

Учеба в магическом мире.

Вполне может оказаться, что привычные фолианты с суперпродвинутой магией написанной крутыми волшебниками на деле просто не будут существовать. Как китайские лекари не хотели делиться знаниями с незнакомцами, так и маги могут не желать раскрывать свои секреты другим. Некоторые заклятья ими созданные могут быть сокрыты от мира из-за их разрушительности, а некоторые просто будет невозможно повторить, так как магия очень личное явление. Например, один маг может сколдовать цунами, потому что у него есть контракт с очень сильным духом, хватает маны, есть глубокие знания, а другой уже с более слабым духом это же заклинание просто не потянет. Еще хуже если кроме отсутствия духа-помощника не будет полноценных знаний, маг просто навредит себе. Но кроме этих мелочей может быть и ограничение от богов. Они-то не хотят, чтобы мир был разрушен идиотами, поэтому вполне могут прерывать сверх разрушительные заклятья, создать предел силы мага, не давая никому выйти за его рамки. Точно также количество пользователей магии может быть ограниченным, чтобы не истощить всю ману в короткие сроки, то есть для поддержания баланса создания маны и расхода её. В этом случае боги могут выдвинуть число в миллион магов, ограничив их деятельность до какого-нибудь пятого-шестого уровня мощности заклинаний, что, во-первых, даст нам ограниченное число волшебников, во вторых, их сильнейшие заклятья не будут нести опасность для мира, как максимум смогут пробивать стены крепости. С учетом ограничений и скрытности магов, все попавшие в обиход книги будут содержать простейшие введения в магию, в редких случаях попадутся фолианты исследователей, однако направленные не на овладение разрушительными заклятьями, а вполне себе мирными. Впрочем, любое мирное искусство можно повернуть на военные рельсы. Так появятся маги-приручатели, призыватели, некроманты, големостроители и прочие.

Переписывание магических книг сильно замедлит распространение волшебства, но книгопечатание ускорит процесс. Правда будут и попытки с помощью заклинаний сделать нечто похожее, но это потребует долгих исследований. В любом случае изучение магии начнется с обычного алфавита: не умеешь читать, не сможешь учиться. Учебными центрами могут выступить либо храмы, либо привычные академии. Чтобы попасть туда, нужны связи и деньги. Магия для нищих: купи свиток и смотри на него, как в телевизор, все равно прочесть слова активации не можешь. Магический язык должен отличаться от языка общения для безопасности и секретности. Было бы глупо, если бы все говорили на волшебном языке и случайно активировали заклинания. Послал соседа – спалил полквартала, обругал короля, а с ним всякое мерзкое стало происходить перед всем честным народом. Кому нужны такие проблемы? Вот и выходит, что учить надо два языка, обычный и волшебный. Это дает нам еще одну проблему – умение рисовать и чертить. Рунная магия вся в чертежах и символах, их надо уметь правильно рисовать. Не суть, что линии обязаны быть четко ровными, но накалякав абы как, рискуешь сделать символы похожими на другие, что перевернет весь обряд с ног на голову. И вот мы начинаем видеть мага, как человека с книжками и линейками, ватманами и циркулями – короче совсем как наши студенты. Что еще нужно знать магу? Например, нужна физическая подготовка, магические тренировки, нужно определить и укрепить связь с духами и богами. Первое нужно для общего оздоровления организма, чтобы не засиживаться в пыльной среде за книгами. Плюс ко всему зрение портится, если освещение плохое. Магические тренировки – это контроль маны, проверка применения знаний на практике. Связь с духами определяется по их количеству вокруг мага. Для начала надо собрать кучу духов в одном месте, они должны быть разными, но надо также помнить о возможной вражде между ними. Поэтому лучше использовать разные группы духов. Сперва завести мага в комнату с духами огня, посмотреть не заинтересуются ли они новичком, а это выражается в том сколько духов полетят к нему и станут кружить рядом. То есть, если его мана им нравится, то они повалят толпой, а если им она не подходит, то они просто будут хаотично летать вокруг. Из

таких опытов выявляется предрасположенность человека к контракту с духами. Если из сотни духов воды прилетело только двое, твоя совместимость с духами – 2%, если налетело восемьдесят духов тьмы (демонических) – то 80% совместимости с Тьмой. Благодаря этому происходит выбор пути для мага контрактника, определяется набор заклятий ему подходящих. Но это не означает, что маг не сумеет колдовать иную магию, просто её сила будет меньше до той поры, пока маг не сравняется в знаниях с духами. Духи огня знают всё про огонь и сами частично являются огнем, а маг, узнав столько же знаний про пламя, сравняется с ними в качестве заклинания. К тому же затраты маны у него будут ниже, чем у мага-контрактника. Можно выплюнуть сотню стрел с помощью сотни духов, но остаться без сил, а можно самому сколдовать такое же заклинание, и сохранить немного волшебной энергии. Правда оно будет чуть более медленным в активации, но небольшая модернизация сделает его более совершенным, чем магия духов.

Следующее, что понадобится выучить магам – виды монстров. Одним из направлений использования магии является уничтожение опасных существ. То есть нужны навыки охоты на чудовищ, что выражается и в поиске уязвимостей и в знаниях поведения опасных тварей. Кроме этого нужно знать возможности всех духов, божественных существ, разумных и неразумных организмов, нужно изучать тактику и стратегию использования магии в сражении. А еще алхимию, так как она помогает создавать зелья или облегчать высвобождение маны из волшебных минералов. Особняком идет исследовательская работа, в частности зачарование, сотворение заклинаний нового типа, изучение гражданских направлений в магии.

Итого мы уже выделили такое расписание молодого мага:

Изучение магического языка

Физкультура

Тренировки заклинаний

Основы алхимии

Черчение рун

Естествознание, куда входят география, биология, тактика и стратегия

Зачарование

Обряды и этика магии.

Последнее нужно для обучения студентов древним способам обращения к магии, а заодно вводит набор правил ограничивающих применение магии в обычной жизни. Властям очень не нужны проблемы с буйной молодежью владеющей опасными заклятьями, поэтому надо заранее приучить студентов к порядку.

Несмотря на небольшое число предметов, учиться будет сложно, так как способов колдовства целая куча. Это и ведьминское проклинаящее волшебство с варевом в котлах жижи преподносимой в жертву могущественному существу, это и друидские навыки, и магоника с вживлением в тело волшебника примитивного устройства помогающего колдовать, и куча других.

По части внедрения волшебных устройств – это облегченная форма владения магией. Это как пользоваться смартфоном, вы же не знаете, как он устроен или как его сделать, но нажав пару

кнопок можно ползать в сети, послушать музыку и тому подобное. Магоника (магическая электроника) внедряет подобный компьютер в человека, который активирует эффекты благодаря голосовому управлению, все заклинания просчитываются прибором, сам маг простой пользователь и может совсем ничего не знать о природе заклятья. Однако этот путь только для очень продвинутого волшебного общества, где крутые ученые создают устройства, а обыватели пользуются ими, не вдаваясь в подробности и трудности магии. В отличие от сериальных магов-превращенцев с мобилами в руках, волшебный прибор внедряется в тело носителя маны, благодаря чему остается всегда заряженным. Использование прибора вне носителя возможно, но не обладающий волшебной силой попользуется таким прибором раз или два и больше не сумеет ничего выжать, кроме случая зарядки магическими кристаллами.

Стать магом может любой, кто выучил необходимый минимум заклинаний и вошел в гильдию магов, подконтрольную государству и финансируемую им же. Далее уже в зависимости от предпочтений, кто-то пойдет на службу в армию, кто-то окупится в науку. Все маги военнообязанные, что означает немедленный призыв в случае нужды. Разрушить крепость или отбить нападение дракона - дело для мага, ученики же могут быть теми самыми «авантюристами» что охотятся на монстров по лесам, так как этим убивается сразу множество целей. Монстров меньше - меньше вреда крестьянам и полям, ученики становятся более подкованными в применении заклятий, учатся тактике на практике, в качестве прикрытия могут выступать солдаты-новобранцы или начинающие рыцари. Плотное взаимодействие между простыми вояками и волшебниками крайне необходимо для будущих боевых действий. Маги должны четко представлять, что в бою разрешено, а чего надо избегать любой ценой. Опять же это повод для знакомства дворянской молодежи, девушки могут познакомиться с будущими мужьями, завязать романтические отношения, хотя в некоторых случаях это возбраняется (договорной брак).

Кроме истребления монстров у учеников могут быть практические занятия по поиску растений, наблюдения за жизнью зверей, знакомства с культурами других рас и народов, в особенности их магическими знаниями. Возможно наличие поездок в союзные государства и к дружественным племенам, например, к эльфам или гномам. Оба вида отлично разбираются в магии, посему стоит показать ученикам разные формы применения маны.

Но философия о природе магии - это не удел учеников, а скорее диспуты преподавателей и исследователей. Государство такие споры должно финансировать и поддерживать, равно как и изучение волшебства. В таких спорах могут участвовать и жрецы, поскольку боги могут поведать многие секреты, если будут в добром расположении духа.

Я не упомянул математику, геометрию и некоторые другие вещи, так как обучение магии скорее интуитивное, чем четко описанное. Попытки систематизировать познания будут, но сформулировать, например, количество маны в единицах - довольно сложно. Вот сколько это - 1 магическая единица? У каждого свой ответ, а правильного нету. Если измерять в количестве заклинаний простейшего типа, то в каких? Свет? Это заклинание имеет привязку по времени. Можно ли считать единицей простую вспышку света или горящее час заклинание? Точно также заклинание огня может различаться по мощности и потреблению маны, и потому не подходит для измерения. Предзаклинания (визуальное проявление заклятья до его полноценной активации)? Ну возможно, но опять-таки есть зависимость по времени. Сколько времени удержания предзаклинания считать единицей маны? И не будут ли различаться проявления огня и льда по затратам? Поэтому особенно четко магию не сформулировать, из-за этого математика не особо полезна, кроме сферы рисования рун. Там да, в магонике тоже, но для большинства волшебных систем и направлений математика не работает. Только при создании волшебной архитектуры или сложных вычислительных устройств будет задействован математический процесс, а это очень продвинутое в науке общество.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/228105>