Друиды.

Фэнтазийные друиды очень благородны и величественны, хранители природы, искатели магии. В жизни друиды были обычными жрецами, не брезговавшими человеческими жертвоприношениями и, как говорят, каннибализмом. Но мы не будет касаться реальности, поговорим только о выдуманных друидах.

Живут эти лесные маги в чащах лесов в особых местах, где есть дубы или необычно расположенные деревья. Место с высоким содержанием магии вполне подошло бы любому волшебнику, а тем более друиду. Но в чаще друиды должны чем-то питаться и что-то пить, а этот аспект часто забывают. Да, друиды могут строить шалаши, шатры, жечь костры, но чем это отличается от обычного поселения? Если таким образом друиды защищают лес, то каждая крестьянская община автоматически приравнивается к ним. Посудите сами, для костра нужно собрать хворост и дрова, а это значит надо либо наломать топливо, либо долго и муторно его искать по лесу, что для мага просто смешно. Как он будет постигать волшебные науки, если все время потратит на хворост и поиски пропитания? Поэтому надо сказать о том, что друиды – это простые маги, создавшие деревню в глуши, и не исключено что они провинились перед властями или магическими обществами. Возможны и религиозные причины. Некоторые друиды умеют превращаться в зверей, что делает их жизнь более комфортной, но при этом ношение одежды ими скорей всего будет отклонено. В лесу одеяния будут портиться и рваться, а купить новые тут негде, намного легче бегать, превратившись в большую кошку, волка или медведя. И шерсть теплая есть, и приспособленность к дикой жизни выше и проблем с костром не появится – просто ешь сырое мясо. Нет, конечно, алхимические отвары требуют наличия базы, да в целом где-то надо прятаться на время изучения и практики заклинаний, но разве друидский образ жизни предполагает защиту природы? Нет. Их образ жизни включает взаимодействие с минимальным ущербом, что обоснованно или религией, или необходимостью прятаться. В конце концов, может быть даже такое, что деревья в данном месте образуют некую магическую печать усиливающую приток маны, так что портить здешнюю растительность крайне глупое дело.

Взглянем на магию друидов. В основном их заклинания направлены на исцеление, контроль растений и животных, анимагию. Ни один друид не будет изучать опасные заклинания огня или молний, так как практиковать их в лесу весьма тупо, можно спалить лес и себя заодно. Другое дело – водные заклинания, заклинания ветра или контроля разума. Лес предоставляет кучу живности, на которой можно отработать подчинение сознания. Друид может создать кучу рабов, пусть и звериных. Есть шанс на подчинение друидами рас зверолюдов и звероморфов, про подчинение людей слухов нет, но и это не исключено.

В любом случает друид не благородный защитник леса, даже не маг-искатель природы магии, а обычный маг, старающийся отработать заклинания в удобной для этого среде. Ведь если ты изучаешь магию магмы, то и иди к вулкану, что ты забыл в лесу? И тоже самое про другие типы волшебства. Лед лучше учить в местах, где есть вода или ледники, заодно можно сравнить магические сосульки с настоящими и подправить свои, если они хуже по качеству. Призыв нежити требует наличия кладбищ или мест с массовыми захоронениями, так что и друидские заклятья требуют особой среды. Впрочем, можно отрабатывать контроль растений и животных на собственной ферме, но думаю, марширующие строем цыплята, формирующие боевые построения поросята и растения, самостоятельно сражающиеся с жуками, очень напугают простых крестьян. Им плевать на друидские поиски, им главное, чтоб непонятное и странное было далеко от них. Зато забавно. Ты, как маршал, стоишь, принимаешь парад домашней живности, а потом отправляешь её на работы. Гуси начинают выдергивать сорняки, свиньи копать пруд, утки собирают улиток и слизней, которых потом местная знать будет вкушать в дорогих ресторанах под белое вино. А ты ничего не делаешь, кроме отработки

заклинания. А уж как забавно будет, когда воришку забравшегося на огород, отхлестает лозами виноград или фасоль, а то и яблоня забомбит фруктами.

Казалось бы зачем переться в лес, при таком удобном способе «домашнего» обучения? Вероятно причины имеются. Это могут быть мутации растений после использования магии, например, огурцы могут стать хищными монстрами, или какая-нибудь тыква начнет разговаривать, до жути пугая покупателей на рынке. Мало кому нужны проблемы с поумневшими растениями или кучей корневищ захватывающих поселки и города. За один день волшебные растения могут опутать все улицы, а если они еще и хищные, то население «таинственным образом» пропадет. При этом могут быть взрывающиеся плоды, хотя бы того же бешенного огурца, разрушающие территорию вокруг себя. Никому не понравится соседство с полигоном взрывчатых веществ. Выгода магических растений очевидна, но контроль за ними важен, именно поэтому лучше отправлять студентов на практику в дремучие леса, где они никому не навредят, кроме себя конечно. А заодно в лесу можно попрактиковать анимагию, собрать алхимические ингредиенты, проверить наличие опасных существ, поискать новые виды зверей и трав, полезных для развития магии и алхимии. Даже простое описание жизни зверей может сильно помочь в исследованиях. Потому друидов можно было бы поделить на паломников – тех, кто пришел в лес отточить умения и выполнить задание исследовательских центров, отшельников – тех, кто вынужден был уйти жить в лес, и обрядцев – религиозных фанатиков, чья вера требует жизни в природной среде лесов. Последние могут быть совсем неприветливыми людьми, даже вполне способны убить любого случайного путника, оказавшегося в «священной части» леса. Для этих господ ношение одежды может быть совсем под запретом, либо могут быть использованы примитивные одеяния из шкур. В некоторых легендах, друиды заворачивались в шкуры, которые служили внешней оболочкой при превращении в зверя. Вполне возможно, что это из-за неполноценности знаний анимагии. Друиды-фанатики в большинстве не грамотны, так как умение писать и читать для них не особо полезно, знания рун и превращений можно нарисовать палочкой на земле и грязи, а остальное объяснить на словах. Тот, кто не сможет понять, все равно обречен на смерть от клыков зверей и голода.

Отшельники одиноки и редко образуют общины, их поселения ничем не отличаются от обычной деревеньки с землянками вместо избушек. Иногда они могут быть вегетарианцами, хотя в глуши без мяса выжить чертовски тяжело. Грибы при всей их пользе и вкусности, имеют очень низкую пищевую ценность. Ими можно на время заглушить голод, но восполнить энергию не получится. Кусок мяса в пять-семь раз калорийнее грибов равного веса, а представьте сколько грибов надо собрать чтобы получился, скажем, вес оленя. Это гектары леса надо пропахать, облазить и ограбить все дупла и нычки белок и бурундуков, и все для того чтобы потом за месяц сожрать эту гору грибов, которых потом больше уже в округе не будет вовсе. Частично проблема решается магией, но это как раз и приводит к созданию растений-мутантов, а заодно истощает почву. Иногда отшельники могут покидать лес, продавать шкуры зверей деревенским жителям или обмениваться на ткани и человеческую пищу. Эль сам себя в лес не принесет, да и от зайчатины надо когда-то отдыхать. Но надо сказать, друиды-преступники не зря считаются опасными. Они способны не только повелевать растениями, но и иссушать их, уничтожая посевы на полях в одно мгновение. Такие же способности приписывают ведьмам, поэтому не исключено что среди них были друидки, хотя обычно друидами становятся исключительно мужчины. Но, если подумать, лесные маги были бы весьма рады дамам, пусть и не каждая захочет жить в лесу с комарами и клопами. Зато такая дамочка все равно, что хорошенькая медсестричка в армии – все время в центре внимания. Некоторые отлично знают об этом и пользуются этой слабостью лесных парней.

И паломники: друиды-студенты, друиды-профессора, исследователи. Они временные друиды,

так сказать по долгу службы и учёбы. Однако это не означает, что их нельзя отнести к лесной братии. Обучение может длиться несколько лет, так что волей-неволей придется пожить в условиях зимнего леса, охоты на зверей в шкуре другого зверя, может даже побегать оленем от волков ради получения жизненного опыта.

Проблемы случаются часто. Не все городские маги способны ставить палатку, жить в глуши. Ссоры, споры, драки, изредка переходящие в убийства, любовь, трагедии, неудачные эксперименты, спасения. Лес дает магам почувствовать свою мощь, а маги создают дополнительные трудности друг другу. Вернувшись обратно к цивилизации, возлюбленные уже вряд ли расстанутся, не после таких опасностей, но вполне могут быть расставания с теми, кто просто притворялся, лишь бы его «дотащили» до конца обучения. Из-за трудностей лесного бытия друиды не добрые улыбающиеся дядьки, а суровые и брутальные мужики. Девушки же скорей похожи на амазонок. Постоянная беготня в облике зверя дает друиду развитую мускулатуру, что значительно отличает их от кабинетных магов-дистрофиков. Именно это служит основой гордости друидов – совершенное тело и мудрость, полученная от богатого жизненного опыта пережитого собственной шкурой, а не вычитанного из книг. Зная цену жизни и смерти, эти маги не будут зря лишать жизни, но и лечить потенциально опасное для себя и окружающих существо не станут. Иной раз они вообще предпочтут не вмешиваться. Если один зверь убивает другого, зачем отнимать у него законную добычу? Ради ложного чувства справедливости? И что? Хищник остался без еды, а жертва, получив исцеление, сбежала, хотя её потом все равно съедят. Сиюминутный порыв «праведности» может отнять дичь одного зверя и отдать другому, что в итоге приведет к смерти двух существ вместо одного. Именно поэтому друид не станет спасать гоблина от волка, так как гоблин – такой же житель леса и та же дичь для волка. Иное дело если волк нарушил границы владений, или гоблин нужен магу для каких-то целей. Иногда даже спасение людей может быть проигнорировано. В самом деле, какой человек окажется в лесу друидов? Крестьяне или разбойники. Причем крестьяне явление редкое, они будут ходить в местах безопасных, редко углубляясь в чащу. Кто-то вполне может заблудиться, а кого-то могут привести в лес родители. Особенно если год голодный, неурожайный. И тогда друид может спасти или не спасти ребенка. Это лично его решение. Друид-фанатик окажется перед выбором убить ли ребенка самому или просто бросить, но вполне может забрать с собой, принести в жертву или посчитать появление ребенка знаком богов и обучить ремеслу и магии. Отшельник скорей склонен приютить, а потом жизнь покажет. Студенты наверняка приютят, но ответственность нести не захотят, доверив преподавателям заботу от потерявшемся. Надо сказать, что при возвращении детей обратно к людям, родители могут повторно вывести их в лес, но вот маги последней категории донесут властям и крестьян, совершивших преступление против собственного дитя, казнят. Ребенка же скорей всего отдадут в приют или попытаются пристроить к какой-то семье, что впрочем, не означает счастливого будущего.

Так или иначе, друиды похожи не только местом обитания, но и интересами в магии, хотя ныне принято считать друидов «поддержкой» на деле эти парни куда опасней. Магия контроля растений отлично срабатывает на энтах, а это уже не просто лозы и веточки, это деревянный таран, катапульта и крепость в одном наборе. Сотня энтов с легкостью разнесёт крепость, просто закидав издалека валунами. Поэтому маги способные контролировать их будут весьма востребованы в армии. Кроме того приручение, оно же контроль зверей, можно использовать для создания легионов летающих рыцарей, на вивернах или грифонах. В сельском хозяйстве магия друидов применяется в ослабленной форме, позволяя ускорять рост растений, и вероятно используется не слишком часто. Зато магия исцеления основанная на способности регенерации растений путем выкачивания полезных веществ и маны из земли весьма полезная штука. Пока обычный маг тратит собственную ману на лечение, а жрец транжирит силу богов, друид связывается с растениями и уже весь лес лечит раненных и больных, а проводник этой

магии – друид, не тратит почти ничего, да еще и может высасывать ману из окружения, что дает ему неограниченные запасы волшебной силушки. Минус в одном: на море или вдали от лесов друид становится слабее, его контроль растений не абсолютен, он не может управлять водорослями или гиацинтами. Удел контроля подводной и надводной флорой скорей присущ русалкам, кикиморам и болотным монстрам. Они своего рода друиды подводных царств. Однако их интерес в магии немного иной и власть над растительностью значительно слабее.

PS. Я вдруг подумал, почему авторы не любят русалок? Они всегда делают их второстепенными персонажами, но редко дают им главную роль. А ведь еще есть рыболюды и прочие морские обитатели, даже морские призраки и нежить должны быть. И сидит русалочка в своей комнатке, плачет, трясется от страха, а за окошком скребется костлявая рука улыбающегося капитана скелетов. Подводный хоррор вполне себе обязан быть.

http://tl.rulate.ru/book/7452/214218