

Магический мир, как бы он выглядел.

Допустим, магия имеет массовый характер и многие могут её применять, некоторые лучше, другие хуже. Мир демонов особое место - там магия в дефиците. Еще проблема в количестве духов и магических организмов, что питаются ей. Если их станет слишком много, то маны станет меньше, а значит, и сами духи будут голодать. А еще это приведет к конфронтации демонов и духов, как конкурентов за пищу. Демонолюды и полудухи не имеют проблем с маной, поскольку могут до некоторой степени вырабатывать её из пищи. Боги также могут поглощать ману, частично её возвращая, или призывая новые элементы энергии из других миров. Но в определенный момент наступит равновесие или же магический кризис, при котором все духи и демоны помрут из-за нехватки маны. Это может случиться из-за уменьшения числа живых существ производящих ману, то есть лесов, зверей, людей, морских обитателей, а также из-за истощения Драконьих жил. Только в том случае магический мир пойдет по пути механизации и технического прогресса.

Магический прогресс будет немного от него отличен. В техном мире основную массу людей представляют рабочие, исполнители воли инженеров, которыми управляют богатые. В магическом мире магические инженеры и есть власть, и им не требуются исполнители. То есть строительство моста требует наличия инженера и источника магии. Маг способный управлять землей (что означает почву и минералы) сможет за пару секунд возвести нужные конструкции. А это означает высокие потребности в мане и низкие в стройматериалах, которые вообще не нужны. Нет рабочих, нет долгой стройки, нет бюджетных средств на многолетнюю программу возведения, нет откатов и мухлежей по смете. Никаких прорабов и гастарбайтеров. Только хороший крепкий мост и один мужик, которому и надо заплатить. Зарплата будет баснословной, но она ниже, чем стоимость аналогичного проекта без магии. Точно также строительство домов, клубов, дворцов и замков. Маги-архитекторы купаются в деньгах, а строители - такой профессии нет.

Раз города, деревни, дороги и мосты, храмы и замки - делаются так просто, то водопровод и канализация также легко возводятся. А еще с помощью магических приспособлений вода будет всегда чистой, из горячего крана всегда будет идти горячая вода, а в канализации будет так чисто, что даже не поверишь, что туда сливают отходы. Никакого запаха, никаких крыс и гоблинов, вода очищается автоматически. А твердые отходы телепортируются на поля или в лес для выращивания деревьев. Источником магии для водопровода и канализации станут генераторы магии, производящие ману из продуктов или мусора. Это возможно из-за трансмутации. Самодостаточная система, при которой мусорщики занимают весьма уважаемую должность и хорошую оплату. Трудности возможны лишь при плохом градоуправлении или в мире с недостаточно развитой магической инженерией. Высокоразвитое общество избавлено от трудностей. Торговля и ремесло востребованы, особенно волшебные предметы вроде осветителей, магических печей и средств связи, встроенных в картины или зеркала. Никаких свечей, трансмутация создает кристаллы магии, заменяющие батарейки, срок службы которых может быть коротким или рассчитанным на сотни лет. Вероятно наиболее распространенными были бы кристаллы с малым количеством маны. Чтоб через полгода или месяц их приходилось заменять. Повозки с лошадьми - для нищих, богатые горожане гоняют на летающих креслах, некоторые на волшебных зверях-питомцах. Книгопечатание уходит в небытие, магическая книга - это камень знаний, разбив который ты поглощаешь нужные тебе навыки и информацию за секунды. Нет школам и долгому обучению в классах. Естественно нет учителей, воспитателей и академий. Однако знания стоят денег, очень много денег. Но базовые знания дешевы и доступны каждому, так что уже в три года каждый ребенок знает больше любого взрослого нашего мира. Добыча минералов, как и транспортная система, была бы построена на телепортации. Порода просто переносилась бы

пластами определенной толщины в другую область на поверхности. Это ускорило бы извлечение минералов, но еще можно трансмутировать скальные породы в нужный вид материала. Расходы маны, конечно, огромны, но ведь можно ту же гору превратить в ману, да и энергия никуда не уходит, так что баланс можно восстановить. Следует также учесть, что местное светило каждую секунду отдает планете тонны энергии, которую тоже можно трансмутировать в ману или камень или еще во что. В итоге профессия шахтера уходит в прошлое, есть маг-старатель. Нет никаких железных дорог, нет плавилен, нет кузнецов, потому что трансмутация может придавать сырью любую форму. То есть вся промышленность и энергетика построены на трансмутации. Сельское хозяйство требует изучения магии контроля роста растений и животных, особенно интересно будет устроено молочное производство, где животные будут бессмертны, и смогут постоянно давать молоко, а численность поголовья не надо будет увеличивать, что уменьшит затраты на закупку нового скота, утилизацию костей, транспортировку старых животных на бойню. Самих боен тоже не будет. Можно выращивать мясо без убийства зверей, его вполне можно получать из особых магических растений или просто трансмутировать.

Итого, маги-фермеры есть, но нет забойщиков скота, есть много инженеров, но нет рабочих, есть повара, но нет пожарных, потому что пожаров просто не случается из-за магической инженерии. Есть ростовщики, но нет уличной преступности, так как можно на каждом углу расставить кристалл слежения и автоматически отправлять бандитов в обезьянник. Будет много магазинов с дешевыми ценами, так как товары доставляются практически мгновенно прямо с мест производства, что устраняет перекупщиков и накрутку цен. Кафешки и ресторанички всегда были и будут, как и бутики с ювелирными лавками. Не будет вышек сотовой связи, ничего похожего на интернет. Ведь к месту получения информации легко телепортироваться и купить нужный кристалл знаний. Возможен аналог телевидения, но его смотреть будут только крайне ленивые люди или просто ради новостей. Бомжи и бродяги, алкоголики и наркоманы в таком мире не существуют. Если человек что-то умеет, он с легкостью найдет себе работу, а если он туп, как пробка, пусть идет охотиться в лес, глядишь, найдет чего покушать. Алкаши и наркоши сразу же исцеляются заклятьем, так что никакого привыкания, никакого вреда. Но в случае совершения преступлений они попадут в тюрьму. Особо неисправимых преступников могут либо перепрограммировать с помощью магии очарования либо переработать в ману на благо города. Так или иначе тюрьмы будут полупустыми, конвойных не потребуется, как и повозок для транспортировки. Вся эта сфера будет жрать гораздо меньше бюджетных средств, чем в нашем мире. При таком раскладе городской бюджет будет переполнен лишними деньгами, так что налоги не будут слишком велики. Деньги перестанут быть золотыми, так как золото слишком легко произвести, деньги станут приравниваться к некому объему маны. То есть один магический доллар будет равен ста заклинаниям света или некому цифровому выражению маны соразмерному этому числу заклинаний. Чиновники и бюрократия не потребуются при наличии магических паспортов и систем обработки данных. Все заявки можно будет оформить дома у волшебного зеркала и отправить в мэрию, где они будут автоматически рассмотрены и одобрены в случае, если ваш запрос законен и обоснован. Точно также можно оплатить налоги и не бегать по сотням контор. В связи с этим ответственно заявляю: секретарши потеряют работу, равно как менеджеры, но системные администраторы, то есть маги настройщики волшебных аппаратов, останутся в деле. Вероятно, в моду войдут служанки-лекари, которые будут исцелять своих хозяев в случае недомогания. Они возьмут постельные функции в наследство от секретарш. Чуть не забыл поликлиники и больницы, их просто не существует. Никаких очередей, есть храмы для страждущих, там полечат сразу целую кучу больных одним заклятьем. Вера будет для людей чем-то существенным и ощутимым. Тамошние боги будут отвечать на мольбы некоторых людей и появляться по праздникам, чтобы подтвердить свою власть. Тяжелые рясы и роботы принятые в нашем мире будут не столь востребованы в магическом мире, напротив их

облачение будет легким и кажущимся невесомым, будто божьи работники порхают в воздухе, а некоторые и будут порхать, ведь магия левитации станет доступна каждому. Учитывая доступность золота, украсить им свой дом сможет почти каждый, но серебро которое легко окисляется и теряет внешний вид, будет использоваться только в алхимии, которая будет постепенно вымирать, долгое время оставаясь на плаву из-за производства зелий повышения магических сил. Естественно фармацевтика тоже канет в лету, не будет аптек, не будет запросов в гильдии на травы и таблетки. Гильдии авантюристов столь любимые писателями будут лишь для изучения регионов, и зачастую в них будут входить картографы и биологи, которые изучают жизнь природы. А еще это шанс найти дикие народы и открыть нечто новое и прославиться. Правда, на этом не заработаешь.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/179500>