

Основные понятия

Артефактология – (лат. Artefactum: arte – искусственно + factus – сделанный + др.-греч. λόγος — мысль как причина) магическая дисциплина, изучающая познание мира путем анализа и синтеза окружающего, ставящая своей целью созидание, познание и разрушение предметов, обладающих магическими свойствами. Основным объектом изучения и являются Волшебные Предметы.

Ингредиент – материал растительного, животного или минерального происхождения, который обладает не приобретёнными искусственно волшебными свойствами или их диапазоном, может применяться для создания волшебных предметов или артефактов. Особо мощные ингредиенты могут использоваться в качестве жертвы в ритуалах высшего порядка (черноцвет, сердце василиска).

Волшебный предмет – это предмет, свойства которого несут в себе магическую составляющую, приобретенную природно (ингредиенты животного, растительного или минерального происхождения), либо приобретенную магическими путем (воздействие рунскриптов, ритуалов, заклятий и др.), при этом не являющийся живым или мертвым существом. Может быть как простым, состоять из одного компонента (зуб василиска, корень мандрагоры), так и состоящим из нескольких (филактерия, заготовка для артефакта)

Ритуальные предметы – это предметы, в подавляющем большинстве случаев представляющие собой оружие, которое может нанести незначительный физический урон волшебнику (см. «Холодное оружие на игре»). Обычно их относят к особой категории волшебных предметов (а не артефактов). Некоторые волшебные рецепты и манипуляции требуют их применения, например, принесение жертвы в ритуале или добыча ингредиентов животного и растительного происхождения.

Артефакты – это сложные (составные) магические предметы, созданные искусственно, которые состоят из нескольких компонентов, в зависимости от уровня, так же отличающиеся от амулетов и оберегов возможностью многократного использования, но изначально требующие перезарядки. От волшебных предметов отличаются тем, что имеют явную и ярко выраженную способность воздействовать магически на окружающий мир (эффект) при определённых условиях (условия активации).

Свойства, классификация и состав артефактов

Артефакты – это сложные (составные) магические предметы, которые в заряженном состоянии всегда готовы к работе. Существует несколько видов классификации артефактов. Для понимания того, что такое артефакт и каким он может быть, мы рассмотрим две из них.

Артефакты могут различаться по способу активации. Приведённая ниже классификация по большому счёту охватывает все известные на текущий момент артефакты с теми или иными допущениями:

1. Самостоятельная (автоматическая) активация при определённом воздействии (закладывается в процессе ритуала создания). Например, артефакт, содержащий защитное заклинание, поглощает эффект от воздействия на владельца определённой чары; или портключ может принудительно телепортировать существо прикоснувшееся к нему.
2. Принудительная (ручная) активация – по слову или действию (желанию волшебника). Например, атаковать чарой Ступефай, заложенной в артефакт, ближайшее существо при произнесении владельцем слов «Добра тебе!», маховик времени переносит волшебника назад во времени при провороте сердечника артефакта.
3. Отсроченная активация. Проявление эффекта артефакта через определённое время. Сапог-портключ переносит прикоснувшихся к нему волшебников в строго определённое время и в строго определённое место.

Так же артефакты могут различаться по назначению. Наиболее распространёнными классами здесь считаются:

1. «Атакующие». Единой накладывают эффект на цель.
2. «Защитные». Предохраняют от негативных воздействий.
3. «Модифицирующие». Наделяют обладателя какими-либо качествами или недостатками.
4. «Перемещающие» в пространстве или времени. Последние встречаются исключительно редко.

Вопрос классификации артефактов один из самых горячо обсуждаемых в Ордене Мольфаров и по сей день, так что единого мнения на этот счёт не существует. В частности, приведённая схема имеет больше недостатков, чем достоинств, т.к. она не учитывает добрую половину артефактов, которые так и не удалось отнести ни к одному из этих четырёх пунктов. Так же иногда возникают проблемы с классификацией, когда один и тот же предмет в равной мере удовлетворяет нескольким условиям. Например, кольцо, вводящее его владельца в сон, когда тот выпьет порцию булавочного зелья, может быть рассмотрено:

- как «атакующее», т.к. накладывает пускай и безобидный, но всё же эффект на цель, которой является владелец;
- может быть отнесено к «защитным», т.к. предохраняет носителя от губительного для репутации воздействия булавочного зелья;
- а так же может быть идентифицировано как «модифицирующее», поскольку изменяет состояние владельца;
- ну и наконец, не исключено попадание владельца во сне в Элизиум, так что с небольшой натяжкой кольцо можно отнести и к «перемещающим».

Отдельно следует упомянуть об Амулетах, Оберегах и Филактериях, т.к. зачастую их ошибочно относят или ассоциируют с артефактами.

1. Принципиальное отличие Амулетов и Оберегов от Артефактов – невозможность многократного использования. Есть, конечно, и другие тонкости, как то: владелец, материалы для изготовления, но здесь мы заостряем внимание только на основных параметрах. Известны случаи подделок и подмены известных сильных артефактов амулетами и оберегами.
2. Филактерия – волшебный предмет, служащий вместилищем сущности стихии или эфириала. Сама по себе является сложным волшебным предметом (некоторые трактуют это, как артефакт с нулевым магическим эффектом), при помещении в него планарной сущности может приобретать новые, иногда магические, свойства, а в отдельных случаях наоборот, перестаёт их проявлять,

поэтому на первый взгляд не всегда можно определить, с чем волшебник имеет дело. Изготовлением Филактерий занимаются специалисты по Планарному Призыву.

Для артефактов не работает правило трёх заклинаний. Например, с помощью волшебной перчатки, в которую заложено заклинание Силенцио, можно попытаться заставить замолчать собеседника пока вам не надоест. Это правило справедливо только для артефактов, которые не требуют перезарядки после использования (некоторые уровня *Maxima* и *Ultima*). На аналогичные артефакты с защитными заклинаниями, это правило так же не распространяется.

Артефакты собираются из ингредиентов, в них закладываются условия активации и получаемый эффект. Механизмы создания и материалы подробно изучаются на углублённом курсе Артефактологии.

Любой артефакт имеет в своём составе как минимум две составляющих: источник магической энергии и проводник. Такой состав имеют все артефакты уровня *Simpla*.

Более сложные артефакты уровня *Maxima* дополнительно имеют в своём составе либо стабилизатор, который позволяет работать артефакту с эффектом уровня *Simpla* без перезарядки, либо усилитель, который увеличивает мощь эффекта применения артефакта до *Maxima* (например, защитный артефакт с заклинанием уровня *Maxima* требующий ритуала для возобновления работоспособности после применения)

Артефакты уровня *Ultima* имеют в своём составе 4 компонента, и реализует максимум возможностей, которые можно получить от артефакта, т.е. он будет вмещать в себя возможности (заклинания, сущности и т.д.) вплоть до ультимного уровня и при применении стабилизатора не будет требовать перезарядки.

При создании артефакта для сообщения ему его свойств в заготовку закладывается умение волшебника (или способность планарной сущности). Например, при изготовлении артефакта защиты от заклинания Ступефай (и только от него) волшебник теряет возможность творить заклинание Энервейт, но получает предмет с таким свойством защиты. Поэтому один волшебник не может изготовить два одинаковых артефакта. Если предмет изготавливается для третьего лица, то можно вложить в него умение, принадлежащее этому волшебнику, в этом случае необходимо участие этого мага в ритуале создания.

Таблица 1. Состав артефактов

Уровень артефакта	<i>Simpla</i>	<i>Maxima</i>	<i>Ultima</i>
Количество составляющих	2	3	4
Источник	Обязательно	Обязательно	Обязательно
Проводник	Обязательно	Обязательно	Обязательно
Усилитель	Нет	Возможно	Обязательно
Стабилизатор	Нет	Возможно	Возможно

В магическом мире существуют также внекатегорийные артефакты (как по составу, так и по проявляемым свойствам), но их поиском и изучением занимается Орден Мольфаров.

Так же полезно помнить, обращаясь с любым артефактом, что любой такой предмет и ингредиенты, из которых он сделан, стоят денег. Если артефакты уровня *Simpla* находятся в свободной продаже и приобретаются по относительно доступным ценам, то *Maxima* – приобрести уже сложнее и стоят они дороже, чаще всего изготавливаются только под заказ. Артефакты уровня *Ultima*, обычно являются реликвиями Семей и Родов, скорее всего вы с ними вообще никогда не сталкивались и возможно никогда не столкнётесь, купить такой артефакт не представляется возможным даже не из-за заоблачных цен, а просто из-за того, что никакой здравомыслящий волшебник не станет продавать такой ценный предмет.

В заключение отметим, что артефакт повреждённый, сломанный (в т.ч. физически, т.е. по реалу) или разрушенный ритуалом не может быть использован, ровно, как и его исходные

компоненты. Он может внешне совсем не измениться, но уже не обладать магическими свойствами (с него снимается игротехнический маркер).

Игротехническая информация

Для обозначения предметов используются 2 цвета для маркеров:

Зелёный – для ритуальных предметов и оружия. В этом случае, никакой дополнительной текстовой информации маркер не несёт.

Красный – для артефактов и заселённых филактерий. На него который наносится следующая игротехническая информация: номер артефакта, эффект от прикосновения к нему, а так же будет ли артефакт проявлять волшебные свойства при повторном прикосновении (Н) или нет (П), например:

1	Apparate (старое кладбище)
П	

9	–
–	

13	Incendio Ultima (верный)
Н	

69	Эффект булавочного зелья
Н	

Обратите внимание, что приведённая на чипе информация необходима только для первого контакта с артефактом, она не является исчерпывающей и нужна для моментальной передачи магического эффекта на волшебника, ставшего обладателем этой волшебной вещи. Если на чипе нет никакой информации, кроме номера артефакта, то это значит, что его свойства можно узнать после проведения соответствующих ритуалов, ну или найти владельца этой вещи, который вам о ней расскажет.

Дальнейшую информацию о структуре и свойствах артефакта могут получать студенты, изучающие ритуалы с помощью познания различных уровней.

При использовании артефактов необходимо точно соблюдать условия их активации (вербальные формулы, жесты) и сообщить игроку эффект следующий за активацией с добавлением слова «Factum» (лат. «сделано») к эффекту. Т.е. если артефакт может наложить эффект Incendio Ultima на указанного волшебника при произнесении слов «Ты был так холоден со мной!», то необходимо:

1. Сказать: «Ты был так холоден со мной!»,
2. Указать на волшебника,
3. Огласить эффект «Factum Incendio Ultima»,
4. Цель может попробовать защититься от заклинания.

От некоторых эффектов может и не быть прямой защиты (например, сон).