Философия некромантии.

Человечество давно испытывает понятную боязнь смерти и считает её ужасной и таинственной штукой. Вокруг было создано много легенд и мифов, начиная от скелета в балахоне с косой в руке, кончая тем, что люди придумали богов смерти, вроде синигами. Однако среди всех историй наиболее ярко выделяются легенды о возвращении из мертвых или обмане смерти. И что же из себя представляет смерть?

Смерть – особая единица, вокруг которой формируется жизнь. Так вышло, что жизнь несет разрушение, хотя и до её появления вещества стабильно рушились и создавались, так что в масштабе природы жизнь не является злом. И как любые разрушительные явления живые существа несут гибель неживой природе и другим живым тварям. Причина довольно проста: нехватка пищи, ресурсов способных поддержать жизнь, наличие опасных веществ превращающих живое в неживое. Из-за того что жизнь стала слишком распространена и стало не хватать пищи возникла конкуренция, но смерть появилась гораздо раньше. Ядовитые растворы убивали примитивные клетки еще на заре образования биомассы. Попытка неживой природы устранить новую переменную привела к тому, что появилась смерть, и это же стало толчком к эволюции и саморазвитию существ. По сути, ядовитая среда стала своеобразным законом для микробов: тут ты можешь жить и питаться, а тут – нет. Жесткие границы, четкое разделение. И казалось бы должен быть восстановлен баланс, но отсутствие разума и быстрое воспроизводство привело к тому, что постоянно гибли миллиарды миллиардов клеток, а ресурсы стали истощаться. Затем клетки стали пожирать друг друга или приспосабливаться к новым условиям, а некоторые случайно образовали колонии, не сумев разделиться после деления. Такой вот экскурс в историю призван показать, что смерть вызвана простой неспособностью полностью приспособиться к окружающей среде и конкуренцией между разными видами. Пока не появились высшие виды разумных существ, понятие смерти никого не волновало, каждый мертвый сородич был мясом и источником продолжения жизни других индивидов. Но люди не могли с этим смириться. Черт возьми! Раз я получил разум и самосознание неужели в моей жизни нет тайного смысла? Разве не должно быть что-то еще? И так появилась религия. В то время как одни полностью доверились своим верованиям и переложили судьбу на плечи богов, другие решили сопротивляться. Умирать? Ни за что! Я буду изучать природу жизни и смерти, я не дам себе помереть! Отчаянье дало толчок поискам знаний.

В магическом мире некромантия не нужна, там есть реальные боги и система божественного присутствия, включающая «рай» или «перерождение». Поэтому тамошние некроманты это не просто исследователи, это люди бросившие вызов божественной власти. Они сами хотят управлять своей жизнью, их гордость не позволяет им быть марионетками в чужих замыслах. К тому же потеряв дорогого человека, ты лишаешься возможности встречи с ним, а все эти «мы встретимся в следующей жизни» лишены смысла, так как при перерождении души теряют память о прошлом, что для одних благо, а для других утрата. И те же влюбленные болваны, спрыгнувшие с утеса на камни, никогда вновь не увидятся, можно быть уверенным. Боги не заинтересованы в персональной работе с каждой душой, поэтому вся система отбора душ и её возвращения в круговорот смерти и жизни автоматизирована. Сам же круговорот предназначен либо для поддержания системы в стабильном состоянии, либо с целью развить примитивные виды в нечто более могучее. Вот только такими методами развитие будет идти медленно. Некроманты же не желают каждый раз терять знания и получать новую оболочку и связанные с этим проблемы. Первая проблема - психологическая. Утрата знаний, обретение нового характера и даже образа мысли, так как тело может стать женским вместо мужского и наоборот. Вторая проблема - социальная. Положение в обществе определяется тем, что предоставили родители. Если они богаты, твоя жизнь представляется радужной, если бедны –

держись и теряй время на выживание вместо поисков истины. И при этом тебе надо как-то восстановить то, что ты уже знал, хотя часть твоих знаний окажется мусором, остальная часть может быть полезна. И каждый раз, перерождаясь, ты будешь начинать с самого начала, как Сизиф. Если человек достаточно разумен и высокомерен, то такая перспектива ему не понравится. Терять богатство, положение, мудрость ради призрачного рая и перерождения? Бред. И поэтому надо изучать смерть во всех проявлениях, чтобы пресечь попытки богов забрать тебя на тот свет.

Некромантия начинается с трупов. Сперва грабится свежая могила и постепенно шаг за шагом проводится вскрытие с записями и зарисовками, попытками понять устройство органов и предположениями как все работало. Это же делал Леонардо да Винчи, правда, чисто с медицинскими помыслами. Но медицина и некромантия похожи, они обе пытаются предотвратить смерть. И самое главное, несмотря на противопоставление лечения некромантии - это просто расхождение в путях исследования. Лечение призвано исправить последствия и вернуть здоровье, некромантия на постижение причин приведших к болезни. Если ногу надо ампутировать, то, что привело к этому? И тут-то нужно вскрытие и опыты на мертвой плоти, в то время как медицине достаточно просто отсечь отмершую конечность.

Разобравшись в устройстве тела и узнав его примерную основу, некроманты пришли к выводу, что ушедшую жизненную силу можно вернуть с помощью магии, и стали вливать в трупы ману, постепенно усложняя процесс и порождая магических роботов: зомби и скелетов, а привязкой души к такому ходячему трупу получили личей. Сама по себе мана в мертвом теле держаться не будет, она и в живом теле не особо хочет задерживаться, просто живые существа сами её воспроизводят. А вот мертвецы не могут создавать ману, поэтому нужны хранилища волшебной силы и в этом качестве стали применяться кристаллы маны и другие приспособления. Недостаточно просто начертить руну, кинуть в её центр труп и прошептать заклинание. Без постоянной подпитки магический робот не будет работать. Как в големов надо закладывать заговоренный свиток, так и в нежить надо внедрять камни духов, кристаллы маны или иной механизм производства волшебной энергии. Кто-то скажет, что тело нежити может впитывать ману и хранить её, но чтобы добиться такого эффекта труп все равно надо обрабатывать особым образом, иначе мана просто покинет зомби. Поэтому некромантия это не только медицина, это кибермагическая инженерия.

Почему же некромантов все ненавидят? Потому что понимание причин смерти требует опытов над живыми существами. Если в нашем мире ученые убивают миллионы крыс и мышей, то в магическом используются люди. Даже японские живодеры, изучавшие медицину на живых русских и китайских гражданах подтвердят, что подобные исследования гораздо быстрее показывают результат, поскольку нет промежуточных стадий вроде мышей, крыс, обезьян. Далеко не всякая вакцина, срабатывающая на мышах, полезна человеку, поэтому многие исследования оказываются провальными (но мышам может еще пригодятся).

Как известно, люди очень трепетно относятся к собственной безопасности. Кусни ребенка домашняя зверюшка, и её тут же забьют на шаурму. Поэтому если кто-то массово похищает людишек, пусть даже негодных и преступных, остальной народ начнет в панике бить поклоны властям с требованием казнить проклятого маньяка. И будут правы, по-своему. Никто не хочет помирать на благо науки. Впрочем, некроманты в основной массе не идейные спасители человечества, а хладнокровные и бессердечные люди, зацикленные на собственных интересах. Именно из-за массовых экспериментов над живыми людьми некромантия вне закона. Но бывают и отдельные исключения из правил. Некромантия может быть вызвана попытками спастись. Магическое истощение, столь любимое авторами, может по разному проявляться в созданиях разных рас, пола и вида. Те несчастные, коим не повезло родиться с предрасположенностью к разрушению тела от магии, могли пойти на жертвы, чтобы решить

проблему кардинально. А вот потом их жертвой воспользовались темные людишки, превратив идею спасения в попытку создания армии из бессмертных существ.

Собственно, некромантия, как и медицина, стремится к бессмертию, но пути выбраны немного разные. Некромантия старается узнать причину гибели и возможность вернуть мертвой плоти жизнь. Это немного наивно и глупо в понятиях магического мира, однако надо понимать, что клонирование в том мире нечто неизвестное, да и, видимо, есть опасения, что в новом теле старая душа не приживется. В новелле Противостояние святого был момент, когда душу поместили в тело только зарождавшегося ребенка, но как оказалось - там уже была своя душа, таким образом, одна душа должна была выгнать другую или поглотить её, что привело бы к безумию. Это объясняет почему некроманты не пытаются воспользоваться этим методом, но тут есть маленький подвох. Можно создать тело без мозга, а раз нет будущего носителя информации, то и душа вселиться не может. Мозг для души можно формировать вокруг самой души, чтобы та не дала посторонней душонке занять своё место, а потом если все пройдет гладко, вживить мозг в тело. Сложно, зато есть возможность выявить риски сотворения пустого мозга. Вдруг там набьется туча душ, или вместо нужной будет другая, а если она туда поймана, ты просто должен создать другой мозг и оградить лабораторию от проникновения духовных сущностей. Оживление тканей довольно интересная мысль, особенно в плане восстановления мозговых функций. Сейчас очень сложно сказать, может ли воскрешенный вернуть самосознание или это будет другая личность. Проблема в том, что сравнение электроники с живыми клетками не дает ответа, там сгорит лишь часть деталей, а мозг гибнет весь и насколько велико его разрушение мы не знаем, являются ли эти разрушения необратимыми или их можно починить, либо заменить некоторые места – тоже тайна. Впрочем, такие тонкости в магическом мире тоже не знают, зато они очень близки к кое-чему другому. Рисование рун, это не просто символы – обычно они представляют язык контракта с духами, подкрепленный божественной властью, как гаранта честного выполнения. Но есть и другая возможность. Если полупроводники по-разному реагируют на электричество, то могут быть вещества аналогичным образом реагирующие на ману. Построение подобных диаграмм будет использовать редкие материалы, и будет аналогично созданию электроники (магоника). Это фактически наше технологическое повторение, но вместо электричества магия. Некроманты как раз и занимаются магоникой, поскольку управление трупами представляет собой построение сложной схемы мышления и реагирования на команды. Привязка души к зомби или скелету напрочь отсутствует, кроме случаев с личами, так что эти парни в черных балахонах – настоящие техники волшебного мира, в то время как остальные маги больше похожи на людей оформляющих кредит в банке.

http://tl.rulate.ru/book/7452/195138