

Концепция магии.

Концепция магии в фэнтези рассказах довольно странна. Одни описывают превосходство одного типа магии над другим и забывают об одной маленькой детали – любой вид магии смертоносен. К тому же, классификация магии зачастую бредова. Чаще всего упоминается элементарная магия, но к какому типу тогда отнести сон, паралич, взрыв кислотного облака, очарование, некромантию или управление растениями? К тому же нельзя забывать, что авторы игнорируют факт опасности магии для самого мага.

Итак, что есть магия? Вид энергии продуцируемый живыми организмами и существующий в неживом мире в виде Драконьих жил и кристаллов маны, последние результат взаимодействия Драконьих жил с минералами способными впитывать ману. Есть также божественная магия, но она пришлая, то есть привнесенная извне, и лишь в редких случаях зарождаемая в описываемом мире существами с абсолютной силой.

Мана циркулирует в теле человека находясь в крови и лимфе, именно поэтому кровь дракона имеет такую ценность, и это же причина почему монстры пожирают людей. Способность к магии у людей определяется способностью вырабатывать и хранить магию в своём теле. Не впитывать извне, а вырабатывать. Поглощение магических зелий – другое дело, ведь зелье перерабатывается телом перед усвоением. Это отличает ману от ци, которую практики могут «всосать» из природы, хотя продвинутые маги могут и такое, но тут скорее срабатывает принцип пылесоса. Когда в теле с большим объёмом хранилища магической энергии остается фиг с маслом, а попросту ноль маны, магическая энергия, которая ведет себя в точности, как молекулы газа, пытается этот вакуум погасить, отчего возникает магическая воронка, затягивающая ману в тело мага. Естественно, такой наплыв энергии опасен для жизни неподготовленного человека, тем более, что мана не укрепляет человеческое тело, а лишь использует в качестве хранилища. Для монстров как раз наоборот, мана укрепляет тело, но не может быть использована для заклинаний, а точнее расход маны на заклинания сильно ослабит монстра.

Итак, мы имеем ману, у нас есть носитель способный её чувствовать и использовать. Что дальше? А дальше вопрос: как активировать магию? Практики ци и маги используют разум для создания внешних проявлений магической силы или ци. Понимание энергии и знание о её природе дают возможность на неё влиять, тем более, что ци и кровь, в которой содержится мана, напрямую взаимодействуют с мозгом. То есть электрические сигналы некоторых долей мозга способны оказывать воздействие на ману и ци, заставляя их подчиняться воле мага или практика. Отсюда вывод: произносимые вслух заклинания и выкрикивания техник – бред, достаточно одной мысли, чтобы проявился эффект техники/заклинания.

Классификация по управлению заклинаниями: голосовые, бесшумные, предметные – просто показатель насколько бестолков маг. Предметная магия – суть свитки и посохи, наполнение предмета маной для активации и производство некоего движения для выстреливания заклятья. Уровень знаний и понимания магии – ноль. Недоучка немного понимающий магические построения – голосовой маг. Крик – ассоциативное слово, позволяющее вспомнить эффект и условия срабатывания заклинания, оно может быть совершенно любым. Поэтому если маг орет «огненный дождь», он может думать о тортах и голых девах, а вовсе не о сжигающем до костей пламени, падающем с небес. Исходя из сказанного, такое понятие как сокращение заклинаний – бред.

Что касается стихий, то позвольте спросить: что за стихия Свет? Или Тьма? Или Земля? Таких стихий не бывает. Есть магия контроля минералов, газов, жидкостей, свободной энергии, а если точнее магия сотворения – божественная магия, ограниченная для применения в какой-

то одной области. Магия земли – способность контроля почвы и камня, а также создание и преобразование оных. Можно заставить землю уплотниться, чтобы появилась яма, можно преобразовать магию в колья, можно трансмутировать железо в золото или создать голема. Но... если создать каменную стрелу или булыжник, его невозможно будет кинуть кроме как своей рукой. Чтобы каменный снаряд полетел к цели, требуется наложение второй магии – магии ветра. Аналогично для огненных стрел/шаров, водяных пуль, ледяных стрел/шаров, шаровых молний и прочих метательных заклинаний. Конечно, можно применить магию огня к каменному снаряду, но там свои трудности. Чистые заклинания земли ограничиваются контролем плотности почвы/скал, созданием камней и песка в заданной точке. Для магии болота – нужна вода, для лавовой – огонь, для песчаной бури – ветер. В чистом виде магия «элементального» применения ограничена. Даже более обширная магия воды, куда частично входит ледяная магия – не исключение, но льдом может стать не только вода, но и ртуть, и газы. А ветер может появиться лишь при разности нагрева слоев газообразных веществ. Так что следовало бы говорить не о магии ветра, а о магии нагрева-охлаждения газов. Причем, газы питают огонь, но также могут его затушить, могут превратиться в жидкость или стать твердым веществом, то есть попасть в юрисдикцию магии земли, воды, огня при определенных условиях. Вот поэтому говорить об элементарной магии неверно.

Есть магия направлений. Направление контроля света, направление контроля пламени, направление контроля воды и жидкостей, направление контроля замороженных веществ.... Причем в каждом направлении неизбежно будут общие заклинания объединенные связками магии разных форм. Особняком идет магия рун – еще одна форма заклинаний для бестолковых магов. Рунная магия основывается на кругах призыва, причем заклинания призываются не магом, а духами, с которыми заключается одноразовый контракт в обмен на некий объем маны. Маг тратит куда больше маны, а по врагам вместо него палит дух прямо из рунического круга. Кроме собственно духа, контракт может быть и с демоном и даже богом, но затраты будут соответственно выше уровнем. Впрочем, боги и так получают свою ману. В отличие от демонов, богам поклоняются в храмах, и верующие получают благословения и защиту своего бога. Однако зачем кому-то тратить свою энергию на каких-то существ. А всё для того же. Что духи, что боги черпают ману из тех, кто заключил с ними контракт. Только боги берут её немного и с большого количества народа, так что те даже не замечают таких небольших хищений. А даже если б заметили, сами отдали бы последние крупницы маны за возможность жить в безопасности.

Впрочем, вернемся к заклинаниям. Поскольку магия делится по областям применения, становится понятно, что прежние представления о магическом устройстве изначально неверны.

Надо сказать, любая магия опасна. Магией исцеления вполне можно убить человека, достаточно вспомнить о том для чего она применяется. Если человек ранен, маг накладывает заклинание и ускоряет регенерацию тканей в месте ранения. Если человек недостаточно подкован в медицине, он просто закроет рану, забыв восстановить кровеносные сосуды. Или начнет вливать магию в человека, при этом не обращая внимание, что его тело просто не способно выдержать такой её объем, в результате чего тот лопнет, как надутая лягушка. Магия жрецов компенсирует этот недостаток тем, что просчетом всех вероятностей и сложностей занимается сам бог, а он как управляющий миром и вероятный его создатель обладает всей полнотой знаний о строении всех обитающих в нем существ. То бишь, жрец лишь посредник, а лечит бог. Но в случае мага, всё зависит от его медицинских навыков.

И раз уж магия исцеления столь опасна, то, что говорить о Свете и Сне, от которых можно получить радиационные ожоги и кому. Именно поэтому нельзя говорить, что какая-то магия слаба или сильна. Если применять её с умом, то она принесет пользу или вред, может быть

разрушительной и созидательной. Но для каждого результата надо уметь контролировать ману и понимать, что требуется для достижения результата.

Также скажу, что из-за опасности магии, при её применении маг может получить весьма неприятные последствия в виде ожогов или обморожения. А посему надо заранее использовать защитные заклинания на себя и лишь потом призывать разрушительные заклятья в свои ладони. Даже руническая магия не спасет от искр и температурных перепадов, хотя её применение намного безопасней. А еще не стоит стрелять магией из глаз, они просто сгорят, как их не защищай.

Теперь вспомним об одной часто упоминающейся ерунде: атрибут магии. Во-первых, она относится исключительно к контрактной магии с духами и магическими существами (не зверями и монстрами, а теми тварями, что состоят из магии и ей же питаются), а во-вторых, это опять же неверное толкование пристрастий духов к конкретному человеку. Это не человек имеет атрибут огня или воды, а его магическая сила по вкусу определенному виду духов. То есть, если твоя мана приятна на вкус для духов воды, то у тебя «атрибут» воды, хотя вернее сказать, что ты обладаешь привлекательностью для духов определенного типа. Именно так работает контрактная магия. Духи, как и люди, предпочитают пищу, которая им нравится: если вы любите виноград, то почему дух не может любить ману с некой конкретной длиной волны? Суккубы и демоны, между прочим, тоже действуют по тому же принципу. Суккубы вытягивают из жертвы ману после того как заставят тело несчастного «наильно» поменять параметры маны, чтобы те стали нужного вкуса для развратной демоницы, пусть это даже разрушает тело жертвы. То есть атрибут – очередной глупый термин, который даже не попытались логически обосновать или объяснить.

Из всего сказанного, становится понятно, что никаких «истребить человечество» просто не может быть. Демоны, духи и боги нуждаются в мане, а люди и звери есть источник её. Да, демоны могут есть друг друга, но их способность к воспроизводству маны практически никакая, иначе все конфликты между демонами и людьми имели бы форму войны за территории и природные ресурсы, и уж точно не походили бы на тотальный геноцид.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/137342>