свойства как «неземная красота» или система имен – напр. Астрамэль, Синтаниэль (ср. библейские имена архангелов в еврейской традиции: Михаэль, Уриэль, Габриэль, Рафаэль).

Род эльфов как живых существ произошел от промежуточного вида между кошкой и обезьяной.

Более древний. Главное отличие от людей – наличие хватательных нижних конечностей (четверорукость).

Имеет более длинные верхние конечности. Учитывая жизнь в условиях ограниченного пространства имеют более развитые слух и обоняние. Обладают способностями к маскировке. От кошачьих – острые уши и способность видеть в темноте. Отлично передвигаются по любым поверхностям.

Подразделяется на два подвида – лесные (светлые) и горные (темные).

Общая магическая характеристика – врожденная способность к магии движения (наведение стрелы в полете – второй уровень).

Различия: лесные - сильные маги жизни (1 уровень), горные – маги пространства (1 уровень).

---

[1] Немагические существа (зверодюди, рептилии и т.п. чудовища) не владеющие магией и, возможно, использующие в своей деятельности обычные физические или химические воздействия (электроразряды, яды, гипноз и др.) по понятным причинам в данной работе не рассматриваются.

Лесные (светлые) эльфы более легкие (тонкокостные) и проворные, живут на деревьях, но активно используют возможность перемещаться по земле. Живут семьями, которые объединяются в общины (стаи). Имеют более злобный характер. Основное занятие – охота с луком и стрелами. Всеядные с преобладанием животной пищи. Деревья для них жизненная потребность, почему уделяют много внимания охране лесов. В связи с этим их магическая специализация развивалась как умение управлять и направлять рост растений (магия жизни), а также управление погодой. Боятся огня, в связи с чем хорошо умеют противостоять магии энергии.

Горные (темные) эльфы тяжелее и сильнее, живут в пересеченной местности на скалах, в пещерах. Менее подвижные, более спокойные. В питании преобладает растительная пища. Живут семьями. Деревьями пользоваться умеют, но основное время проводят на земле. Основное оружие – колющее и рубящее, а также праща. К деревьям относятся как к материалу, в связи с чем конфликтуют с лесными эльфами. Владеют магией пространства.

Оба подвида могут скрещиваться с человеком (полуэльфы), однако потомство бесплодно.

Используя заклинания роста и придания формы, могут улучшать свою внешность, полагая, что так она будет лучше соответствовать их прекрасному внутреннему миру. Часто эльфы прибегают не только к эстетическим переменам своего облика, но и меняют строение собственного тела, приспосабливаясь к той или иной местности или условиям проживания. Такие эльфы зачастую напоминают животных или растения.

Хоббиты

Самостоятельный вид.

Наземные прямоходящие. Обитатели открытых пространств. Вегетарианцы.

Верхняя часть тела человекоподобная, нижняя покрыта шерстью, ступни трансформированы в подобие копыт, в связи с чем не могут носить обувь. Выносливые и приспособленные к длительным переходам. В связи с особенностями анатомии не могут пользоваться верховыми животными.

Основное оружие – кинжал для самообороны и праща.

Магией не обладают, более того - мало восприимчивы к внешнему магическому воздействию. Фактически являются слабыми природными антимагами первого уровня, однако могут защитить от магии только себя.

С человеком не скрещиваются. Учитывая внешние особенности, контакты с людьми затруднены.

Отличаются повышенной остротой зрения. Основные способности – исключительное чутье (обнаруживают других существ за несколько километров) и умение маскироваться (сливаться с местностью). По этим причинам используются главным образом в разведке и для проведения диверсий в тылу противника. Аура практически отсутствует в связи с чем не обнаруживаются в магическом диапазоне.

Гоблины, Орки, Тролли, Дэвы и т.п.

Продукт генной инженерии на основе человеческого и нечеловеческого материала. Специально созданные виды полуразумных существ для выполнения тяжелой и неквалифицированной работы. Каждая разновидность оптимизирована для выполнения какой-либо одной функции: лесозаготовка, работа в каменоломнях, шахтах, погрузочно-транспортные работы, охрана, рядовой армейский состав и т.п.

Обладают минимальной разумностью и речью, требуемыми для выполнения работы.

Собственной магией не обладают, однако чрезвычайно чувствительны к внешнему магическому воздействию. В связи с этим при их конструировании основное внимание было уделено защите канала магического управления их деятельностью. Существо, уже находящееся под магическим управлением, практически невозможно переключить на другой источник управления (перехватить управление).

Без внешнего управления или при его потере выполнение работ прекращают и ведут себя только в соответствии с инстинктом (самосохранения, любопытства, агрессии и т.п.).

Основное оружие – тяжелый предмет на рукоятке, не требующий управления в движении (дубина, палица, шестопер, шар на цепи и др.).

Способны к самовоспроизводству (размножению). Отдельные разновидности способны скрещиваться с человеком (полуорки), однако потомство бесплодно.

Гномы

Отдаленные родственники людей (не путать с элементалями Земли). Родство приблизительно такое же, как у неандертальцев с кроманьонцами. Наименование этих существ происходит из греческого слова genomos, означающего "обитатель Земли".

Наиболее приспособлены для выполнения горных и металлургических работ.

По сравнению с человеком имеют короткие ноги, увеличенную грудную клетку, усиленный плечевой пояс, особо крепкий череп, практически отсутствует шея. Комплекция напоминает гориллу, но являются двуногими прямоходящими.

Обладают врожденной способностью к магии измерений и состояния (1 уровень). Это позволяет при проведении горнопроходческих работ применять безотходную технологию: порода не вырубается, а раздвигается. В местах жительства или при строительстве подземных дорог необходимые полости в породе выдавливаются.

Магия измерений позволяет видеть внутренность камня и проходить сквозь него (глубина зависит от магической силы)

Основная специализация – изготовление магических артефактов из металла и камня, в первую очередь оружия и доспехов (рунные мечи, мифриловая броня). При выполнении кузнечных работ не требуется нагрев: необходимая пластичность материалу придается магией состояния, с ее же помощью производится укрепление изделий.

Учитывая особенности анатомии основное оружие – тяжелое на короткой рукоятке типа секиры (двусторонний топор – рубящее) или боевого молота (дробящее, от кузнечного отличается пирамидальными торцами). Оба вида оружия имеют центр тяжести на оси рукояти, что обеспечивает хорошую управляемость и стабильность в движении. Воздействие оружия – магическое: разрывает объект вдоль линии удара.

Короля (божество) гномов зовут *Гоб*. Отсюда пошло название созданий Гоба – Гоблины - специально созданного гномами вида полуразумных существ для выполнения тяжелой неквалифицированной работы.

2. Разумные негуманоиды (рептилоиды)

Рептилоиды. Происходят от параллельной ветви эволюции.

Основные физиологические особенности:

Имеют 6 конечностей. Трехкамерное сердце. Теплокровные, однако менее способные к жизни при пониженных температурах – впадают в спячку. Вместо волос и шерсти – перья и пух (разветвленное образование с более твердой остью). Кожа малоэластичная, но более прочная, поэтому распадается на отдельные сегменты («чешую»). В зависимости от степени развития (примитивные и ли развитые) могут быть яйцекладущими или живородящими. Молочные железы отсутствуют. При наличии хвоста, его колебания происходят в горизонтальной плоскости (как у крокодилов).

В отличие от гуманоидов имеют 2 плечевых пояса. В зависимости от преимущественного места обитания (воздух, земля, вода) имеют по-разному трансформированные конечности.

Генеалогическое дерево (систематика) их происхождения от одного предка показано на рисунке.

В силу специфики потребностей развития – наличия дополнительной пары конечностей – изначально имеют более объемный и развитый мозг, чем гуманоиды. Это привело к их более раннему по сравнению с человеком становлению разумности. При этом разумность проявляется у всех видов негуманоидов, что привело к созданию большого количества разумных не только рас, но и видов.

Обладая изначальными способностями к магии и развивая их, во многом перешли ту грань, после которой без магии (в первую очередь жизни, во вторую – движения и энергии) уже существовать не могут. Некоторые виды могут использовать магию пространства («перемещения между мирами»)

В целом, ветвь тупиковая (вымирающая), поскольку, чем сложнее устройство, тем оно ненадежнее, труднее настраиваемо и сложней управляемо.

Драконы

Яйцекладущие пресмыкающиеся. Наиболее древние и, соответственно, мудрые. В литературе всегда выступают в роли учителей людей (достойных).

В зависимости от условий обитания бываю летающие, наземные (пещерные) и водные. Хищные, но как и все пресмыкающие, могут достаточно долго обходиться без пищи.

По вопросу огнедышания. Самое простое объяснение – накопление в организме и выделение с дыханием метана. Аналогичным образом это делают жвачные животные, у которых метан образуется при брожении в желудке. Так одна корова выделяет в день до 1000 литров метана.

Суметь его пожечь при выдохе искрой за счет электрических органов в глотке или кусочков кремня на зубах не такая уж проблема.

В случае белковой пищи вместо метана образуется сероводород. Это еще и ядовитый газ как до сжигания, так и после (сернистый газ).

Летающие

Имеют пару крыльев, которые трансформировались из второй пары конечностей (как у рукокрылых). Предками были, очевидно, ящеры типа птеродактиля. Но со временем за счет наращивания брони (чешуи), изменение ее структуры (кремнийорганика), встраивания в организм оружия (огнемет) драконы стали терять подъемную силу, которую пришлось компенсировать с помощью магии. Производство горючей смеси и ее поджиг также требуют применения магии. Для этого пришлось изменять метаболизм (обмен веществ) вследствие чего при отсутствии магии (напр. воздействия антимагических артефактов) погибают.

В зависимости от типа конечностей (хватательные или копыта) разделяются на собственно драконов и крылатых коней (Пегас) Учитывая отсутствие у последних хватательных конечностей (рук), они выполняют необходимые действия магическим образом или использую людей (всадников, драконопасов и т.п.). Подтверждением рептилоидного происхождения Пегаса является наличие у него оперения.

Водные

Имеют развитый плавательный хвост (как у крокодила). Обитают на мелководье. Не имеют такой зависимости от магии, как летающие. Более скрытные. Однако в случае применения антимагии могут только выживать, теряя способность к созидательной деятельности, поскольку их конечности не способны к тонкой работе. Использование ими людей для тонкой деятельности затруднено вследствие различной среды обитания.

Живут в реках и на мелководьях морей.

Наземные (пещерные).

Роющие. Наименее зависимы от магии. Но также теряют способность творческой деятельности и общения в случае применения антимагии.

Живут в пещерах, как правило в горах. Являются хранителями сокровищ и мудрости.

Вследствие образа жизни являются достаточно оседлыми.

Феи

Имеют пару рук, пару крыльев, пару ног.

Наиболее зависимы от магии. Не имеют возможности нормально питаться, получая энергию магическим образом.

Размер также определяется только ее желанием – от дюймовочки до миниатюрной девушки.

Кентавры

Имеют пару рук и две пары ног. Обычно являются дикими и несдержанными существами. За редким исключением отличаются враждебностью к людям.

Магию используют, но могут обходиться и без нее, поскольку имеют руки. Основное оружие – лук. Искусный ремесленник.

Ноги могут быть различными, в зависимости от этого имеют различные названия (виды):

Онокентавр — ноги осла

Букентавр (Гопатшах) — ноги быка

Леонтокентавр — ноги льва.

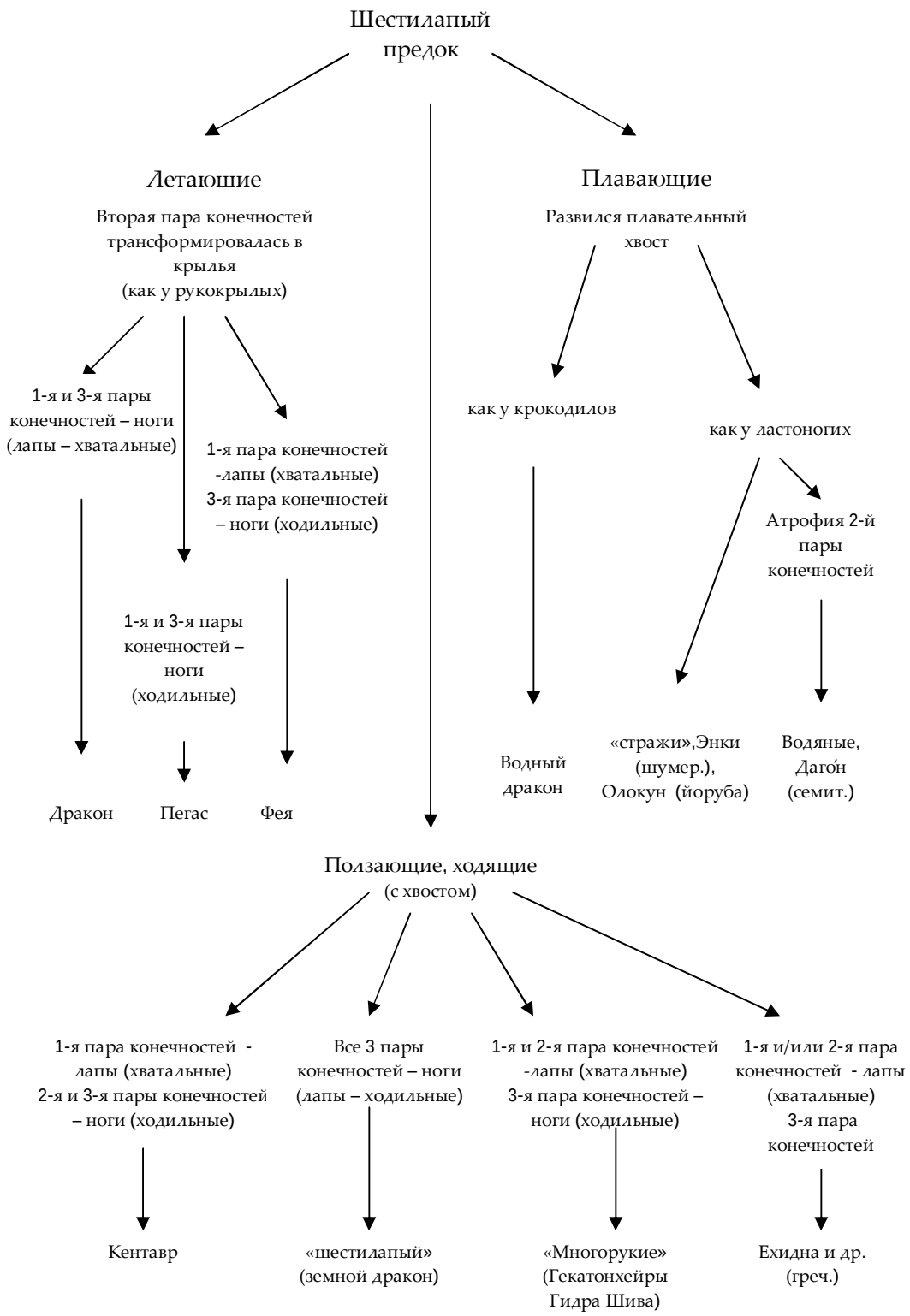
В славянской мифологии аналогом кентавра является китоврас. В «Повести о Бове Королевиче» действует получеловек, полуконь Полкан.

Многорукие

Имеют две пары рук и одну пару ног.

В литературе имеют различные названия и количество рук. Однако можно предполагать, что записывая со слов, термин «много» был трансформирован в «десяти», «двенадцати», «пятидесяти», «сто» и даже «тысячерукие» для того, чтобы показать их значительное количество.

Как правило, являются олицетворением стихий и управляют ими. Наиболее крупные и сильные из всех разумных негуманоидов.


Шестилапый предок
Летающие
Вторая пара конечностей трансформировалась в крылья (как у рукокрылых)
1-я и 3-я пары конечностей – ноги (лапы – хватальные)
1-я пара конечностей -лапы (хватальные) 3-я пара конечностей – ноги (ходильные)
1-я и 3-я пары конечностей – ноги (ходильные)
Дракон
Пегас
Фея
Плавающие
Развился плавательный хвост
как у крокодилов
как у ластоногих
Атрофия 2-й пары конечностей
Водный дракон
«стражи»,Энки (шумер.), Олокун (йоруба)
Водяные, Даго́н (семит.)
Ползающие, ходящие (с хвостом)
1-я пара конечностей - лапы (хватальные) 2-я и 3-я пары конечностей – ноги (ходильные)
Все 3 пары конечностей – ноги (лапы – ходильные)
1-я и 2-я пара конечностей -лапы (хватальные) 3-я пара конечностей – ноги (ходильные)
1-я и/или 2-я пара конечностей - лапы (хватальные) 3-я пара конечностей
Кентавр
«шестилапый» (земной дракон)
«Многорукие» (Гекатонхейры Гидра Шива)
Ехидна и др. (греч.)

Ехидна (Тифон)

Имеют 1 и/или 2 пары рук, ноги атрофированы. Передвигаются по типу безногих ящериц (полоз).

Олицетворение огненных сил земли и её испарений, с их разрушительными действиями (имя Тифон одного корня с глаголом τύφω, что означает «дымить, чадить»).

Огнедышащий, как и Дракон, но в отличие от дракона имеет свирепый характер, отличаются враждебностью к людям. Отдельные экземпляры превосходили всех существ ростом и силой.

Водяные

Имеют одну пару рук и трансформированную в ласты (как у ластоногих) пару ног. Третья пара конечностей, как правило, атрофирована, хотя в литературе встречаются упоминания о многоруких водяных обитателях.

Необходимо отличать от русалок – млекопитающих. Ласты («хвост») изгибаются в вертикальной плоскости.

За счет магии могут находиться под водой неограниченно долго, добывая кислород без помощи жабр.

Могут с определенными трудностями перемещаться по суше (как ластоногие) но стараются делать это ночью или в сумерках, так как становятся в определенной степени незащищенными.

Людей стараются завлечь под воду, часто без злого умысла – просто из интереса.

«Стражи»

Человекоподобные существа с «рыбьим» хвостом (Человек-рыба Оаннес шумерск.). Имеют пару рук и пару ног, третья пара конечностей трансформирована в ласты. Описываются как учителя людей, вышедшие из моря. Наиболее близки к людям по типу мышления. Их общество также основано на использовании технологий, но с использованием магии (близко к техномагам).

3. Животные

Кошачьи

Чем шире рот, тем чешире кот

Кот Баюн — огромный кот-людоед, обладающий волшебным голосом (магия духа). Он заговаривает и усыпляет своими сказками подошедших путников и тех из них, у кого недостаточно сил противостоять его волшбе и кто не подготовился к бою с ним, кот-колдун безжалостно убивает. Но тот, кто сможет добыть кота, найдет спасение от всех болезней и недугов — сказки Баюна целебны.

Само по себе слово баюн означает «говорун, рассказчик, краснобай», от глагола баять — «рассказывать, говорить» (ср. также глаголы баюкать, убаюкивать в значении «усыплять»). Баюн-трава — народное название ряда растений, обладающих усыпляющим действием.

Встреча с этим чудовищем грозит неминуемой смертью. Чтобы захватить волшебного кота, надевают железный колпак и железные рукавицы.

«Детская» разновидность – Чеширский кот. Знаменитая «улыбка» - аура, превышающая физический размер: аура появляется раньше и пропадает позже перемещения физического тела, что согласуется с магией духа кота. Улыбка – это эмоции, т.е. часть казуального тонкого тела.

Кайтши (гэльск. Cat Sìth) — мифологический огромный чёрный кот по прозвищу «Большие уши», который даст правдивый ответ на любые вопросы, и выполнит любое желание – относится к духам-демонам.

Вызывается путем выполнения специального ритуала Тагейрм (гэльск. Taghairm), заключающегося в поджаривании чёрных кошек (известен под названием «кошачьего гримуара»).

ЧАСТЬ 4. Демонология в теории магии

1. Исходные положения

Существующая в настоящее время в классической демонологии классификация демонов запутана и противоречива. Связано это в первую очередь с тем, что демонологи относят к демонам практически все магические создания и даже силы природы. Поэтому для разработки систематизации демонов необходимо более четко определить, какие «инфернальные твари» к ним относятся.

В этой связи существующую в ряде литературных источников классификацию по местам обитания (напр. Михаила Пселла [4]) необходимо трактовать следующим образом:

- огненные демоны (обитают в эфире, области разреженного воздуха над луной) – это элементали огня;

- воздушные демоны (обитают в воздухе под луной) – это элементали воздуха;

- водяные демоны (живут в воде) – это элементали воды;

- земные демоны (населяют землю), подземные демоны (пребывают под землей) – это элементали земли.

И только люцифуги (светоненавистники, обитающие в самых отдаленных глубинах «ада») могут быть отнесены к духам-демонам, обитающим за пределами нашего мира.

Кроме того, к демонам зачастую относят ангелов, в наказание за грехи свои низринутых из Рая[1]. Поскольку они принадлежат нашему миру их также необходимо исключить из понятия демонов. По тексту их будем называть бесами или Падшими. Бесы — тоже относятся к роду ангелов и несут в себе все свойства, присущие ангельскому естеству.

Как и ангелы, бесы имеют свою иерархию. Глава всех бесов — ЛЮЦИФЕР, бог зла (у славян - ДЬЯВОЛ — одна из ипостасей Беса, у арабов - Иблис).

Классификация их подробно освещена в гримуарах, напр. «Малый ключ Соломона» (лат. Lemegeton Clavicula Salomonis), где Падшие обозначены как «духи[2]».

В первой части гримуара (Гоетия) перечислены именованные «духи», их внешний облик, который они принимают перед магом, то, чем могут быть

---

[1] У арабов джинны не были низринуты, а сразу созданы такими.

[2] Духи – эфирные образования, существующие на астральном и духовном планах бытия.

полезны чародею, какими силами командуют и какое занимают положение в иерархии духов.

Во второй части (Теургия Гоетия) приведены духи, не имеющие индивидуальных особенностей.

В третьей части (Арс Паулина) приводятся имена ангелов, управляющих дневными и ночными часами каждого дня, ангелов знаков зодиака и зодиакальных градусов.

В четвертой части (Арс Алмадель) приведена квадратная пластина, которая служит для вызова описанных в трактате ангелов, обитающих в одном из четырёх зодиакальных миров.

Пятая часть (Арс Нотория) содержит древние воззвания к Богу, целью которых является получение различной поддержки и помощи.

Понятие «демон» применительно к духам Lemegeton было дано в работе «Псевдомонархия Демонов» Иоганна Вийера.

Как видно из изложенного в Lemegeton перечислены только создания Творца, даже в первой части указывается, какой чин имели Падшие до падения.

Демоны могут иметь любую природу, в том числе и смешанную, то есть в равной степени творить как зло, так и добро.

В соответствии с принятой классификацией под «демонами» будем понимать «иномирских» созданий. Иномирские демоны делятся на две категории: «плотские» демоны, т.е. демоны, способные существовать в нашем мире в физическом теле, как например черт[1], и духи-демоны, существующие в астрально-духовном планах.

«Плотские» демоны или просто демоны могут проникнуть в наш мир, если физические законы их мира не сильно отличаются от наших, но и в этом случае они должны иметь внутренний запас магической энергии, который будет выравнивать физику нашего мира и «куска» чужого мира, где существует демон. Это приводит к тому, что с одной стороны, демон может находиться в нашем мире ограниченное время, а с другой – демон не обладающий магией не может перемещаться между мирами.

Как уже отмечалось выше, в нашем мире духи-демоны не могут иметь вещественного («плотского») облика и существуют в виде физических и

[1] В качестве облика черти имеют в целом человекоподобную (антропоморфную) внешность, но с добавлением некоторых деталей. Чаще всего это рога, хвост и козлиные ноги или копыта, шерсть, свиной пятачок. Эти детали характерны для травоядных существ, что подтверждает имеющиеся в литературе сведения о невозможности нанесения чертом непосредственного вреда человеку. Воздействие на человека производится опосредованно – посредством применения всякого рода тёмных (неблагоприятных в данный момент) сил Природы.

информационных полей на астральном и духовном планах бытия. Однако на духовном плане им недоступен слой Души. Их магическое воздействие также осуществляется посредством физических и информационных полей.

Духи-демоны не могут воздействовать на материальные объекты нашего мира. Для осуществления физического контакта им необходимо войти в чье-то тело – заменить в нем душу, что обычно выражается термином «продажа души». «Продажа души» всегда договорной процесс, ни о каком «порабощении» духа-демона человеком (магом) или наоборот речи идти не может.

Любое воздействие духа-демона осуществляется по просьбе («заказу»), причем воздействие может быть как положительным так и отрицательным. Однако, учитывая их «иномирское» происхождение, магия духов-демонов как правило имеет не всегда предсказуемое действие, иногда достаточно неожиданное, а также всевозможные побочные эффекты (напр. смерть носителя). «Платой за услуги» духа-демона является необходимость выполнять их желания. Причем эти желания принимаются «носителем» за свои собственные.

Идентификация духа-демона

Для осуществления призыва конкретного объекта необходима его индивидуальная идентификация, в противном случае будет вызван ближайший-слабейший.

Идентификация осуществляется по «идентификационным признакам» (персональным данным). Основным является имя, вспомогательными – звание (должность), место обитания, род занятий и т.д.

При произнесении имени нужно учитывать, что на Ближнем Востоке, откуда идет основная информация о духах-демонах, в семитских языках (арамейский, арабский, иврит) в письменности отсутствуют гласные буквы, поэтому произнесение имени может быть различным и, как правило, не соответствующим действительности. Например, имена Яхве и Иегова пишутся одинаково – ЙХВХ (тетраграммотон), а произносятся соответственно ЙаХВэ[Х] и иЙэХоВа[Х].

2. Классификация духов-демонов по уровням

Как и маги, демоны (духи-демоны) также имеют уровень. В порядке возрастания это: ракшас, архидемон, ифрит (марид), демогоргон, гений.

Также как и для магов, уровень духа-демона определяет насколько «плотным» должен быть его контакт с «носителем».

Демон (дух-демон) 1 уровня – ракшас оказывает влияние, только находясь непосредственно в теле «носителя». Поскольку постоянно там он находиться не может (у него есть и свои «дела»), дух-демон 1 уровня требует вызова на каждое событие (действие).

Демон (дух-демон) 2 уровня – архидемон оказывает влияние, находясь кроме непосредственно тела также и где-то рядом с «носителем». По этой причине дух-демон может одновременно сопровождать их компактную группу. Количество сопровождаемых «носителей» определяется силой духа-демона.

Демон (дух-демон) 3 уровня – ифрит (марид) для оказания влияния не требует непосредственной близости, однако на его период должен находиться в нашем мире.

Демон (дух-демон) 4 уровня – демогоргон может оказывать влияние независимо от своего местоположения, однако добиться его (чем-то заинтересовать) практически невозможно. Однако он может вмешиваться в происходящее, если оно угрожает его миру.

Демон 5 уровня – гений[1] – создатель иного мира. Непосредственно в дела нашего мира не вмешивается: он «работает» на уровне «творения» миров.

Гений управляет своим миром и создает аггелов как исполнителей своей воли. Аггелы могут также проникать в другой («родительско-дочерний») мир, но в отличие от духов-демонов не могут замещать душу, а только «совращать» человека, рекламируя ему «продажу души» либо просто мешать ему. Поскольку аггелы создаются дьяволом по своему образу и подобию, то они, как правило, с ним и ассоциируются.

[1] Гений (лат.) — у римлян первоначальное божество — основатель рода, а затем бог мужской силы, олицетворение внутренних способностей мужчин. Своего гения имели также семьи, города, общины и даже целые народы и планеты.

3. Специализации демонов

Поскольку демоны не могут оказывать непосредственное влияние на материальные объекты их специализации отличны от специализаций магов и основаны на методах «проникновения в душу» человека.

Основные их специализации связаны с психической сферой жизни человека:

- Власть (подчинение);
- Любовь (секс);
- Красота (молодость);
- Ненависть (месть, гнев, война);
- Радость (эйфория, обезболивание);
- Тоска (депрессия, самоубийство);
- Удача (деньги, процветание);
- Знание (тайны, колдовство) и т.п..

Особо необходимо отметить, что демоны, как и духи, не реализуют запросы, касающиеся физического состояния мага. Так анализ возможностей духов Lemegeton показывает, что они не дают здоровья или богатства, однако:

- дают нужных друзей, вызывают любовь (34 из 72) – даже в древности люди понимали, что без «блата» никуда;

- дают знания наук, обучают (41 из 72), однако перечень наук достаточно специфичен: философия, астрология, астрономия, арифметика, геометрия, риторика, логика, грамматика, богословие, хиромантия и пиромантия – т.е. уровень средне-начальной школы;

- разыскивают и доставляют спрятанные сокровища, в том числе воруют или возвращают краденое (20 из 72), при этом под сокровищницами обычно понимаются охраняемые хранилища, т.е. эта профессия называется медвежатник;

- рассказывают о прошлом и будущем (17 из 72) – учитывая бессмертие духов, человеческая жизнь для них мгновение, они расскажут о сотворении мира, но что было вчера не заметят;

- насылают болезни и страдания, вызывают разрушения (12 из 72) – т.е. принцип помощи «у соседа коза сдохла - мелочь, а приятно», однако насылаемые заболевания по современной классификации относятся к особо опасным инфекциям, а ураганы и землетрясения не могут быть применены против соседа по даче;

- помогают в строительстве крепостей и перевозке войск (12 из 72);

- наделяют людей личными качествами – остроумием, смелостью, красноречием и т.п. (7 из 72);

- изменяют облик (6 из 72);

- превращают воду в вино (2 из 72);
- дают защиту от духов или их вызывают (3 из 72).

В выбранной области дух-демон обеспечивает владельцу тела возможности, сравнимые с могуществом мага, но без использования магии, а только за счет влияния на окружающих через психическую сферу.

Основа влияния на окружающих – формирование соответствующей «харизмы» - производимого впечатления. Это своего рода внушение - аналог гипноза, но очень легкого и действующего как на окружающих, так и непосредственно на носителя.

Под действием «харизмы» изменяется поведение «носителя», например, он приобретает «величавую» осанку. Одновременно изменяется его восприятие окружающими, например то, что в нем считалось некрасивым, будет считаться прекрасным.

То же самое касается удачи: «носитель» просто станет себя чувствовать увереннее, а окружающие не будут считать зазорным поддаться ему или проиграть.

Радость может быть достигнута небольшой перестройкой клеточного метаболизма, когда клетка начинает сама вырабатывать эндогенные морфины. Аналогичные процесс вызывает простой гипноз.

Здоровье и молодость (не продолжительность жизни) достигается переходом на рациональное питание и образ жизни с одновременной поддержкой этого со стороны окружающих.

Побочным действие «договора» является то, что «носитель» духа-демона получает серую ауру, которая тем темней, чем выше уровень духа-демона.

Что касается магов, то заполучить их души возможно только путем обмена на знания – все остальное у них есть либо есть возможность получить. Души магов – главная цель духов-демонов. Попадая в их тело, духи-демоны получают возможность влиять на основы мироздания, и чем выше уровень мага, тем больше.

4. Призывание духов-демонов

Как уже говорилось, взаимодействие с «потусторонним миром» - обоюдный двунаправленный процесс. Маги обоих взаимодействующих миров могут проникать в иной мир с помощью отправки своей души «в астрал».

В нашем мире специализация таких магов называется «шаман» - специалист по взаимодействию с миром духов. Шаманы выполняют для нашего мира роль разведывательно-диверсионных сил по отношению к потустороннему миру. Для подобной деятельности шаман должен иметь в первую очередь навыки магии измерений и магии духа. Шаман низкого уровня может отправляться в «астрал» только сам, шаман высокого уровня может отправлять туда и своих «клиентов.

Шаманы могут взаимодействовать не только с миром духов-демонов, но и с «зонами», куда помещаются души умерших, «беседуя» с которыми шаман может получить необходимую (имеющуюся у души) информацию (знания). Ограничением для подобных бесед является время, прошедшее с момента смерти, поскольку информация у души постепенно стирается: душа «очищается». Считается, что душа очищена полностью через год после смерти. Полная информация имеется только в течении первых суток после смерти.

Таким образом, маги проникают в иной мир самостоятельно, используя свои способности и единую общемировую магическую энергию. При этом информацию об ином мире они могут получать только от других душ, находящихся в этом ином мире.

Чтобы получить возможность самостоятельно исследовать или влиять на иной мир маг должен заключить договор о «замещении души» с каким-либо разумным существом иного мира. На время «замещения» маг должен позаботиться о месте размещения «замещаемой» души. Наиболее безопасно размещать ее в специально созданной для этих целей «зоне» - замкнутой области пространства. Однако подобными способностями обладают только маги достаточно высокого уровня.

Маг низкого уровня может поместить чужую душу в свое тело, либо в тело человека (например, раба) или животного. В этом случае возникает проблема с объемом «вместилища», поэтому необходимо найди маленькую душу («плохонькую»), которую можно положить в любой объем. Однако преимуществом такого метода является возможность «исследования»

После первичного проникновения в иной мир маг оставляет там свои «координаты» - как к нему можно обратиться (вызвать для общения) – аналог нашего адреса для переписки. Отличием является то, что передается не

«письмо» произвольного содержания, а формализованное сообщение: кто куда и когда вызывает для встречи. Место встречи как обычно определяет принимающая сторона.

На «встречу» отправляется душа мага. Задача принимающей стороны обеспечить условия для проведения переговоров – переместившаяся душа должна иметь определенный видимый облик (интерфейс), позволяющий осуществить общение стандартными (не магическими) средствами – голосом, изображением, написанием и т.д.

Для этих целей специальные магические устройства (аналог голографического проектора) типа пентаграммы (но может быть и иное количество лучей) – особым образом сформированной равносторонней звезды, позволяющие удерживать изображение. Однако изображение, как правило, является синтезированным (3D-мультик), поскольку при различных физических законах во взаимодействующих мирах истинный облик объекта может быть просто не воспроизводим.

Это свойство объясняет наличие у иномирских объектов нескольких обликов (обличий, ликов) – ипостасей, каждая из которых наиболее полно отражает состояние объекта применительно к конкретной ситуации.

Вызванное «изображение» является аналогом телевизионной передачи, но ни в коем случае не «захватом» чужого мага. «Захват» чужой души, попавшей в этот мир возможен изложенными выше способами помещения души во «вместилище», но на это способе только маг высокого уровня, которому раб – дух-демон низкого уровня просто не нужен.

Определенное впечатление «захвата» создает то, что пока принимающая сторона не «выключит трансляцию», душа иномирского мага находится «на связи». Однако в любом случае после истощения энергии проектора (пентаграммы) «трансляция» прекратится. Также разрушают пентагамму солнечные лучи. Естественно, после подобного использованные «координаты» потеряют эффект – маг «сменит адрес».

Дополнительной защитой от подобных инцидентов может быть подмена опытным (высокого уровня) магом своей души на «очищенную» (не имеющую собственного «я») душу из какой-либо «зоны». В этом случае «очищенная» душа является только приемо-передатчиком. Возможности общения при этом конечно снижаются, но безопасность превыше всего.

5. Изгнание духов-демонов

Сложность представляет процесс «изгнания беса» - удаления чужой души и возврат своей. Как видно из постановки вопроса процесс состоит из двух компонент – изгнание чужого и возвращения своего.

Самостоятельно «носитель» этот процесс осуществить не может. Необходимо привлечение другого мага (или антимага), имеющего уровень не ниже максимального из «замещающего» и «замещаемого».

Изгнание чужого для антимага не представляет труда, но при этом все магические способности «носителя» пропадают. Для мага духа процесс изгнания связан, как уже отмечалось выше, только с подбором объекта («клетки») для переселения.

Самое сложное – найти душу «носителя». Для этого магу необходимо самому переместиться в «астрал» и провести там своего рода «магическое расследование». Ситуация становится «поединком магов» с непредсказуемым результатом в случае равенства их уровней.

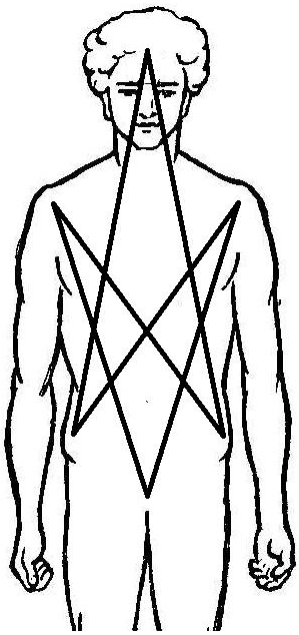
6. Основы применения печатей запрета

Заколачиваем гвозди
Чтоб в гробу лежали кости
Чтоб из-под земли не лез
На тебе поставим крест
Из песни

Для блокирования призыва (как свершившегося, так и предполагаемого), а также иных воздействий, используется противовес пентаграмм – печати запрета.

1. Крест. Используется «на всякий случай» - для предотвращения случайного «прорыва нечести», поднятия мертвых, защиты человека от воздействия на душу. Применяется например при заколачивании крышки гроба: железные гвозди (магия энергии) забиваются последовательно в головах, ногах, у правого локтя, у левого локтя покойного.

Основная ошибка при наложении – не замыкание звезды: линии 3 – 4. При наложении креста на себя после левого плеча (точка 3) следует вернуться к голове (обычно это делается с легким наклоном головы вперед).



2. Печать Соломона. Обеспечивает закрытие пентаграммы. Используется в случае уже произошедшего «прорыва» для запечатывания нечисти в хранилище.

Порядок наложения печати на тело человека приведен на рисунке. Полностью закрывает тело и голову.

Особенность наложения – все линии находятся в пределах контура тела человека.

3. Окто, додека и др. граммы. Закрывают пентаграммы с меньшим, чем у них числом лучей. Используются для запечатывания или предотвращения больших «прорывов».

Часть 5. Астрология в теории магии

1. Наблюдение звезд

С точки зрения физики, Астрология – это огромные космические часы для измерения больших и очень больших (сотни и тысячи лет) промежутков времени.

Циферблатом космических часов являются 12 знаков Зодиака, стрелками – три малых (Меркурий, Венера, Марс) и две больших (Юпитер, Сатурн) наблюдаемых планеты. Определенную сложность в наблюдения вносит то, что «ось стрелок» - Земля – вращается вокруг центра «циферблата» - Солнца.

Для измерения малых промежутков времени используется космическая «секундная стрелка» - Луна.

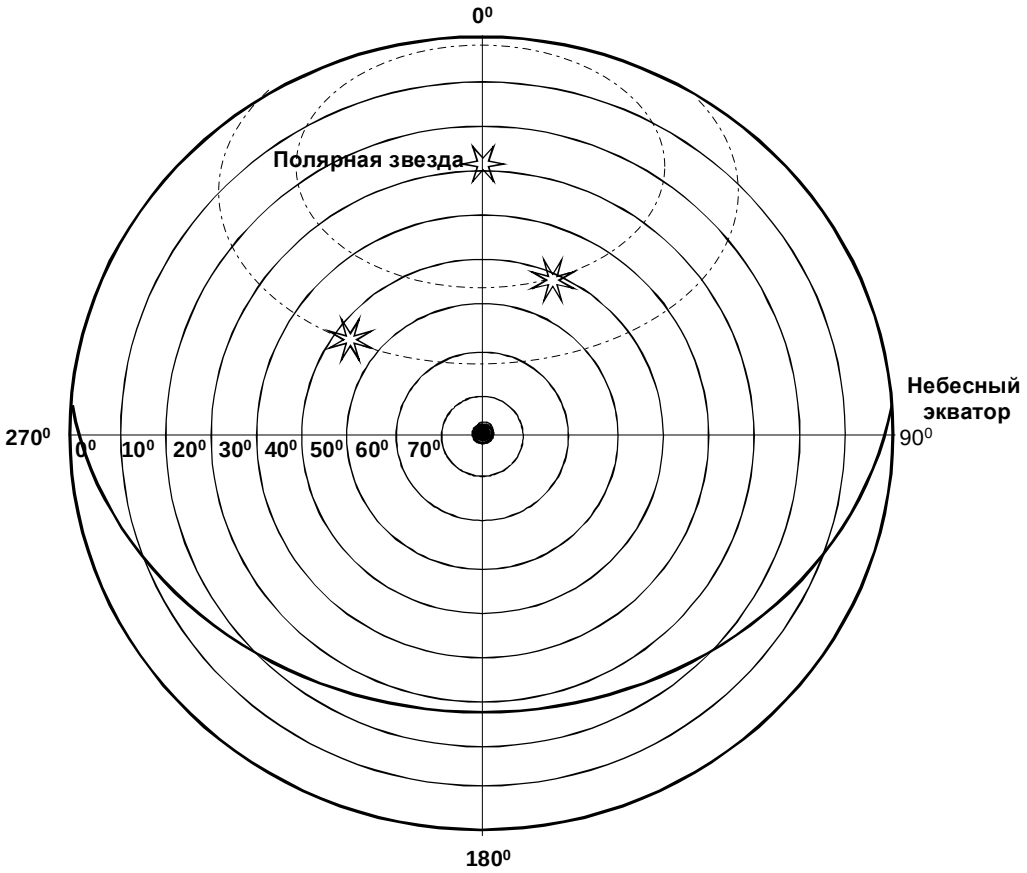
Как указывалось выше, звезды в магии являются самым мощным и доступным в любом месте источником магической энергии. Однако, чтобы получить доступ к их энергии необходимо выполнить целый ряд условий, касающихся выбора нужных звезд, компенсации влияния «ненужных» звезд, обеспечения взаимной ориентации нужных звезд и приемника магической энергии и т.п.

Для реализации всех этих условий необходима специальная астрономическая лаборатория – походная или стационарная (обсерватория).

Ее основу составляет Магическая полиграмма – координатная сетка, позволяющая наносить небесные объекты и осуществлять дополнительные построения.

Магическая полиграмма (пента-, гекса- и т.д. грамма – в зависимости от количества используемых лучей) – сложная стереометрическая и математическая конструкция, отражающая взаимное расположение необходимых магу планет и созданная в целях получения их магической энергии.

В этом плане Магическая полиграмма не имеет отношения к устройству призывания духа-демона в виде «звездочки в кружочке».



Проекция небесной полусферы

Магическая полиграмма представляет собой проекцию объектов небесной полусферы на плоскость в виде окружности необходимого радиуса, выполненную в полярных координатах азимут – угол места.

Азимут на проекции соответствует реальному азимуту, а угол места откладывается по радиусу. Угол места равный 90 градусам соответствует нулевому радиусу, угол места равный 0 градусов (горизонт) соответствует полной длине радиуса. Опорный луч полиграммы направлен на Полярную звезду, являющуюся Полюсом Мира.

Основные лучи полиграммы направлены на четыре планеты – Луну, Марс, Юпитер, Сатурн. Дополнительные лучи, при необходимости, на другие планеты и неподвижные звезды. При отсутствии дополнительных лучей полиграмма становится пентаграммой.

Изображается Магическая полиграмма в виде отрезков лучей, исходящих из центра Магической полиграммы (Центра Мира), и являющихся проекциями направлений на звезды из места построения Магической полиграммы на Земную поверхность.

Длина лучей соответствует углу места (высоте над горизонтом) соответствующей планеты (звезды). В этом смысле Магическая полиграмма всегда является вписанной в окружность, внутрь которой попадают проекции всех тел небесной сферы. Пример построения Магической пентаграммы приведен в разделе 3 настоящей части.

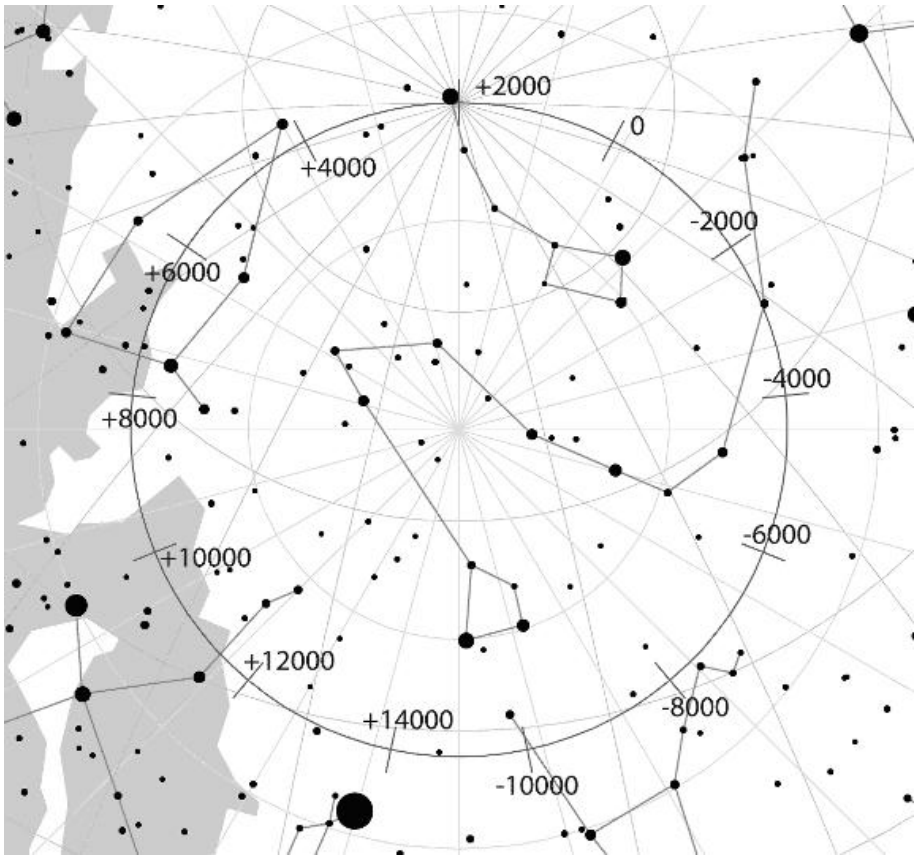
Направление опорного луча – всегда на север (меридиан), его длина равна 90 градусов минус широта места построения Магической пентаграммы, поскольку высота Полярной звезды над горизонтом равна географической широте места. Направления и длина остальных лучей определяется взаимным положением Земли и планет (звезд), являющимся результатом их обращения вокруг Солнца, обращением Луны вокруг Земли и вращением Земли вокруг своей оси.

Плоскость обращения вокруг Солнца Земли называется плоскостью эклиптики. Планеты находятся в плоскости эклиптики с погрешностью в несколько градусов, что определяется наклоном плоскостей их орбит относительно плоскости эклиптики. Вследствие наклона Земной оси проекция движения при вращении Земли каждой отдельной точки указанной дуги будет различной для разных времен года.

Планета	Афелий	Перигелий	Сидерический (орбитальный) период	Синодический (наблюдаемый) период	Накло-нение
Меркурий	69 816 927 км 0,467 а. е.	46 001 210 км 0,301 а. е.	87,969 дней	115,88 дней	3,38°
Венера	108 942 109 км 0,728 а. е.	107 476 259 км 0,718 а. е.	224,7 дней	583,92 дней	3,86°
Земля	147 098 074 км	152 097 701 км	365,256 дней 365 дн. 6 ч. 9 мин. 10 сек	-	7,25°
Марс	$249{,}23 \times 10^6$ км	$206{,}62 \times 10^6$ км	686,9600 дней	779,94 дней	1,85°
Юпитер	816,1 млн. км 5,5 а. е.	740,7 млн. км 4,95 а. е.	11,86 лет	398,88 дней	1,3°
Сатурн	1 513 325 783 км 10,116 а. е.	1 353 572 956 км 9,048 а. е.	29 лет 167 дней 6,7 ч.	378,1 дней	2,488°
Уран	18,37 а. е.	20,08 а. е	~84 года	369,66 дней	6,48°
Нептун	29,766 а. е.	30,441 а. е	164,79 года	367,49 дня	6,43°
Плутон	29,658 а. е.	49,305 а. е.	248,09 лет	366,73 дней	17°,14

Представление о возможных положениях указанных дуг и траекториях движения их проекций дает годовое движение Солнца на небосводе. Для Северного полушария это всегда южное направление, а высота над горизонтом соответствует высоте Солнца и определяется широтой места и временем года.

Траектории движения Луны являются наиболее сложными для нанесения, поскольку плоскость орбиты Луны больше наклонена к плоскости эклиптики (около 5 град.) и ее положение будет зависеть также и от фазы луны.



Из-за лунно-солнечной прецессии земная ось движется по кругу с радиусом 23° со скоростью около 0,5 градуса за 100 лет. Поэтому в разное время ближайшей к полюсу Мира становятся разные звёзды.

Так, в древнем Египте (5000 лет назад) такой звездой была звезда Тубан (α Дракона), в начале нашей эры ярких звёзд у полюса мира вообще не было. Через 2000 лет ближайшей полюсу Мира станет гамма Цефея, а через 12000 лет - Вега (альфа Лиры).

Вследствие *прецессии* земной оси за прошедшие более чем 2 тысячи лет зодиакальные знаки, привязанные в западной астрологии к точке весеннего равноденствия, также сместились, так что точного соответствия между *координатами* созвездий и знаков в настоящее время нет.

Созвездие	Символ	Примерные даты пребывания Солнца		
		Западная астрология	Индийская астрология	Международный астрономический союз
Овен	♈	21 марта — 20 апреля	14 апреля — 14 мая	19 апреля — 14 мая
Телец	♉	21 апреля — 21 мая	15 мая — 14 июня	14 мая — 21 июня
Близнецы	♊	22 мая — 21 июня	15 июня — 16 июля	21 июня — 21 июля
Рак	♋	22 июня — 22 июля	17 июля — 16 августа	21 июля — 11 августа
Лев	♌	23 июля — 23 августа	17 августа — 16 сентября	11 августа — 17 сентября
Дева	♍	24 августа — 23 сентября	17 сентября — 17 октября	17 сентября — 31 октября
Весы	♎	24 сентября — 23 октября	18 октября — 16 ноября	31 октября — 23 ноября
Скорпион	♏	24 октября — 22 ноября	17 ноября — 15 декабря	23 ноября — 30 ноября
Змееносец	—	—	—	30 ноября — 18 декабря
Стрелец	♐	23 ноября — 21 декабря	16 декабря — 14 января	18 декабря — 19 января
Козерог	♑	22 декабря — 20 января	15 января — 12 февраля	19 января — 16 февраля
Водолей	♒	21 января — 18 февраля	13 февраля — 14 марта	16 февраля — 12 марта
Рыбы	♓	19 февраля — 20 марта	15 марта — 13 апреля	12 марта — 19 апреля

На небесной сфере плоскость эклиптики проходит через т.н. зодиакальные созвездия. Каждое зодиакальное созвездие занимает 1/12 часть окружности (30°) и вследствие вращения Земли проходит меридиан места построения Магической полиграммы за 2 часа.

Максимальная высота прохождения зодиакального созвездия над горизонтом соответствует точке летнего солнцестояния, минимальная – точке зимнего солнцестояния.

В соответствии с высотой созвездия изменяется продолжительность его наблюдаемости (времени нахождения над горизонтом): для средних широт - в период летнего солнцестояния, минимальная – это около 16 часов, зимнего солнцестояния– около 8 часов в сутки. Дополнительные лучи проводятся для проекций направлений на наиболее яркие звезды небесной сферы (для Северного полушария см. таблицу).

Список самых ярких звёзд, их склонение и видимая величина

1.	Сириус (α Большого Пса)	-16°	–1.46
2.	Арктур (б Волопаса)	+19°	–0.04
3.	Вега (α Λθπϋ)	+38°	0.03 (перем)
4.	Капелла (α Возничего)	+45°	0.08
5.	Ригель (β Ориона)	-08°	0.12
6.	Процион (α Малого Пса)	+05°	0.38
7.	Бетельгейзе (α Ориона)	+07°	0.50 (перем)
8.	Альтаир (α Орла)	+08°	0.77
9.	Альдебаран (α Тельца)	+16°	0.85 (перем)
10.	Антарес (α Скорпиона)	-26°	0.96 (перем)
11.	Спика (α Девы)	-11°	0.98 (перем)
12.	Поллукс (β Близнецов)	+28°	1.14
13.	Фомальгаут (α Южной Рыбы)	-29°	1.16
14.	Денеб (α Лебедя)	+45°	1.25
15.	Регул (α Льва)	+12°	1.35
16.	Адара (ε Большого Пса)	-29°	1.50
17.	Кастор (α Близнецов)	+32°	1.57
18.	Шаула (λ Скорпиона)	-37°	1.63 (перем)

Склонение звезды – это ее возвышение над небесным экватором (линией движения Солнца в дни весеннего и осеннего равноденствий). Склонение Полярной звезды 90°. Траектория проекции положения звезды будет представлять собой дугу.

Полную Магическую полиграммы (включающую три планеты – Марс, Юпитер и Сатурн) построить можно далеко не всегда. С учетом периода вращения их и Земли вокруг Солнца, они могут находиться по разные стороны Земли. В этом случае строится неполная Магическая полиграммы. Кроме того, светила могут закрывать друг друга либо блокирующие артефакты могу закрывать отдельные светила. Благоприятное расположение звезд может не складываться годами и даже десятилетиями, поэтому хороший маг занимается прогнозированием необходимого расположения и ни в коем случае не должен упускать представившуюся возможность. Например, Юпитер делает в обращении один свой оборот вокруг Солнца за 11,86 года, Сатурн за 29,46 года. При этом соединения (одинаковые положения) Юпитера и Сатурна повторяются через 19,86 года.

2. Построение Магической полиграммы

С точки зрения применения Магической пентаграммы она может быть прямой и обратной.

В прямой Магической пентаграмме маг располагается в ее центре и является проводником магической энергии, направляя ее в нужном направлении или нужный объект.

В обратной Магической пентаграмме маг располагается снаружи круга, управляя ею, а в центре находится объект либо объем на который направлено воздействие. Как правило, обратная Магическая пентаграмма строится для открытия порталов или наделения особой силой магических артефактов.

В точках, обозначающих концы лучей (вершинах Магической пентаграммы) размещаются проводящие магические артефакты в соответствии с принадлежностью луча светилу. Их назначение – перехватить в нужный момент энергию светила и направить в центр пентаграммы.

Кроме проводящих используются блокирующие магические артефакты. Их назначение – экранировать проводящие магические артефакты друг от друга, чтобы исключить их взаимное влияние. Блокирующие артефакты размещаются на линиях, соединяющих проводящие артефакты (связи между звездами не блокируются). В целях минимизации количества блокирующих артефактов, они размещаются на пересечениях указанных линий (в узлах Магической пентаграммы).

Магические артефакты управляются заклинанием, которое должно быть произнесено точно в момент совпадения направлений лучей Магической пентаграммы с направлениями на действительное положение светил на небесной сфере.

Для изготовления артефактов звезд используется бесцветный прозрачный материал (алмаз, кварц), для артефактов планет – соответствующий им металл. Форма артефактов должна позволять осуществить их однозначную ориентацию на Центр Мира (например, иметь острие).

Для изготовления блокирующих артефактов используются материалы с изолирующими и экранирующими (в том числе электромагнитное излучение - радио, тепловое, видимое, ультрафиолетовое и т.д.) свойствами. Из органических – кость. Из неорганических – некристаллические породы на основе кальция и магния и материалы на их основе.

К материалу площадки, на которой строится пентаграмма, также предъявляются определенные требования. Этот материал должен экранировать пентаграмму от влияния Земли, в том числе экранировать ее

живую энергию, однако не должен содержать металлы в любом виде (например, в виде окислов). Наиболее подходящими являются известняк (мел) и белый мрамор, которые являются скелетами умерших микроскопических животных.

Кроме положения планеты на небесной сфере необходимо учитывать ее положение в Знаке Зодиака, которое определяет ее текущую (действующую в момент построения Магической полиграммы) силу.

Знак зодиака	**Стихия**	**Управитель**	**Изгнание**	**Экзальта-ция**	**Падение**
Овен	Огонь	Марс	Венера	Солнце	Сатурн
Телец	Земля	Венера	Марс	Луна	
Близнецы	Воздух	Меркурий	Юпитер		
Рак	Вода	Луна	Сатурн	Юпитер	Марс
Лев	Огонь	Солнце	Сатурн		
Дева	Земля	Меркурий	Юпитер	Меркурий	Венера
Весы	Воздух	Венера	Марс	Сатурн	Солнце
Скорпион	Вода	Марс	Венера		Луна
Стрелец	Огонь	Юпитер	Меркурий		
Козерог	Земля	Сатурн	Луна	Марс	Юпитер
Водолей	Воздух	Сатурн	Солнце		
Рыбы	Вода	Юпитер	Меркурий	Венера	Меркурий

Как видно из изложенного, даже подготовительный процесс для создания Магической полиграммы представляет значительные сложности. Поэтому уважающий себя маг должен иметь в своей резиденции специально оборудованную обсерваторию-планетарий в виде площадки с нанесенной разметкой траекторий движения светил. Указанная обсерватория-планетарий является наибольшей магической ценностью по сравнению с другими магическими артефактами.

Для обеспечения необходимой точности размещения магических артефактов (чтобы можно было пренебречь их собственными размерами) размеры обсерватории-планетария должны быть достаточно большими. Кроме того, ее периметр должен быть свободным для обеспечения наблюдения светил расположенных низко над горизонтом.

Очевидно, что для работы с Магической полиграммой маг должен вести постоянные астрономические наблюдения и готовить астрономические таблицы расположения планет для наиболее эффективных моментов использования Магической полиграммы.

Указанные таблицы требуются и для построения Магической полиграммы в походных условиях (например открытия портала в нужном месте). Однако для этого маг должен иметь с собой астролябию, мерную ленту и набор проводящих и блокирующих артефактов, о чем необходимо помнить, отправляясь в дорогу.

К каждой Магической полиграмме прилагаются координаты места и времени ее построения:

«долгота, широта»

«год, месяц, день, час, минута».

Важное значение имеет также день недели, который связан с планетами следующим образом:

Вид магии[1]	Планета	День недели
Измерений	Луна	Понедельник
Энергии	Марс	Вторник
Движения	Меркурий	Среда
Пространства	Юпитер	Четверг
Жизни	Венера	Пятница
Времени	Сатурн	Суббота
Антимагия	Солнце	Воскресенье

Для хранения информации маг может использовать такие атрибуты как мантия и колпак. Расшитая звездами мантия мага представляет собой карту звездного неба. На коническом колпаке могут быть сделаны подвижные кольца с изображениями планет.

При размещении на вершине конуса изображения Солнца кольца планет должны размещаться относительно вершины на расстояниях пропорциональных расстоянию планет от Солнца, так, чтобы кольцо с Сатурном оказалось в основании конуса. Кольца между собой соединяются механической передачей аналогично механическим часам, которая сохраняет их взаимное положение при вращении одного из колец. Таким образом, любая комбинация взаимного положения колец всегда реальна и соответствует взаимному положению планет в какой-либо момент времени.

Задача мага – корректировать текущее положение Земли на конусе, а положения остальных планет будут установлены автоматически.

[1] С днями недели связаны виды магии физического плана

При этом, при наблюдении со стороны вершины конуса будет видна вся Солнечная система с реальным (текущим) расположением планет. Кроме того, наблюдая конус сбоку, можно будет видеть, какие планеты могут находиться на ночном небосводе одновременно (определяется видимость планет).

Линия, проходящая из вершины конуса через положение Земли, будет являться меридианом, полуденным от Земли на Солнце и полуночным в противоположную сторону. По относительному положению к полуночному меридиану можно определить, какие планеты в полночь будут восходящими, а какие заходящими, а также их примерное угловое положение.

Учитывая незначительное, по сравнению с Сатурном и Юпитером, расстояние от Солнца до Меркурия и Венеры, для внутренних планет целесообразно использовать отдельный колпак, в основании которого должно лежать кольцо Земли.

Если на мантии мага нанести круг эклиптики (и знаки Зодиака), то размещая колпак в центре этого круга и ориентируя его полуденный меридиан в соответствии с положением Солнца в Зодиаке, можно определить положение планет среди звезд, а также какие звезды и в какое время будут видны на ночном небосводе по их относительному положению по отношению к полуночному меридиану.

Относительные размеры Магической полиграммы и артефактов также имеют значение.

При среднем значении длины луча Магической полиграммы 1 метр и оптимальной погрешности построения Магической полиграммы 1 – 2 градуса сечение используемых артефактов планет – Марса, Юпитера и Сатурна составит 2 – 4 см., при этом время действия Магической полиграммы (совпадения лучей с направлениями на светила) составит 4 – 8 минут. Для Луны и звезд артефакт может быть увеличен, но необходимо помнить, что блокирующий артефакт должен перекрывать направления на все точки артефактов светил, а не только на их центр.

При увеличении сечения артефактов в проекцию необходимого светила будут попадать рядом расположенные звезды, которые будут искажать Магическую полиграмму и снижать ее силу. В случае уменьшения сечения артефактов возрастут требования к точности относительного расположения лучей Магической полиграммы (одновременности их прохождения светилами) и уменьшится время действия Магической полиграммы.

Для увеличения времени действия Магической полиграммы можно использовать удвоенную и утроенную Магическую полиграмму, представляющую собой последовательность Магических полиграмм для последовательных моментов времени: час, минута; час, минута+4; час,

минута+8. При этом, естественно, должны быть блокированы узлы каждой Магической полиграммы.

При использовании артефактов определенного размера необходимо увеличивать размер Магической полиграммы, ее диаметр должен составлять 50 – 100 сечений артефактов.

Таким образом, наиболее реальный путь создания Магической полиграммы – это серьезное строительство наподобие Стоунхенджа. Секретом мага в этом случае является назначение и ориентация местных ориентиров и специально размещенных заранее камней-артефактов.

В современных условиях возможно использование аппаратов «планетарий» имеющихся в одноименных заведениях, которые проектируют изображения светил на сферический купол. В этом случае для построения Магической полиграммы достаточно просто получить проекцию положения нужного светила на пол планетария.

При использовании компьютера все расчеты относительных положений светил предельно упрощаются, однако, построение проекции остается достаточно трудоемким процессом.

По аналогии с фотографией, Магическая полиграмма является приемной площадкой (фотопленкой или микросхемой) фотоаппарата.

Также как в фотоаппарате, для получения проекции еще необходима магическая линза (объектив), которая формируется над полиграммой, и преломляет магические потоки.

Необходимо помнить, что в зависимости от конструкции магической линзы, она может давать инверсное изображение (замена север – юг, восток – запад).

3. Пример Магической гептаграммы

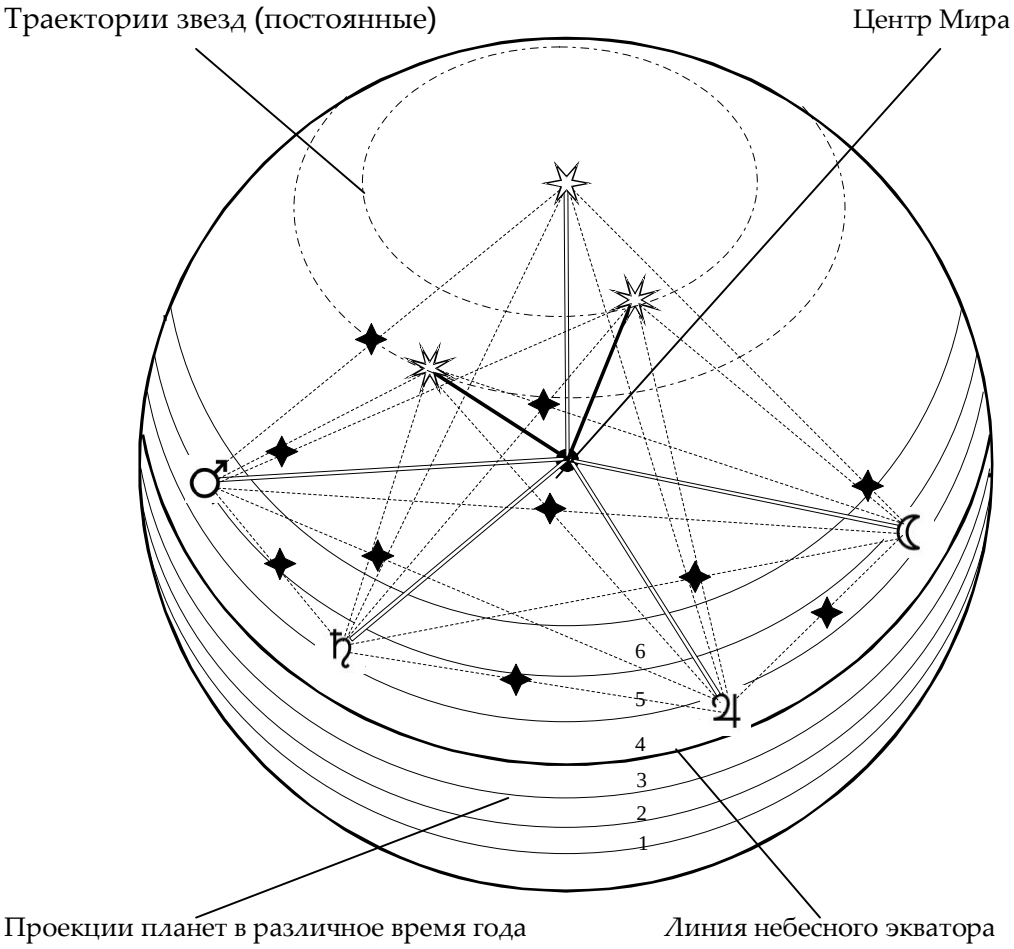
♄ ♂ ♃ - артефакты планет

☾ - артефакт Луны

☆- артефакт Полярной звезды (Полюса Мира)

✶- артефакты звезд (2)

✦- блокирующие артефакты (10)



Проекции траекторий планет на круг Магической полиграммы представляют собой группу смежных полос от наиболее дальних от Центра к ближним.

1 – июнь, июль

2 – май, август

3 – апрель, сентябрь

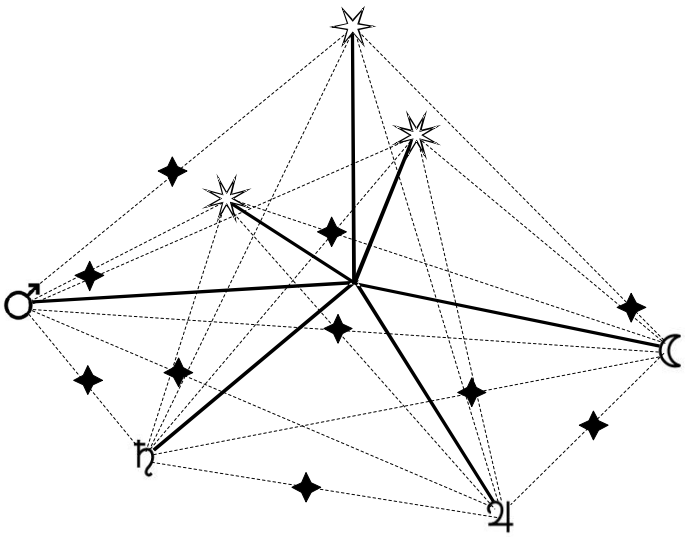
4 – март, октябрь

5 – февраль, ноябрь

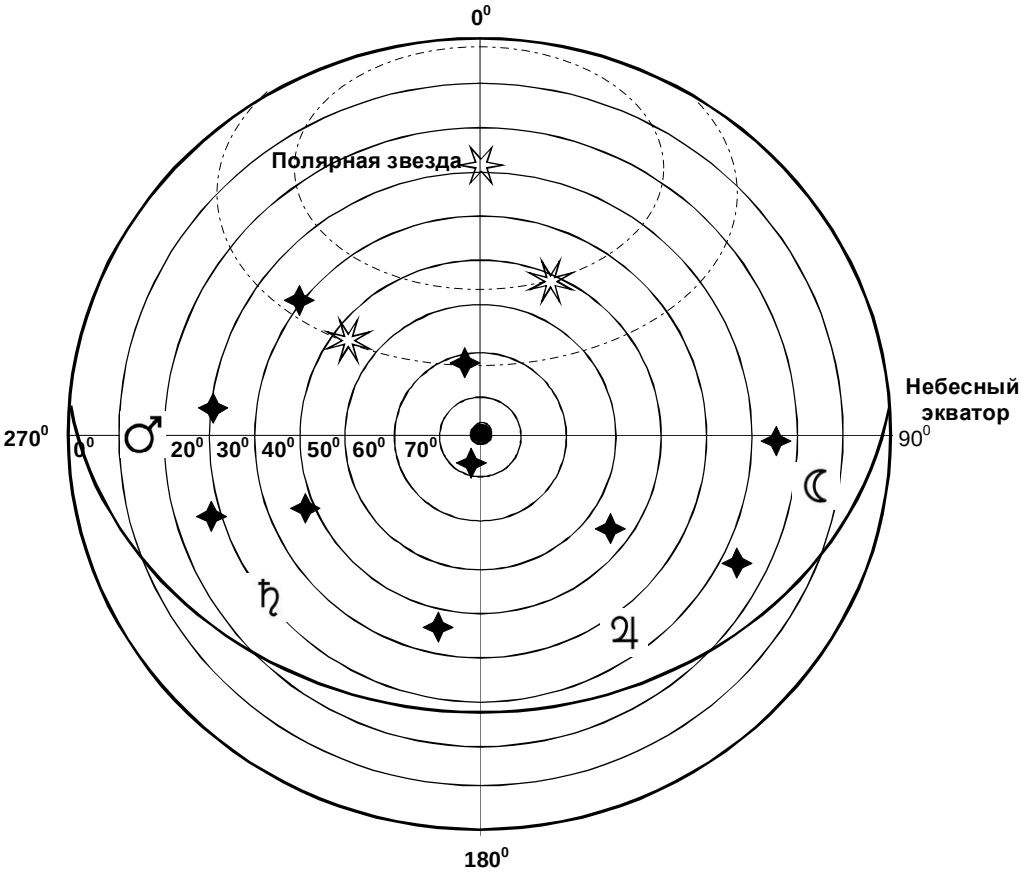
6 – январь, декабрь

Смещение планеты по азимуту определяется наклонением ее эклиптики относительно плоскости орбиты Земли.

Та же Магическая гептаграмма без координатной сетки.



Та же Магическая гептаграмма с координатной сеткой без основных линий.



Часть 6. Инструменты

1. Камни и минералы

А. Основные свойства некоторых драгоценных и полудрагоценных камней

А1. Магические (Зачеркнутые - непригодны для магии)

Алмаз — Бесцветные разности представляют собой чистый углерод.

Окрашенные и непрозрачные алмазы содержат примеси двуокиси кремния (SiO_2), окиси магния (~~MgO~~), окиси кальция (~~CaO~~), закиси железа (FeO), окиси железа (Fe_2O_3), окиси алюминия (Al_2O_3), окиси титана (TiO_2); в виде включений встречаются графит и другие минералы

Цвет Бесцветный, желтоватый, коричневый, иногда зелёный, синий, красноватый, чёрный

Твёрдость 10 Плотность 3,47—3,55 г/см³

Александрит — хромсодержащая разновидность минерала хризоберилла Al_2BeO_4 примесь Cr (6)

Цвет при дневном свете: Темно сине-зеленый, голубовато-зеленый, темно травяно-зеленый, оливково-зеленый. При вечернем или искусственном: свете розово-малиновой, красно-фиолетовый, пурпурный

Твёрдость 8,5 Плотность 3,5 — 3,84 г/см³

Амазонит — голубовато-зелёная разновидность калиевого полевого шпата $(K,Na)AlSi_3O_8$ (микроклина).

Иногда содержит повышенные количества марганца в виде Mn^{2+}, свинца радиогенного происхождения (14), рубидия и цезия.

Твёрдость 6-6,5 плотность 2,55 г/см³.

Берилл — $Al_2[Be_3(Si_6O_{18})]$

Цвет Зелёный, голубой, жёлтый, красный, белый

В зависимости от цвета, прозрачности и примесей различают:

собственно берилл - зелёные, желтовато-белые мутные кристаллы;

аквамарин - прозрачные, зеленовато-голубые (цвета морской воды), а также тёмно-голубые кристаллы, окрашенные примесями Fe^{2+} (8);

гелиодор - жёлтый от примеси Fe^{3+} (8);

изумруд (смарагд) — прозрачные кристаллы густого травяно-зелёного цвета, окрашенные Cr^{3+} (6);

ростерит - бесцветный, розоватый от примеси Li^{1+}, Cs^{1+} до 5% и более;

воробьевит (морганит) - розовый от примеси Mn^{3+}.

Твёрдость 7,5 — 8 Плотность 2,6 — 2,9 г/см³

Гематит — «кровавик» Fe_2O_3 (8)

Цвет металлический серый, до коричнево-красного, чёрный до тёмно-стального в кристаллах и вишнёво-красный у скрытокристаллических разностей

Твёрдость 5,5—6,5 Плотность 4,9—5,3 г/см³

Гранат — группа минералов, представляющих смеси двух изоморфных рядов: $R^{2+}3Al_2(SiO_4)_3$ и $Ca_3R^{3+}{}_2(SiO_4)_3$, где R^{2+} — Mg, Fe, Mn, Ca; R^{3+} — Al, Fe, Cr.

Цвет красный, ярко-красный, оранжевый, лиловый, зелёный, фиолетовый, чёрный, хамелеоны (при свете солнца — синевато-зелёный, под светом электрической лампы - лилово-зелёный).

Твёрдость 7 Плотность 3,47 — 3,83 г/см³

Некоторые виды гранатов

~~**Пироп**~~ $Mg_3Al_2(SiO_4)_3$ Красный, лиловый, оранжевый

~~**Родолит**~~ $Mg_2FeAl_2(SiO_4)_3$ Розовато-красный

Альмандин $Fe_3Al_2(SiO_4)_3$ Фиолетово-красный, чёрный

Спессартин $Mn_3Al_2(SiO_4)_3$ Оранжевый, с красновато-бурым оттенком

Эсспессандит $Mn_2FeAl_2(SiO_4)_3$ Сочный оранжевый

~~**Уваровит**~~ $Ca_2Cr_2(SiO_4)_3$ Изумрудно-зелёный

~~**Гроссуляр**~~ $Ca_3Al_2(SiO_4)_3$ Зелёный, желтоватый

~~**Гессонит**~~ $Ca_2AlFe(SiO_4)_3$ Медово-оранжевый

~~**Гибшит**~~ $Ca_3(Al,Fe)_2(SiO_4)_3 2(OH)_4$ Зелёный, серый

~~**Лейкогранат**~~ $Ca_3Al_2(SiO_4)_3$ Бесцветный

~~**Андрадит**~~ $Ca_3Fe_2(SiO_4)_3$ Красный, бурый, жёлтый

~~**Демантоид**~~ $Ca_3(Fe,Cr)_2(SiO_4)_3$ Травяно-зелёный

~~**Топазолит**~~ $Ca_3(Fe,Al)_2(SiO_4)_3$ Медово-жёлтый

Жадеит — $NaAlSi_2O_6$

Цвет Зелёный, белый, серовато-зелёный

императ — полупрозрачный, однородный, окрашенный примесью хрома в изумрудно-зелёный цвет.

Твёрдость 6,5 – 7 Плотность 3,25 — 3,36 г/см³

Кварц - природный кремнезём (диоксид кремния SiO_2) (горный хрусталь)

Твёрдость 7 Плотность 2,65 г/см³

Аметист примесь Fe^{2+}, Fe^{3+} (8)

Цвет Фиолетовый до бледного красновато-фиолетового

Цитрин примесь Fe^{3+}, $(Al\ Li)^{4+}$, $(Al\ H)^{4+}$

Цвет Оттенки жёлтого

Хризопраз Примесь Ni (10)

Цвет яблочно- или травяно-зелёный, голубовато-зелёный

Твёрдость 6,5-7,0 Плотность 2,6 г/см³

Морион – «черный хрусталь» примесь железа и титана

Цвет чёрный, тёмно-коричневый

Корунд — Al_2O_3 (13)

Цвет Голубой, красный, жёлтый, коричневый, серый. Корунд как минеральный вид имеет следующие разновидности:

Рубин, «красный яхонт» — красного цвета содержит в умеренном количестве Cr_2O_3 (0,7— 2,6 вес. %).

Сапфир, «синий яхонт» — синего цвета разной интенсивности.

Лейкосапфир или «Восточный алмаз» — бесцветный и совершенно прозрачный корунд; недорогой драгоценный камень.

«**Восточный изумруд**» — зелёного цвета;

«**Восточный аметист**» — фиолетового цвета;

Примеси Cr (6) обусловливают красную (рубин), Fe^{3+} (8) - коричневую (в смеси с Mn) и розовую, Ti^{4+} (4) – синюю (сапфир), смесь Fe^{2+} и Fe^{3+} - чёрную окраску.

Твёрдость 9 Плотность 3,9—4,1 г/см³

Рутил — TiO2 (4)

Цвет Чёрный, бурый, красный, золотисто-жёлтый

Твёрдость 6 — 6,5 Плотность 4,2 — 4,3 г/см³

~~**Топаз**~~ — $Al_2[SiO_4](F,OH)_2$ Примесь Fe^{2+}, Fe^{3+} (8), Ti (4), Cr (6), V

Цвет Бесцветный, золотисто-жёлтый, бледно-голубой, жёлтый, желтовато-коричневый, фиолетово-красный, розовый. Цвет топазов не связан с примесями, окраска энергетическая, связана с дефектами структуры (вакансии атомов). Голубой: вакансии O, жёлтый: F, дымчатый: O и SiO_2.

Твёрдость 8 Плотность 3,49—3,57 г/см³

~~**Турмалин**~~ $Na(Li,Al)_3Al_6[(OH)_4|(BO_3)Si_6O_{18}]$ отмечаются примеси титана (4), хрома (6), ванадия, олова (14).

Цвет:

шерл — темно-бурый до смоляно-черного;

дравит — желтый, оранжевый до бурого;

зльбаит — бесцветный (ахроит),

индиголит — голубой до густо-синего,

верделит— зеленый до темно-зеленого,

рубеллит — розовый, красный, часто полихромный, цвет обусловлен наличием двухвалентного марганца;

тсилаизит — розовый,

Твёрдость 7 - 7,5 Плотность 3,02 - 3,26 г/см³

Циркон — $ZrSiO_4$ (4) содержит, как правило 1—4 % гафния, всегда содержит примеси редких и радиоактивных (U, Th) элементов

гиацинт - прозрачные кристаллы циркона ювелирного качества красно-бурого, красновато-коричневого, розового цвета

жаргон - кристаллы жёлтого цвета

старлит - ярко-голубые камни, которые получают при прокаливании циркона путём отжига

Цвет Коричневый, красновато-коричневый, бесцветный, серый, зелёный

Твёрдость 7,5 Плотность 4,6—4,7 г/см³

~~**Шпинель**~~ — $MgAl_2O_4$ причём часть магния часто замещается железом (8) или (реже) цинком (12), а часть алюминия — железом или реже хромом (6).

ганит — цинковая (12) шпинель,

пикотит — хромовая (6) шпинель, чёрного цвета, часть алюминия замещена хромом

Твёрдость 8 Плотность 3,57—3,72 г/см³

А2. Антимагические

Акантит 4[Ag_2S].
Аргентит Ag_2S.
Аргиродит Ag_8GeS_8.
Бромаргит 4[AgBr].
Гессит 4[Ag_2Te].
Иодаргит AgI.
Маккинстриит $(Ag, Cu)_2S$.
Науманнит Ag_2Se.
Прустит Ag_3AsS_3
Хлоаргит 4[AgCl].
Малахит $CuCO_3 \cdot Cu(OH)_2$
Диоптаз $Cu_6(Si_6O_{18})$-$6H_2O$.
Нефрит $Ca_2(Mg,Fe)_5[Si_4O_{11}]_2(OH)_2$ Окраска зависит от содержания железа и примесей хрома, марганца, никеля. Антимагическим является белый нефрит.

Особенность этой породы: исключительно высокая вязкость — обломки нефрита очень сложно расколоть на куски. Прочность нефрита соизмерима с хорошими сортами стали.

Твёрдость 5.5 — 6,5 Плотность 2,95 - 3,4 г/см³

Кроме того, применяются все виды кристаллогидратов (бетон, купорос и т.п.).

А3. Экранирующие

Арагонит $CaCO_3$
Диопсид 4[$CaMg(Si_2O_6)$]
Доломит [$CaMg(CO_3)_2$]
Изокит $CaMg(PO_4)F$
Кальцит $CaCO_3$
Магнезит 2[($MgCO_3$)]
Мервинит $Ca_3Mg(SiO_4)2$
Флюорит 4[CaF_2]
Целестин 4[$SrSO_3$]

Кроме того – все виды известняка и мрамора.

Б. Состав некоторых безводных кристаллических минералов

Минерал	Группа
АЙКИНИТ — $PbCuBiS_3$.	14, 15
АКТАШИТ — $Cu_6Hg_3As_5S_{12}$.	12
АЛАМОЗИТ — $PbSiO_3$.	14
АЛЕКСИТ—$PbBi_2Te_2S_2$.	14, 15, 16
АЛЛОКЛАЗИТ — (Co, Fe) AsS.	8
АЛТАИТ— 4 [РЬТе].	14, 16
АЛЬБИТ— $NaAlSi_3O_4$.	13
АЛЬМАНДИН— 8[$Fe_3$2+Al,Si_3O_{12}l.	8, 13
АНАТАЗ (октаэдрит) — 4 [TiO_2].	4
АНГЛЕЗИТ — 4 [$PbSO_4$].	14
АНДАЛУЗИТ — Al_2SiO_5.	13
АПУАНИТ — Fe2+$Fe_4$3+$Sb_4$3+O_{12}S.	8, 15
АРСЕНОПИРИТ — 8[FeAsS].	8
АТЕНЕИТ — $(Pb, Hg)_3As$.	14, 15
АТОКИТ — $(Pd, Pt)_3Sn$.	10, 14
АШАВАЛИТ — FeSe.	8
БАДДЕЛЕИТ— ZrO_2.	4
БАЛЯКИНИТ — $CuTeO_3$	16
БАМБОЛЛАИТ — $Cu(Se, Te)_2$	16
БАРРИНГЕРИТ — $(Fe, Ni)_2P$.	8, 10
БАРТОНИТ—$K_3Fe_{10}S_{14}$.	8
БАУМГАУЕРИТ— $Pb_{11}As_{17}S_{36}$.	14
БЕРИЛЛ— $Be_8Al_2Si_6O_{18}$.	13
БЕРЛИНИТ — A1PO$_4$.	13
БЕРНДТИТ — SnS_2.	14
БЕРТЬЕРИТ — $FeSb_2S_4$.	8, 15
БЕТЕХТИНИТ — $Cu_{10}(Fe, Pb)S_6$.	8, 14
БИСМИТ— Bi_2O_3.	15
БИСМОКЛИТ— 2[BiOCl].	15
БИСМУТИТ — $Bi_2(CO_3)O_2$.	
БИСМУТОГАУХЕКОРНИТ — $Ni_9Bi_2S_8$	10, 15
БИСМУТОТАНТАЛИТ— $BiTaO_4$.	15
БОНАККОРДИТ — Ni_2FeBO_5.	8, 10
БОРНИТ— 8 [Cu_5FeS_4].	8
БОРОБСКИТ — Pb_3SbTe_4.	14, 15, 16
БРАВОИТ— 4 [(Ni, Fe)S_2]; Ni > Fe.	8, 10
БРЕЙТГАУПТИТ — NiSb.	10, 15
БРЕЦИНАИТ — Cr$_3S_4$.	6
БРИАРТИТ — $Cu_2(Fe, Zn)GeS_4$.	8, 12
БРУКИТ— 8 [TiO_2].	4
БРУНОГАЙЕРИТ— $(Ge, Fe)Fe_2O_4$.	8
БРЭГГИТ — (Pt, Pd, Ni) S.	10
БУЛАНЖЕРИТ— 8 [$Pb_5Sb_4S_{11}$].	14, 15
БУНЗЕНИТ — NiO.	10
БУРНОНИТ— 4[CuPbSbSg].	14, 15
БУРСАИТ— $Pb_5Bi_4S_{11}$.	14, 15
ВАДЕИТ — K_2Zr (Si_3O_9).	4
ВАЛЕНТИНИТ— Sb_2O_3.	15
ВАНАДИНИТ— 2 [Pb_5 (VO_4)3Cl] s.	14
ВАЭСИТ — NiS_2.	10
ВЕЕНИТ — $Pb_2(Sb, As)_2S_5$.	14, 15
ВЕЙБУЛЛИТ — $Pb_5Bi_8Se_6S_{11}$.	14, 15
ВЕЙССБЕРГИТ — $TlSbS_2$.	4, 15
ВЕЙССИТ — Cu_5Te_3	16
ВЕЛИК0ИТ — $(Cu,Hg)_5Sn_2S_8$.	12, 14
ВЕСТЕРВЕЛДИТ — FeAs.	8
ВИЛКМАНИТ — Ni_3Se_4.	10
ВИЛЛЕМИТ — 18 12 [Zn_2SiO_4].	
ВИЛЛИАМИТ — (Co, Ni) SbS.	10, 15
ВИНЦЕНТИТ — $(Pd, Pt)_3$ (As, Sb, Te).	10, 15
ВИОЛАРИТ— Ni_2FeS_4.	8, 10

Минерал	Группа
ВИРГИЛИТ — $LiAlSi_2O_6$.	13
ВИСМУТИН— 4 $[Bi_2S_3]$.	15
ВИТТИТ — (Pb, Bi) (S, Se).	14, 15
ВИТТИХЕНИТ — Cu_3BiS_3.	15
ВЛАСОВИТ — $Na_2ZnSi_40_{11}$	12
ВОЛЬФРАМИТ— 2 $[(Fe2+, Mn)WO_4]$.	6, 8
ВУЛКАНИТ — CuTe	16
ВУЛЬФЕНИТ— 4 $[PbMoO_4]$.	14
ВЫСОЦКИТ — (Pd, Ni, Pt)S.	10
ВЮРТЦИТ— 2 [ZnS].	12
ВЮСТИТ — FeO.	8
ГАЛАКСИТ — $MnA1_2O_4$.	13
ГАЛЕНИТ— 4 [PbS].	14
ГАЛЕНОБИСМУТНТ — $PbBi_2S_4$.	14, 15
ГАЛХАИТ — $HgAsS_2$.	12
ГАНИТ— $ZnAl_2O_4$.	12, 13
ГАУХЕКОРНИТ — Ni_9BiSbS_8.	10, 15
ГАФНОН — $(Hf, Zr)SiO_4$.	4
ГЕВЕРСИТ— $PtSb_2$.	10
ГЕМАТИТ— $a\text{-}Fe_2O_3$..	8
ГЕМАТОФАНИТ — $Pb_4Fe_30_8Cl$.	8, 14
ГЕМИЭДРИТ — $Pb_{10}Zn(CrO_4)_6(SiO_4)F_2$.	4, 12, 14
ГЕНКИНИТ — $(Pt, Pd)_4S_3$.	10
ГЕНТГЕЛЬВИН— 2$[Zn_4Be_3(Si0_4)_3S]$.	12
ГЕОКРОНИТ — $Pb_{28}(As, Sb)_{12}S_{46}$.	14, 15
ГЕРСДОРФИТ— NiAsS.	10
ГЕРЦЕНБЕРГИТ — SnS.	14
ГЕРЦИНИТ— $FeAl_2O_4$.	8, 13
ГЕТЕРОЗИТ - $FePO_4$.	8
ГЕТЕРОЛИТ— $ZnMn_2O_4$.	12
ГЕТЕРОМОРФИТ— $PЬ_7SЬ_8S_{19}$.	14, 15
ГЕТТАРДИТ — $Pb(Sb, As)S_4$.	14, 15
ГЕТЧЕЛЛИТ — AsSbS.	15
ГИЕРАТИТ — K_2SiFe.	8
ГИССЕНИТ — $Pb_9CuBi_6Sb_{1,5}S_{20}$.	14, 15
ГЛАДИТ — $PbCuBi_5S_9$.	14, 15

Минерал	Группа
ГЛАУКОДОТ — (Co, Fe)AsS.	8
ГЛЕТ— РЬО.	14
ГОДЛЕВСКИТ - $(Ni, Fe)_7Se$.	8, 10
ГОЛДФИЛДИТ— $Cu_{12}(Sb, As)_4(Te, S)_{13}$.	15, 16
ГОРСФОРДИТ – Cu_5Sb.	15
ГРЕЙТОНИТ — $Pb_9As_4S_{15}$.	14
ГРИНОКИТ— 2[CdS].	12
ГУД МУНДИТ — FeSbS.	8, 15
ГЮБНЕРИТ— 2$[MnW0_4]$.	6
ДАЙИНГИТ — $Cu(Co, Pt)_2S_4$.	10
ДАНАЛИТ— $Fe_4Be_3(Si0_4)_3S$.	8
ДАОМАНИТ — $(Cu, Pt)_2AsS_2$.	10
ДАРАПИОЗИТ— $(K, Na)_3Li(Mn, Zn)_2ZrSi_{12}O_{30}$.	4, 12
ДЕДСОНИТ - $Pb_{21}Sb_{23}S_{66}Cl$.	14, 15
ДЕЛАФОССИТ— $CuFeO_2$.	8
ДЕНИНГИТ — $(Mn, Zn)Te_2O_6$.	12, 16
ДЖЕМСОНИТ— 2$[Pb_4FeSb_6S_{14}]$.	8, 14, 15
ДЖЕРФИШЕРИТ — $K_6(Cu, Fe, Ni)_{23}S_{26}Cl$.	8, 10
ДЖИАНЕЛАИТ — $(NHg_2)_2(SO_4)$.	12
ДЖОРДЖИАДЕСИТ - $Pb_3(As0_4)Cl_3$.	14
ДЖУНОИТ — $Pb_3Cu_2Bi_8(S, Se)_{16}$.	14, 15
ДИНЕРИТ — Ni_8As.	10
ДОБРЕЕЛИТ— $FeCr_2S_4$.	6, 8
ДЭЛИИТ — $K_2ZrSi_60_{16}$.	4
ДЮФРЕНУАЗИТ — $Pb_2As_2S_6$.	14
ЖАДЕИТ— 4$[NaAlSi_2O_6]$.	13
ЖОЗЕИТ — $Bi_3Te(Se, S)$.	15, 16
ЗАВАРИЦКИТ — BiOF.	15
ЗЕЕЛИГЕРИТ — $PЬ_3C1_3(IO_3)O$.	14
ЗЕЛИГМАННИТ — $PbCuAsS_3$.	14
ЗИГЕНИТ— $(Ni,Co)_3S_4$.	10

Минерал	Группа
ЗОРИТ — $Na_2Ti(Si, A1)_30_9$.	4, 13
ИДАИТ— Cu_3FeS_4.	8
ИКУНОЛИТ — $Bi_4(S, Se)_3$.	15
ИЛЬМЕНИТ— $FeTiO_3$.	4, 8
ИНДИТ — $FeIn_2S_4$.	8
ИНКАИТ — $Pb_4FeSn_4Sb_2S_{15}$.	8, 14, 15
ИНСИЗВАИТ— $Pt(Bi, Sb)_2$.	14, 15
ИОРДАНИТ — $(Pb, Tl)_{14}(As, Sb)_6S_{23}$.	13, 14, 15
КАВАЦУЛИТ — $BiTe_2Se$.	15, 16
КАДМОСЕЛИТ — CdSe.	12
КАЛИОФИЛИТ — $KAlSiO_4$.	13
КАЛОМЕЛЬ— $2[Hg_2Cl_2]$.	12
КАЛЬДЕРИТ — $Mn_3 Fe_23+Si_3O_{12}$.	8
КАННИЦЦАРИТ — $Pb_4Bi_6S_{13}$.	14, 15
КАРАКОЛИТ-- $Na_3Pb_2(SO_4)_3Cl$.	14
КАРЛСБЕРГИТ — CrN.	6
КАРРОЛИТ— $Cu(Co, Ni)_2S_4$.	10
КАССИТЕРИТ— SnO_2,	12
КЕЙИТ — $(Си, Zn, Cd)_3(As0_4)_2$.	12
КЕНТРОЛИТ — $Pb_2Mn2+Si_20_8$.	14
КЕРМЕЗИТ— Sb_2S_2O.	15
КЕРСТЕНИТ — $PbSeO_4$.	14
КЁСТЕРИТ — $Cu_2(Zn, Fe)SnS_4$.	8, 12, 14
КЕХЛИНИТ — Bi_2MoO_6.	15
КИНОВАРЬ— 3[HgS].	12
КИТКАИТ — NiTeSe.	10, 16
КЛАУСТАЛИТ — PbSe.	14
КЛИНОБИСВАНИТ — $BiVO_4$.	15
КЛИНОФЕРРОСИЛИТ — $FeSiO_3$.	8
КОБЕЛЛИТ — $Pb_5Bi_8S_{I7}$.	14, 15
КОГЕНИТ — (Fe, Ni, Co)$_3$C.	8, 10
КОЗАЛИТ — $Pb_2Bi_2S_6$.	14, 15
КОЛЦРАДОИТ — HgTe.	12, 16
КОРДЕРОИТ — $Hg_3S_2Cl_2$.	12
КОРУНД — Al_2O_3	13
КОСТИБИТ — CoSbS.	15
КОТУЛЬСКИТ — Pd(Te, Bi).	10, 15, 16
КОТУННИТ— 4[РЬС1$_2$].	14
КОХРОМИТ — $(Co, Ni, Fe2+)(Cr, A1)_2O_4$.	6, 8, 10, 13
КРИСТИТ - TlHgAsS$_3$.	12, 13
КРОКОИТ— 4[РЬСгО$_4$]	6, 14
КРУПКАИТ — $PbCuBi_3Se$.	14, 15
КСАНТИОЗИТ — $Ni_3(As0_4)_2$.	10
КУЛЛЕРУДИТ— $NiSe_2$.	10
КУЛЬСОНИТ— $Fe2+V2+O_4$.	8
КУПЕРИТ — (Pt, Pd)S.	10
КУПРОБИСМУТИТ — $Cu_{10}Bi_{12}S_{23}$.	15
КУПРОСТИБИТ — $Cu_2(Sb, T1)$.	13, 15
КУПРОШПИНЕЛЬ— $CuFe_2O_4$.	8
КУРАМИТ — Cu_3SnS_4.	14
КУРАНАХИТ — РЬMnTeO$_6$.	14
ЛАЙТАКАРИИТ — Bi4(Se, S)$_3$.	15
ЛАНАРКИТ — Pb_2SO_4O.	14
ЛАНГИСИТ — (Co, Ni)As.	10
ЛАРСЕНИТ — $PbZnSiO_4$.	12, 14
ЛЕЙТИТ — $ZnAs_2O_4$.	12
ЛЁЛЛИНГИТ— $2[FeAs_2]$.	8
ЛИВЕЙНГИТ — $Pb_9As_{13}S_{28}$.	14
ЛИВИНГСТОНИТ — $HgSb_4S_8$.	12, 15
ЛИЛЛИАНИТ — $Pb_3Bi_2S_6$.	14, 15
ЛИНДСТРЁМИТ — $Pb_3Cu_3Bi_7S_{15}$.	14, 15
ЛОПЕЦИТ — $K_2Cr_20_7$.	6
ЛОРЕНЦЕНИТ — $Na_2Ti_2Si_20_6$.	4
ЛУДЛОКИТ — $(Fe, Pb)_6$.	8, 14
МАГНЕТОПЛЮМБИТ— $Pb(Mn, Fe)_6O_{10}$.	8, 14
МАЙЧЕНЕРИТ— (Pd, Pt)BiTe.	10, 15, 16
МАКЕДОНИТ — $PbTiO_3$.	4, 14
МАКИНАВИТ — $(Fe, Ni)_9S_8$.	8, 10

Минерал	Группа
МАККОННЕЛИТ — $CuCrO_2$.	6
МАНГАНОХРОМИТ — $(Mn, Fe)(Cr, V)_2O_4$.	6, 8
МАНГАНШАДЛУНИТ— (Мп, Pb, Cd)(Fe, Cu)$_8S_8$.	8, 12, 14
МАРКАЗИТ— FeS_8	8
МАРТИИТ— $Pd_6(Sb, As)_2$.	14, 15
МАССИКОТ— РЬО.	14
МАТЛОКИТ— 2[PbFCl].	14
МАТРАИТ — ZnS.	12
МАЯКИТ — PdNiAs.	10
МЕЛАНОСТИБИТ — $Mn(Sb, Fe)O_3$.	8, 15
МЕЛАНОТЕКИТ - $Pb_2Fe_23+Si_2O_9$.	8, 14
МЕЛОНИТ — $NiTe_2$.	10, 16
МЕНДИПИТ — $РЬ_8С1_2O_2$.	14
МЕНЕГИНИТ — $CuPb_6(Sb, РЬ)_{12}S_{24}$.	14, 15
МЕРЕНСКИИТ — $(Pd, Pt)(Te, Bi)_2$.	10, 15, 16
МЕТАСТИБНИТ — Sb_2S6.	15
МЕТАЦИННАБАРИТ — HgS.	12
МИКРОКЛИН— 4[$KAlSi_8O_8$].	13
МИЛЛЕРИТ— 9[NiS]	10
МИМЕТЕЗИТ— $Pb_6Cl(As0_4)_3$.	14
МИХАРАИТ — $Cu_4FePbBiSe$.	8, 14, 15
МОНТЕПОНИТ — CdO.	12
МОНТРОИДИТ — HgO.	12
МОНЧЕИТ — $(Pt, Pd)(Te, Bi)_2$.	10, 15, 16
МОУСОНИТ — $Cu_6Fe_2SnS_8$.	8, 14
МУЛЛИТ— $2Al_2O_3$-SiO_2.	13
МЭКИНЕНИТ — v-NiSe.	10
НАДОРИТ — $PbSbO_2Cl_{41}$.	14, 15
НАТИСИТ — $Na_2Ti0Si0_4$.	4
НАФИЛДИТ — $Pb_2Cu(Pb, Bi)Bi_2S_7$.	14, 15
НЕФЕЛИН— $Na_3K[AlSi0_4]_4$.	13
НИГГЛИИТ — PtSn.	10, 14
НИКЕЛИН— 2[NiAs].	10
НИКЕЛЬСКУТТЕРУДИТ — $NiAs_2$.	10

Минерал	Группа
НИЛИТ — $Pb_4Fe2+ (AsO_4)_2Cl_4$.	8, 14
НИСБИТ — $NiSb_2$.	10
НИХРОМИТ— $(Ni,Co,Fe2+)(Cr,Fe2+,A1)_2O_4$.	6, 8, 10, 13
НОВАЦКИИТ — $Cu_6Zn_3As_4Si_2$.	12
НОРДСТРЁМИТ — Pb_3CuBi_7 ($S_{I0}Se_4$).	14, 15
НАДОРИТ — $PbSbO_2Cl41$.	14, 15
НАТИСИТ — $Na_2Ti0Si0_4$.	4
ОЛЗАХЕРИТ — $Pb_2(SeO_4)(SO_4)$.	14
ОРДОНЬЕЗИТ — $ZnSb_2O_6$.	12, 15
ОРЕГОНИТ — Ni_2FeAs_2,	8, 10
ОРТОКЛАЗ— $KAlSi_8O_8$.	13
ОСБОРНИТ — TiN.	4
ОСТЕРБОШИТ — $(Pd, Cu)_7Se_6$.	10
ОТАВИТ — $CdCO_3$.	12
ОТЕМАНИТ — Sn_2S.	12
ПАЛЛАДОАРСЕНИД — Pd_2As.	10
ПАЛЬМЬЕРИТ — $(K, Na)_2Pb(SO_4)_2$.	14
ПАОЛОВИТ — Pd_2Sn.	10, 14
ПАРАДОКРАЗИТ — $Sb_2(Sb, As)_2$.	15
ПАРАРАММЕЛЬСБЕРГИТ — NiAs.	10
ПАРАТЕЛЛУРИТ — TeO_2	16
ПАРКЕРИТ — $Ni_3(Bi, Pb)_2S_2$.	14, 15
ПАУЛМУРЕИТ — $Pb_2As_20_6$.	14
ПЕКОИТ — $CuPbBi_{11}Si_{18}$.	14, 15
ПЕНТЛАНДИТ— $(Fe, Ni)_9S_6$.	8, 10
ПЕРИТ — $PbBiO_2Cl$.	14, 15
ПЕРРИИТ — $(Ni, Fe)_6(Si, P)_2$.	8, 10
ПИРИТ— FeS_2.	8
ПИРОМОРФИТ— $РЬ_5С1(PO_4)_8$.	14
ПИРОФАНИТ— $MnTiO_3$.	4
ПИРРОТИН FeS.	8
ПЛАТАРСИТ — $Pt(As, S)_2$.	10

Минерал	Группа
ПЛАТИНИТ — $PbBi_2(Se,S)_8$.	14, 15
ПЛАТТНЕРИТ— PbO_2.	14
ПЛЮМБОФЕРРИТ — $PbFe_4O_7$.	8, 14
ПОЛИДИМИТ — $NiNi_2S_4$.	10
ПОЛХЕМУСИТ — (Zn, Hg)S.	12
ПОЛЯРИТ — Pd(Pb, Bi).	10, 14, 15
ПОТАРИТ — PdHg.	10, 12
ПОУБАИТ — $PbBi_2(Se, Te, S)_4$.	14, 15
ПСЕВДОБРУКИТ— Fe_2TiO_5.	4, 8
РАКЛИДЖИТ — $(Bi, Pb)_3Te_4$.	14, 15, 16
РАММЕЛЬСБЕРГИТ— $2[NiAs_2]$.	10
РАСВУМИТ — KFe_2S_3.	8
РАСПИТ — $PbWO_4$.	6, 14
РАТИТ — $(Pb, Tl)_3As_6S_{10}$.	13, 14
РЕЙНЕРИТ — $Zn_8(AsO_3)_3$.	12
РОБИНСОНИТ — $Pb_7Sb_{11}S_{26}$.	14, 15
РОМАРКИТ — SnO.	12
РУЗВЕЛЬТИТ — $BiAsO_4$.	15
РУСТЕНБУРГИТ — $(Pt, Pd)_3Sn$.	10, 12
РУТЕНАРСЕНИТ — (Ru, Ni)As.	8, 10
РУТИЛ— TiO_2.	4
САДБЕРИИТ — (Pb, Ni)Sb.	10, 14, 15
САКУРАИИТ — $(Cu, Fe, Zn)_3(In, Sn)S_4$.	8, 12, 14
САЛИНИТ — $Pb_{14}(AsO_4)_2O_9Cl_4$.	14
САНМАРТИНИТ— $(Zn, Fe)WO_4$.	6, 8, 12
САРТОРИТ — $PbAs_2S_4$.	14
САХАРОВАИТ — $(Pb, Fe)(Bi, Sb)_2S_4$.	8, 14, 15
СЕМСЕЙИТ — $Pb_9Sb_8S_{21}$.	14, 15
СЕНАИТ — $Pb(Fe, Mn)_7Ti_{14}O_{38}$.	4, 8, 14
СИДЕРИТ— $FeCO_3$.	8

Минерал	Группа
СИЛЛЕНИТ — Bi_2O_3.	15
СИЛЛИМАНИТ— Al_2SiO_5.	13
СКИННЕРИТ — Cu_3SbS_3.	15
СМАЙТИТ — Fe_3S_4.	8
СМИТСОНИТ— $ZnCO_3$.	12
СОБОЛЕВСКИТ — PbBi.	14, 15
СОРБИИТ — $Pb_{17}(Sb, As)_{22}S_{60}$.	14, 15
СПЕРРИЛИТ— $4[PtAs_2]$.	10
СПИРОФИТ — $(Mn, Zn)_2Te_3O_8$.	12, 16
СПОДУМЕН— $LiAl(Si_2O_6)$.	13
СТАННИН— $Cu_2(Fe, Zn)SnS_4$.	8, 12, 15
СТАННОЙДИТ — $Cu_8(Fe, Zn)_3Sn_2S_{12}$.	8, 12, 15
СТАННОМИКРОЛИТ— $Sn_2Ta_2O_{12}$.	15
СТЕРРИИТ — $Pb_{12}(Sb, As)_{10}S_{27}$.	14, 15
СТИБИВАНИТ — Sb_2VO_5.	15
СТИБИОПАЛЛАДИНИТ — Pd_7Sb_3.	10, 15
СТИБНИТ (АНТИМОНИТ) — Sb_2S_3	15
СТИЛЛУОТЕРИТ — Pb_6As_2.	14
СТИСТАИТ — SnSb.	14, 15
СТРАНСКИИТ — $(Zn_2Cu)_3(AsO_4)_2$.	12
СУНДИУСИТ — $Pb_{10}(SO_4)Cl_2O_8$.	14
СУРИК— Pb_3O_4.	14
СФАЛЕРИТ— ZnS.	12
ТАРАПАКАИТ — K_2CrO4.	6
ТВИННИТ — $Pb(Sb, As)_2S_4$.	14, 15
ТЕЛЛУРАНТИМОН — Sb_2Te_3.	15, 16
ТЕЛЛУРИТ - TeO_2	16
ТЕЛЛУРОВИСМУТИТ — Bi_2Te_3.	15, 16
ТЕЛЛУРОГАУХЕКОРНИТ — Ni_9BiTeS_8.	10, 15, 16
ТЕЛЛУРОПАЛЛАДИНИТ — Pd_9Te_4.	10, 16
ТЕМАГАМИТ - Pd_3HgTe_3.	10, 12, 16

Минерал	Группа
ТЕРЛИНГУАИТ — Hg_2ClO.	12
ТЕТРАДИМИТ — $Bi_{14}Te_{13}S_8$.	15, 16
ТИЛЛИТ — $PbSnS_2$.	14, 15
ТИМАННИТ— 4[HgSe].	12
ТИНТИНАИТ — $Pb_5(Sb, Bi)_8S_{17}$.	14, 15
ТИРРЕЛЛИТ— $(Cu, Co, Ni)_3Se_4$.	10
ТОРОЛИТ — $SnTa_2O_2$.	14
ТРЕВОРИТ — $NiFe_2O_4$.	8, 10
ТРИПУГИИТ — $FeSb_2O_6$.	8, 15
ТРЮСТЕДТИТ — $NiNi_2Se_4$.	10
ТУЛАМИНИТ — Pt_2FeCu.	8, 10
ТУНГСТЕНИТ — WS_2.	6
ТУСЕКИТ — $Ni_9Sb_2S_8$.	10, 15
УИНСТАНЛЕЙИТ — $TiTe_3O_8$.	4, 16
УЛЬВОШПИНЕЛЬ— Fe_2Ti0_4.	4, 8
УЛЪМАННИТ— 4[NiSbS].	10, 15
УРВАНЦЕВИТ — $Pd(Bi, Pb)_2$.	10, 14, 15
УСТАРАСИТ — $Pb(Bi, Sb)_6S_{10}$.	14, 15
ФАЙРБАНКИТ — $PbTeO_3$.	14, 16
ФАМАТИНИТ — Cu_8SbS_4.	15
ФАЯЛИТ— $4[Fe_2Si0_4]$.	8
ФИННЕМАНИТ — $Pb_6(As0_3)_3Cl$.	14
ФОСГЕНИТ— $4[PЬ_2(CO_3)C1]$.	14
ФРАНКБИТ — $Pb_5Sn_3Sb_2S_{14}$.	14, 15
ФРАНКЛИНИТ— $ZnFe_2O_4$.	8, 12
ФРИДРИХИТ - $Pb_6Cu_6Bi_7S_{18}$.	14, 15
ФУКУЧИЛИТ— Cu_3FeS_8.	8
ХАКИТ— $(Cu, Hg)_{12}Sb_4(S, Se)_{13}$.	14, 15

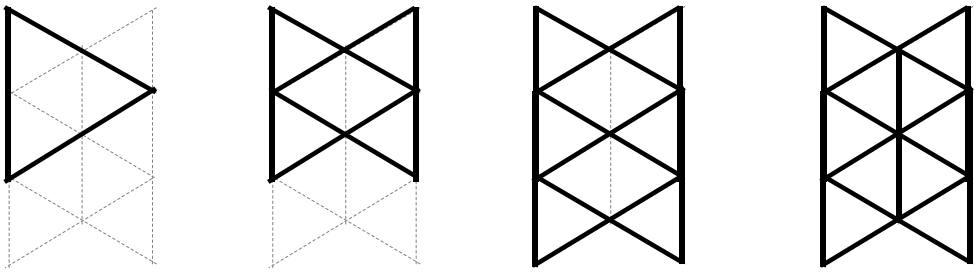
Минерал	Группа
ХАКСОНИТ — $(Fe, Ni)_{28}C_8$.	8, 10
ХАЛЬКОПИРИТ— 4[$CuFeS_2$].	8
ХАЛЬКОСТИБИТ — $CuSbS_2$,.	15
ХАММАРИТ — $Pb_2Cu_2Bi_4S_9$.	14, 15
ХЕДЛИИТ — Bi_7Te_3.	15, 16
ХИЗЛЕВУДИТ — Ni_3S_2.	10
ХОДРУШИТ — $Pb_2Cu_8Bi_{10}S_{22}$.	14, 15
ХОЛИНГУОРТИТ — $(Rh, Pt, Pd)(As, S)_2$.	10
ХОНКВИИТ - TiO.	4
ХОУЛИИТ — CdS	4
ХРИЗОБЕРИЛЛ— $BeA1_2O_4$.	13
ЦЕРУССИТ— 4[РЬCO_3].	14
ЦИЛИНДРИТ — $Pb_3FeSn_4Sb_2S_{14}$.	8, 12, 14, 15
ЦИНКЕНИТ — $PbSb_4S_7$,.	14, 15
ЦИНКИТ— ZnO.	12
ЦИРКОН— $ZrSiO_4$.	4
ЧЕРНИИТ — $Cu_2(Cd, Zn)SnS_4$.	12, 14
ШАДЛУНИТ— $(Fe, Cu)_8(Pb, Cd)S_6$.	8, 12, 14
ШАНДИТ — $Ni_3Pb_2S_2$.	10, 14
ШЕРВЕТИТ — $Pb_2V_2O_7$.	14
ШТИЛЛЕИТ — ZnSe.	12
ШТОЛЬЦИТ— $4[PbWO_4]$.	6, 14
ШТУМПФЛИТ — Pt(Sb, Bi).	10, 14, 15
ЭВЛИТИН— $4[Bi_4Si_30_{12}]$.	15
ЭМПЛЕКТИТ — $CuBiS_2$.	15
ЭСКОЛАИТ — Cr_2O_3.	6
ЮРИИТ — $NaCrSi_2O_6$.	6
ЯКОБСИТ— $MnFe_2O_4$.	8

2. Начертание рун

Матрица

Основой начертания является матрица «11 палочек». Матрица состоит из одиннадцати одинаковых палочек (отрезков), скрепленных концами. Можно использовать 4 равносторонних треугольника и одну центральную ось.

Последовательность сборки матрицы показана на рисунках.



Шаг 1 Шаг 2 Шаг 3 Шаг 4

Шаг 1. Из 6 палочек изготавливается два равносторонних треугольника.

Шаг 2. Треугольники скрепляются «вершина к середине».

Шаг 3. На нижних диагональных элементах с помощью 4 палочек достраиваются еще два равносторонних треугольника.

Шаг 4. Середины диагональных элементов скрепляются вертикальной палочкой.

Образуется жесткая (причем разборная) конструкция, которая обеспечивает одинаковость (одноразмерность и полное подобие) начертания рун в любых условиях.

Набор из нескольких типоразмеров палочек обеспечивает возможность дозированного применения магии с помощью техники рун.

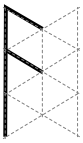
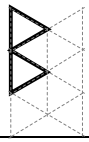
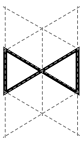
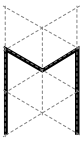
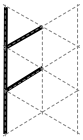
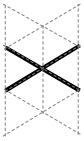
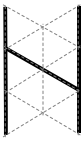
Руна составляется из набора элементов матрицы.

Построение рун приведено в таблицах.

А. Класс простых рун

Футарк - рунический алфавит

Футарк - рунический алфавит - состоит из двадцати четырех символов (рун), к которым добавляется пустая, или чистая, руна.

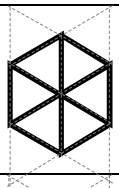
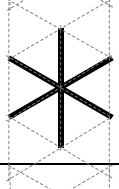
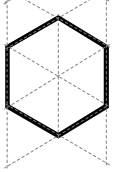
Построение	Название	Значение
	Ансуз Ass (Ansuz)	A ЗНАКИ. РУНА ПОСЛАННИКА.
	Беркана Bjarka (Bercana)	B РОСТ. ВОЗРОЖДЕНИЕ.
	Дагаз (Dagaz)	D ПРОРЫВ. ТРАНСФОРМАЦИЯ. ДЕНЬ.
	Эваз Eh (Ehwas)	E ДВИЖЕНИЕ. ПРОГРЕСС.
	Феху Feh (Fehu)	F ВЛАДЕНИЕ. ПИТАНИЕ.
	Гебо Gifu (Gebo)	G ПАРТНЕРСТВО. ДАР.
	Хагалаз Hagl (Hagalaz)	H РАЗРУШАЮЩИЕ ЕСТЕСТВЕННЫЕ СИЛЫ. ЭНЕРГИЯ СТИХИЙ.

	Иса (Iss)	I ЗАСТОЙ. ПРЕПЯТСТВИЕ.
	Кано Kaun, (Ken)	K РАСКРЫТИЕ. ОГОНЬ. ФАКЕЛ.
	Лагуз Lagu, (Laguz)	L ПОТОК. ТО, ЧТО ВЕДЕТ.
	Манназ Madr (Mannaz)	M "Я" - ЧЕЛОВЕК, РАЗУМ, ИНТЕЛЛЕКТ, ЭГО
	Наутиз Naud (Nauthiz)	N СТЕСНЕНИЕ. НЕОБХОДИМОСТЬ. БОЛЬ.
	Отал Othilia (Othal)	O РАЗДЕЛЕНИЕ. ОТСТУПЛЕНИЕ. НАСЛЕДСТВО.
	Перт Pertra (Perth)	P ПОСВЯЩЕНИЕ. НЕЧТО СКРЫТОЕ.
	Райдо Reid (Raido)	R СВЯЗЬ. ОБЪЕДИНЕНИЕ. ВОССОЕДИНЕНИЕ. ПУТЕШЕСТВИЕ.
	Совелу Sol (Sowelu, Sige)	S ЦЕЛОСТНОСТЬ. ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ. ЭНЕРГИЯ СОЛНЦА. ПОБЕДА.

	Тейваз Tyr (Teiwaz)	T ЭНЕРГИЯ ВОИНА.
	Уруз Ur (Uruz)	U СИЛА. МУЖЕСТВЕННОСТЬ.
	Винья (Вуньо) Win (Winja) (Wunjo)	W РАДОСТЬ. СВЕТ.
	Йера Jara (Jer)	Y УРОЖАЙ. ПЛОДОРОДНЫЙ СЕЗОН. ОДИН ГОД.
	Альгиз Alu (Algiz)	Z ЗАЩИЩЕННОСТЬ.
	Турисаз Thurs (Turisaz)	TH ВОРОТА. МЕСТО НЕДЕЯНИЯ. МОЩЬ
	Ингуз Ing (Inguz)	ING ПЛОДОРОДИЕ. НОВЫЕ НАЧИНАНИЯ.
	Эйваз Eoh (Eihwas)	EI ЗАЩИТЫ. ОТВРАЩАЮЩИЕ СИЛЫ.
	Один Weird (Wyrd)	НЕПОЗНАВАЕМОЕ. БОГ ОДИН. ПУСТОТА

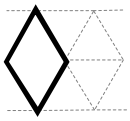
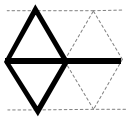
Руны Унарха

Прямая матрица

Построение	Название	Значение
Строй Богов или Изначальные руны		
	Ун	Мир.
	Ар	Твердь. Материальный мир
	Ах	Небо. Асгард, мир богов.

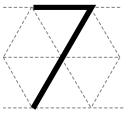
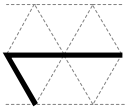
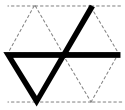
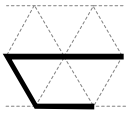
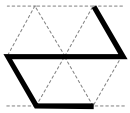
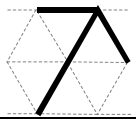
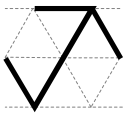
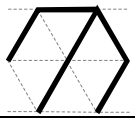
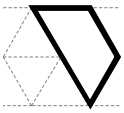
Повернутая матрица

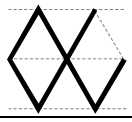
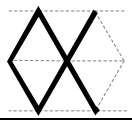
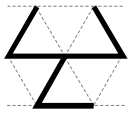
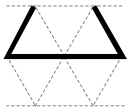
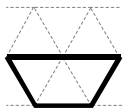
Матрица повернута на 90 градусов. При построении используется только внутренняя часть (шестиугольник).

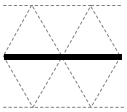
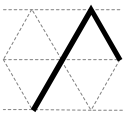
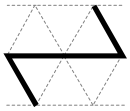
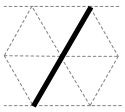
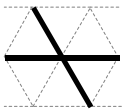
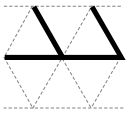
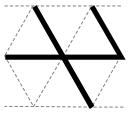
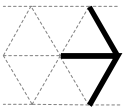
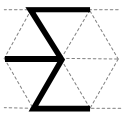
Строй Щитов или руны Основ		
	Дит	Вскинутый щит. Преграда.
	Нот	Рассеченный щит. Разрушение старого.

	Рит	Два щита. Разделение
	Лит	Брошенный щит.
	Гит	Стена щитов. Разделение двух множеств
	Строй Шипов или руны Сил	
	Ден	Факел. Пламя.
	Гин	Весы. Противопоставление и единство двух начал.
	Рон	Поединщики. Невыгодное противоборство.
	Ман	Шиповник. Силы, поддерживающие равновесие.
	Хэн	Копыто. Противоборство.
	Пин	Терновник. Объединение усилий.
	Сон	Распускающийся цветок. Творческая энергия.

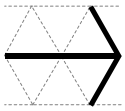
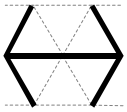
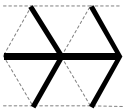
Строй Четырех или руны стихий

	Дол	Пламя. Стихия Огня, как таковая.
	Кил	Волна. Воздействие, не огибающее преград.
	Мал	Дуновение ветра.
	Гил	Ручей.
	Рэл	Осенний дождь.
	Нал	Молния.
	Вул	Искра.
	Хэл	Ледник.
	Фил	Камень.

Строй Рогов или руны власти		
	U Ундата	Дружина.
	N Нирт	Мудрец.
	A Анхей	Сцепленные рога.
	R Рионо	Скальд.
	H Хаггад	Жезл власти.
	I Иррид	Копья Головы.
	F Фоксу	Сточенные Рога
	T Тариз	Наследник.

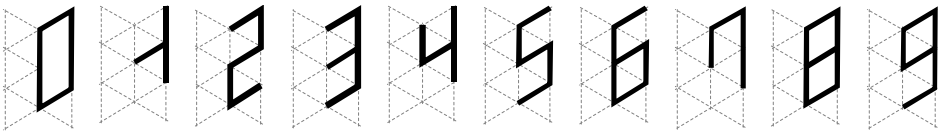
Строй Крючков или руны людей		
	M Могуз	Воды. Мидгард, мир людей.
	E Ежиз	Абордажный крюк.
	Dj Джарол	Двойной крючок.
	B Бараз	Удилище - жезл рыбака.
	X Ксота	Поплавок.
	O Овад	Спутанные Крючки.
	D Данин	Зацепившийся крючок.
Строй Луков, или руны путей		
	C Цинниз	Натянутый лук.
	G Гудда	Звенящая тетива.

	Y Ейнфир	Порванная Тетива.
	Z Зменто	Пустой Лук.
	V Виртана	Лучник.
	S Скатиз	Лучник целится.
	Строй Знамен, или руны вождей	
	K Кейно	Крылья Войска.
	Q Кювини	Знамя на древке.
	L Ладдаг	Два Знамени.
	Ng Тинвиз	Павший Знаменосец.
	P Пирт	Захваченное Знамя.

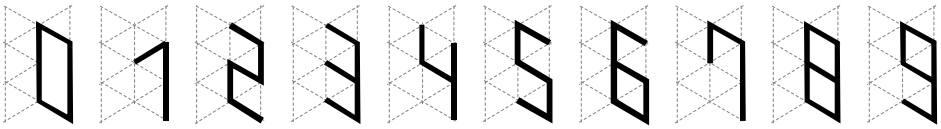
Строй Стрел или руны Норн		
	Дим	Летящая Стрела.
	Нон	Две Стрелы.
	Кун	Воткнувшаяся Стрела.

Руны цифр

Верхнее расположение



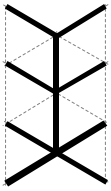
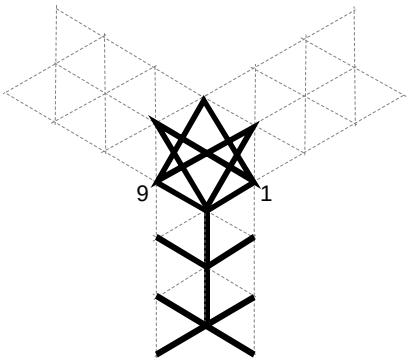
Нижнее расположение



Б. Класс сложно-составных рун

Таро – руны стихий

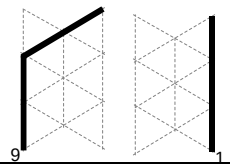
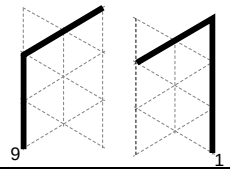
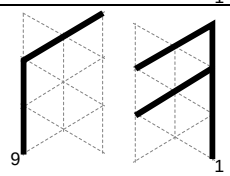
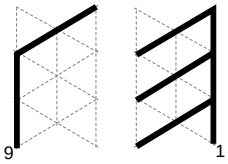
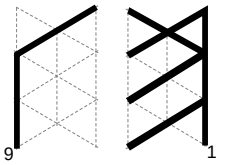
В основе построения – руна основы «древо жизни» к которой с помощью руны «печать Соломона» присоединяются две верхние ветви.

Построение	Название	Значение
	Печать Соломона	Защита. Безопасность. Надежность.
	Древо Жизни	Вселенная. Пространственно-временной континуум. Движение во Времени.
	Соедине-ние	Изначальность. Развитие. Идея, мысль, духовность, все то, что пытается преодолеть земное.

Все руны Таро принимают свои значения в зависимости от рисунка **ветвей**, поэтому для упрощения изложения в дальнейшем будет указываться **только их вид**.

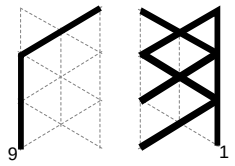
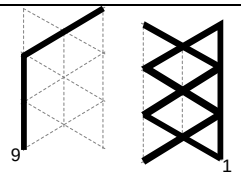
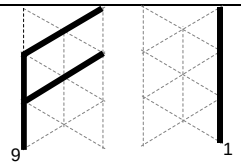
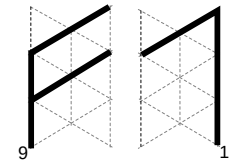
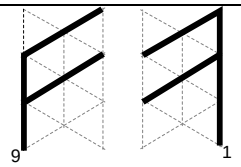
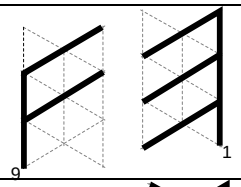
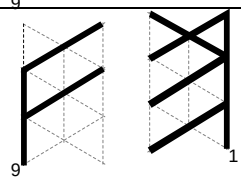
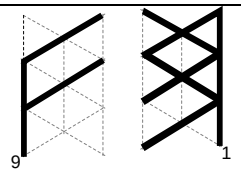
Инициация руны осуществляется только через нулевую точку основы, запитка ветвей осуществляется через точки 9 и 1.

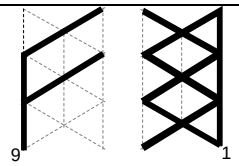
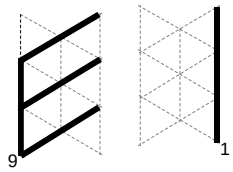
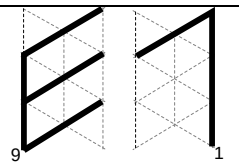
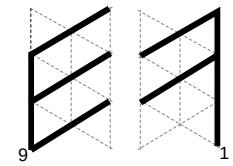
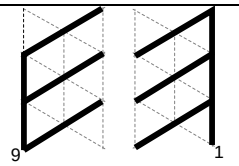
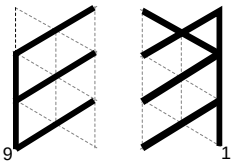
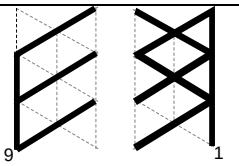
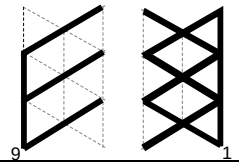
1. Руны АТУ – ключевые

Руны ветвей	Название	Значение[1]
	0 Алеф *Дурак*[2]	Изначальность. Развитие. Идея, мысль, духовность, все то, что пытается преодолеть земное.
	I (10_7) Бет *Маг*	Истинное «Я». Мастерство, мудрость, ловкость, творчество, искусство, хитрость, вдохновение, обман, воровство.
	II (11_7) Гимел *Жрица*	Чистое, возвышенное. Перемена, чередование, прирост и уменьшение, колебание.
	III (12_7) Далет *Императрица*	Гармония. Любовь, красота, счастье, удовольствие, успех, завершение, удача, милость, роскошь, праздность, дружба, мягкость,
	IV (13_7) Цадди *Император*	Источник Вселенной. Война, завоевание, победа, стремление, честолюбие, высокомерие, энергия, сила, упрямство, дурной нрав.
	V (14_7) Вау *Иерофант*	Знание и Общение. Упрямая сила, тяжелый труд, выносливость, учение, добросердечие, терпение, организация, мир.

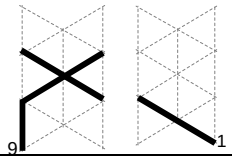
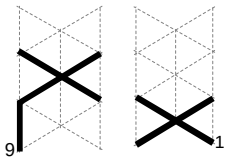
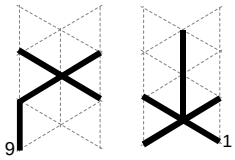
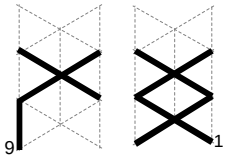
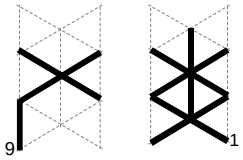
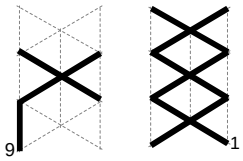
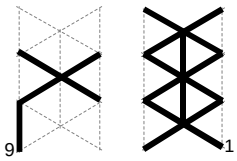
[1] Более подробно см.: А.Кроули. Книга Тота.

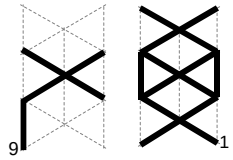
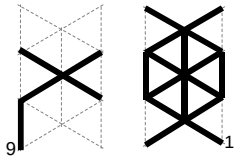
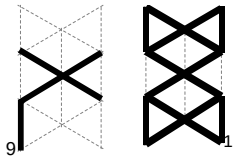
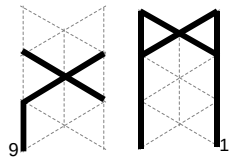
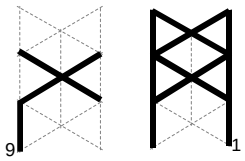
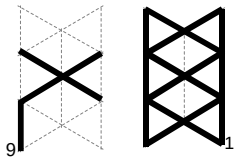
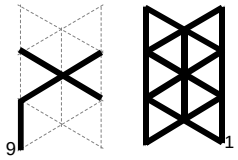
[2] С таким многозначным символом, как Дурак, связано несколько традиций. «Апрельский дурак» (1 апреля). Это – персонификация той таинственной силы, которая вызывает все весенние явления природы. Когда приходит Весна, Дурак пробуждается в каждом из нас. Все люди становятся немного дикими, немного растерянными. Считается, что поэтому и сложился целительный весенний обычай: подсознательным импульсам надо давать выплеснуться вовне.

	VI (15_7) **Заин** *Влюбленные*	**Оракул Богов**. Вдохновение, интуиция, легкомыслие, нерешительность, противоречивость, тривиальность, нестабильность.
	VII (16_7) **Хетт** *Колесница*	**Колесница Силы**. Триумф, победа, надежда, память, усвоение, жесткость, безжалостность, послушание, верность, власть.
	VIII (20_7) **Ламед** *Регулирование*	**Справедливость**. Точность, урегулирование, суд, договор, уравновешивание.
	IX (21_7) **Йод** *Отшельник*	**Свет и Посох**. Просветление изнутри, тайный внутренний импульс, отстранение от участия в текущих событиях.
	X (22_7) **Каф** *Фортуна*	**Перемена фортуны**.
	XI (23_7) **Тет** *Вожделение*	**Смягчение Энергии Любовью**. Храбрость, сила, энергия и действие, прибегание к магии, применение магической силы.
	XII (24_7) **Мем** *Повешенный*	**Вынужденная жертва**. Наказание, потеря, фатальная или добровольная, страдание, поражение, неудача, смерть.
	XIII (25_7) **Нун** *Смерть*	**Перемена**. Преображение, кажущаяся смерть, или разрушение, но такое толкование иллюзорно.

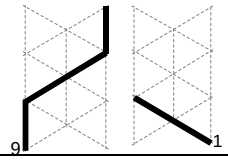
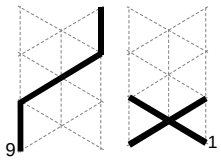
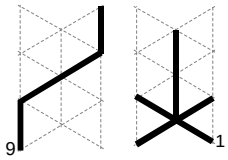
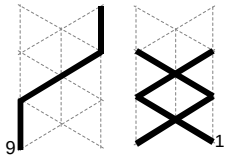
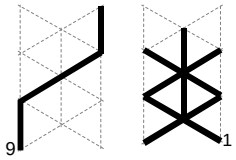
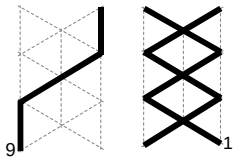
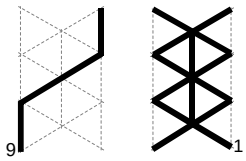
	XIV (267) **Самех** *Искусство*	**Сочетание сил**. Реализация, путь бегства, успех после тщательно спланированных маневров.
	XV (307) **Аин** *Дьявол*	**Слепой импульс**. Амбиция, искушение, наваждение, тайный план, упрямство, жесткость, недовольство, стойкость.
	XVI (317) **Пе** *Башня*	**Битва**. Ссора, опасность, разрушение, нарушение планов, внезапная смерть, побег из тюрьмы.
	XVII (327) **Хе** *Звезда*	**Надежда**. Неожиданная помощь, ясность видения, осуществление возможностей, мечтательность, разочарование.
	XVIII (337) **Коф** *Луна*	**Иллюзия**. Обман, замешательство, истерия, даже безумие, мечтательность, ложность, ошибка, кризис.
	XIX (347) **Реш** *Солнце*	**Слава**. Достижение, богатство, триумф, удовольствие, честность, правда, высокомерие, тщетность, проявление, излечение.
	XX (357) **Шин** *Зуб*	**Деяние**. Окончательное решение относительно прошлого, новый поток относительно будущего.
	XXI (367) **Тау** *Крест*	**Решительный шаг**. Задержка, противодействие, упрямство, инерция, терпение, упорство в трудностях.

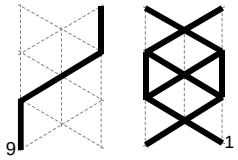
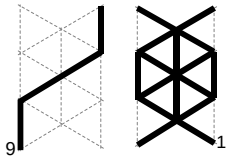
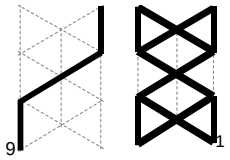
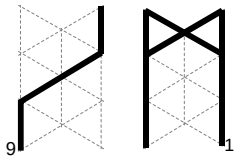
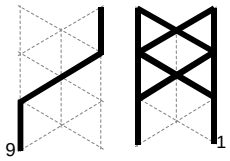
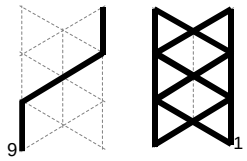
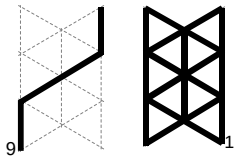
2. **Руны Жезлов – Стихия Огня**

Руны ветвей	Название	Значение
	Туз жезлов	**Корень сил огня**. Сущность элемента огня при его зарождении.
	2 жезлов	**Господство**. Воля в ее самой возвышенной форме.
	3 жезлов	**Достоинство**. Установление изначальной Энергии.
	4 жезлов	**Завершение**. Владыка всей проявленной активной Энергии.
	5 жезлов	**Борьба**. Элемент Огня в его самой сильной и уравновешенной фазе.
	6 жезлов	**Победа**. Энергия в совершенно уравновешенном проявлении.
	7 жезлов	**Доблесть**. Дрогнувший огонь, победа только благодаря личной доблести

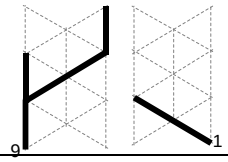
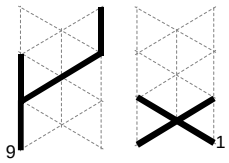
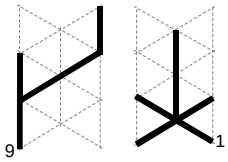
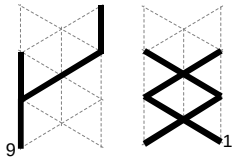
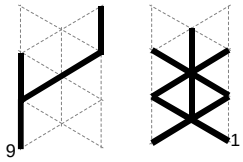
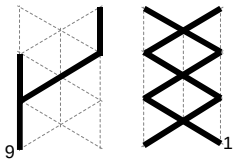
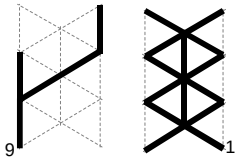
	8 жезлов	**Быстрота**. Утончение Огненной энергии. Феномены речи, света, электричества.
	9 жезлов	**Сила**. Самое полное развитие Силы.
	10 жезлов	**Притеснение**. Сила, отстраненная от своих духовных источников, ставшая слепой.
	Принцесса жезлов	**Земная часть Огня**. Притяжение горючей субстанции и огня. Яркость и дерзкость, амбициозность и честолюбие.
	Принц жезлов	**Воздушная часть Огня**, летучая и способная расширяться. Быстрота и сила. Резкость, импульсивность, внутренняя справедливость.
	Королева жезлов	**Водная часть Огня**, текучесть и цвет. Приспособляемость, настойчивая энергичность, спокойная властность.
	Рыцарь жезлов	**Огненная часть Огня**. Свирепость, стремительность, гордость, импульсивность, быстрота и непредсказуемость.

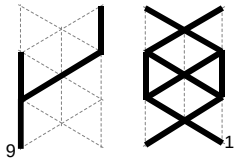
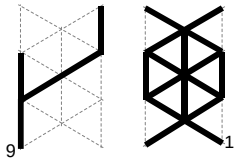
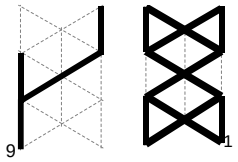
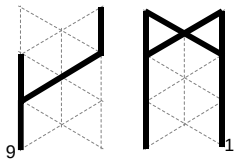
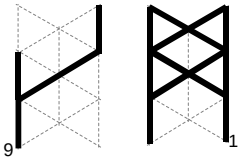
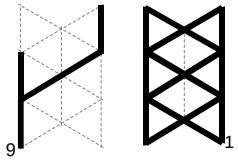
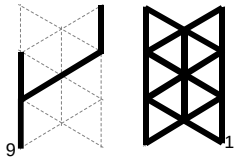
3. **Руны Мечей – стихия воздуха**

Руны ветвей	Название	Значение
	Туз мечей	**Корень сил воздуха**. Изначальная Энергия Воздуха.
	2 мечей	**Мир**. Энергия пребывает над атакой раскола.
	3 мечей	**Печаль**. Высшее преодоление естественного порядка.
	4 мечей	**Перемирие**. Общественная гармония. Политика умиротворения.
	5 мечей	**Поражение**. Раскол. Интеллект, ослабленный сентиментами. Поражение по вине пацифизма. Предательство.
	6 мечей	**Наука**. Совершенное равновесие всех ментальных и моральных качеств.
	7 мечей	**Тщетность**. Колебания, стремление к компромиссу, некоторая терпимость.

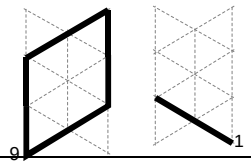
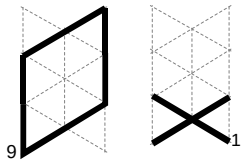
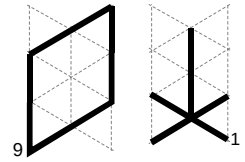
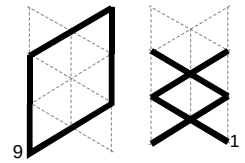
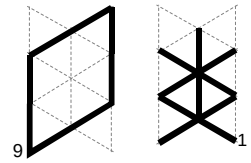
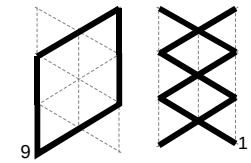
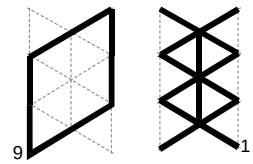
	8 мечей	**Препятствие**. Недостаток настойчивости в вопросах интеллекта и спора.
	9 мечей	**Жестокость**. Грубый гнев, мир бессознательных инстинктов, непримиримая месть.
	10 мечей	**Разрушение**. Безумный ум, логика сумасшедших и философов. Разум, разлученный с реальностью.
	Принцесса мечей	**Земная часть Воздуха**. Фиксация летучего, материализация Идеи, влияние Неба на Землю.
	Принц мечей	**Воздушная часть Воздуха** Интеллект, ум как таковой. Силы Ума без всякой определенной цели.
	Королева мечей	**Водная часть Воздуха** Гибкость и сила передачи. Восприимчивость, наблюдательность.
	Рыцарь мечей	**Огненная часть Воздуха**. Ветер, шторм, неудержимая сила движения, приложенного к явно управляемому элементу.

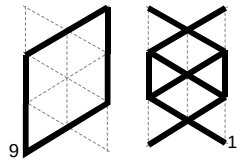
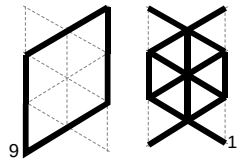
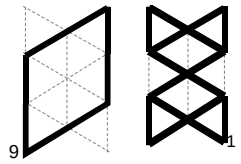
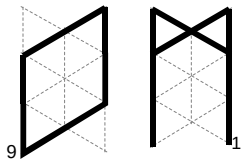
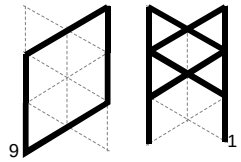
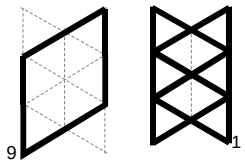
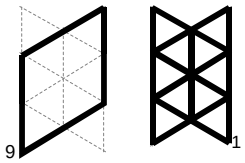
4. **Руны Чаш – стихия воды**

Руны ветвей	Название	Значение
	Туз чаш	**Корень сил воды**. Элемент Воды в его самой тайной и изначальной форме.
	2 чаш	**Любовь**. Мир и Воля. Любовь, которая объединяет разделенное путем взаимоуничтожения.
	3 чаш	**Изобилие**. Воля к Любви осуществляется в обильной радости. Это духовная основа плодородия.
	4 чаш	**Роскошь**. Слабость, отказ от желаемого. Так в плоде удовольствия появляются семена разложения.
	5 чаш	**Разочарование**. Беспокойство, когда его меньше всего ждешь – во время покоя.
	6 чаш	**Удовольствие**. Благополучие, гармония естественных сил без усилия и напряжения, покой, удовлетворение.
	7 чаш	**Совращение**. Слабость как неизбежный результат неуравновешенности.

	8 чаш	**Леность**. Спокойная, но застойная.
	9 чаш	**Счастье** Кульминация и совершенство изначальной силы Воды. Самый полезный аспект силы Воды.
	10 чаш	**Сытость**. Элемент конфликта: уместная для воды работа завершена, начинается беспокойство.
	Принцесса чаш	**Земная часть Воды**, свойство кристаллизации, способность поддерживать жизнь и служить основой химических сочетаний.
	Принц чаш	**Воздушная часть Воды**, гибкость, летучесть, гидростатическое равновесие, свойства катализатора и энергия пара.
	Королева чаш	**Водная часть Воды**, ее сила восприимчивости и отражения.
	Рыцарь чаш	**Огненная часть Воды**, быстрый, страстный натиск дождя и ручья или, ближе к сути, способность Воды растворять.

5. Руны Дисков – стихия земли

Руны ветвей	Название	Значение
	Туз дисков	**Корень сил земли**. Элемент Земли в его самой тайной и изначальной форме.
	2 дисков	**Перемена**. Динамика всей проявленной Вселенной.
	3 дисков	**Работа**. Материальное утверждение идеи Вселенной, определение ее формы в целом.
	4 дисков	**Мощь**. Утверждается трехмерная Вселенная
	5 дисков	**Беспокойство**. Сильное напряжение; но при этом предполагает длительное бездействие.
	6 дисков	**Успех**. Полное гармоничное утверждение энергии.
	7 дисков	**Неудача**. Увядание, расслабляющее воздействие.

	8 дисков	**Благоразумие**. Разум, с любовью приложенный к материальным делам, сельскому хозяйству, ремеслам и технике.
	9 дисков	**Прибыль**. Удача в материальных делах, покровительство и известность.
	10 дисков	**Богатство**. Великое и окончательное отвердевание. Вся сила полностью потрачена, и результат – смерть.
	Принцесса дисков	**Земная часть Земли**. Сила и красота. Женственность в ее крайнем проявлении.
	Принц дисков	**Воздушная часть Земли**. Цветение и плодоношение. Огромная энергию, примененную к практическим делам.
	Королева дисков	**Водная часть Земли**. Материнская функция этого элемента, пассивность.
	Рыцарь дисков	**Огненная часть Земли**. Феномены гор, землетрясений и гравитаций, деятельность Земли как производящей жизнь.

Часть 7. Геометрические построения.

Точность любого геометрического построения равна толщине грифеля

1. Построение пятиконечной звезды (пентаграммы)

Постановка задачи. Необходимо построить пятиугольник с равными сторонами и диагоналями.

Шаг 1.

Строится отрезок АВ – основание звезды. Из точек А и В радиусом R=АВ проводятся дуги, как показано на рисунке 1. С помощью дуг строится вертикальная ось О'-О'' как перпендикуляр к середине отрезка АВ.

Дуги 1 и 2 являются геометрическим местом точек боковых вершин звезды, ось О'-О'' - геометрическим местом точек главной вершины звезды.

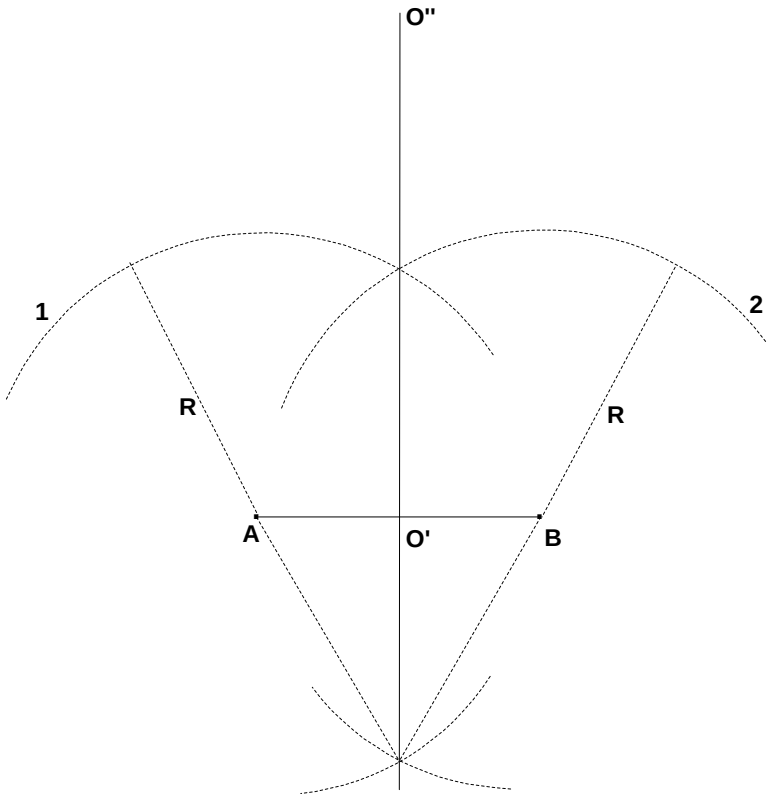


Рисунок 1.

Шаг 2.

На оси О'-О'' выбирается произвольная точка D', из которой радиусом R проводятся дуги до пересечения с дугами 1 и 2 (Рисунок 2). Образующиеся точки пересечения обозначим C и E.

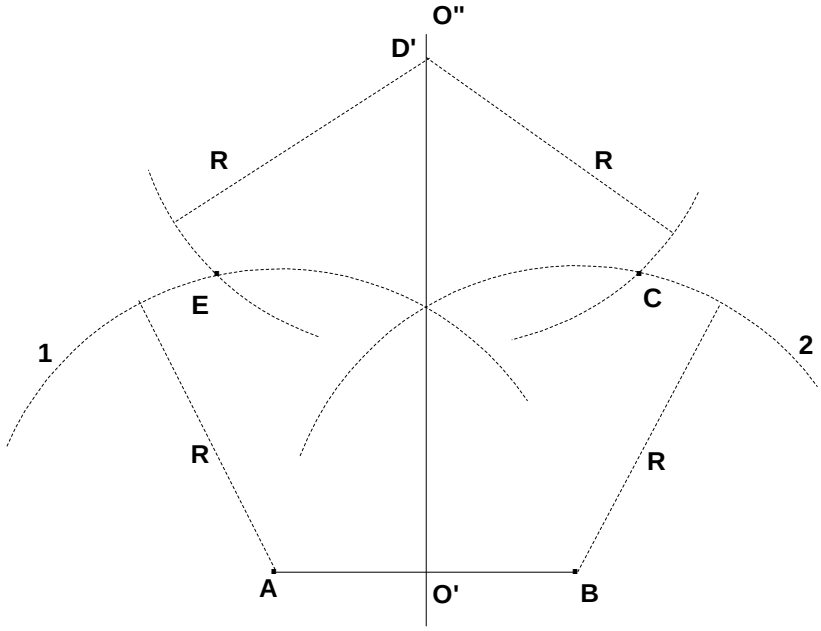


Рисунок 2.

Шаг 3.

Из точки B через точку E строится прямая, на которой откладывается отрезок BE' равный BD' (Рисунок 3).

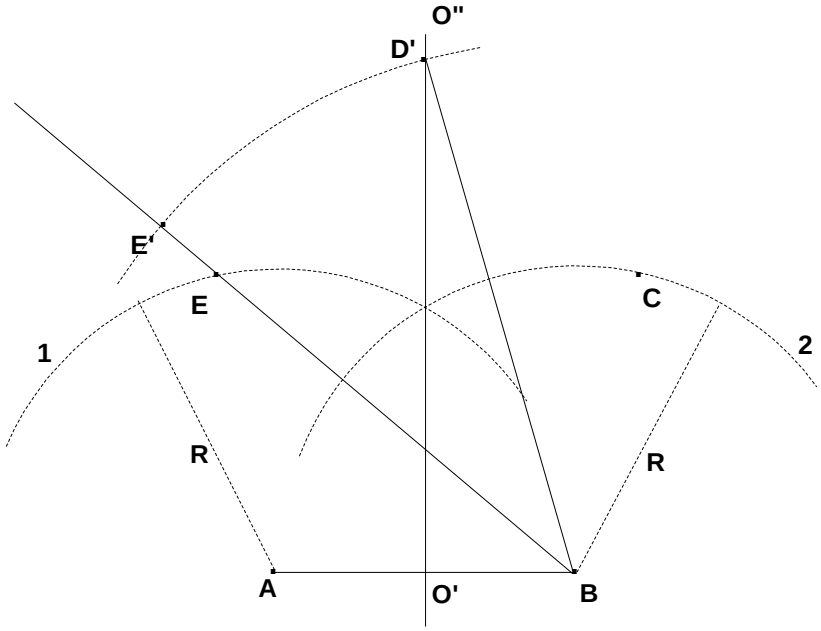


Рисунок 3.

Шаг 4.

Отрезок E'E делится пополам и находится точка E''. Радиусом равным BE'' из точки B делается засечка на оси O'O''. Находится точка D'' .

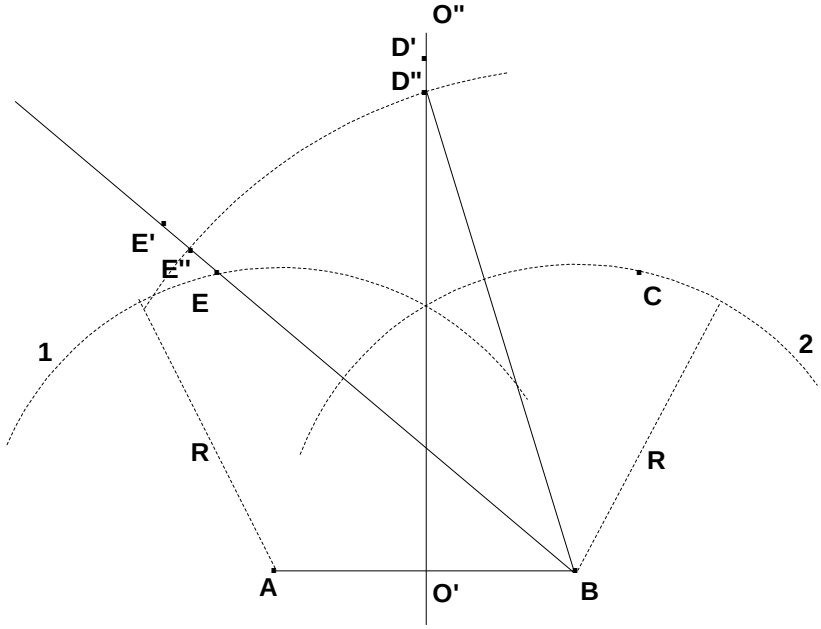


Рисунок 4.

Шаг 5.

Из точки D'' аналогично шагу 2 радиусом R проводятся дуги до пересечения с дугами 1 и 2 (Рисунок 5). Образующиеся точки пересечения обозначим C и E.

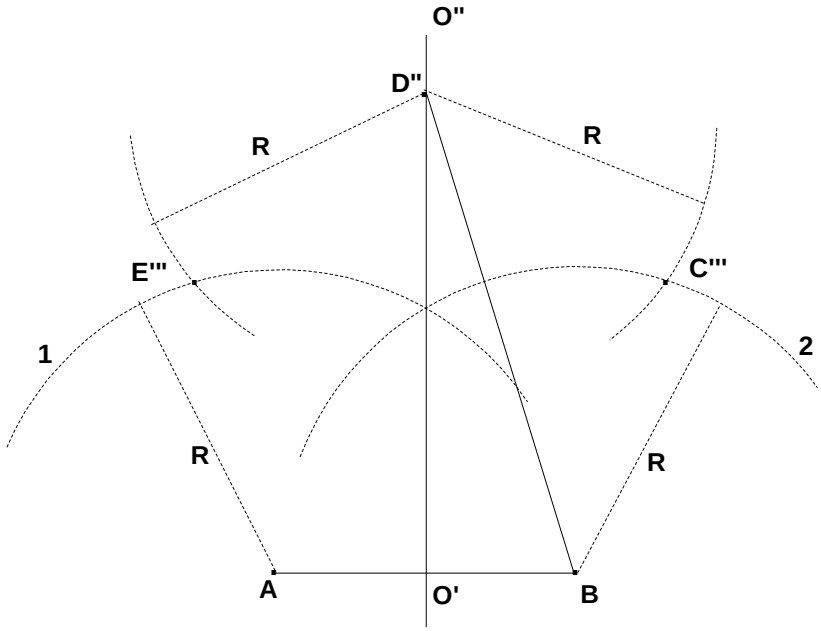


Рисунок 5.

Шаг 6.

Аналогично Шагу 3 Из точки В через точку Е’’’ строится прямая, на которой откладывается отрезок ВЕ’’’’ равный BD’’ (Рисунок 6). Аналогично Шагу 4 отрезок Е’’’Е’’’’ делится пополам и радиусом равным BE^5 из точки В делается засечка на оси О′О’’. Находится точка D’’’

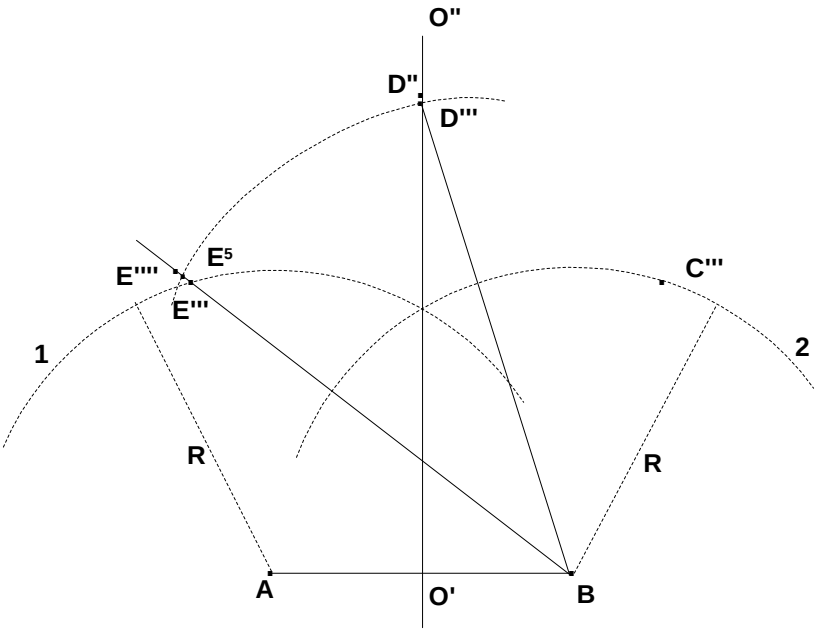


Рисунок 6.

Шаг 7.

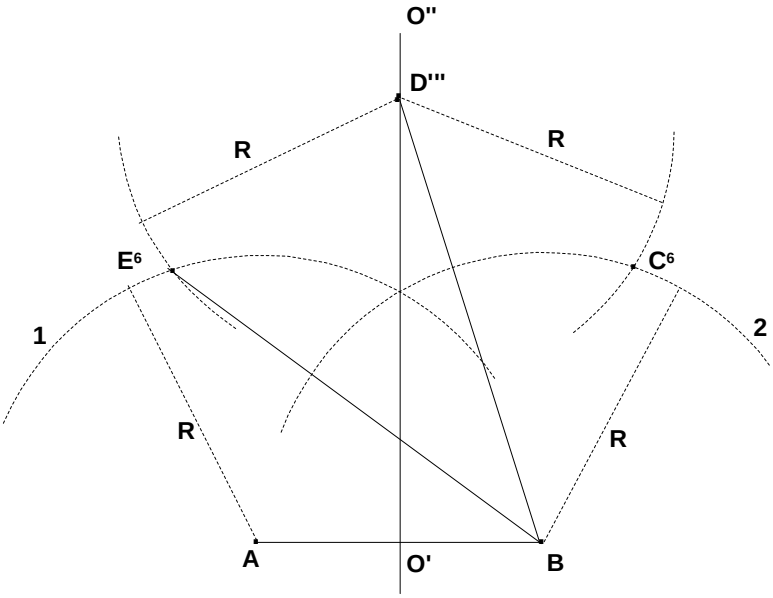


Рисунок 7.

Повторяются шаги 5 и 6 и в зависимости от малости полученного отрезка E^6E^7 дальнейшие построения прекращаются ли проводится еще одна итерация. Образовавшаяся точка E (аналогично C) является боковой вершиной звезды.

Шаг 8.

Точки A, B, C, D, E соединяются между собой отрезками прямых (Рисунок 8).

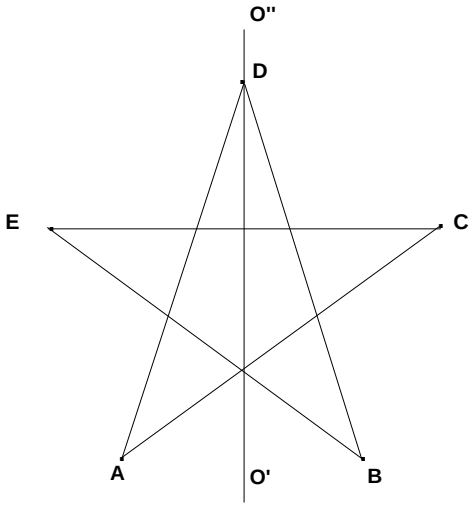


Рисунок 8.

Шаг 9.

Точки A, B, C, D, E соединяются с внутренними углами отрезками прямых (Рисунок 9). Точка их пересечения – центр вписанной и описанной окружностей.

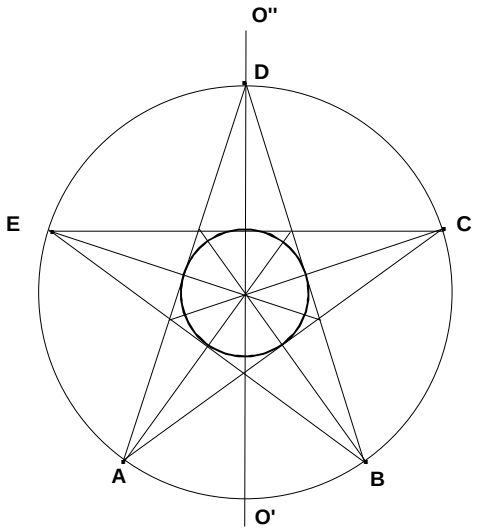


Рисунок 9.

2. Построение семиконечной звезды (гептаграммы)

Постановка задачи. Необходимо построить семиугольник с равными сторонами и двумя типами равных диагоналей: больших и малых.

Шаг 1.

Строится отрезок АВ – основание звезды. Из точек А и В радиусом R=АВ проводятся дуги, как показано на рисунке 10. С помощью дуг строится вертикальная ось О'-О'' как перпендикуляр к середине отрезка АВ.

Дуги 1 являются геометрическим местом точек нижних боковых вершин звезды, ось О'-О'' - геометрическим местом точек главной вершины звезды.

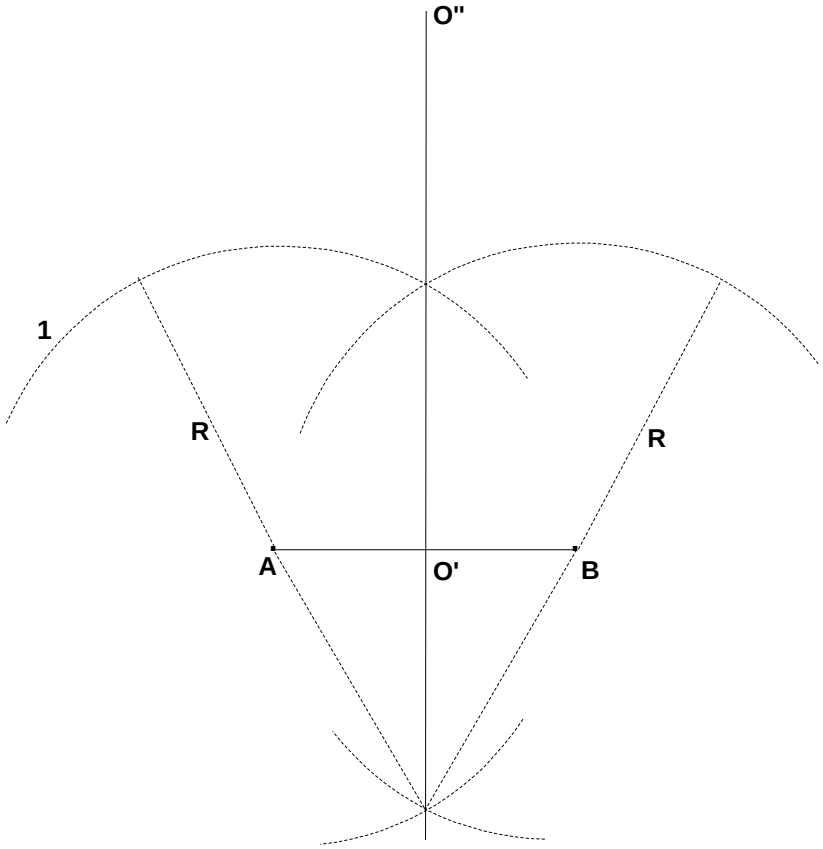


Рисунок 10.

Шаг 2.

На оси O’-O’’ выбирается произвольная точка D’, из которой радиусом R проводится дуга 2 (геометрическое место точек верхних боковых вершин звезды) до пересечения с дугой 3, проведенной из точки A радиусом AD’, равным большой диагонали семиугольника (Рисунок 11).

Из точки C пересечения дуг 2 и 3 радиусом AD’, равным большой диагонали семиугольника проводится дуга 4 до пересечения с дугой 1.

Из полученной точки пересечения E радиусом BE, равным малой диагонали семиугольника проводится дуга 5 до пересечения с осью O’-O’’ в точке D’’.

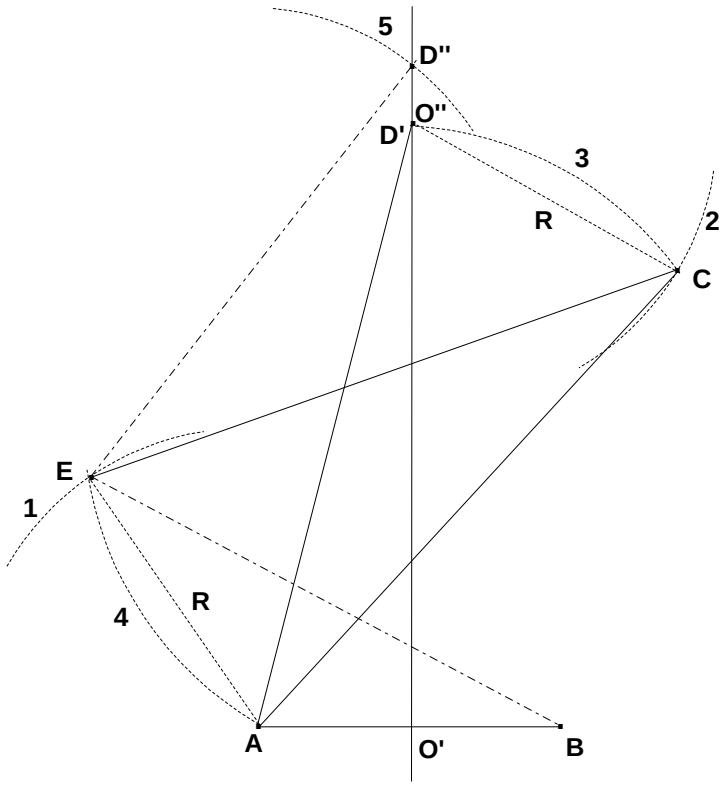


Рисунок 11.

Шаг 3.

Полученный отрезок D’D’’ делится пополам и находится точка D’’’.

Шаг 4.

Повторяются шаги 2 и 3 (Рисунки 12 и 13) и в зависимости от малости полученного отрезка D'D'' дальнейшие построения прекращаются либо проводится еще одна итерация.

Образовавшиеся точки С и Е являются соответственно верхними и нижними боковыми вершинами звезды.

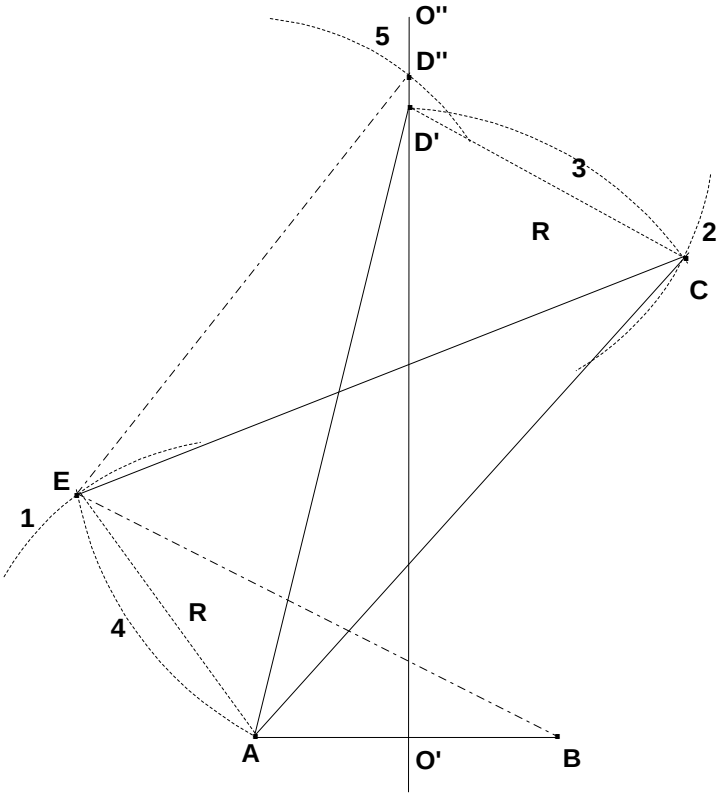


Рисунок 12.

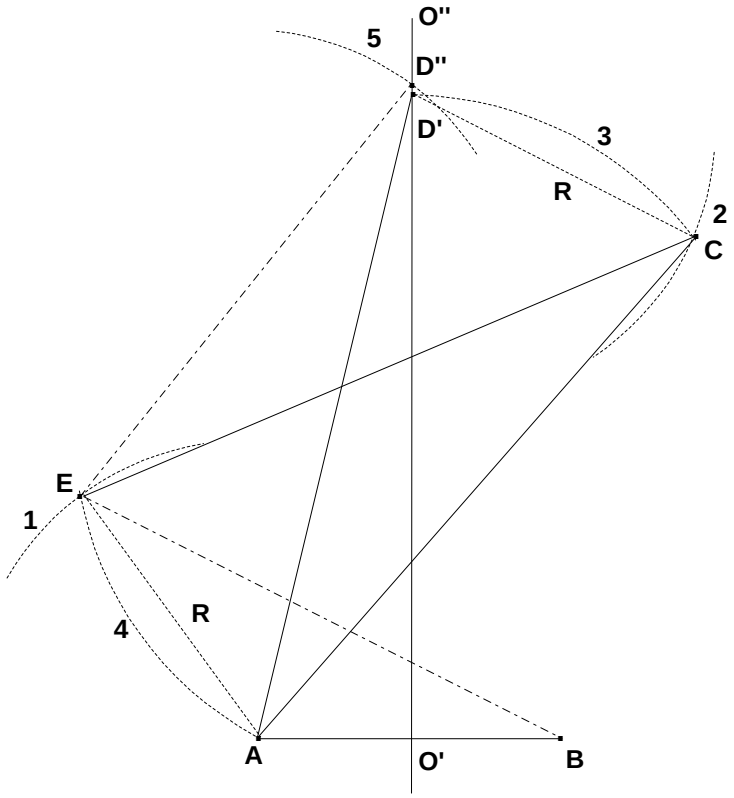


Рисунок 13.

Шаг 5.

Строятся симметричные точки С’ и Е’. Точки А, В, С, С’, D, Е , Е’ соединяются между собой отрезками прямых (Рисунок 14).

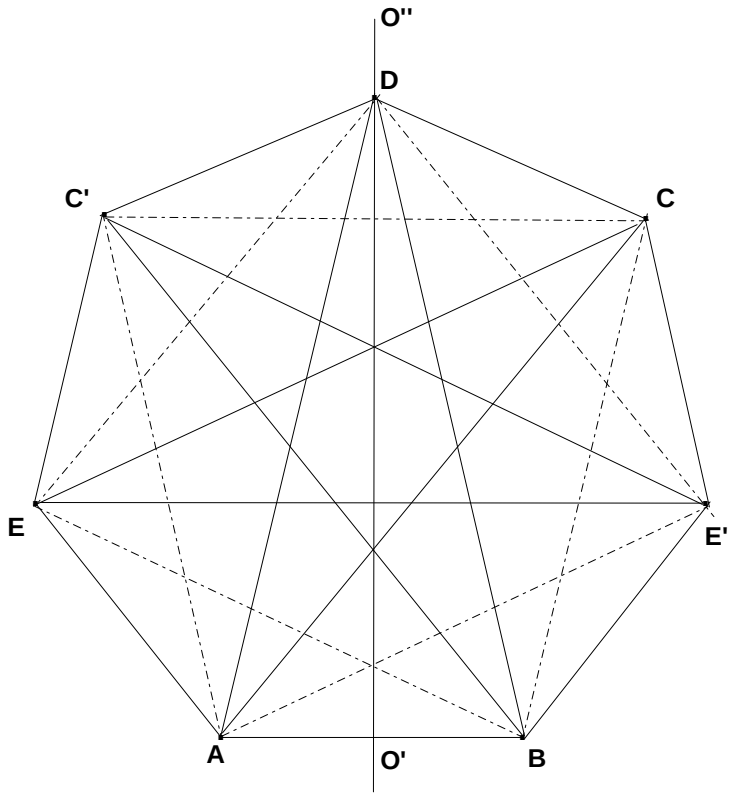


Рисунок 14.

Шаг 6.

Вершины соединяются с внутренними углами отрезками прямых (Рисунок 15). Точка их пересечения – центр вписанной и описанной окружностей.

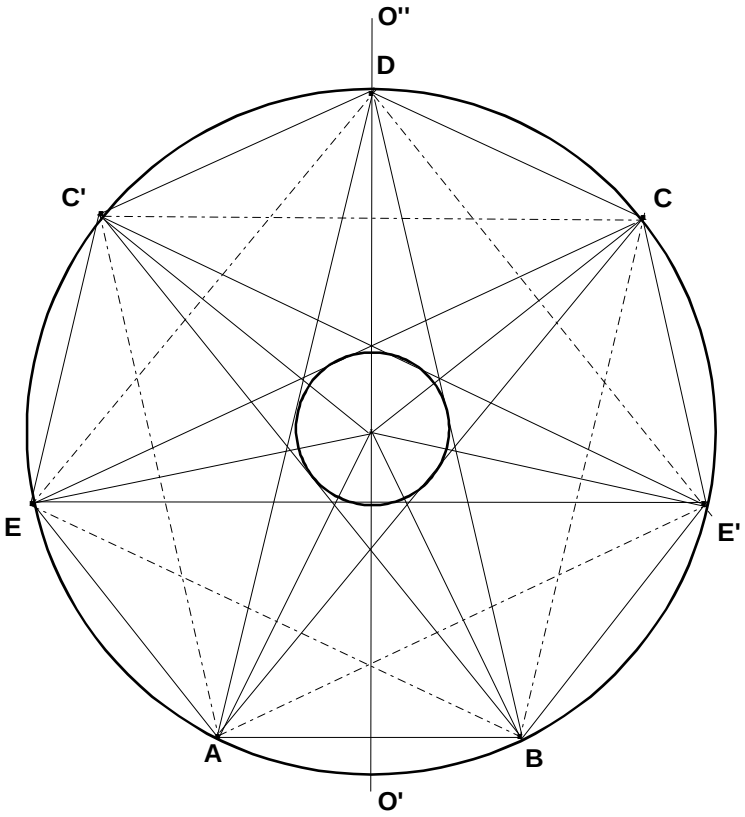


Рисунок 15.

3. Трисекция углов

Метод трисекции основании на **методе пропорционального деления угла в соотношении** 1:n. Метод применим для любого n, но здесь продемонстрирован для n=2.

Постановка задачи.

Существует угол А равный 3α, необходимо построить угол, равный 1/3 ∠А.

Метод решения.

На продолжении одной из сторон угла А и другой стороне произвольным образом (в разумных пределах) ставятся точки В и С, которые соединяются отрезком.

Задача – перестроить отрезок ВС так, чтобы угол С был в два раза больше угла В (рисунок 1).

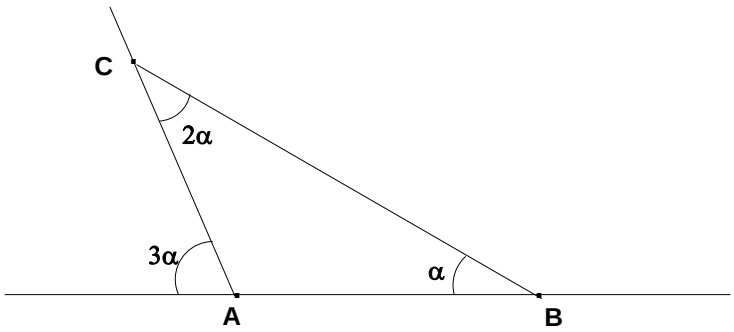


Рисунок 1.

Построение осуществляется методом последовательных итераций.

Первая итерация.

Вначале как указано выше строится произвольный треугольник.

Из угла С от стороны АС откладывается угол АСЕ равный двум углам АВС. Образовавшийся угол ВСЕ Делится пополам построением биссектрисы до пересечения с прямой АВ в точке В'. Образуется треугольник АВ′С (рисунок 2).

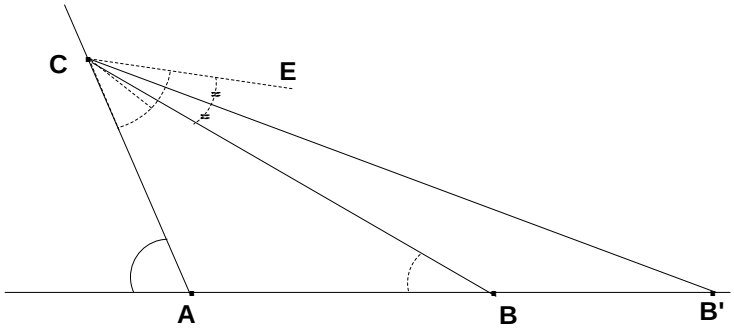


Рисунок 2.

Вторая и т.д. итерация

Отрезок ВС удаляется. Повторяются действия итерации 1 для угла В'.

Из угла С от стороны АС откладывается угол АСЕ равный двум углам АВ′С. Образовавшийся угол В′СЕ Делится пополам построением биссектрисы до пересечения с прямой АВ в точке В''. Образуется треугольник АВ''С (рисунок 3).

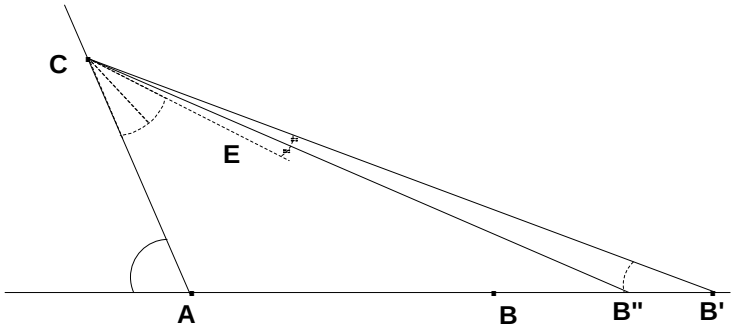


Рисунок 3.

Итерации повторяются до достижения величиной угла BCE допустимой погрешности (погрешность 3% для угла 30^0 это менее 1^0 – точность транспортира). Искомый результат - $\angle B^*$ равен 1/3 $\angle A$ (равен α).

Покажем, как изменяется погрешность в процессе построений. Возьмем худший случай: $\angle B = \angle C$. Тогда $\angle A = 3\alpha$, $\angle B = \angle C = 1.5\alpha$.

После первой итерации

$\angle ACB' = 2\angle B - ½ (2\angle B - \angle C) = 2 * 1.5 - 0.5 (2 * 1.5 - 1.5) = 2.25\ \alpha$

$\angle B' = 0.75\ \alpha$ (погрешность – 25%)

После второй итерации

$\angle ACB'' = 2 * 0.75 - 0.5 (2 * 0.75 - 2.25) = 1.875\ \alpha$

$\angle B'' = 1.125\ \alpha$ (погрешность – 12.5%)

После каждой итерации погрешность падает в два раза. В худшем случае погрешность 3% (1^0 для 30-ти градусного угла) будет достигнута после 4-х итераций.

4. Построение правильных многоугольников и звезд

Построение правильных многоугольников с нечетным числом граней с использованием приведенного выше метода.

Шаг 1.

Строится отрезок CD – основание многоугольника. Затем строится вертикальная ось O’-O’’ как перпендикуляр к середине отрезка CD.

Ось O’-O’’ является геометрическим местом точек противоположной вершины многоугольника (рисунок 4).

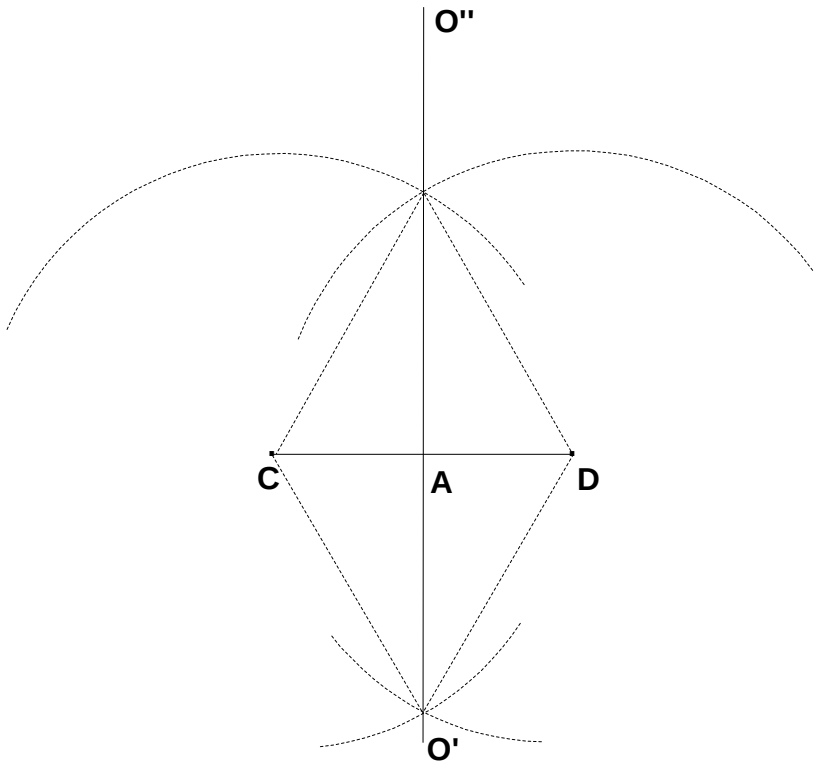


Рисунок 4.

Шаг 2.

Прямой угол CAO’ делится на m частей (m – число сторон многоугольника) с использованием вышеизложенного метода (в пропорции 1 : m-1).

На оси O’-O’’ образуется точка B, которая соединяется прямыми линиями с точками C и D (рисунок 5).

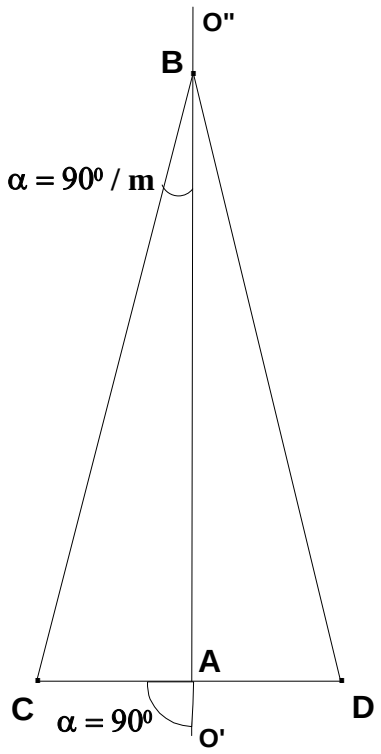


Рисунок 5.

Шаг 3.

Из точки С на стороне ВС строится угол ВСО, равный углу АВС до пересечения с осью О'-О''. Полученная точка О является радиусом описанной окружности искомого многоугольника (рисунок 6).

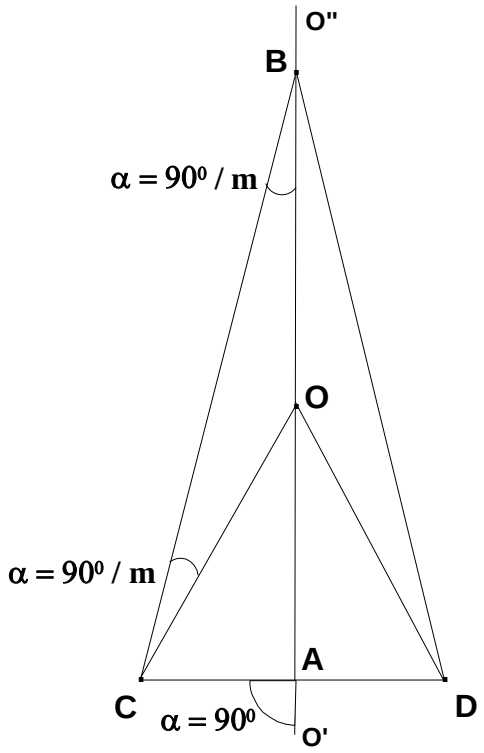


Рисунок 6.

Полученный центральный угол COD равен

$\angle COD = 2\angle COA = 2(2\angle CBA) = 4(90^0/m) = 360^0/m$

Шаг 4.

Стандартными геометрическими построениями строится многоугольник (или звезда) со сторонами равными CD (рисунок 7).

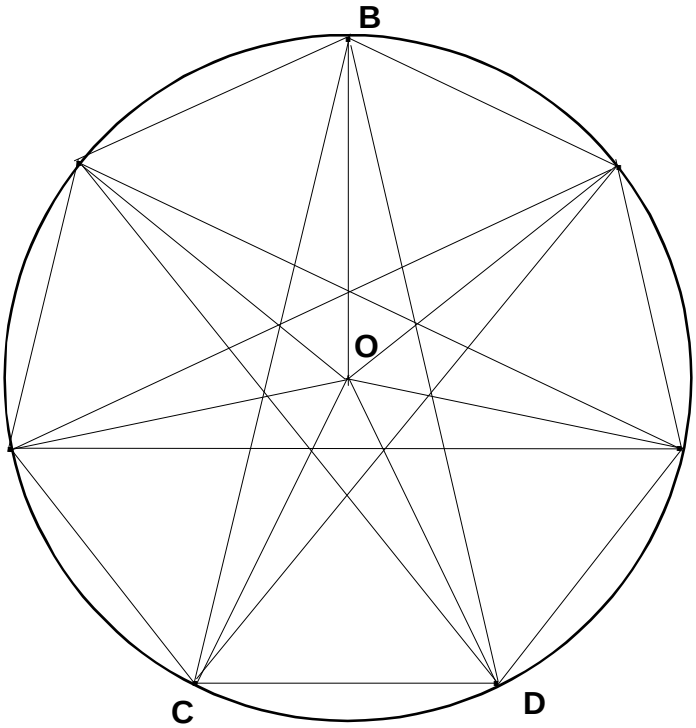


Рисунок 7.

4. Геометрический метод построения числа π

1. **Вычисление π**.

Геометрический метод построения числа π (отношения длины окружности к ее диаметру) сводится к построению отрезка равного длине окружности единичного радиуса.

Длина окружности определяется как предел последовательности периметров правильных многоугольников, описанных вокруг окружности единичного радиуса и вписанных в нее.

Отношение периметра многоугольника к диаметру вписанной окружности является верхней границей искомой величины π и обозначается π^+.

Отношение периметра многоугольника к диаметру описанной окружности является нижней границей искомой величины π и обозначается π^-.

1.1 Вычисление верхней границы искомой величины π.

Вычисление осуществляется итерационным (последовательным) методом.

Рассмотрим соотношения периметра многоугольника (P) и радиусов вписанной (r) и описанной (R) вокруг него окружности (рис. 1).

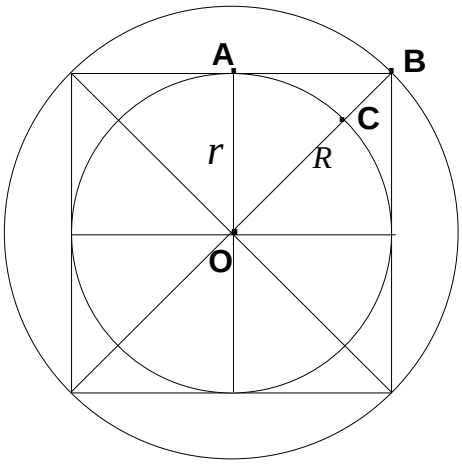


Рисунок 1.

Начинаем рассмотрение с правильного четырехугольника – квадрата со стороной равной 2r. Периметр четырехугольника P4 = 8r, а радиус описанной окружности R4 = $\sqrt{2}$ r. Отношение периметра четырехугольника к диаметру вписанной окружности π4+ = 4 является верхней границей искомой величины π.

Проведем построение вокруг вписанной окружности правильного восьмиугольника (рис.2).

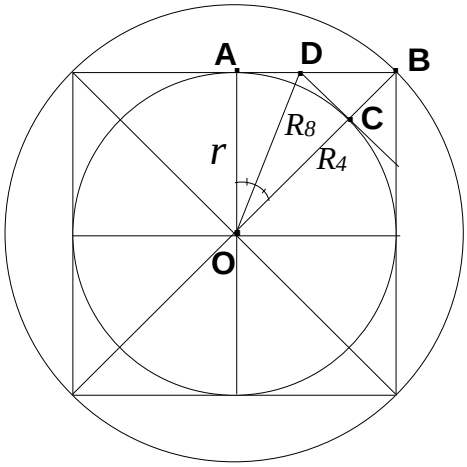


Рисунок 2.

Здесь:

DC – касательная к вписанной окружности;

отрезок OD – является биссектрисой угла ∠AOC и равен радиусу описанной вокруг восьмиугольника окружности R_8.

Биссектриса OD делит сторону AB на части пропорционально сторонам OA и OB:

$$\frac{AD}{DB} = \frac{r}{R_4} \qquad (1)$$

Для упрощения записи примем r = 1. Тогда обозначив x_8 = AD получим

$$x_8\sqrt{2} = 1 - x_8 \qquad x_8 = \frac{1}{1+R_4} = \frac{1}{1+\sqrt{2}} \qquad (2)$$

Периметр P_8 равен $16x_8$, а π_8^+ равно $8x_8$ и равно 3,3137.

R_8 по теореме Пифагора составит

$$R_8 = \sqrt{\left(x_8{}^2 + 1\right)} = \frac{\sqrt{4+2\sqrt{2}}}{1+\sqrt{2}} \tag{3}$$

Изменение периметра $\Delta_8 = P_8 / P_4$ составило величину, равную

$$\Delta_8 = \frac{2}{1+R_4} = \frac{2}{1+\sqrt{2}} \tag{4}$$

Аналогичные построения для 16-угольника дают

$$\frac{x_{16}}{\frac{1}{1+\sqrt{2}} - x_{16}} = \frac{1}{\frac{\sqrt{4+2\sqrt{2}}}{1+\sqrt{2}}} \qquad x_{16}\sqrt{4+2\sqrt{2}} = 1 - x_{16}\left(1+\sqrt{2}\right)$$

$$x_{16} = \frac{1}{1+\sqrt{2}+\sqrt{4+2\sqrt{2}}} = \frac{x_8}{1+R_8} \tag{5}$$

Периметр P_{16} равен $32x_{16}$, а π_{16}^{+} равно $16x_{16}$ и равно 3,1826.

Изменение периметра $\Delta_{16} = P_{16} / P_8$ будет равно

$$\Delta_{16} = \frac{2}{1+R_8} = \frac{2}{1+\frac{\sqrt{4+2\sqrt{2}}}{1+\sqrt{2}}} = \frac{2\left(1+\sqrt{2}\right)}{1+\sqrt{2}+\sqrt{4+2\sqrt{2}}} \tag{6}$$

R_{16} по теореме Пифагора составит

$$R_{16} = \sqrt{\left(x_{16}{}^2 + 1\right)} \tag{7}$$

То есть существует рекурсивный алгоритм

$$x_{2^{n+1}} = \frac{x_{2^n}}{1+R_{2^n}} \qquad R_{2^{n+1}} = \sqrt{\left(x_{2^{n+1}}{}^2 + 1\right)} \qquad \pi^{+}{}_{2^n} = 2^n x \tag{8}$$

При подобных построениях последовательное изменение периметра многоугольника составит

$$\Delta_{2^{n+1}} = \frac{2}{1+R_{2^n}} \qquad (9)$$

1.2 Вычисление нижней границы искомой величины π.

Вычисление также осуществляется итерационным (последовательным) методом.

Рассмотрим соотношения периметра многоугольника и радиуса описанной (r) вокруг него окружности (рис. 3).

Начинаем рассмотрение с правильного четырехугольника – квадрата со стороной равной p4. Периметр четырехугольника P4 = $4\sqrt{2}$ r, а радиус описанной окружности равен r. Отношение периметра четырехугольника к диаметру описанной окружности π4- = $2\sqrt{2}$ является нижней границей искомой величины π.

Проведем построение внутри вписанной окружности правильного восьмиугольника (рис.3). Здесь AB = p4 = $\sqrt{2}$ r , BD = p8 , DE = 2r.

Из подобия треугольников BCD и BDE следует

$$\frac{BD}{BC} = \frac{DE}{BE} \qquad (10)$$

или

$$\frac{p_8}{\frac{p_4}{2}} = \frac{2}{\sqrt{4-p_8^2}} \qquad p_8\sqrt{4-p_8^2} = p_4 \qquad p_8^4 - 4p_8^2 + p_4^2 = 0 \qquad (11)$$

Отсюда

$$p_8^2 = 2-\sqrt{4-p_4^2} \qquad P_8 = 8p_8 = 8\sqrt{2-\sqrt{4-p_4^2}} \qquad (12)$$

В формуле (12) берется минус, поскольку нам нужен меньший из катетов.

В общем виде формула (12) будет выглядеть

$$p_{2^{n+1}} = \sqrt{2-\sqrt{4-p_{2^n}^2}} \qquad \pi^-_{2^{n+1}} = 4\sqrt{2-\sqrt{4-p_{2^n}^2}} \tag{13}$$

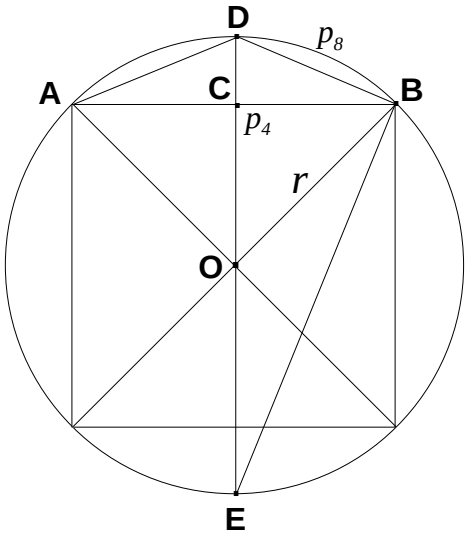


Рисунок 3.

Основные результаты расчетов приведены в Таблице 1.

где:

$\Delta\pi = \pi^+_{2^n} - \pi^-_{2^n}$ диапазон значений π (погрешность расчета)

$\pi^0_{2^n}$ - оценка определения значения π:

$$\pi^0_{2^n} = \pi^-_{2^{n+1}} + \frac{\Delta\pi}{\pi^-_{2^{n+1}}}$$

Показанный алгоритм удобен тем, что вычисления π можно проводить вручную на калькуляторе

Последовательными вычислениями по предложенному алгоритму можно достичь любой требуемой точности определения числа π, например для десяти итераций π = 3,14159 с погрешностью 0,00001.

Таблица 1. Основные результаты вычислений

n	2^n	x_{2^n}	R_{2^n}	$\pi^+_{2^n}$	p_{2^n}	$\pi^-_{2^n}$	$\Delta\pi$	$\pi^0_{2^n}$
2	4	1	1,4142135	4	1,4142135	2,8284271	1,1715728	3,2426406
3	8	0,4142135	1,0823922	3,3137084	0,7653668	3,0614674	0,2522410	3,1438596
4	16	0,1989123	1,0195911	3,1825978	0,3901806	3,1214451	0,0611527	3,1410363
5	32	0,0984914	1,0048385	3,1517249	0,1960342	3,1365484	0,0151764	3,1413870
6	64	0,0491268	1,0012059	3,1441183	0,0981353	3,1403311	0,0037872	3,1415371
7	128	0,0245486	1,0003012	3,1422236	0,0490824	3,1412772	0,0009463	3,1415785
8	256	0,0122724	1,0000753	3,1417503	0,0245430	3,1415138	0,0002365	3,1415891
9	512	0,0061360	1,0000188	3,1416320	0,0122717	3,1415729	0,0000591	3,1415917
10	1024	0,0030679	1,0000047	3,1416025	0,0061359	3,1415877	0,0000147	3,1415924

2. **Построение π**

Алгоритм (9) можно реализовать графически, не используя вычислений.

Исходным является отрезок OO', равный $\pi_4 = 4r$.

1. Из конца O отрезка OO' на отрезке строится равнобедренный прямоугольный треугольник OAB произвольного масштаба (рис. 4). Сторона OA принимается за единицу, тогда сторона OB = $\sqrt{2}$. Вдоль стороны OB из точки B откладывается единичный отрезок BE = OA. Образовавшийся отрезок OE = $1 + \sqrt{2} = 1 + R_4$.

Из точки O вдоль луча OE откладывается отрезок OD = 2 (OC = OA = CD).

Точка E соединяется с точкой O' и из точки D проводится прямая DO'', параллельная EO' до пересечения с лучом OO'. Точка O'' разбивает отрезок OO' в пропорции $OD / OE = 2 / (1 + R_4) = OO'' / OO'$. Отрезок OO'' равен π_8.

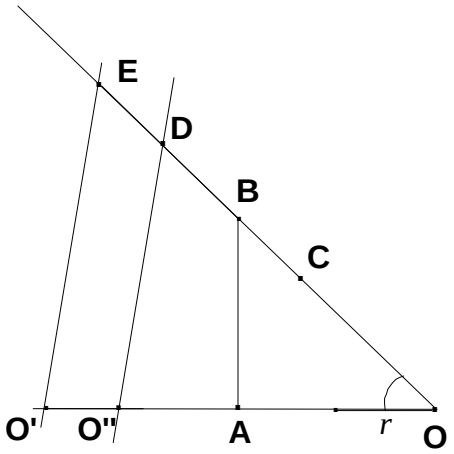


Рисунок 4.

2. Из угла O строится биссектриса угла AOB, которая в точке A' разбивает сторону AB в пропорции OA / OB (рис. 5).

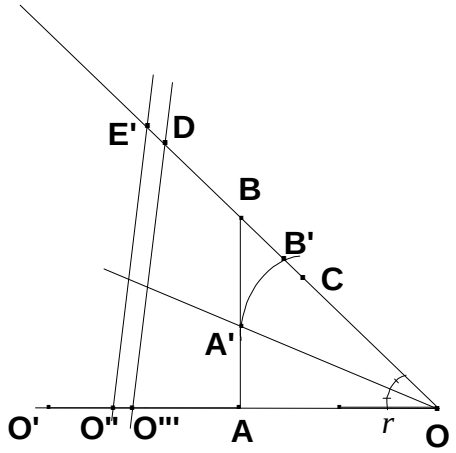


Рисунок 5.

Из точки O вдоль луча OE радиусом OA' = R_8 откладывается отрезок OB' равный OA' и из точки B' откладывается единичный отрезок B'E' = OA.

Точка E' соединяется с точкой O'' и из точки D проводится прямая DO''', параллельная EO'' до пересечения с лучом OO'. Точка O''' разбивает отрезок OO' в пропорции OD / OE' = 2 / (1 + R_8) = OO''' / OO''. Отрезок OO''' = π_{16}.

3. Из угла O строится биссектриса угла AOA' до пересечения со стороной AB и шаг 2 повторяется до тех пор, пока не будет достигнута требуемая точность определения π .

Умножение на π можно реализовать геометрическими методами – методом параллельных сечений.

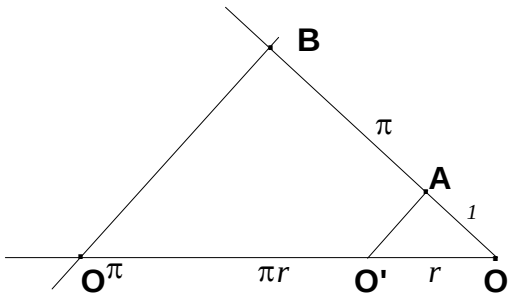


Рисунок 6.

Пусть задан отрезок r и есть отрезок длиной π. Отрезок r откладывается на одном луче угла О – отрезок OO'. На другом луче угла О откладывается единичный отрезок, из которого был получен отрезок π - отрезок ОА, и отрезок ОВ = π. Из точки В проводится прямая, параллельная АО' до пересечения с лучом ОО' в точке O^{π}. Отрезок OO^{π} равен πr.

Таким образом можно реализовать умножение на любое рациональное и иррациональное число ($\sqrt{2}$ и т.п.), но необходимо иметь единицу измерения – в нашем случае отрезок ОА. Если r и π имеют общую единицу измерения можно вычислить значение πr2 домножив πr на r.

Деление осуществляется в противоположном порядке: исходным является отрезок OO^{π}, результатом – ОО'.

5. *Квадратура круга*

Квадратура круга решается геометрическим методом извлечения из π квадратного корня с использованием теоремы Пифагора.

Если в прямоугольном треугольнике гипотенуза равна *(a+n2)/2n*, а катет *(a-n2)/2n*, то другой катет равен $\sqrt{a}$.

$$\left(\frac{a+n^2}{2n}\right)^2-\left(\frac{a-n^2}{2n}\right)^2=\frac{1}{4n^2}\left(a+n^2+a-n^2\right)\left(a+n^2-a+n^2\right)=\frac{2a\bullet 2n^2}{4n^2}=a$$

При $a=\pi$ и n = 1 получим

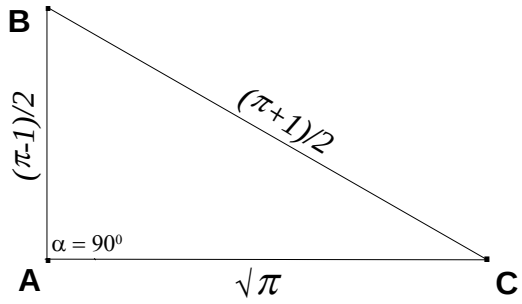


Рисунок 7.

Таким образом, отрезок AC является стороной квадрата, равного по площади окружности единичного радиуса.

Наиболее известно следующее представление алгоритма (14) построения квадратного корня.

К отрезку OO^{π} (см. рис. 6) равному πr в точке O прибавляется отрезок OF равный r.

На полученном отрезке FO^{π} как на диаметре строится полуокружность.

Из точки O восстанавливается перпендикуляр OH до пересечения с окружностью. OH = $\sqrt{\pi}\,r$ (рис. 8).

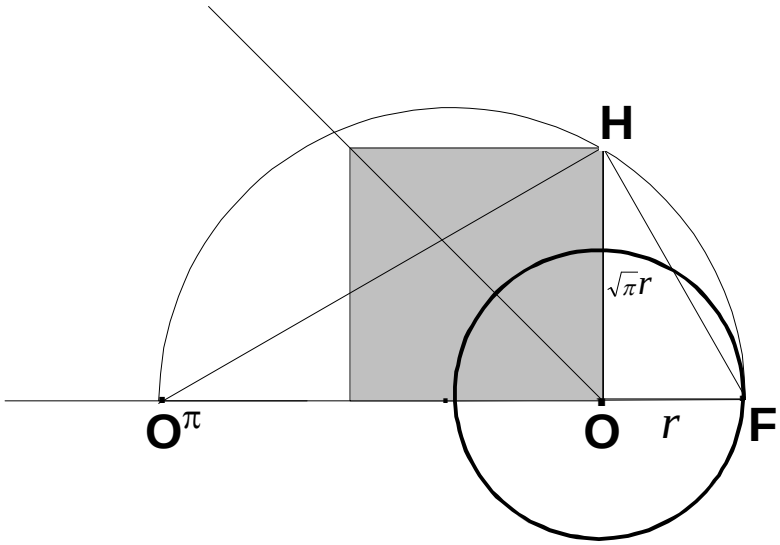


Рисунок 8.

Здесь из подобия треугольников OHO^{π} и OHF

$$\frac{OO^{\pi}}{OH} = \frac{OH}{OF}$$

и $OH^2 = OO\pi * OF$. Если $OF = r$, а $OO\pi = \pi r$, то $CD = \sqrt{\pi}\, r$.

6. Построение углов

Имея отрезок длиной π можно используя изложенный выше рекурсивный алгоритм строить угол, опирающийся на дугу заданной длины α.

Для этого на отрезке длиной π (рис.9) из точки 0 откладывается отрезок, равный длины дуги α. Отдельно рисуется полуокружность единичного радиуса с центром в точке О.

Затем отрезок 0-π делится пополам – образуется точка 1. Полуокружность также делится пополам лучом О1.

Отрезок 0-1 опять делится пополам – образуется точка 2. В полуокружности центральный угол 0О1 также делится пополам.

Далее определяется, в каком отрезке относительно точки 2 находится конец отрезка α. Этот отрезок (в примере отрезок 1-2) опять делится пополам. Соответственно в полуокружности пополам делится угол 1О2.

Итерации продолжаются до тех пор, пока точка деления на отрезке не совпадет с концом отрезка α с приемлемой точностью (в примере – пятая итерация).

Полученный в полуокружности центральный угол будет равен α с той же точностью. Точность 1^0 достигается на 8-й итерации: $\pi/256 < 1^0$.

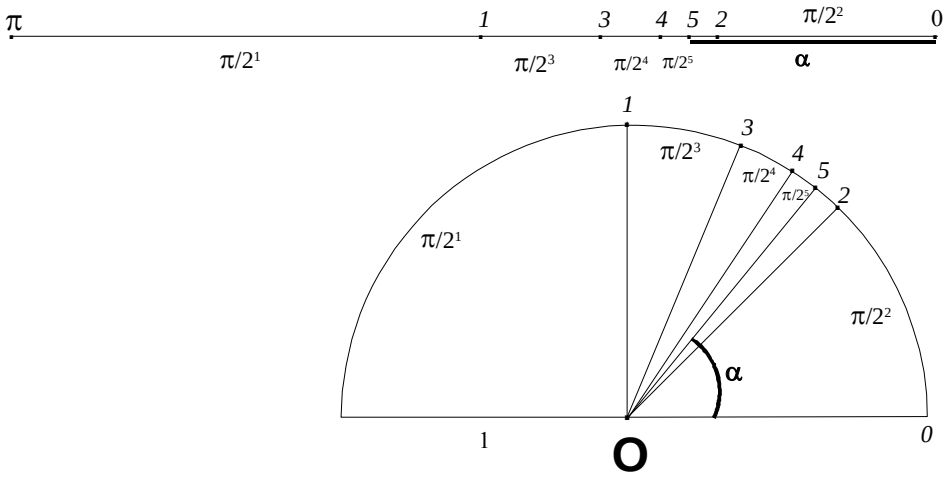


Рисунок 9.

Указанный метод деления круга на 2^n долей используется в мореплавании для определения направления, доли именуются румбами.

7. Умножение и деление углов.

Умножение и деление углов в произвольной пропорции осуществляется по методу 4 в два этапа.

Сначала исходный угол строится в полуокружности и методом деления на 2 в последовательности, обратной построению угла, на отрезке 0-π строится отрезок равный дуге α_0.

Затем методом параллельных сечений (см. рис. 5) отрезок α_0 делится или умножается в необходимой пропорции.

Полученный отрезок α_1 откладывается на отрезке 0-π из точки 0 и методом 4 строится необходимый угол α_1.

8. Нахождение обратных величин.

Используя свойство высоты, проведенной к гипотенузе, - она является средним геометрическим между отрезками, на которые гипотенузу делит - можно вычислить обратную величину числа (рис. 10).

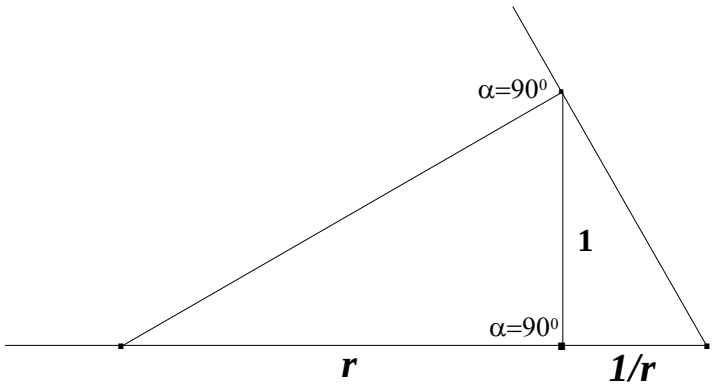


Рисунок 10.

9. Возведение в степень и извлечение корня.

Используя ту же методику можно вычислить значение любой степени числа. Исходным для построения являются две взаимно ортогональные оси АС и BD, единичный отрезок и исходный отрезок *r*.

На осях строятся единичный отрезок ОА и отрезок ОВ равный *r* (рис. 11). Затем из точки В восстанавливается перпендикуляр к отрезку АВ до пересечения с осью АС. Отрезок ОС равен r^2. Построения продолжаются до получения искомой степени числа.

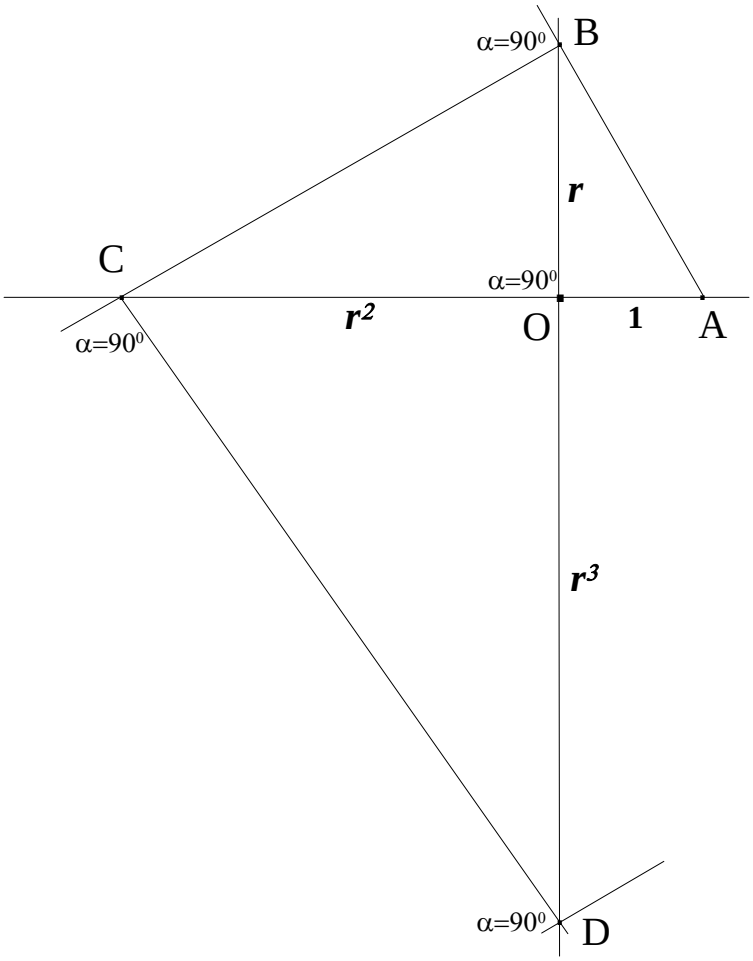


Рисунок 11.

Комбинируя методики возведения в степень и извлечения корня можно получать дробные степени (3/2, 5/2 и т.д.).

Извлечение корня необходимой степени осуществляется в обратном порядке итерационным методом. Исходным является единичный отрезок и отрезок из которого необходимо извлечь корень, размещенный на луче, отсчитываемом от оси единичного отрезка в соответствии с показателем степени (в примере – OD = r^3).

Из точки D последовательно строятся взаимно перпендикулярные отрезки DC -> CB -> BA. Постепенно увеличивая угол ODC от нуля необходимо добиться совмещения точки A с концом единичного отрезка. Полученный отрезок OB будет являться искомым корнем.

10. Построение логарифмической спирали и извлечение логарифмов.

Как видно из рисунка, точки A, B, C, D и т.д. размещены на спирали, их уравнение в полярных координатах имеет вид

$$\rho\left(n\frac{\pi}{2}\right)=r^{n},$$

или в общем виде уравнение спирали выглядит

$$\rho(\theta)=r^{\frac{2}{\pi}\theta}$$

где $r = et$ (e – основание натурального логарифма).

Такая спираль называется логарифмической или изогональной. Ее основное свойство - в каждой точке касательная образовывает с радиус-вектором один и тот же угол.

Промежуточные точки спирали строятся путем поворота ортогональных осей на необходимый угол θ (рис.12).

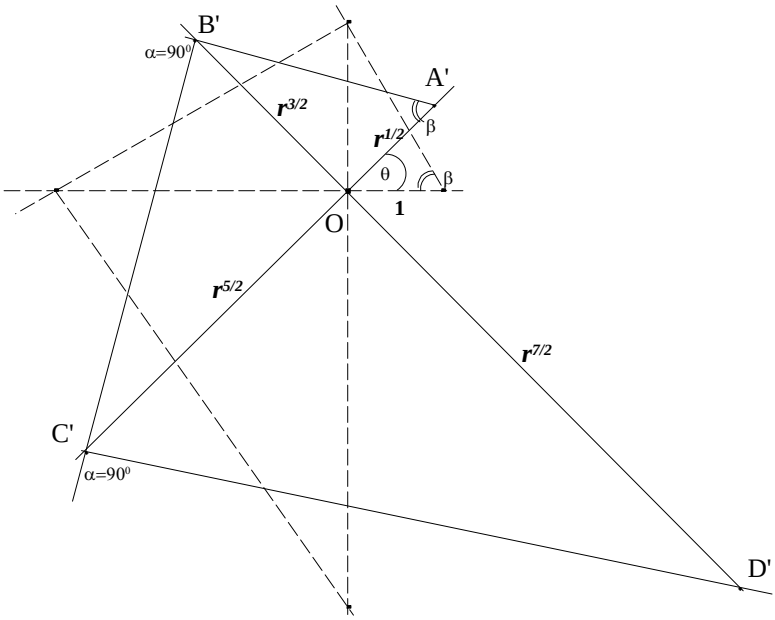


Рисунок 12.

Исходным для построения являются постоянный угол спирали β, угол поворота осей θ и отрезок OA' = $r\ 2\theta/\pi$.

Точки A', B', C', D' и т.д. размещены на спирали, их уравнение в полярных координатах имеет вид

$$\rho\left(\theta + n\frac{\pi}{2}\right) = r^k * r^n,$$

где

$$\theta = k\frac{\pi}{2},$$

$$0 < k < 1,\ n = 1, \ldots, N.$$

Так для θ = π/4 k = 1/2 и AB = $r^{1/2}$ соответственно, для θ = π/6 k = 1/3 и AB = $r^{1/3}$, для θ = π/3 k = 2/3 и AB = $r^{2/3}$ и т.д.

Таким образом, с одной стороны можно получить значения любых дробных степеней числа вида m/n имея в качестве исходного 1/n, а с другой – построить логарифмическую спираль с любой необходимой точностью.

Построенная логарифмическая спираль, как номограмма, позволяет вычислять логарифм числа по основанию *r*.

$$\theta = \frac{\pi}{2}\log_r \rho$$

где ρ - радиус-вектор (расстояние) от точки O до точки спирали.

Необходимый радиус с помощью циркуля наносится на номограмму до пересечения со спиралью. Угол θ (длина дуги) измеряется по методике разделов 4 и 5. В зависимости от значения r логарифм может быть двоичным (r = 2), десятичным (r = 10) и др.

С другой стороны, зная необходимый угол θ можно вычислить произвольную степень любого числа используя соотношение (12) и методики разделов 4 и 5.

Продлевая спираль от единичного отрезка в противоположную строну, мы получим обратную последовательность: *1/r*, *1/r2*, *1/r3* и т.д. То есть формула действительна и для отрицательных θ.

Часть 8. Многомерные модели

1. Геометрическая модель бесконечно-замкнутой расширяющейся Вселенной

Если во Вселенной все вращается,
то почему Вселенная должна вести себя иначе?

Рассмотрим модель бесконечно-замкнутой расширяющейся Вселенной, описываемую Фридмановской моделью III - отношение средней плотности Вселенной к критической Ω>1. Пространство в такой модели — конечное, имеет положительную кривизну, по форме представляет собой трёхмерную гиперсферу, описывается сферической геометрией Римана.

Косвенным подтверждением указанной модели является однородность реликтового излучения, которая требует, чтобы Вселенная выглядела примерно одинаково во всех направлениях[1].

Применяя теорию Калуцы — Клейна о пятимерности пространства-времени представим нашу Вселенную в виде трехмерной поверхности четырехмерной гиперсферы. Такая Вселенная будет бесконечно-замкнутой и одновременно для нее такая модель предполагает возможность расширения во всех направлениях, не имея центра в трехмерном пространстве.

1. Модель расширяющегося бесконечно-замкнутого 2-мерного пространства

В качестве упрощенной модели 3х-мерной бесконечно-замкнутой расширяющейся Вселенной возьмем 2-мерное бесконечно-замкнутое расширяющееся пространство.

Моделью расширяющегося сферического 2-мерного пространства является поверхность надувающейся сферы. Для 2-мерной такой сферы расстояние между всеми объектами увеличивается во всех точках сферы и нигде нет центра, от которого они удаляются.

Для расширяющегося пространства исходное состояние 2-мерного пространства на рис. 1 обозначено как «Состояние 1», результирующее – «Состояние 2».

Скорость расширения пространства v определяется как изменение эквивалентного радиуса пространства R за единицу времени.

---

[1] Допущения Фридмана – Вселенная выглядит совершенно одинаково во всех направлениях и это условие справедливо для всех ее точек.

$$v = \frac{R_2 - R_1}{\Delta t} \qquad (1)$$

где: R_1 – начальный эквивалентный радиус пространства,

R_2 – конечный эквивалентный радиус пространства,

$\Delta t = t2 - t1$ – время изменения между состояниями 1 и 2.

Если на поверхности эквивалентной сферы расположены два объекта – А и В, то скорость их «разбегания» при расширении сферы будет

$$V = \frac{A_2B_2 - A_1B_1}{\Delta t} = \frac{\alpha R_2 - \alpha R_1}{\Delta t} = \alpha \frac{R_2 - R_1}{\Delta t} = \alpha v \qquad (2)$$

где: A_1B_1 и A_2B_2 - расстояния между объектами А и В в состояниях 1 и 2 пространства соответственно;

$\alpha = \frac{AB}{R} = \frac{D}{R}$ - постоянный центральный угол между объектами А и В.

Как видно из формулы (2) скорость «разбегания» объектов пропорционально не только скорости расширения пространства, но и эквивалентному угловому расстоянию между объектами.

Таким образом, скорость «разбегания» объектов тем выше, чем больше расстояние между ними при любом отличном от 0 значении *v*.

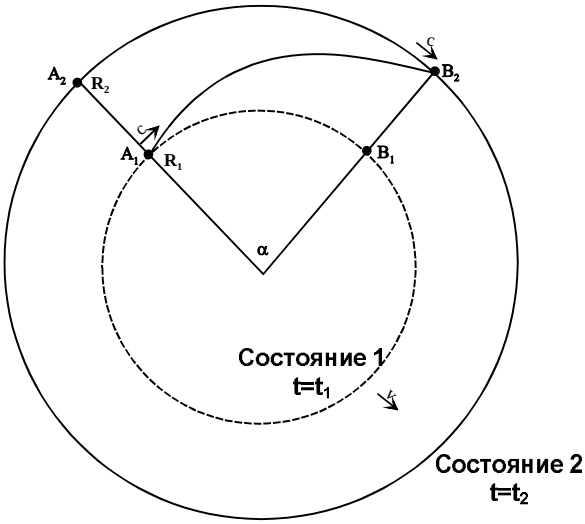


Рис. 1 Модель 2-мерного расширяющегося пространства

Наличие такого свойства у нашей Вселенной также характеризует ее соответствие принятой модели.

Если в качестве материального объекта используется свет, то величина «красного смещения» зависит от скорости V (эффект Доплера)

$$\omega_B = \omega_0 \sqrt{\frac{c-V}{c+V}} = \omega_0 \sqrt{\frac{c-\alpha v}{c+\alpha v}} \qquad (3)$$

где: ω0 — частота, с которой объект испускает волны,
ωB — частота, регистрируемая приёмником B,
c — скорость света.

Решая уравнение (3) относительно α*v* получим

$$\left(\frac{\omega_B}{\omega_0}\right)^2 (c+\alpha v) = c - \alpha v \qquad \alpha v\left[1+\left(\frac{\omega_B}{\omega_0}\right)^2\right] = c\left[1-\left(\frac{\omega_D}{\omega_0}\right)^2\right]$$

$$\alpha v = c\frac{1-\left(\frac{\omega_B}{\omega_0}\right)^2}{1+\left(\frac{\omega_B}{\omega_0}\right)^2} \qquad (4)$$

Используя величину *z*, называемую параметром красного смещения, равную относительному увеличению длины волны принимаемого электромагнитного сигнала

$$z = \frac{(\lambda_B - \lambda_0)}{\lambda_0} = \frac{\lambda_B}{\lambda_0} - 1 = \frac{\omega_0}{\omega_B} - 1 \qquad (5)$$

получим величину скорости α*v*

$$\alpha v = \frac{1-\left(\frac{1}{z+1}\right)^2}{1+\left(\frac{1}{z+1}\right)^2} = c\frac{(z+1)^2-1}{(z+1)^2+1} \qquad (6)$$

2. Применение модели к 3-мерному пространству

Эмпирический закон, связывающий красное смещение галактик и расстояние до них для нашей Вселенной линейным образом называется законом Хаббла.

$$Vr = H_0 D \tag{7}$$

где: Vr – лучевая скорость объекта,
D – расстояние в данный момент,
H0 – постоянная Хаббла.

Значение *H0* находится в пределах 50 - 100 км/с на мегапарсек. Большинство независимых оценок *H0* дают для этого параметра значение 70—80 км/с на мегапарсек. Это означает, что галактики, находящиеся на расстоянии 100 мегапарсек, удаляются от нас со скоростью 7000—8000 км/с. В настоящее время наиболее надёжной (хотя и модельно зависимой) считается оценка *H0* = (74,2 ± 3,6) км/с на мегапарсек.

Приводя формулу (2) к виду (7) получим

$$V = \alpha v = \frac{D}{R_V} v = \frac{v}{R_V} D \tag{8}$$

Предположив в качестве гипотезы наличие космологической постоянной величины – скорости света и принимая во внимание фотонный характер Большого взрыва можно считать, что *v*=*c*. Тогда

$$Vr = \frac{c}{R_V} D \tag{9}$$

Принимая *H0* = 75 получим значение лучевой скорости

$$Vr = \frac{c}{4000} D \tag{10}$$

Здесь R_V = 4000 мегапарсек = 13 млрд. световых лет – эквивалентный радиус четырехмерной сферы нашей Вселенной в принятой модели бесконечно-замкнутое расширяющееся пространства. Это дает возраст Вселенной, соответственно, 13 млрд. лет.

Из формул (9) и (10) следует ряд интересных выводов:

1. Граница наблюдаемой части Вселенной (расстояние, на котором скорость «разбегания» становится равной световой) составляет R_V = 4 гигапарсека (α=1 рад).

2. Максимальное расстояние во Вселенной πR_V = 12.6 гигапарсек.

3. Объем Вселенной как трехмерная поверхность четырехмерной гиперсферы равен

$$WV = 2\pi 2RV3 \tag{11}$$

или 1263 кубических гигапарсека (1 гигапарсек – $3*10^{25}$ м).

4. Из решения Шварцшильда для максимального расстояния Вселенной
πRV = 2GMV/c2 следует, что масса Вселенной равна

$$M_V = \frac{\pi R_V c^2}{2G} \tag{12}$$

где: G = $6.67*10^{-11}$ м³/кг*сек² – гравитационная постоянная.

Тогда плотность материи Вселенной составляет $\rho V = MV / WV$ и

$$\rho_V = \frac{\pi R_V c^2}{2G} \cdot \frac{1}{2\pi^2 R_V{}^3} = \frac{c^2}{4\pi G R_V{}^2} \tag{13}$$

Для принятого допущения $H0$ = 75 плотность приближенно равна 0.7*10-26 кг/м3 или 0.7*10-29 г/см³, что соответствует современным представлениям о ее величине и совпадает с принятым значением для глобальной плотности вакуума (темной энергии).

Зная соотношение (13) и плотность материи Вселенной можно решить обратную задачу – найти эквивалентный радиус Вселенной и значение постоянной Хаббла

$$R_V = \frac{c}{\sqrt{4\pi G \rho_V}} \qquad H_0 = \frac{c}{R_V} = \sqrt{4\pi G \rho_V} \tag{14}$$

Если исключить понятие темной энергии и подставить в формулу (14) в качестве ρ полную плотность массы нерелятивистской материи, из которой состоит неоднородная структура нашей Вселенной — галактики и их образования (группы, скопления, цепочки, стенки, сверхскопления, пустоты)

- ρM = 0.3 *10-29 г/см³, значения *H0* и *RV* составят соответственно 50 км/с*Мпс и 6000 Мпс (19.5 млрд. св. лет).

Нужно отметить, что рассчитанные величины являются «средними по Вселенной», а незначительные отклонения наблюдаемых значений от теоретически рассчитанных средних могут быть вызваны флюктуациями описываемых параметров в локальных областях наблюдений.

Также как и форма Земли описывается не идеальной сферой, а «геоидом Красовского» и имеет локальные аномалии (гравитационные, магнитные, уклонения отвесных линий и т.п.), так и форма Вселенной может отличаться в отдельных областях от правильной четырехмерной гиперсферы и иметь гравитационные или иные аномалии, но не иметь в трехмерном пространстве полюса и ось вращения.

Например, с учетом ячеистой структуры Вселенной на поверхности гиперсферы могут образовываться «горы» и «впадины».

3. Движение объектов в расширяющемся бесконечно-замкнутом пространстве

Вернемся к описанию движения объекта в выбранной модели.

Как известно, в формуле (9) скорость *Vr* не соответствует скорости, рассчитываемой по эффекту Доплера. На таких расстояниях становится неприменимым понятие единого однозначного расстояния, поскольку расстояния зависят от того, к какому моменту времени они отнесены. Поэтому обычно в качестве характеристики расстояния до столь удалённых объектов пользуются просто величиной красного смещения.

Траектория движения материального объекта от точки А в точку В на рис. 1 в расширяющемся пространстве описывается дугой A_1B_2. Эта дуга больше дуги A_1B_1, поскольку пространство расширяется перед движущимся объектом, но меньше дуги A_2B_2, так как пространство расширяется и позади движущегося объекта.

Наиболее наглядно процесс движения объекта в расширяющемся пространстве может быть представлен движением мухи, равномерно ползущей по надуваемому воздушному шарику из точки А в точку В.

Если представить, то муха имеет спидометр, который показывает ее скорость и пройденное расстояние, то он покажет, что муха прошла расстояние *S* со скоростью *c*.

В то же время скорость сближения мухи и точки В по трассе равна

$$Vi = c - \alpha_i v \qquad (15)$$

где: αi - центральный угол дуги между точкой *i* положения мухи и точкой В,

v – скорость увеличения радиуса сферы.

В момент старта из точки A_1 скорость сближения мухи и точки B_2 была равна

$V_1 = c - \alpha v$, где α - центральный угол дуги АВ.

В момент финиша в точке B_2 скорость сближения стала равна *c*.

Учитывая равномерность движения мухи и расширения пространства средняя скорость сближения мухи и точки B_2 по трассе равна

Время, которое муха двигалась по трассе равно

$$Vm = c - \frac{\alpha v}{2} \qquad (16)$$

$$\Delta t = \frac{S}{V_m} = \frac{2S}{2c - \alpha v} \qquad (17)$$

За это время радиус сферы увеличился и стал равным

$$R_2 = R_1 + 2vS\frac{1}{2c - \alpha v} \tag{18}$$

При этом расчетное время движения мухи исходя из показаний ее спидометра (расстояния и скорости) по прибытии в точку B2 составило $\Delta T = S / c$.

Разница Δt - ΔT равна

$$\Delta t - \Delta T = \frac{2S}{2c - \alpha v} - \frac{S}{c} = \frac{S}{c}\cdot\left(\frac{1}{1 - \frac{\alpha v}{2c}} - 1\right) = \frac{S}{c}\cdot\frac{\frac{\alpha v}{2c}}{1 - \frac{\alpha v}{2c}} \tag{19}$$

или применительно к Вселенной при $c = v$ увеличение времени движения составляет

$$\frac{\Delta t - \Delta T}{\Delta T} = \frac{\frac{\alpha}{2}}{1 - \frac{\alpha}{2}} = \frac{\alpha}{2 - \alpha} \tag{20}$$

При угле α = 1 рад (граница наблюдаемой вселенной) задержка такова, что время движения света должно удваиваться по сравнению с расчетным.

Учитывая, что в соответствии с (6)

$$\alpha = \frac{(z+1)^2 - 1}{(z+1)^2 + 1}$$

то

$$\frac{\Delta t - \Delta T}{\Delta T} = \frac{\alpha}{2 - \alpha} = \frac{z_1^{\ 2} - 1}{2\left(z_1^{\ 2} + 1\right) - \left(z_1^{\ 2} - 1\right)} = \frac{z_1^{\ 2} - 1}{z_1^{\ 2} + 3} \tag{21}$$

где $z_1 = z + 1$.

Таким образом, при $z = 1$ необходимое увеличение времени составит 3/7 от исчисляемого и реальное $\Delta t = 1.43\ \Delta T$. Это означает, что все наблюдаемые события должны быть отодвинуты в прошлое в соответствии с величиной параметра красного смещения.

4. Эффекты вращения расширяющегося бесконечно-замкнутого пространства

Другой причиной, по которой скорость *Vr* может не соответствовать скорости, рассчитываемой по эффекту Доплера, может быть т.н. поперечный эффект Доплера, наблюдающийся в случаях, когда источник движется перпендикулярно к линии наблюдения.

$$\omega_{\perp} = \omega_0 \sqrt{1 - \frac{V_{\perp}^{\ 2}}{c^2}} \qquad (22)$$

где: ω_0 - частота излучаемая в точке А,

$\omega_{\perp}$ - частота, принимаемая в точке на оси вращения,

$V\perp$ – скорость излучателя перпендикулярная радиусу вращения.

Поперечный эффект Доплера между двумя точками трехмерного пространства будет определяться их взаимным положением относительно линии пересечения осью вращения четырехмерной гиперсферы трехмерного пространства[1].

Этим эффектом может, в том числе, объясняться наблюдаемая анизотропия реликтового микроволнового излучения.

В трехмерном пространстве наличие вращения четырехмерной гиперсферы может быть косвенно установлено только по наличию поперечного эффекта Доплера или аналога силы Кориолиса.

При увеличении радиуса гиперсферы частота ее вращения уменьшается пропорционально кубу радиуса, как того требуют законы механики применительно к четырехмерному пространству.

Центробежные силы во вращающейся гиперсфере могут играть роль «темной энергии», поскольку они остаются постоянными при увеличении радиуса гиперсферы.

Центробежная сила, действующая на объекты трехмерного пространства равна

$$F_{\perp} = m \cdot \omega^2 \cdot R_V = m \cdot \frac{V_{\perp}^{\ 2}}{R_V} \qquad (23)$$

Другие силы (тяготения, электрические, ядерные и др.) в рассматриваемой модели играют роль сил поверхностного натяжения,

[1] Особенность данной модели – зависимость характеристик от расстояния до оси вращения, однако в пределах локальной области различия могут быть незначительные. Вместе с тем в целом это приводит к неравномерности распределения «темной энергии» в пространстве.

частично уравновешивающие центробежную силу. Эти силы ослабевают с увеличением радиуса гиперсферы, что приводит к ее ускоренному расширению. Однако относительный вклад этих сил относительно невелик (по современным представлениям плотность Вселенной отличается от критической на 0.2%)

В соответствии с современными представлениями сила антитяготения, действующая между двумя телами, прямо пропорциональна расстоянию между ними. Эта сила создается не телами, а вакуумом - средой, в которую они погружены. Поэтому относительная сила, действующая на каждое тело, определяется плотностью вакуума:

$$F_V = 2\rho_V G \frac{4\pi}{3} mR \qquad (24)$$

где: R – радиус расхождения тел (половина расстояния между ними)

Учитывая, что в соответствии с формулой (13)

$$\rho_V = \frac{c^2}{4\pi G R_V{}^2}, \qquad (25)$$

а $R = (\alpha/2) \cdot R_V$ получим

$$F_V = \frac{2}{3}\frac{R}{R_V{}^2} mc^2 = \frac{1}{3}\frac{\alpha}{R_V} mc^2 \qquad (26)$$

Центробежная сила $\Delta F_\perp$ между двумя телами на окружности на расстоянии центрального угла α относительно биссектрисы угла между ними по закону вычитания векторов равна

$$\Delta F_\perp = 2F_\perp(\alpha/2) = 2m\frac{V_\perp{}^2}{R_V}(\alpha/2) \qquad (27)$$

Приравняв $\Delta F_\perp$ и F_V получим тангенциальную скорость

$$V_\perp = c\frac{1}{\sqrt{3}} \qquad (28)$$

То есть при скорости расширения гиперсферы равной *c*, тангенциальная скорость «экватора» гиперсферы равна 0.58c = 173 000 км/с. Отсюда следует, что поскольку радиальная скорость больше тангенциальной, Вселенная никогда не сможет завершить текущий оборот. Максимальный доплеровский сдвиг при этом будет равен

$$\omega_D = \omega_0 - \omega_{\perp\max} = \omega_0\left(1-\sqrt{1-\frac{1}{3}}\right) = \omega_0\left(1-\sqrt{\frac{2}{3}}\right) = 0.18\omega_0 \qquad (29)$$

Однако этот сдвиг возможен на расстояниях за пределами наблюдаемой Вселенной ($\alpha=\pi/2$). На углах между объектами $\alpha \approx 0.1$ рад ($z = 0.2$) максимальное значение ωD будет составлять 0.2% от $\omega 0$. Эта величина будет уменьшаться по мере отдаления от полюса и смене ориентации дуги АВ с меридиональной на широтную.

Может возникнуть вопрос: относительно чего происходит вращение гиперсферы? Очевидно, что момент вращения гиперсферы должен быть уравновешен. Это может быть обеспечено, если предположить, что параллельно с нашей Вселенной, но в противоположную сторону вращается вселенная из антиматерии, полученной в результате Большого взрыва. В этом случае достигается необходимая симметрия рождения материи, а поскольку толщина трехмерной поверхности в четырехмерном пространстве равна нулю, то эти трехмерные поверхности, вращаясь, не задевают друг друга.

Как это могло получиться? Очевидно, что процесс рождения материи в Большом взрыве не был мгновенным. Была какая-то первичная пара частица-античастица, которые разлетелись в противоположных направлениях. Дальнейшее рождение частиц из «перегретой энергии» было инициированным (индуцированным) аналогично тому, как происходит вынужденное (индуцированное) излучение в лазере, работающем в режиме усилителя. Вращение возникло при наличии магнитного поля (магнитного импульса Большого взрыва), искривившего направление движения первичных массивных частиц, которое в дальнейшем поддерживалось за счет действия сил гравитации. Движущиеся по дуге массивные протоны притянули легкие электроны.

5. **Сферичность расширяющегося бесконечно-замкнутого пространства**

Определить, является ли наше пространство сферическим, можно следующим способом.

В каждом сферическом треугольнике сумма углов A + B + C заключена между 180^0 и 540^0 (рис. 2). То есть, если мы сможем доказать, что в треугольнике ABC сумма углов превышает 180^0, пространство сферично.

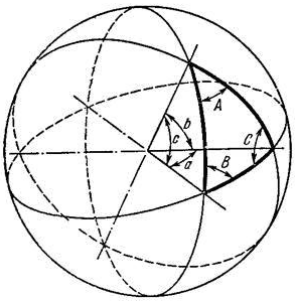


Рис. 2 Модель 2-мерного сферического пространства

Поскольку сферичность становится заметна только на углах a, b, c превышающих 0.1 рад (применительно к изложенному выше – 60 Мпс), то проведение наблюдений можно только из одной точки, например, C.

Применительно к этой позиции доказательство построено следующим образом (рис. 3).

Если два объекта A и B наблюдаются из точки C под углом α, то их истинное положение в плоском пространстве соответствует наблюдаемому положению и обозначено как A_1 и B_1.

В сферическом пространстве наблюдаемое положение остается прежним, а истинное положение будет находиться в точках A_2 и B_2.

Для того чтобы оценить истинное положение объектов необходимо подобрать такую пару, для которой можно вычислить расстояние A_2B_2.

Например, два объекта расходятся с известной скоростью из точки O, то A_2B_2 равно $v \cdot t$. Если это расстояние меньше наблюдаемого A_1B_1, то пространство сферично.

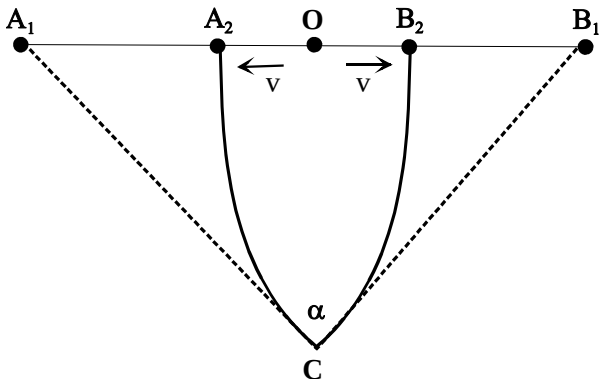


Рис. 3 Модель наблюдения объектов в сферическом пространстве

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основные параметры Вселенной в соответствии с предложенной моделью:

Вселенная – это трехмерная поверхность четырехмерной гиперсферы,
$\rho_M = 0.3 * 10^{-29}$ *г/см³,* $H_0 = 50$ *км/с*Мпс,* $R_V = 6000$ *Мпс (≈20 млрд. св. лет);*
скорость расширения гиперсферы равна с;
тангенциальная скорость вращения гиперсферы равна 0.58с.

Изложенный выше материал не претендует на абсолютную точность и предназначен для улучшения представления о процессах, исследуемых в космологии. Многие формулы требуют уточнения с учетом метрики сферического пространства. Например, скорость света, которую можно представить как отношение пространства ко времени, может изменяться при расширении пространства. А учитывая, что она является тангенциальной по отношению к вектору расширения пространства, она может оказаться постоянной только в радиальной системе координат.

Вращение гиперсферы также происходит более сложным образом, чем вращение глобуса, поэтому все понятия, переносимые из трехмерного пространства, являются весьма условными.

Так например, т.н. «ось зла» - протяжённая область - «ось» вселенского масштаба, вокруг которой происходит ориентация всей структуры Вселенной, может являться линией пересечения оси вращения гиперсферы и ее трехмерной поверхности. Прямой аналогии понятию «ось» здесь нет, однако предполагается, что ось вращения двумерного объекта есть точка, трехмерного – прямая, четырехмерного - плоскость.

Часть 9. Симметричная логика

В симметричной троичной системе математической логики переменные («утверждения») могут принимать значения из множества {-1, 0, 1}. Результат также принадлежит множеству {-1, 0, 1}.

Значение -1 (или $\bar{1}$)	означает false (F) или «ложь» («нет»).
Значение 1	означает true (T) или «истина» («да»).
Значение 0	означает unknown (U) или «незнание» («нз»).

А. Операции с одним операндом

1. Инверсия $\bar{a}$

$\bar{\bar{1}} = 1$

$\bar{0} = 0$

$\bar{1} = \bar{1}$

2. Повышение $\hat{a}$

$\hat{\bar{1}} = 0$

$\hat{0} = 1$

$\hat{1} = \bar{1}$

3. Понижение $\check{a}$

$\check{\bar{1}} = 1$

$\check{0} = \bar{1}$

$\check{1} = 0$

Б. Операции с двумя операндами

Б1. **Операции сравнения**

1. Большее $a\uparrow b$

$a\uparrow ł = a$

$a\uparrow 1 = 1$

$0\uparrow 0 = 0$

2. Меньшее $a\downarrow b$

$a\downarrow ł = ł$

$a\downarrow 1 = a$

$0\downarrow 0 = 0$

3. Равное $a\leftrightarrow b$

$a\leftrightarrow 1 = a$

$0\leftrightarrow 0 = 0$

$a\leftrightarrow ł = \bar{a}$

Б2. **Операции вычисления**

1. Сложение $a + b$

$a + ł = \check{a}$

$a + 1 = \hat{a}$

$a + 0 = a$

2. Вычитание $a - b$

$$a - ł = \hat{a}$$

$$a - 1 = \overset{\vee}{a}$$

$$a - 0 = a$$

3. Умножение $a \times b$

$$a \times ł = \bar{a}$$

$$a \times 1 = a$$

$$a \times 0 = 0$$

В. Примеры

1. Умножение

$$ł \times ł = 1$$

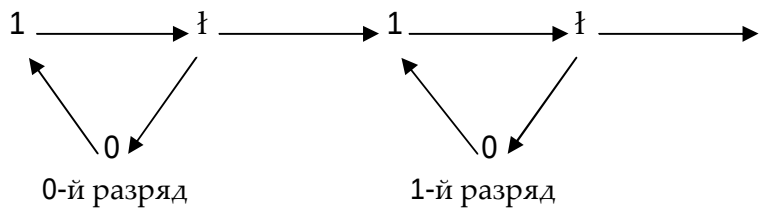
или

$$-1 \times -1 = 1$$

или в десятичной и троичной записи

$$2 \times 2 = 4 = 11_3$$

2. Циклограмма перехода с переносом разряда



Часть 10. Некоторые методики и упражнения

1. Психотренинг

Психологическая тренировка — психотренинг — наиболее важный этап на пути овладения искусством управлять энергией усилием своей воли.

В Хатха-йоге это два основных компонента: asana, приучающая тело к определенным позам неподвижности, и pranayama, обучающая навыку управлять потоками энергии, заключенными в теле, и останавливать их с помощью специальных дыхательных упражнений. Yama, в более широком смысле, это самодисциплина,

РАССЛАБЛЕНИЕ

1 этап - потягивание, т. е. растягивание мускулов, выполняется снизу вверх от ступней к голове. Потягивайтесь в различных направлениях, вытягивайте руки, ноги, переворачивайтесь и т. д.

Не удерживайтесь от зевоты — это тоже одна из форм потягивания. Для расслабления мышц применяются следующие приемы.

Без резких движений и неожиданных рывков, мягко и естественно напрягайте отдельные группы мышц, а затем переходите к полному их расслаблению, научитесь чувствовать переход мышц к расслаблению.

2 этап. Глубокое расслабление мышечной системы. Дает человеку чувство самообладания и покоя, обеспечивает быстрое восстановление сил и способствует набору энергии. Необходимо научиться чувствовать состояние своей мышечной системы и подсознательно управлять ею с помощью воли. Достигается это тренировкой групп мышц и всей мышечной системы в целом на расслабление.

Шавасана (поза мертвого):

Лягте на пол или другую жесткую поверхность лицом вверх. Разведите ноги шире плеч, руки вытяните на небольшом расстоянии от тела. Расслабьтесь. Закройте глаза и сосредоточьтесь на внутренних ощущениях. Если не удается расслабиться, то напрягитесь всем телом на пять секунд, а затем резко расслабьтесь. Можете пошевелить той частью тела, которая находится в напряжении.

Медленно начинайте расслаблять каждую часть тела. Пальцы, стопа левой ноги, потом правой, голеностопные суставы, голень одной ноги, затем другой. Не торопитесь, старайтесь прочувствовать каждый сантиметр своего

тела. Медленно поднимайте волну расслабления вверх, переходя от мышц к суставам. Не оставляйте в напряжении ни одну часть своего тела. Вы должны быть полностью расслаблены, путешествуя по своему телу одним внутренним взором, одним сознанием. Направляйте волну расслабления от ног к сердцу и далее вверх. Не должно оставаться напряжения ни в теле, ни в сознании, откиньте все проблемы и страхи вашей жизни.

Дойдя до шеи, переходите к затылочной части головы, продвигаясь к макушке. Затем расслабьте лоб, и переходите к лицу. Ни один мускул не должен оставаться в напряжении. Растворитесь в расслаблении и пребывайте в этом состоянии как можно дольше. Если за один проход вам не удалось полностью расслабиться, то повторите все с самого начала. При полном расслаблении человек перестает чувствовать свое тело, находясь как бы в подвешенном состоянии. Но если у вас развита энергетическая чувствительность, то вы можете почувствовать гул, вибрацию во всем теле, это очень хороший симптом, свидетельствующий о сильной энергетике. Правда, следует отличать вибрацию усталости от вибрации наполненности энергией. Следует добиться полной релаксации, растворить усталость.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Концентрация — это мысленное фиксирование внешнего объекта или внутренней точки. Хорошо тренированный ум может быть по желанию сосредоточен на любой точке внутри или снаружи при одновременном исключении всех других мыслей. При глубокой концентрации мысли направлены только на одну цель, исчезает ощущение тела, окружающий мир не воспринимается.

Тренировки по концентрации должны производиться повседневно, для этого приучайтесь концентрировать внимание на любом выполняемом вами действии.

При концентрации на каком-либо объекте вы заметите, что ваши мысли начинают быстро переключаться с одного объекта на другой, возвращаются на объект концентрации и вновь уходят в сторону.

Не боритесь с этим явлением. Концентрация должна проходить без напряжения. Не одергивайте себя, не встряхивайте головой, отгоняя посторонние мысли. Наблюдайте, как мысль уходит в сторону, а потом мягко верните ее к цели концентрации. Так повторяйте этот прием до тех пор, пока ум не станет устойчив.

Действуйте, как будто останавливаете маятник путем осторожного, постепенного уменьшения амплитуды его колебаний.

Наиболее удобная поза для концентрации — это сидя. Голова и спина — на одной прямой, мышцы расслаблены, нервы и мысли успокоены. Такая поза не позволяет заснуть в период концентрации, протекающей в состоянии

среднем между сном и бодрствованием. Концентрацию можно проводить сидя на стуле. Поза: спина прямая, руки на коленях, ноги перекрещены внизу. Мышцы расслаблены.

В ряде случаев концентрацию можно выполнять лежа. Концентрируясь, исключите все, что может отвлечь или помешать выполнению цели. Концентрацию можно проводить в любое время суток, наиболее удобное для этого время — вечер, но особенно — раннее утро, перед рассветом. В начале концентрируйте свое внимание на внешних объектах, а потом на абстрактных идеях.

КОНЦЕНТРАЦИЯ НА ВНЕШНИХ ОБЪЕКТАХ.

Сосредоточьте внимание на черной точке на стене, на пламени свечи, яркой звезде, луне, стуке колес, тиканье часов.

Приучитесь в течение нескольких минут смотреть на объект концентрации не мигая. Примите удобную для вас позу, смотрите на звезды, луну, размышляя о бесконечности Вселенной, о множестве миров.

Рассматривайте какое-либо растение, вспоминая все, что о нем знаете. Выбирайте для концентрации любой предмет или явление из окружающей вас действительности.

КОНЦЕНТРАЦИЯ НА ЧАКРАХ.

В позе для концентрации закройте глаза и сконцентрируйте внимание на одной из чакр. Выполняя упражнение, не переутомляйтесь.

Концентрация на переносице, где располагается «3-й глаз» или «аджна» чакра, успокаивает ум. Через некоторое время во время такой концентрации вы увидите свет. Если трудно сосредоточиться на одной из чакр, или начинает болеть голова, то переключите внимание на другую чакру или на внешний предмет (голубое небо, солнечный свет).

МЕДИТАЦИЯ.

Основа любой медитации — это вхождение в пространство созерцания. Поэтому вы должны четко осознавать границы своего сознания, своей сферы и четко осознавать наполняющую это пространство энергию, легкость, тишину или плотную неподвижность. Для вас должен существовать только ваш внутренний мир, в котором необходимо навести порядок, очистив его от движений низшей натуры и растворяя на выдохе любые движения, появляющиеся внутри. Ничто не должно затрагивать вас при погружении вовнутрь, все движения и влияния, приходящие снаружи или выплывающие изнутри, не должны задевать ваше сознание, проходя сквозь и не оставляя следа в пространстве вашего осознавания. Привычные реакции на внутренние импульсы или касания и информацию снаружи необходимо растворять, как только они зарождаются или просто созерцать беспристрастно, позволяя им уйти, не затронув сознание. Постепенно, эти

движения натуры и импульсы из подсознания ослабнут и начнут угасать, не получая поддержки и теряя свою силу.

Внутренняя неподвижность вашего сознания распространяется на все пространство, которым вы овладели, устанавливает неподвижность внутри расширенной сферы или в пространстве, уходящем в бесконечность. Энергия и плотность неподвижности вашего сознания распространяется вокруг вас, заполняет окружающий мир и отражается в сознании людей и животных, находящихся рядом с вами. Единое поле жизненной силы передает ваше внутреннее состояние всему миру, пробуждая тех, кто способен воспринять и почувствовать касания тишины и неподвижности, кто способен наполниться силой и ощутить влияние на свое сознание и внутреннее состояние.

Полное дыхание.

Спину держите прямо, но не напрягайтесь. Расслабьтесь. Выдохните воздух, и начните медленно, плавно вдыхать воздух. Вдыхайте сначала животом (брюшное дыхание), затем, расширяя ребра (боковое дыхание) и, в конце, вдыхайте всей грудью (грудное дыхание). Каждый вид дыхания должен плавно переходить в следующий вид, нельзя делать остановок и рывков. При этом брюшное дыхание должно длиться четыре секунды, боковое — две секунды, и грудное — шесть секунд. Продолжительность вдоха можно увеличивать, соблюдая пропорции.

После вдоха начинайте медленно выдыхать в том же порядке, т.е. сначала выдыхая животом, затем сужая бока и, наконец, опуская грудь. Продолжительность выдоха и пропорции должны быть такими же, как и при вдохе.

Не должно быть рывков и резких остановок. Вдох должен плавно переходить в остановку дыхания, а затем плавно переходить в выдох. По мере совершенствования в полном дыхании увеличивайте продолжительность вдоха и выдоха.

Пранаяма

Сядьте удобно, выпрямив спину или оперевшись о спинку стула или дивана. Скрестите ноги по турецки, сидхасане или опустите на пол. Закройте глаза. Расслабьтесь и постарайтесь почувствовать позвоночник, пространство позвоночника от копчика до темечка. Если не чувствуете его, то продавите пальцами позвоночник по всей длине до темечка, помассируйте копчик и темечко.

Почувствуйте пространство прямо над головой, сантиметров 20 — 30 выше темечка и сантиметров по 40 в стороны от головы. Можно потрогать это пространство ладонями, чтобы лучше его почувствовать и локализовать.

Начинайте делать плавный вдох, ощущая как воздух, прана, втекает из пространства над головой в ваше темечко, проникает в позвоночник, и по позвоночнику опускается вниз до копчика. Опустив ощущения до копчика, продолжайте плавный вдох, одновременно ощущая весь путь прохождения энергии, ощущая пространство над головой, темечко, позвоночник и копчик.

Сделав вдох, плавно задержите дыхание, ощущая одновременно позвоночник, столб энергии, плотности в нём, и копчик.

Делая задержку, сильно напрягаться не нужно, но необходимо уловить состояние неподвижности энергии в позвоночнике, почувствовать наполненность пространства в области позвоночника от темечка до копчика. Замрите этим пространством и постарайтесь слиться с этим ощущениями своим сознанием, погружайтесь внутрь, оттягивая своё сознание от внешнего мира и сливаясь с ощущениями внутреннего пространства.

Плавно начинайте делать выдох, проводя энергию от копчика до темечка, концентрируя её в верхней части головы, в области темени и не выводя её в пространство над головой.

После выдоха делаете произвольную задержку (до потребности сделать вдох), с концентрацией на всём пространстве позвоночника и ощущений в темечке. Затем продолжайте пранаяму, по кругу, повторяя вдох-задержку-выдох.

Делая вдох-задержку-выдох, старайтесь дышать плавно, без рывков, плавно, ровно делая вдох, плавно переходя в задержку дыхания и плавно переводя задержку в выдох. Всё внимание на ощущении тонкости, плавности и непрерывности процесса. Расслабьтесь телом и позвольте расслаблению, расходящемуся от плавного тока энергии расходиться в стороны, постепенно захватывая пространство вокруг позвоночника и распространяясь на всё тело. Всё внимание на тонких ощущениях. Сам ритм тонкого дыхания должен погружать вас внутрь и расслаблять внутреннее пространство тела и вашего сознания.

Ритмичное дыхание

Первые две недели и даже месяц практики пранаямы, отдельно от пранаямы, для увеличения времени и ровности вдоха-задержки-выдоха, необходимо выполнять ритмичное дыхание. Во время ритмичного дыхания всё ваше внимание должно быть сосредоточено на плавности, ровности и увеличении времени вдоха, задержки и выдоха. Ничего представлять не нужно, глаза открыты и смотрят на секундную стрелку.

Делая вдох, старайтесь делать его как можно более длинным, ровным и глубоким, используя весь объём лёгких. Если будут спазмы дыхания и желание вдохнуть побыстрее, то необходимо это контролировать,

продолжая удерживать ровный, плавный вдох, до полного наполнения лёгких.

Сделав вдох, задержите дыхание, стараясь быть расслабленным внутри и в сознании. Осознавайте как расслабляется внутреннее пространство от задержки дыхания. На физическом уровне вы можете немного напрячься, чтобы сдержать выдох, но старайтесь не напрягать сознание и внутреннее пространство тела.

Начиная делать выдох, полностью сосредоточьтесь на плавности, ровности и продолжительности выдоха. Возможно, вам захочется выдохнуть быстрее, чтобы вдохнуть и отдышаться… но вы не должны поддаваться этому импульсу, продолжая делать ровный, без рывков и перепадов, выдох.

Полностью выдохнув воздух из лёгких, можно сделать произвольную паузу, которая может отсутствовать, если ваш выдох в конце замедляется, с опустошением лёгких, и естественно, плавно переходит во вдох. Следите за временем выполнения вдоха, задержки и выдоха.

Ритмичное дыхание необходимо делать 3 раза в день по 10 минут, строго следя за ровностью ритма и постоянно стараясь увеличить продолжительность вдоха, задержки и выдоха. Можно начать с ритма 5-5-5 секунд, постепенно увеличивая до 15-15-15 и стремясь к большей длительности.

Тратака.

Выберите точку на стене на уровне глаз, на расстоянии 3-4 метра от себя. Всматривайтесь в эту точку, не моргая и не отводя взгляд, стараясь остановить сознание и уловить момент «здесь и сейчас». Сконцентрируйтесь полностью на неподвижности взгляда. Постепенно, всматриваясь и погружаясь в это созерцание, вы почувствуете сковывающую вас неподвижность, передающуюся от неподвижности взгляда всему вашему существу и сознанию. Вы почувствуете оцепенение, охватывающее тело. Позвольте этому состоянию усилиться и углубиться. Запомните эти ощущения. Вы уловили момент, неподвижность сознания. Практикуйте тратаку каждый день по 10 минут, это прояснит сознание, усилит концентрацию и силу воли. За 2-3 дня получасовых тренировок, можно научиться смотреть не моргая в одну точку 10 минут подряд.

2. Развитие зрительно-пространственного воображения

Непрерывные созерцания.

В течение 1—3 минут рассматривается любой предмет (монета, коробка спичек, карандаш, палец ...). Рассматривайте предмет вдоль и поперек, находите в нем все новые мельчайшие детали и свойства. Повторяйте упражнения до тех пор, пока внимание не будет удерживаться на предмете легко.

Ритмичное созерцание.

Выбирайте любой предмет и сосредоточьте на нем свое внимание. Дыхание спокойное. На выдохе открывайте глаза и снова концентрируйте внимание на предмете. Так до 50 раз. И наоборот: созерцание на выдохе, стирание на вдохе.

Мысленное созерцание.

Непрерывно или ритмично созерцайте любой предмет в течение 3—4 и более минут. Затем закройте глаза и постарайтесь вызвать мысленно зрительный образ предмета целиком, но всех деталях. Открыв глаза, сличите «мысленное фото» с реальным предметом. Повторите 5 -10 раз. Постепенно добивайтесь отчетливого внутреннего видения. С несложных предметов постепенно переходите к более сложным предметам и фигурам, а затем к обширным картинам и текстам. Зрительная память станет намного мощнее.

Внутренний видеоскоп.

От 0,5 до 2 — 3 минут впивайтесь взглядом в какой-либо предмет, предположим, спичечный коробок, затем другой, например, стакан. Затем мысленно положите коробок в стакан.

Наложение может быть двойным, тройным, ритмичным и переменным и т. д.

Цветовое изображение.

Лягте, расслабьтесь, и сконцентрируйте внимание на лбу между бровями. Постарайтесь как можно ярче, вплоть до галлюцинаций, увидеть и удержать внутренним взором в течение 1 —10 минут: белые-белые облака, синюю-синюю синьку, коричневую засохшую корку, желтый-желтый желток, зеленую-зеленую траву и т. д.

Вкусовое воображение.

Сконцентрируйте внимание на кончике языка, почувствуйте вкус: лимон кислый-кислый, только что разрезанный, мед — сладкий-сладкий, прозрачный (можно сахар).

Осязательное воображение.

Вызовите ощущение: покалывания, прикосновения мягкой ваты, нежного пуха, шелка и Т. д.

Добейтесь максимально ярких образных представлений. Например, горячий пар в парилке, холодный мокрый платок на лбу...

Зрительно-пространственное воображение.

Пляж на море, жаркий солнечный день, легкая волна, на горизонте суда, купание, прохлада воды и т. д.

Поставьте перед собой картину или ее репродукцию. Примите удобную позу, расслабьтесь, сконцентрируйте на ней немигающий взгляд. Представьте себя участником этой картины. Если это лес, то почувствуйте легкую прохладу, ветерок, шуршание листьев, запах травы. Вообразите, что вы вошли в картину и идете по траве. Если это море, то почувствуйте соответствующие ощущения.

Управление эмоциями.

Дышите ритмически, сосредоточив все свое внимание на солнечном сплетении.

На вдохе вы осуществляете набор энергии. На выдохе твердо и уверенно пошлите солнечному сплетению мысленный приказ такого характера, какой нужен в данный момент. Одновременно мысленно представьте себе картину, как вместе с выдыхаемым воздухом из вас выходит нежелательная эмоция. Повторите это упражнение на выдохе 7 раз и закончите очистительным дыханием. Помните, что приказания должны делаться уверенно и очень серьезно. Неуверенность, колебания или сомнения уничтожат все результаты работы.

Приобретение заданных качеств.

Лечь и расслабиться или стоять прямо. Представьте себя обладателем качеств, которые вы мечтали бы приобрести. Представьте, что вы уже обладаете этими свойствами, и в то же время требуется, чтобы они развивались. Дышите ритмически, стараясь держать в уме образ вырабатываемых качеств.

В промежутках между упражнениями как можно чаще вспоминайте этот образ, по возможности не выпускайте его из поля внимания, как бы сживайтесь с ним.

3. Тренировка рук

В процессе тренировок вырабатывается возможность чувствовать поля и умение управлять энергетическим потоком. При этом руки начинают работать не только в режиме передачи энергии, но и в режиме сверхчувствительного приема. Они начинают работать как биологическое приемопередающее устройство.

Обычно правая рука у мужчин всегда бывает (у правшей) положительной— отдающей или активной, а левая — отрицательной— воспринимающей, или экранирующей. У левши полярность, как правило, обратная. Если вы — правша, то вашей рабочей рукой будет правая, если левша — левая.

Наибольшее внимание уделите тренировкам своей рабочей (активной) руки. При этом основное внимание при тренировке рук, как правой так и левой, уделяется ногтевым фалангам указательного, среднего и безымянного пальцев. Именно они должны обладать наибольшей чувствительностью к полю.

Отработано много способов тренировки рук, но для достижения цели достаточно освоить всего 8 упражнений, из них 6 — для развития пальцев и 2 — ладоней.

Большинство упражнений основывается на круговых движениях ладоней рук относительно друг друга. При этом надо помнить, что:

— одна рука остается неподвижной,

— круговые движения совершаются только по часовой стрелке относительно неподвижной руки,

— при выполнении упражнения руки разводятся друг от друга на расстояние чувствительности кожи, а затем сводятся вместе,

— никогда не следует терять связи между руками,

— обработка ведется для правой и левой рук поочередно,

— рабочими точками являются преимущественно самые кончики пальцев — указательного, среднего, безымянного,

— при выполнении упражнений необходимо образно представить движение энергии, концентрировать внимание на ощущениях в кончиках пальцев или ладоней (тепло, покалывание, ...), скорость вращения пальцев или движение ладоней определяется эмпирическим путем по интенсивности ощущения полей, на начальных этапах освоения она наибольшая.

Первый месяц занятий тренировки желательно проводить ежедневно по 1 —1,5 часа, а затем не менее чем по 30 мин ежедневно. Тренировки могут быть разовыми или дробными — по 5 мин. за сеанс.

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ПАЛЬЦЕВ

1. Пальцы подвижной руки совершают круговые движения вокруг кончиков пальцев (до основания ногтя) неподвижной руки. Сначала вокруг мизинца, потом безымянного, среднего и т.д. При недостатке времени начинать надо с отработки указательного, среднего, безымянного пальцев. В процессе тренировки, чтобы остальные пальцы не включались в работу, их необходимо отставить в сторону и согнуть.

2. Кончики пальцев противостоят друг другу. Вращение пальцев активной руки осуществляется так же, как и в первом упражнении. Выполняя спиралеобразные движения, пальцы разводят на расстояние чувствительности и вновь сводят.

3. Ладони параллельны друг другу. Палец подвижной руки расположен над пальцами неподвижной руки так, что перекрываются только их концевые подушечки. Вращение пальцев осуществляется в пределах подушечки неподвижного пальца по принципу первого упражнения, поднимая и опуская палец.

4. Кончики противостоящих пальцев располагаются друг против друга, палец подвижной руки совершает резкие маятникообразные движения относительно неподвижной руки, с задержкой при прохождении кончика пальца. Так всеми пальцами поочередно.

5. Пальцы одной руки вращаются вокруг кончиков пальцев другой руки. Вначале делаются широкие круги вокруг кончиков пальцев, потом круги сужаются, а пальцы разводятся на некоторое расстояние друг от друга. Затем палец активной руки начинают попеременно приближать и удалять, как бы нанося резкие удары по кончикам пальцев в районе ногтей.

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ЛАДОНЕЙ

1. Плечи свободно опущены вниз, локти сведены, насколько это возможно, и фиксированы на нижней части грудной клетки, ладони параллельны друг другу, пальцы слегка раздвинуты. Ладони совершают легкие колебательные движения и постепенно разводятся на ширину плеч (на расстояние чувствительности), а потом сводятся в исходное положение.

При разведении ладоней производят 2 колебательных движения вовнутрь, а затем одно более широкое — в стороны.

При сближении — наоборот, 2 в стороны, 1 — более размашисто — вовнутрь.

2. Ладони развернуты по отношению друг к другу крест-накрест и согнуты так, как будто в них вложен шар, пальцы расставлены. Шар тяжело давит на нижнюю ладонь, 2—3 колебательных движения с опусканием рук

под тяжестью шара вниз. Затем поднять руки, мягко перекинуть шар из ладони в ладонь и повторить движения уже относительно другой руки. При передаче шара с руки на руку ладони разворачивают так, чтобы кончики пальцев одной проходили под кончиками пальцев другой.

УПРАЖНЕНИЯ ПО УПРАВЛЕНИЮ ЭНЕРГОПОТОКОМ

Опустить пальцы, почувствовать каждый палец отдельно.

Набрать энергию (зарядить ладонь). В этих целях кисть левой руки разворачивают ладонью вверх, пальцы расставлены.

Кисть правой руки ладонью вниз с расставленными пальцами параллельна, левой и совершает над ней круговые движения по часовой стрелке (циферблат — левая ладонь) так, чтобы ногтевые фаланги проходили по краю ладони к концам пальцев. Движение руки неравномерное, оно ускоряется при прохождении пальцев над основанием ладони. При этом образно представляется, как рука работает с энергетической силой — она как бы мешает ее.

Набор энергии осуществляет преимущественно правая рука и в меньшей степени — левая. Затем:

— Сбросить энергию с ладони левой руки. Для этого надо свести вместе мизинец, безымянный, средний и указательный пальцы, а затем их ногтевыми фалангами поочередно, очень мягко провести снизувверх по большому пальцу. Не сбрасывать энергию с левой руки, а мысленно перегнать ее в правую.

— Из правой руки энергию через плечевое поле перегнать в левую, потом в ногу и т. д.

— Левая рука опущена вниз, ладонь без напряжения сжата в кулак. Правая рука полусогнута и вытянута вперед на уровне груди, ладонь параллельна телу, пальцы слегка расставлены. Вообразите, что против правой ладони находится левая. Вращайте правую ладонь по часовой стрелке относительно воображаемой левой руки. Движение ладони неравномерное, как в упражнении по набору энергии. При выполнении вращательных движений центр ладони и концы пальцев выделяют поток энергии.

— Правая ладонь с расставленными пальцами совершает вращение по часовой стрелке над подошвой левой ноги. Заряжается энергией преимущественно подошва. Перегнать мысленно энергию из подошвы левой ноги в правую, потом в руку и т. д.

ОТРАБОТКА ДИАГНОСТИРОВАНИЯ

Все упражнения выполняются сначала с открытыми глазами. Это необходимо, чтобы создать мысленную связь между ощущениями рук и предметами обследования.

Необходимо стремиться запомнить, какие ощущения соответствуют тому или иному организму, материалу или цвету. Тренировка производится для автоматического узнавания образов.

1. Ощутите кончиками пальцев край стола, проведите обследование предметов, выполненных из различных материалов (ножи, ложки, солонка, кольца, дерево, камень,...).

2. Обследуйте материалы и предметы, одинаковые по структуре и фактуре, но разной окраски, например, два листа бумаги разных цветов. Затем одинаковые по окраске, но разные по материалу и фактуре.

3. Обследуйте цветы, траву, деревья.

4. Набор энергии

Поглощение энергии осуществляется организмом постоянно и без всякого усилия со стороны человека — через пищу, воду, физические упражнения и, главным образом, через воздух. Но поглощение энергии осуществляется в количествах, необходимых только для нормального функционирования организма, а в неблагоприятных условиях приток энергии будет осуществляться не в полной мере, т. е. не восполнять потери.

Набор энергии и ее движение осуществляется прежде всего силой воли. При наборе энергии необходимо представить, как она вливается в тело, растекается по всему организму, оживляя каждую мышцу, каждую клетку, и чем образнее и ярче представление, тем эффективнее набор энергии.

Можно представить энергетический поток в виде дождя, низвергающегося водопада, лучей, эфирной субстанции и т. д. Каждый выбирает наиболее доступное и образное для него представление движущегося потока энергии. Но необходимо помнить, что на начальных этапах тренировок нельзя проводить особо длительные наборы энергии, так как это может привести к энергетической нагрузке.

Образное представление следует вырабатывать в себе и в своем сознании постепенно, изо дня в день, из месяца в месяц.

При наборе энергии надо помнить, что не следует вкладывать усилие в работу воли. Необходимо отдать то приказание, что должно быть исполнено, а затем составить себе мысленное представление о происходящем.

Существует множество приемов поглощения энергии, но обязательной составной частью их является образное представление процесса поглощения энергии. При хорошо развитом воображении вполне достаточно одного образного представления.

НАБОР ЭНЕРГИИ ПУТЕМ ВЫПОЛНЕНИЯ РИТМИЧЕСКОГО ДЫХАНИЯ.

Первый этап

Лучшим временем для такого упражнения является время непосредственно после или перед каждой едой. Не нужно выполнять упражнения поздно вечером. Они сначала оказывают возбуждающее действие.

В течение 5 минут сосредоточьте мысли на развитии своих энергетических способностей. Затем расположитесь на диване или постели, расслабьте все мышцы своего тела до такой степени, чтобы вы не ощущали

ни малейшего физического напряжения, и, насколько сможете, забудьте о них.

Затем вы должны сделать вдох, расширив брюшную полость, ребра и полость груди, длящийся 8 ударов сердца, потом вы должны задержать дыхание на 8 ударов, и после этого начинайте медленно, в течение 8 ударов, выдыхать из себя воздух.

Пользуясь выражением Востока, таким дыханием вы выполните равносторонний треугольник, каждая сторона которого равняется 8 единицам. При выполнении упражнения вы увидите, что этот первый шаг в развитии дыхания не так легок. У вас явится склонность спешить, вам будет казаться, что необходимо дышать чаще, может быть, даже вы утомитесь и будете дурно себя чувствовать. Но не прерывайте упражнений.

После нескольких сеансов все неприятные признаки исчезнут и их заменит все увеличивающееся чувство силы. Это первое упражнение необходимо для того, чтобы научиться управлять дыханием, развить волю и утвердиться в решении овладеть энергетикой.

Упражнение по времени не должно превышать 10 минут. Первые 5 минут из указанных надо употребить на подготовку.

Второй этап

На 2-ом этапе надо упражняться 3 раза в день по 15 минут, каждый раз после принятия пищи. Выполнять эти упражнения следующим образом: после 5 минут приготовления закройте пальцем свою правую ноздрю и сделайте глубокий вдох, длящийся 10 ударов сердца расширив, как и прежде, брюшную полость, ребра и полость груди. Потом вы должны задержать дыхание на 8 ударов. Выдох вы должны производить через левую ноздрю в течение 10 ударов сердца. Осуществляется попеременное дыхание одной и другой ноздрей.

Когда убедитесь, что способны, не утомляясь, делать выдыхание в течение 10 ударов, тогда можете быть вполне уверены, что научитесь управлять дыханием.

На последующих этапах продолжительность полного цикла будет постепенно возрастать, а время задержки дыхания несколько уменьшится, приблизительно в такой пропорции:

1 – 8X8X8
2 – 10X10X10
3 – 15X10X15
4 – 20X10X20
5 – 25X8X25

Время для упражнения надо увеличить от 15 до 30 минут вместе с необходимыми для приготовления к упражнениям 5 минутами.

Когда вы на практике освоите все указания, то у вас появится особое ощущение, которое индусы называют движением духа. В этом состоянии вы будете чувствовать хорошо жизненную энергию, распределенную при помощи нервов и крови по всему телу.

КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ ПО СИЛОВОМУ НАБОРУ ЭНЕРГИИ

Силовые упражнения по набору энергии построены на ритмическом чередовании предельного напряжения и полного расслабления всей мышечной системы тела. Переход от напряженного состояния в расслабленное и обратно осуществляется с наиболее возможной быстротой, почти мгновенно. В то же время делается резкий, короткий и поверхностный вдох с нанесением сильного удара воздушной струей по носоглотке, при этом в легкие пропускается минимально возможное количество воздуха. В момент перехода в состояние расслабления производится короткий и энергичный выдох всей грудью через широко открытый рот. В период расслабления дыхание свободное.

ГИМНАСТИКА ГЕРМЕСА

Гимнастика состоит из 2-х этапов.

На 1-м выполняется 3 силовых упражнения по приему энергии (праны).

На 2-м этапе выполняются 4 эластичных упражнения для равномерного распределения воспринятой энергии по чакрам, по всему телу и органам.

Напряжение при вдохе и задержке дыхания, а также разность температур при контрастном душе увеличивать постепенно.

Силовые упражнения по набору энергии. Во время их исполнения должна быть непринужденность в движениях.

В момент вхождения в позу на вдохе делать «хлопок» (резкий вдох носом), пальцы рук сжаты в кулаки, в позе максимальное напряжение всех частей и органов тела (постоянно увеличивать напряжение по мере привыкания).

Все упражнения делать по 4 раза, с закрытыми глазами — для более полного отключения от окружающей обстановки.

УПРАЖНЕНИЕ «КРЕСТ»

Стоя, ноги на ширине плеч, руки опущены вдоль тела и максимально расслаблены, как и все тело, дыхание свободное.

Мгновенный резкий вдох — «хлопок» носом, одновременно пальцы рук сжимаются в кулаки, руки выбрасываются в стороны на уровень плеч и отводятся за спину, запрокидывается голова, тело максимально прогибается, все мышцы напрягаются до предела. Задержка дыхания в позе — 4 сек.

Выдох — мгновенный, шумный, всей грудью через рот в виде буквы «О». Тело броском сгибается вперед, так, что вытянутые руки почти достигают пола. Взмах руками крест-на-крест для снятия напряжения и возврат в исходное положение, расслабление мышц. Дыхание свободное. Задержка в позе — 4 сек.

УПРАЖНЕНИЕ «ТОПОР»

Стоя, ноги на ширине плеч, туловище в полусогнутом состоянии, руки сцепленные в замок висят, почти касаясь пола. Тело расслаблено, дыхание свободное.

Мгновенный резкий вдох — «хлопок» носом, одновременно распрямляется спина, а руки сцепленные в замок, с силой поднимаются вверх по кругу через правую сторону, за голову. Туловище Максимально прогибается назад, запрокидывается голова. Полное Напряжение всего тела. Задержка дыхания в позе — 4 сек.

Выдох мгновенный, шумный, ртом, с облегчением (сброс), стремительное опускание рук по кругу — с поворотом через левую сторону в исходное положение. Задержка в позе — 4 сек.

Упражнение выполнять 2 раза подъемом рук через правую сторону, 2 раза — через левую.

УПРАЖНЕНИЕ «ДИСКОБОЛ»

Стоя, ноги на ширине плеч, руки висят. Тело расслаблено, дыхание свободное.

Мгновенный вдох — «хлопок» носом, одновременно пальцы рук сжимаются в кулаки, правая рука слегка согнута выбрасывается вперед на уровень лба, левая отводится вниз — назад, за спину, корпус разворачивается в сторону воображаемого броска. Принимается поза человека, замершего в момент броска диска. Все мышцы напряжены до предела. Ноги от пола неотрываются. Задержка дыхания в позе — 4 сек.

Выдох — мгновенный, шумный, ртом с одновременным возвращением в исходное положение, с поворотом по винтовой линии вправо. Тело расслаблено, дыхание свободное. Задержка в позе — 4 сек.

2 раза бросок правой рукой, 2 раза — левой.

Силовые упражнения по распределению энергии.

1. Стоя, ноги на ширине плеч, туловище слегка наклонено, ладони вытянуты вперед и сомкнуты вместе.

Вдох в течение 4 сек, носом, энергично, но плавно, как бы накачивая воздух, одновременно руки развести в сторону до уровня плеч корпус отвести назад. К концу вдоха достичь максимального напряжения. Задержка дыхания — 4 сек. Руки отводятся за спину.

Выдох через рот в течение 4-х сек., плавно, со звуком «Хо» с удовольствием, туловище вперед немного и одновременно возвращая руки в исходное положение. Тело расслаблено, дыхание свободное. Задержка в позе — 4 сек.

2. Стоя, ноги на ширине плеч, туловище наклонить, пальцами рук касаются пальцев ног, колени прямые, все тело расслаблено. Вдох в продолжение 4-х сек. носом, энергично, как бы накачивая воздух. Одновременно тело распрямляется, руки вытягиваются вперед на уровне груди, дальше поднимаются над головой с прогибанием туловища назад. Все тело напряжено. Задержка дыхания в позе — 4 сек.

Выдох в течение 4 сек., ртом, плавно, со звуком «Хо» при возвращении в исходное положение. Задержка в позе — 4 сек., тело свободное, расслабленное.

3. Стоя, ноги на ширине плеч, руки в стороны, тело расслаблено.

Вдох в течение — 4-х сек. носом, воздух втягивать энергично, но плавно. Одновременно максимально поворачиваться с вытянутыми руками вправо так, чтобы видеть стену за спиной. Ноги от пола не отрывать. Тело напряжено. Задержка дыхания в позе — 4 сек.

Выдох — течение — 4-х сек., ртом, плавно, со звуком «Хо» и возврат в исходное положение. Тело расслаблено, дыхание свободное. Задержка в позе — 4 сек.

4. Лежа на полу на спине, ноги вместе, сложенные ладони за затылком. Вдох в течение 4-х сек. носом, энергично, но плавно, с одновременным поднятием обеих ног вверх под прямым углом к полу. Все тело напряжено. Задержка дыхания в позе — 4 сек., одновременно проделываем 2 вращательных движения ногами по часовой стрелке.

Выдох в течение 4-х сек., ртом, плавно, со звуком «Хо». Одновременно ноги возвращаются в исходное положение. Тело расслаблено, дыхание свободное. Задержка в позе — 4 сек.

2 раза с вращением ног по часовой стрелке, 2 раза — против.

Упражнения выполняются при максимально обнаженном теле, так как энергия поступает через открытую поверхность кожи. Во время выполнения упражнений необходимо полностью сконцентрировать внимание на их выполнении и на поглощении энергии. В связи с этим выполнять упражнения лучше всего с закрытыми глазами.

Перед началом комплекса упражнений необходимо вывести Организм из состояния сна, разбудить его и подготовить к поглощению энергии. В качестве минимальной нагрузки допускается 5 мин. бега на месте. Пробежку лучше всего проводить босиком, обнаженным по пояс или в легкой спортивной форме, в зависимости от подготовленности и степени закаленности организма.

Стабилизация энергии в теле достигается принятием попеременно холодного и горячего душа продолжительностью по 2 минуты каждый. Контрастность душа постепенно нарастает и после третьего месяца занятий, достигнув своего максимума, остается постоянной, общая продолжительность времени удваивается. Процедура всегда начинается с холодного душа и заканчивается горячим.

СОЗДАНИЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ ШАРОВ

Сядьте, расслабьтесь, положите правую руку перед собой тыльной стороной вниз. Сделайте выдох, а затем медленный вдох. Задержите дыхание на вдохе и сконцентрируйтесь в области легких. Представьте воздух, который вы вдохнули, в виде клубящегося облачка. Представьте, как можно более реалистично. Медленно начинайте выдыхать и мысленно направляйте воздух, клубящееся облачко тонкой струей через руку в кончики пальцев. Вдохи и выдохи надо делать плавно, без рывков. Если вы будете делать все правильно, то уже через три выдоха почувствуете покалывание, онемение кончиков пальцев. После этого поднимите руку пальцами вниз и начинайте медленные, плавные движения пальцев. Покалывание и онемение усилятся. Теперь поднесите пальцы к ладони другой руки и продолжайте плавные движения. На ладони вы почувствуете тепло, мягкое давление.

Встаньте. Вытяните руки в стороны на уровне плеч. Поднимите ладони вверх на себя, пальцы выпрямить, но не напрягать. Плавно описывайте круг назад. Делать это надо очень медленно. Практически сразу вы почувствуете сильное онемение всех пальцев и сильную вибрацию вокруг них. Здесь главное подобрать скорость движения и силу натяжения ладоней к себе. Можете просто натянуть ладони на себя и плавно пошевелить пальцами, они сразу онемеют. Запомните это ощущение.

После того, как почувствуете онемение в пальцах, плавно опустите руки вниз, ладонями поглаживая воздух и не теряя ощущения в пальцах и ладонях. Затем поднесите ладони друг напротив друга на уровне живота на расстояние около 20 см. Постарайтесь почувствовать пространство между ладонями. Как бы давите одной ладонью на другую, при этом не шевеля руками, создайте напряжение энергии между ними, попробуйте почувствовать плотную энергию в виде шара или цилиндра, которые давят вам в центр ладоней. Потренируйтесь 5-7 минут, запомните эти ощущения.

Не зависимо от того почувствовали вы эту энергию или нет, переходите к восприятию неподвижности между ладонями. Попытайтесь уловить контакт между ладонями, как между двух магнитов, которые отталкиваются, когда их сближаешь, и притягиваются, когда их отдаляешь. Попытайтесь почувствовать эту упругую неподвижность между ладонями, немного сдавливая и растягивая руки, как будто держите в руках воздушный шарик, сдавливайте очень осторожно, только чтобы почувствовать упругость воздушного шара, движения рук не должны быть заметны, амплитуда движений 1мм. Ваша задача почувствовать неподвижность, которая передается ладоням. Без овладения этими упражнениями вы не сможете войти в медитацию, но если с первого раза у вас не получилось, то после ежедневного заполнения себя энергией у вас прочистятся каналы и улучшится энергетическая чувствительность.

После того, как почувствуете неподвижность между ладонями, попробуйте создать такой же контакт между своими ладонями и своим телом. Попытайтесь почувствовать свою ауру, внешнюю энергетику, водите медленно руками перед собой сверху вниз, как бы ощупывая свою энергию. Потренируйтесь 5-7 минут.

СОЗДАНИЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЙ СФЕРЫ

Теперь сядьте и расслабьтесь. Сделайте выдох, а затем медленный вдох. Задержите дыхание на вдохе и сконцентрируйтесь в области легких. Представьте воздух, который вы вдохнули, в виде клубящегося облачка. Представьте, как можно более реалистично. Медленно начинайте выдыхать и мысленно направляйте воздух, клубящееся облачко тонкой струей в правую ногу. Заполняйте этой энергией сначала ягодицу, а затем вниз по ноге, стараясь почувствовать, как энергия заполняет каждый сантиметр, как она движется, вызывая теплую вибрацию. Выдыхать надо медленно, но без напряжения, довольно спокойный выдох, без неприятных ощущений в легких, главное почувствовать тепло, волну, которая заполняет ваше тело. На следующем вдохе-выдохе так же заполняйте левую ногу. По очереди выдыхайте то в одну, то в другую ногу, сделав по пять выдохов в каждую ногу. Ваша задача почувствовать движение энергии и заполнение ей организма.

Так же делая вдохи-выдохи, направляйте энергию из легких в позвоночник, заполняя его от копчика до макушки головы, только остерегайтесь направлять энергию в уши (можете на время оглохнуть). Заполняя позвоночник, вы должны направлять энергию в заднюю часть тела. Сделайте 5 выдохов. Концентрируйтесь на внутренних ощущениях.

Если вы еще не научились делать энергетические шары, то сделайте такие же выдохи по очереди в руки.

Следующие выдохи делайте, распространяя энергию из легких во все стороны, заполняя ей все тело. Сделайте 5 выдохов. Постарайтесь почувствовать мягкую вибрацию во всем теле.

Затем сделайте несколько выдохов, заполняя пространство вокруг своего тела, уплотняя свою ауру. После этого представьте сферу вокруг своего тела, диаметром на вытянутые руки. Сделайте 5 выдохов во все стороны, заполняя пространство от тела до сферы. Установите контакт неподвижности между телом и сферой.

Представьте у себя над головой, на краю сферы, свою руку, и постарайтесь создать контакт между воображаемой рукой и темечком, почувствуйте пространство неподвижности, энергии, между двумя этим точками. После того, как почувствуете это, расширяйте область ощущения вниз, передвигая воображаемую руку, постепенно обволакивая себя энергетической сферой. Вы должны представить вокруг себя сферу диаметром около 2 метров, и постараться почувствовать ее границы, вызывая то же ощущение, что и между двумя ладонями, при создании энергетических шаров. Постепенно, опуская ощущение границ сферы, вы создаете напряжение между всем своим телом и всей сферой вокруг вас.

Если у вас сложности с таким восприятием, то попробуйте другой способ. Представьте вокруг себя сферу. Сконцентрируйтесь на области границ сферы перед вашей грудью диаметром 20 см, т.е. почувствуйте энергетическое пятно перед своей грудью, создайте контакт между грудью и им, почувствуйте давление. Затем перемещайте это пятно вверх по сфере, не теряя контакта между ним и телом, постепенно создавая энергетическое напряжение вокруг своего тела и сферой.

После того, как почувствуете давление сферы на ваше тело со всех сторон, удерживайте это неподвижное напряжение и концентрируйтесь на этой энергии. Оставайтесь в этом состоянии минут двадцать. Ваши мысли автоматически остановятся. В дальнейшем учитесь чувствовать сферу вокруг себя всю одновременно, и входите в контакт с энергией сразу со всех сторон. После того, как закончите медитацию, не спешите выходить из этой энергии, вы можете заниматься своими делами, но не теряйте контакт с неподвижной энергией как можно дольше.

Литература

Списывание с одного источника – плагиат,
с двух – компиляция, с трех и более - диссертация

1. Аристотель. МЕТАФИЗИКА
2. Жерар Эньос (Папюс). ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ
3. Жерар Эньос (Папюс). ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ ПО ОККУЛЬТИЗМУ
4. Ч. У. Ледбитер. ЧАКРЫ. 1927
5. Ч. У. Ледбитер. АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН
6. Ч. У. Ледбитер. МЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН
7. Теофраст фон Хоенхайм Парацельс. МАГИЧЕСКИЙ АРХИДОКС
8. Ориген. О НАЧАЛАХ
9. Д.Д.Фрэзер. ЗОЛОТАЯ ВЕТВЬ. ТЕРРА—Книжный клуб. Москва. 2001
10. Piobb P. ДРЕВНЯЯ ВЫСШАЯ МАГИЯ теория и практические формулы. Санкт-Петербург Типография В.Я. Мильштейна. 1910.
11. Франц Хартманн МАГИЯ
12. Артур Э. Пауэлл АСТРАЛЬНОЕ ТЕЛО
13. Е. П. Блаватская. МАГИЯ
14. Альберт Великий МАЛЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ СВОД
15. Генрих Корнелий Агриппа. ОККУЛЬТНАЯ ФИЛОСОФИЯ. 1533
16. М. Лайтман. КАББАЛА - ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ
17. Кавендиш Р. ЧЕРНАЯ МАГИЯ / Пер. с англ. А. Блейз. – М.:ТЕРРА-Книжный клуб, 2000.
18. Анни Безант. ЧЕЛОВЕК И ЕГО ТЕЛА
19. Элифас Леви. УЧЕНИЕ И РИТУАЛ ВЫСШЕЙ МАГИИ. Dogme et Rituel de la haute Magie. Paris: Germer-Bailliere, 1856. Санкт-Петербург, 1910
20. Элифас Леви. ТРАНСЦЕНДЕНТАЛЬНАЯ МАГИЯ
21. Шри Ауробиндо. Синтез Йоги.
22. Свами Муктананда. КУНДАЛИНИ. Секрет жизни. SIDDHA YOGA VERLAG GmbH. 1996
23. Семира и В.Веташ. АСТРОЛОГИЯ КАББАЛЫ И ТАРО
24. Ольга Листопад. КНИГА ИГРАЮЩЕГО ТОТА.
25. Ольга Листопад. ВОЛШЕБНЫЕ ТЕНИ ЗАБЫТОГО МИРА
26. А.А. Бычков. ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЯЗЫЧЕСКИХ БОГОВ. МИФЫ ДРЕВНИХ СЛАВЯН. 2000 г.
27. В.Я. Пропп. ИСТОРИЧЕСКИЕ КОРНИ ВОЛШЕБНОЙ СКАЗКИ
28. К. Королев. МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА. СПб. АСТ. 1997
29. С.А. Вронский. Классическая астрология в 2 т. М. ВШКА. 2003

30. Энциклопедия мистицизма. Под ред. Н. Дядьков. СПб.: «Литера», 1996.
31. А. Рыбалка. Энциклопедия еврейской демонологии
32. С. Хокинг. Теория всего. Происхождение и судьба Вселенной. СПб. АМФОРА. 2009
33. Э. Ласло. Теория целостности Вселенной. СПб.: «Весь», 2011
34. Винер Н. Кибернетика, или управление и связь в животном и машине.
35. Винер Н. Кибернетика и общество
36. Винер Н. Творец и робот
37. Д. Колберт. Волшебные миры Гарри Поттера. М. РОСМЭН. 2002
38. Д. Колберт. Волшебные миры Властелина Колец. М. РОСМЭН. 2003
39. Минералогическая энциклопедия. Под ред. К.Фрея. Л. Недра. 1985
40. Д.М. Табеева Руководство по иглорефлексотерапии. М. Медицина. 1980
41. Анатомо-клинический атлас рефлексотерапии. Под ред. С.М.Зольникова. М.Медицина. 1989.
42. Белая магия. Под ред. Ю.П.Ткаченко, «Кавказ», 1991.
43. Б. Сервест. Магия бессмертия. Нетрадиционные методы омоложения. Житомир. 1993
44. Н. Сант. Высшая Йога. 2008
45. Л.В. Климашевский, О.А.Молчанова Азбука для детей и их родителей. 2013
46. Р. Вебстер. Полное руководство по хиромантии: Секреты чтения ладони
47. А и Б. Стругацкие. Пикник на обочине. Трудно быть богом. Понедельник начинается в субботу.
48. http://ru.wikipedia.org/ статьи по магии
49. http://myfhology.narod.ru/
50. http://magic-guild.narod.ru/

Отдельная благодарность всем теоретикам магии, работающим в жанре фэнтези.

Предметный указатель

А

аггелы, 87
ад, 89
Адам, 189
адепт, 159
акупрессура, 65
алгоритм, 102
алтарь, 85
амулет, 118
ангел, 101
анимаг, 147
антимагические оковы, 163
апоптоз, 33
апостол, 75
артефакт, 117
архангел, 101
архат, 74
архилич, 153
архимаг, 74
архимагистр, 74
астрал, 208
астральное тело, 40
атмическое тело, 40
аура души, 33
аура жизни, 33

Б

ба, 33
Баба Яга, 184
Бездна, 86
берсерк, 146
бесконечный полет, 168
бесы, 202
битвы богов, 87
благословление, 114, 150
БОГ, 186
Богатырь, 186
боги, 75
большой прыжок, 168
брана, 30
брауни, 99
буддхическое тело, 40
букентавр, 198
Буян, 138

В

вампир, 27, 145
вампиризм, 26
вампир-маг, 145
варка зелья, 119
ведьма, 155
вера, 96
Вода, 98, 143
водяная плеть, 143
водяной, 99
Воздух, 98, 143
воздушная подушка, 143, 168
воздушное копье, 169, 170
воздушный кулак, 170
война магов, 157
воин-маг, 146
волшебная палочка, 160
волшебник, 74
волшебные зеркала, 174
волшебный щит, 149
вседержитель, 75
вурдалак, 152
вязь, 104

Г

гексаграмма, 129
гематрия, 104
гений, 205
герой, 75
гипноз, 77
глаза в глаза, 171
глубина пророчества, 82
гномы, 194
гоблины, 194
Гоблины, 195
големостроитель, 152
гопатшах, 198
гравитация, 38
гримуар, 103
грозди миров, 87
Громовой жезл, 160
гроссмейстер, 159

Д

давилка, 168
демиург, 75
демогоргон, 205
дерматоглифика, 116
детектор лжи, 34
джедаи, 32
джинны, 202
домовые, 99
Драконы, 196
дриады, 99
друид, 147
дух, 94
Дух Божий, 101
духи, 202
душа, 88, 94
ДЫЙ, 186
дэвы, 194

Е

Ехидна, 200

Ж

жертва, 85
жертвование, 85
жертвоприношение, 85
живая вода, 162
жизненные точки, 46
жизнь, 94
жилище, 139
жрец, 22

З

завеса света, 171
заклинание запуска, 118
заклятия, 35
закольцованные пути, 81
замещение души, 208
защитный кокон, 180
звезда круга магов, 131
зелье, 119
земля, 21
Земля, 98, 143
зеркало, 31
зеркальщик, 171
Змей Горыныч, 186
знахарки, 155
зомби, 152
зомбирование, 34

И

ида, 45
Иегова, 188
изгнание беса, 210
изоляторы магии, 21
иллюзия, 170
инок, 75
интерфейс, 98
инь, 46
ипостась, 84
истинное зрение, 73, 133
истинное серебро, 167
ифрит, 205

К

ка, 33
каверна, 175
казнь, 89
казуальное тело, 40
Кайтши, 201
каменная кожа, 67
карма, 115, 151
кармическое тело, 40
квадрограмма, 129
кентавры, 198
кикимора, 99
кинетический удар, 170
китоврас, 198
клятва, 36
Книга заклинаний, 121
ковер-самолет, 167
козел отпущения, 36
колпак, 220
копье праха, 169
Королевство кривых зеркал, 171
корона, 21
короткая тропа, 175
костяная гончая, 153
костяной дракон, 153
Кот Баюн, 201
кот ученый, 138
Кот-Баюн, 138
кошачий гримуар, 201
Кощей Бессмертный, 137
кратковременный бой, 26
крест, 129
крестраж, 136
кривые зеркала, 171
круг магов, 131
Кундалини, 45
Курочка Ряба, 161

Л

левитация, 166
ледяная молния, 166
леонтокентавр, 198
летающие метлы, 167
лешие, 99
лич, 145, 153
личина, 34
ловушки времени, 81
луговые, 99
луч смерти, 170
Люцифер, 202
люцифуги, 202

М

маг Порядка, 142
маг Тьмы, 142
маг Хаоса, 142
магистр, 159
магическая ловушка, 107
магическая мощность, 12
магический лифт, 108
магический узел, 66
магический экскаватор, 111
магическое зрение, 73
магнитное поле, 38
Маленький Мук, 26
маленький народец, 99
малефик, 35
малефистика, 35
Мальчик-с-пальчик, 28
мантия, 220
мастер, 159
матрешка, 40
Медуза Горгона, 31
межпространство, 175
меллорн, 183
ментальное тело, 40
меридиан, 46
мертвая вода, 162
мертвяк, 152
места силы, 13, 66
меч Джедая, 169
меч праха, 169
меч тьмы, 170
меч-кладенец, 138, 160
мифрил, 167
молитва, 84
молния, 166
Морозко, 191
мутационные зоны, 183

Н

навь, 41
нади, 43
напряженность магического поля, 12
нательный святой крест, 118
наяда, 99
негуманоиды, 196
нежить, 69
некромант, 152
нелюдь, 69
ненаблюдаемость, 34
нереида, 99
неузнаваемость, 34
нечисть, 69
нимфы, 99
ноу хау, 103

О

Оаннес, 200
обездвиживание, 168
оберег, 118
оборотень, 147, 148
обычные люди, 39
Огонь, 98, 143
океанида, 99
октограмма, 129
онокентавр, 198
оракул, 37
ореады, 99
орки, 194
отец, 75
откат, 25
откройся, 102
охранные и сигнальные системы, 176
охранные области, 28
очищающий свет, 80

П

Пегас, 197
пелена праха, 169
пентаграмма, 124, 125, 209
первоэлементы, 98
пери, 205
печать запрета, 129
пещера Аладдина, 28, 161
пингала, 45
плетение, 104, 160
погодный маг, 148
поднятый, 183
подъемный кран, 111
позолота, 21
покров мрака, 171
полевые, 99
Полкан, 198
полог молчания, 172
полтергейст, 99
полубог, 75
полуэльфы, 193
поминовение, 88
портал, 29, 173
порча, 33
посмертное проклятие, 35
посох, 160
правь, 41
прана, 43
превращение, 18, 29, 75, 147
предвидение, 37, 115, 151
предсказание, 115
предсказатель, 151
предстоятель, 75
привидение, 31
призрачная дубинка, 169
призрачный меч, 169
причинное тело, 40
продажа души, 204

проклятие, 114, 150
проклятия, 35
проклятые земли, 108
проклятый предмет, 35
пророк, 37
пророчество, 37, 114
пространственный мешок, 108

Р

рай, 89
распад, 94
распальцовка, 71
рептилоид, 196
руны, 105
русалка, 200
рыцарь, 149

С

Саваоф, 186
саламандра, 100
сатиры, 99
сборка заклинаний, 109
СВАРОГ, 186
светошумовая граната, 171
светящиеся шары, 165
Свиток, 120
святые места, 13, 66
сглаз, 34, 114, 150
Сезам, 102
Сезам, откройся, 28
сила мага, 11
сильф, 99
сильфида, 99
сквиб, 22
скелетон, 152
славь, 41
следящие петли, 70
смерть, 96
Снежная Королева, 191
собственная магическая емкость, 12
стационарные порталы, 174
степень мага, 75, 159
стихийные школы магии, 98, 143
стихийный маг, 100
Стражи, 200
стражи леса, 183
стрела хаоса, 166
ступа, 167
сумрак, 30
сушумна, 45

Т

Тагейрм, 201
талисман, 105
творец, 74
телекинез, 168
теория струн, 9, 30
теос, 186
техномаг, 149
титан, 75
Тифон, 200
тонкие тела, 40
травницы, 155
трансгрессия, 28
третий глаз, 44
Триглав, 188
троица, 87
тролли, 194

У

узилище, 84
ундина, 99
упырь, 152
ученик, 159
уши в уши, 171

Ф

файербол, 164
фамильяр, 137
ФБв, 165
ФБт, 164
феи, 198
фейри, 99
философский камень, 161

Х

Хаос, 98, 143
харизма, 207
химеролог, 152
хиромантия, 116
хоббиты, 193

Ц

Цверг, 99
цвет, 22, 39
цвет ауры, 17
целительский амулет, 119
Ци, 9

Ч

чакры, 43
чародей, 119
человек-рыба, 200
черная дыра, 31
Черная курочка, 161
черт, 203
четвертый глаз, 64
Чеширский кот, 201
чистилище, 88

Ш

Шакти, 45
шаман, 208
шапка-невидимка, 34
шатер безопасности, 172
школа воды, 144
школа воздуха, 144
школа земли, 143
школа огня, 144

Щ

щука, 162

Э

эгрегор, 95
эльфы, 192
энтропия, 18
эфирное тело, 40

Я

явь, 41
ян, 46
ясновидение, 115, 151
Яхве, 188
ящик Пандоры, 36

д-р А.Кор

ДЕВЯТЬ ЦВЕТОВ МАГИИ

Или

ФИЗИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ МАГИИ И НЕКОТОРЫЕ ЕЕ ЧАСТНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Издательство «Перо»
109052, Москва, Нижегородская ул., д. 29-33, стр. 15, ком. 431
Тел.: (495) 973-72-28, 665-34-36
Подписано в печать 11.04.2016. Формат 84×108/16.
Бумага офсетная. Усл. печ. л. 21. Тираж 25 экз. Заказ 242.
Отпечатано в ООО «Издательство «Перо»