

НАКАЗ НАЧИНАЮЩЕМУ ПРИЗЫВАТЕЛЮ ИЛИ ДЕСЯТЬ ПРАВИЛ ВЫЖИВШЕГО ЧАРОДЕЯ

Вивири Алоконис

ПРЕДИСЛОВИЕ.

Осмелившимся связаться с силами Обливиона, я, Вивири Алоконис, старший магистр Академии магов Форнариса в Эмелене, настоятельно рекомендую не делать этого. Но, коли вы решили профинансировать мои исследования, приобретя данную книгу, я, так уж и быть, поделюсь с вами тем минимумом знаний, который позволит вам избежать печальной участи, что поджидает за дверью, ведущей в иные планы бытия.

ПРАВИЛО ПЕРВОЕ.

Силы Обливиона – ваш враг.

Каждый раз, когда я задаю очередному студенту, поступившему на мою кафедру, вопрос о цели изучения магии призыва, то неизменно слышу в ответ одни и те же тезисы:

— Я хорошо командую другими.

— Я хочу, чтобы фамильяры делали за меня всю грязную работу.

— Я буду призывать существ и изучать их.

Как вместе, так и по отдельности все эти причины являются достаточным аргументом, чтобы отказать претенденту в личном менторстве. Мой предшественник любил повторять: “Хороший призыватель – последовательный призыватель”. Существа Забвения, несмотря на отсутствие у них такой субстанции как душа, не на шутку огорчаются до самой ее глубины, когда смертные отвлекают их от повседневных забот. Вы для них – враг. Они для вас – враг, но пленный, и при малейшей возможности, он будет стараться высвободиться из оков призыва. На ранних этапах контроль фамильяров нестабилен, любое отклонение состояния разума от нормального, включая столь тривиальные вещи как: недосып, повышенное или пониженное внутричерепное давление, опьянение, истощение источника маны или сотрясение мозга способны ослабить ментальные оковы существ, передавая им инициативу принятия решений. Как они этой инициативой распоряжаются? Мстят. Быстро и жестоко.

ПРАВИЛО ВТОРОЕ.

Используйте осколки планов Обливиона для навигации.

Освоившись с базовой информацией касательно объекта изучения, у практикующих, как правило, не возникает проблем с тем, чтобы сразу же попасть в Пространство призыва – нематериальную область, куда переносится сознание призывателя. Из себя оно представляет абсолютно темное помещение неизмеримых масштабов. Но главное в нем отнюдь не простор, а нечто, что крайне напоминает собой двери. Бесчисленное множество дверей. Каждая из них не просто связывает чародея с определенным планом, она ведет к конкретному существу. Если

практикующий достаточно силен, то он без труда сможет открыть одну из них, и тогда заклинание будет считаться успешно сотворенным. Первый соблазн, который возникает у новоиспеченного призывателя, – это проверить каждую из доступных. Не вздумайте. Большинство существ Обливиона едва ли постижимы для смертного разума, по этой причине неосторожный контакт с одним из них может крайне скоро привести к трагедии, под которой, как правило, подразумевается гибель призывателя.

Для того, чтобы свести риски к минимуму, я настоятельно рекомендую, нет, я настаиваю на использовании осколков Обливиона – физических частей иных планов бытия, которые были признаны многими поколениями чародеев наиболее безопасными как с точки зрения предсказуемости развития существ, что их населяют, так и с точки зрения их возможного разнообразия. Настроившись на ауру такого осколка, сознание практикующего с высокой степенью вероятности перенесется прямым к той области Пространства призыва, в которой ему окажутся доступны обитатели выбранного мира. По счастью, за многие годы существования академии в ее процедурных кабинетах скопилось достаточное количество образцов, чтобы удовлетворить интерес как начинающего свое обучение студента, так и более опытных на этом опасном поприще старших коллег.

ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ.

Если дверь закрыта, значит, не стоит в нее ломиться.

Существует правило, согласно которому практикующий с определенным развитием будет способен провести призыв только тех существ, чей виток спирали ниже его собственного. Если вы нащупали дверную ручку и понимаете, что дверь легко поддается, то ваши чары способны подавить даэдра, что скрывается за ней. В противном случае, вы ничего не добьетесь, поскольку сильное существо способно сопротивляться призыву. Но бывают такие случаи, особенно с непослушными студентами, которые вопреки строгим запретам преподавателей считают, что приложив достаточно усилий, они смогут призвать фамильяра более могущественного, чем позволяет их уровень, когда изначально тяжелая неподатливая дверь вдруг начинает отворяться словно кто-то помогает призывателю с той стороны. В таких ситуациях не следует мнить о собственном внезапно пробудившемся таланте, а необходимо немедленно прикратить действие. Это ловушка. Известно множество случаев, когда неопытным юнцам удавалось призвать по-настоящему опасное создание Забвения, которое, оказавшись в нашем мире, незамедлительно набрасывалось на всех, кто находился вокруг. Со временем, научное сообщество пришло к выводу, что те даэдра, которые некогда уже бывали призванными, вырабатывают защитную реакцию в противовес посягательству на их свободу, а именно специально не сопротивляются чарам, что вызывают к ним, хотя и могли бы, поскольку для них это возможность разыграть ситуацию, когда зверь сам бежит на ловца.

В Академии магов Форнариса мы строго следим за соблюдением этого условия, но не смотря на это, в среднем один раз в год какой-нибудь нерадивый студент гибнет именно по этой причине.

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ.

Используйте обереги.

Даже выполнив три предыдущих и, по совместительству, главных правила, всегда существует

шанс на то, что что-либо пойдет не так, и возникнет угроза жизни призывателя. Простейший пример: призвав огненного атронаха, чародей может пострадать от стремительно увеличивающейся температуры воздуха вокруг него, поэтому имеет смысл заранее подготовить контрмеры к возможным последствиям, в данном случае стоит разместить неподалеку охлаждающие элементы и позаботиться о вентиляции, если речь идет о помещении.

Однажды произошел случай, когда фамильяром одной из студенток оказалось зеркало, и она, решив прихорошиться, взглянула в него без специальных защитных очков, отчего получила сильнейший ментальный удар и после этого ее умственное развитие снизилось до состояния овоща. Долго она после этого не прожила.

Во втором примере принимал участие уже опытный чародей, который без проблем призвал воителя дремора и, во время проверки управляемости фамильяра, приказал тому передать свой меч ему в руки. Не знаю, о чем он думал, когда коснулся подушечкой пальца его острия, но, из-за наличия мощного яда на лезвии, руки он в итоге лишился.

ПРАВИЛО ПЯТОЕ.

Проверяйте границы контроля.

Осуществив призыв, необходимо убедиться, что даэдра полностью подчиняется вам и готов исполнять роль прислужника. Советую начать с координации: заставьте существо перемещаться в пределах безопасной зоны. Следом можно проверить уровень его интеллекта с помощью различных нехитрых испытаний, таких как демонстрация речи и письма, либо, если это существо звероподобное, восприятие им разных форм, от геометрических до биологических и даже абстрактных.

Это может оказаться весьма полезным, если вдруг выяснится, что ваш кланфир способен отличать людей по их одежде и, таким образом, защищать территорию от каждого, кто не имеет опознавательных знаков.

Пренебрегая же этим правилом, может выясниться, что дремора, которого вы призвали для сопровождения вас в путешествии, имеет проблемы с суставами и едва ли способен эффективно вас оборонять.

ПРАВИЛО ШЕСТОЕ.

Если вам сулят могущество – отказывайтесь.

Призыв младших даэдра, способных вести осмысленные диалоги, производят, как правило, с целью самообразования и углубленного изучения предмета. Полагаю, для вас не станет сюрпризом, что для разговора с ними вам придется до известной степени ослабить ментальные оковы, чтобы у собеседника банально оказался развязан язык. Стоит понимать, что даэдра – существа бессмертные и некоторые из них прожили тысячи лет. Зачастую их разум оказывается непостижимым для простых смертных, а их уровень риторики вызывает зависть даже у самых отъявленных софистов.

Немудрено, что в подобной ситуации они пользуются своим преимуществом как обладатели вожаемого знания и могут посулить чародею множество благ в обмен на удивительные

тайны, скрывающие за собой возможность получить то или иное преимущество в повседневной жизни – стоит лишь попросить рассказать.

Следуя советам таких хитрецов, не один опытный чародей кончил тем, что ненароком отправил свою душу в один из планов Обливиона, оставив вместо себя лишь бездыханную оболочку.

ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ.

Не издевайтесь над даэдра.

Это то правило, которое вызывает у студентов наибольшее недоумение. Они полагают, что раз они оказались властны над кем-то, то могут делать с ним все, что им вздумается. Но за этим настоящим советом скрывается далеко не мое гипертрофированное чувство сострадания, упасите боги, а банальный рационализм. Даэдра мстительны. И бессмертны. Изредка, но некоторым из них удается проникнуть в наш мир и даже отыскать путь к тем, кто однажды в прошлом злоупотребил их беспомощным состоянием, которое, в свою очередь, и само по себе является причиной для их ненависти к конкретным смертным, так что не стоит подливать масла в огонь.

Известно, что некоторые чародеи заключают сделки с даэдрическими князьями и получают в свое распоряжение куда более сильных прислужников, чем позволяет их развитие. Не в силах послушаться своего владыку, те исполняют любую прихоть их временного хозяина, но так не может длиться вечно, и, однажды, настает момент, когда призыватель должен заплатить цену за оказанную ему ранее поддержку – отправиться во владения того самого князя, где его дальнейшее положение в местной иерархии может оказаться совсем не таким выгодным, как при его смертной жизни.

ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ.

Не проявляйте жалости к даэдра.

Восьмое правило не противоречит предыдущему, даэдра – все еще ваши инструменты, ваше оружие. Если встает вопрос: жизнь фамильяра или жизнь собственная, то необходимо всегда выбирать себя, в этом весь смысл.

Случаи, когда чародеи привязывались к своим прислужникам, не частые, но имеют место быть и заканчиваются почти всегда неутешительно. Я бы могла привести здесь один весьма показательный пример, но я приберегу его для следующего пункта.

ПРАВИЛО ДЕВЯТОЕ.

Не спите с даэдра.

Вопреки строжайшим запретам, любовные утехи с человекоподобными даэдра не редкость, особенно среди мужчин-призывателей. Отбросив моральный аспект, я могу назвать целый ряд причин, почему этого делать не стоит: во-первых, все то же издевательство над фамильяром питает его ненависть к вам и серьезно повышает шансы на осуществление мести; во-вторых,

большинство планов Обливиона обладают куда более агрессивной окружающей средой, чем Джулианос, отчего физиологически даэдра более устойчивы к различным болезням, в том числе и тем, что передаются половым путем, но это не означает, что они не переносят их; и в третьих, даэдра могут преследовать злые умыслы.

Однажды призыватель из Дирейана настолько увлекся Темной соблазнительницей, что клялся окружающим в том, что они любят друг друга, и сама даэдра всячески подтверждала это своим поведением. Вопреки увещаниям коллег, что это всего лишь игра со стороны хитрой соблазнительницы, чародей, все же, поддался на уговоры возлюбленной посетить царство ее владыки, поскольку она истосковалась по привычным краям. С тех пор его никто более не видел.

ПРАВИЛО ДЕСЯТОЕ.

Будьте готовы отменить призыв.

Всегда, абсолютно во всех случаях, когда что-либо идет не так или у вас возникают опасения касательно продолжения экспериментов с фамильярами, прекращайте призыв. Раз – и проблемы больше нет. Будьте наготове, и это спасет вам жизнь.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Это были десять обязательных правил, следуя которым каждый призыватель будет способен свести все возможные риски и издержки к минимуму. Как вы могли заметить, несоблюдение хотя бы одного из них потенциально может привести вас к смерти, поэтому будьте последовательны. И оставайтесь живы.

Пособие было издано при поддержке Академии магов Форнариса.

<http://tl.rulate.ru/book/59244/1575466>