Магия

Как устроена магия: общество, Инвеститура, разновидности и пределы, алхимия и артефакторика.

- Магия и общество
- Отношение общества к магам
- Инвеститура
- Разновидности магии и её пределы
- Алхимия
- Артефакторика
- Религия и магия

Магия и общество

- **Потолок силы.** Даже очень сильный одиночный маг ≈ отряд из 10–15 обученных людей. Магия — не оружие апокалипсиса, поэтому геополитика не сведена к «у кого маги — тот и победил».
- **Коллегия** — наднациональная организация без собственной территории (см. страницу «Коллегия»). Стандартизирует образование, выдаёт аттестаты и лицензии.
- Окончание школы для юных магов даёт аттестат Коллегии: маг в целом безопасен для общества и может применять Дар дома. **Использовать магию для работы без диплома магического вуза нельзя.**
- **Диплом магического вуза** открывает профессиональную практику и автоматически даёт членство в Коллегии — своего рода гражданство. Профильный факультет позволяет работать без дополнительной сертификации: выпускник силового может открыть детективное агентство. Для иной специальности нужен сертификат Коллегии. **Для магического производства** — алхимии, артефактов, трансфигурации и прочего — сертификат обязателен независимо от факультета. Работать по сертификату могут только члены Коллегии; после года неиспользования он аннулируется.
- Это порождает разрыв: не все маги готовы/способны попасть в Коллегию через элитные Академии → отсюда **чёрный рынок магии**, подпольные (нелицензированные) маги и **маги-ренегаты** — часто отчисленные из Академий.
- Маги могут занимать государственные должности. **Коллегия требует выхода из организации** для работы в государственных ведомствах, связанных с политикой, и в обычных силовых структурах: это её собственное правило политического нейтралитета. Диплом сохраняет силу, но пользоваться сертификатом после выхода нельзя. Внутри Коллегии силовую службу несут Стражи. В обычной полиции или армии маг может применять Дар только при обстоятельствах, аналогичных основаниям для применения оружия. Скрывать магическую природу обязательно не требуется: открытость зависит от человека и его Дара.

Отношение общества к магам

Нормализовано

К 1980-м магия перестала быть чем-то мистическим в быту: маг — редкая, но обычная профессия, вроде хирурга или дипломата. Никакого массового трепета или бытового страха перед магами нет.

Юридический статус

Формально маги и немаги полностью равны перед законом — отдельного гражданского статуса у магов нет. Но на практике использование магии при совершении преступления обычно расценивается как отягчающее обстоятельство (аналог использования оружия или служебного положения).

Дела о преступлениях против магов передают Коллегии; обычно ими занимаются Стражи. При пострадавших немагах расследование ведётся совместно с государственными ведомствами, преимущественно Стражами. Смешанное дело рассматривает суд Коллегии с государственным прокурором от немагов; воздействие на немага — отягчающее обстоятельство. Если преступление совершено исключительно против немага, суд зависит от государства: в Англии всегда Коллегия, во Франции — обычный суд с участием Стражей для безопасности. Членство и социальное положение не меняют этих правил. Осуждённые маги содержатся только в специальных магических тюрьмах (см. «Коллегия»).

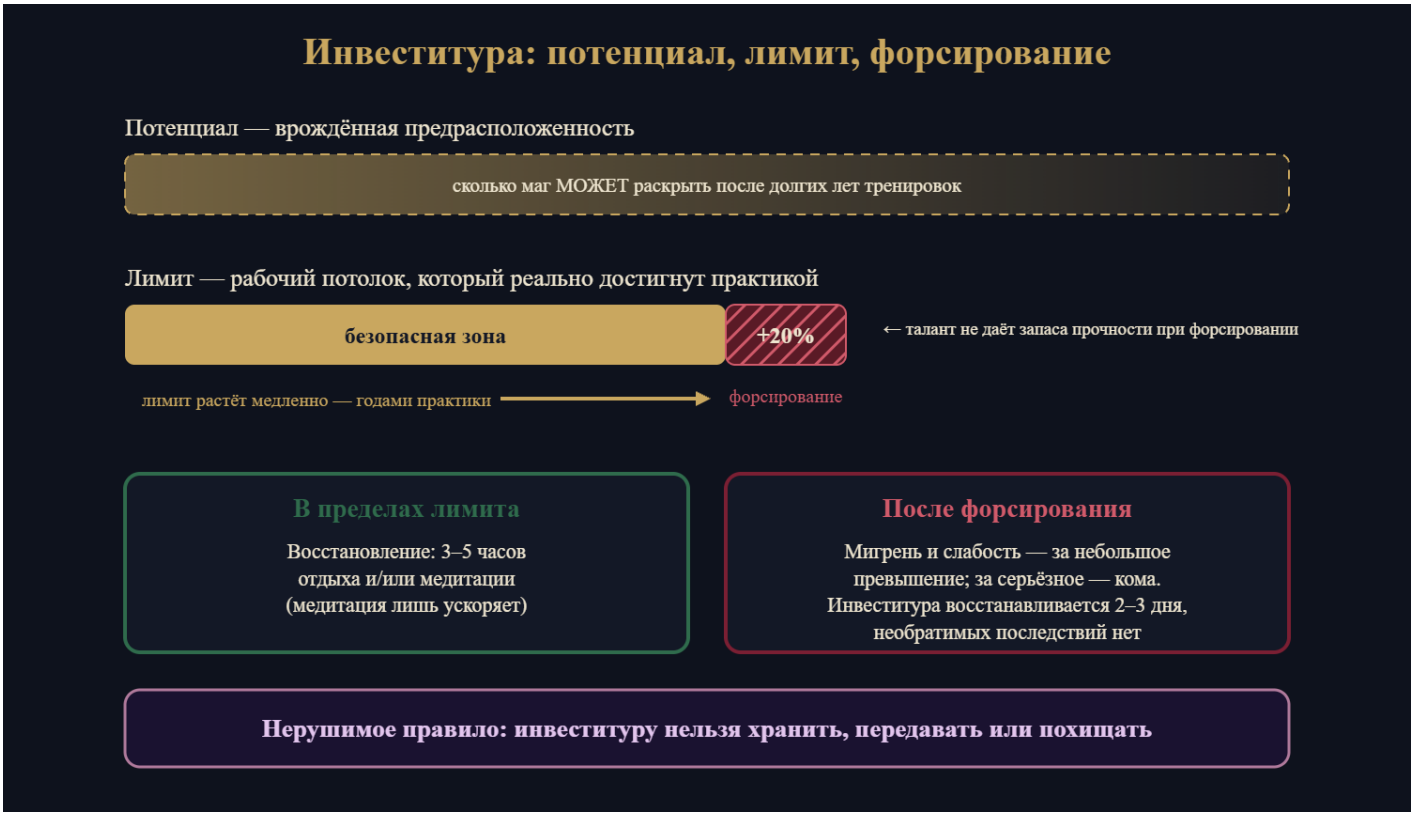
Социальное смешение

Свободное. Браки, дружба, районы проживания — никакой сегрегации или неформального тяготения магов друг к другу. Дар — просто одна из личных черт человека, а не основа для отдельной социальной группы.

Образ в СМИ и массовой культуре

Будничный. Магию освещают как любую другую сложную профессию: репортажи по случаю, экспертные комментарии, ничего сенсационного в повседневной подаче. Конкретные острые темы (Орден, чёрный рынок, громкие происшествия) могут получать более тревожную подачу отдельно — но это скорее исключение, чем норма.

Инвеститура



Внутренний ресурс мага, расходуемый на применение магии. Разные направления тратят его с разной интенсивностью. Единичные бытовые применения требуют настолько мало силы, что в игре их расход не учитывается ради свободного отыгрыша; длительное и массовое использование может требовать очков. Происхождение магических сил не изучено: однозначного объяснения, почему у человека есть Дар, нет.

Пророчество особенно дорого: каждый акт предсказания требует огромных вложений, поэтому пророки тратят инвеституру крайне аккуратно (что и объясняет, почему их дар при этом слаб — заглянуть можно максимум на час-два вперёд, дальше — недопустимо дорого).

Потенциал и лимит

У каждого мага есть врождённый **Потенциал** — неизменный потолок развития. Доступный рабочий уровень, **Лимит**, достигается через изучение Дара и практику. Рост Лимита увеличивает и запас инвеституры, и силу магии, в пределах Потенциала. Одарённость сама по себе не заменяет опыт. В игре Потенциал назначает мастер после создания персонажа.

Лимит растёт медленно, годами регулярной практики — никаких «скачков» через экзамены или разовое обучение.

Превышение лимита

Ориентир форсирования — **20% максимального Лимита**; в числовой механике округляется вниз. Превысить его можно, последствия определяет мастер. Нераскрытый Потенциал не снижает опасность. До восстановления новые применения считаются продолжением форсирования: все расходы суммируются с накопленной перегрузкой.

Последствия форсирования — не отключение на месте, а отложенный удар по здоровью: небольшое превышение отделывается парой дней мигрени и слабости, серьёзное может довести до комы.

Восстановление

- **В пределах Лимита** 3–5 часов отдыха или медитации полностью восстанавливают инвеституру. Медитация ускоряет процесс, обычный отдых также работает.
- После настоящей перегрузки (форсирования сверх лимита) восстановление самой инвеституры занимает 2–3 дня.
- Долгосрочных необратимых последствий нет: даже после комы от перегрузки возможно полное восстановление — процесс похож на медицинскую реабилитацию (постепенное возвращение нагрузок после травмы).

Нерушимое правило

Инвеституру конкретного мага нельзя хранить отдельно, передавать или похищать никаким способом. Сила привязана к своему магу. Правильно нанесённые руны позволяют предмету получить **собственную независимую инвеституру**, а не забрать её у изготовителя (см. «Артефакторика»). Это явление также не объяснено. Рунический способ действует только на предметы; руны на человеке не создают Дар.

Ощущение инвеституры

Оно не врождённое. Даже чувствовать собственный текущий запас нужно специально учиться. Ощущать чужую инвеституру способны только маги, целенаправленно натренировавшие эту грань дара — редкий прикладной навык, а не общая способность.

Обычный маг может не опознать в собеседнике мага, если тот не проявит себя использованием магии.

Разновидности магии и её пределы

Строгой единой систематизации (по стихиям / школам / традициям) не существует — магия неоднородна и охватывает огромный спектр возможностей: стихийная магия, телекинез, трансфигурация, прорицание, иллюзии и многое другое. Общий принцип мира: «опишите, что вы хотите сделать, и с высокой вероятностью найдётся маг, который это умеет».

Принципиальные пределы

- **Создать еду и воду практически невозможно**, в том числе превращением другой материи: это требует огромных затрат инвеституры, на которые никто не способен.
- **Коллегия запрещает трансфигурационное создание драгоценных металлов** — это не магически невозможно, а политический запрет: наложен по просьбе государств, опасающихся девальвации валюты. Запрет успешно и массово игнорируется подпольем.

Компоненты каста

Магию можно творить чисто волевым усилием — без слов, жестов и ингредиентов. Полное «ритуальное» оформление заклинания (слова + жесты + нужные ингредиенты) делает его сильнее, но на практике редко применимо: в бою нет времени готовить заклинание по всем правилам, поэтому большинство боевых применений сводится к невербальному (через жест) или вербальному без затейливых жестов исполнению.

Заметность магии

Полное ритуальное исполнение почти всегда заметно — вспышки, звуки, видимые эффекты. Но маг, владеющий невербальным и «безкомпонентным» кастом, способен колдовать почти незаметно для постороннего — это открывает пространство для магического шпионажа и скрытных операций и объясняет, почему опытные агенты и адепты Ордена предпочитают

именно такой, тихий стиль.

Целительная магия

Существует, но ограничена — облегчить состояние, ускорить/направить естественное выздоровление можно, но закрыть тяжёлые раны напрямую или тем более воскресить мёртвого — нельзя. Серьёзные травмы всё ещё требуют обычной медицины и времени.

Пример специфики: телекинез

Несмотря на отсутствие единой систематизации, у отдельных видов магии могут быть свои механические нюансы. У телекинеза эффективность каста завязана на массу самого колдующего — из-за этого многие практикующие телекинетики поддерживают хорошую физическую форму. Это не общее правило для всей магии, а частная особенность именно этой разновидности.

Трансфигурация: масштаб и сложность

Результат трансфигурации **постоянный**: предмет не возвращается в исходное состояние сам. Возможность изменить массу зависит от мастерства мага; обязательного сохранения массы нет. Создание готового сложного устройства, например радиоприёмника, практически недоступно из-за затрат инвеституры даже при знании его устройства. Простые детали — корпус, шестерёнку, проволоку — создавать можно, если объём соответствует навыкам мага; затем их собирают обычным способом.

Алхимия

Ремесло/наука, отдельная от «магии» в строгом смысле, но опирающаяся на её основы.

- **Доступна немагам на базовом уровне.** Простая варка зелий/снадобий не требует инвеституры и работает как ремесло, доступное тренированному человеку без дара.
- **Магическое усиление требует мага.** Если добавить катализаторы, ритуальные жесты и заклинания, результат становится значительно мощнее — но это уже тратит инвеституру алхимика. Правда, экономичнее, чем прямой боевой каст: тот же эффект через алхимию обходится дешевле в инвеституре, чем через мгновенное заклинание — расплата идёт временем на подготовку.
- **Талант алхимика — это знание, а не сырая сила.** Талантливый алхимик не обязательно каждый раз выдаёт мощный результат — он знает, как получить нужный результат, когда это действительно необходимо.
- **Продукция алхимии** — зелья и ингредиенты (баффы, яды, лечебные снадобья и т.п.). Изготовлением зачарованных предметов занимается отдельная дисциплина — артефакторика.

Два вида провалов

- Серьёзная ошибка в процессе — классический «химический» провал: не сработало или прямой физический риск (взрыв, порча реагентов), как в обычной химии.
- Небольшая ошибка может дать результат, который выглядит рабочим, но имеет побочный эффект, необязательно проявляющийся до момента применения зелья — источник постоянного скрытого риска (бракованные/отравленные зелья, не разоблачённые до использования).

Профессиональный допуск

Алхимия с применением магии относится к магическому производству. Для профессиональной работы нужны **диплом магического вуза и сертификат Коллегии**, независимо от оконченного факультета. Работать по сертификату могут только члены Коллегии; после года неиспользования он аннулируется. Базовое ремесло без применения Дара следует отличать от магического производства.

Артефакторика

Отдельная от алхимии дисциплина — изготовление зачарованных предметов. На предмет наносятся руны, каждая из которых задаёт часть эффекта; вместе они образуют узор. Верный узор позволяет предмету получить **собственную инвеституру**. Механизм неизвестен: происхождение сил магов также не изучено, единого объяснения нет.

Каждая руна требует точных параметров — ширины узора, глубины теснения и других. Маги часто используют Дар для более точного нанесения. Обученный немаг технически способен работать с рунами как с ремеслом, но эффективность обычно низкая. **Рунический способ действует только на предметы: руны на человеке не создают Дар.**

Два типа продуктов

- **Одноразовые артефакты.** После применения инвеститура исчерпывается, а рунический узор сохраняется. Самостоятельного восстановления нет. При хранении предмет постепенно ослабевает, но жёсткого срока годности не имеет.
- **Многоразовые артефакты.** При использовании сила постепенно истощается, затем собственная инвеститура восстанавливается по общему принципу отдыха и восстановления. Одноразовость и многоразовость обеспечиваются разными рунами и требуют разного мастерства. Многоразовые предметы дороже и сложнее в производстве.

Запрет хранения и передачи относится к **инвеституре конкретного мага**: её нельзя перелить в предмет или другого человека. Собственная инвеститура артефакта возникает благодаря руническому узору и не является запасом, перенесённым от изготовителя.

Ассортимент

Широкий, без доминирующего направления — защитные обереги и охранные метки (wards), боевые усилители и зачарованное оружие, средства связи и слежения. Направление скорее определяется заказчиком/мастером, а не устройством самой дисциплины.

Распространённость

Простые бытовые артефакты (обереги, несложная защита) — обычное явление, доступное в том числе немагам. Сложные, боевые или предназначенные для слежки/шпионажа предметы — редкость, находящаяся под жёстким контролем.

Регулирование

Для изготовления артефактов **на продажу и для использования вне учебных заведений нужны диплом магического вуза и сертификат Коллегии**. Для магического производства сертификат обязателен независимо от факультета; работать по нему могут только члены Коллегии. После года неиспользования сертификат аннулируется. Вузы принимают только одарённых, поэтому немаг, даже освоивший ремесло, не может получить законный допуск. Нарушение этих требований — преступление; существуют подпольные мастерские и чёрный рынок.

Религия и магия

Официальная позиция религий — нейтральна

К 1980-м годам крупные религии полностью приняли существование магии как нейтральный природный дар — не связанный ни с грехом, ни с особой благодатью. Это согласуется с общим нормализованным отношением общества к магам: дар — просто ещё одна личная черта человека. Средневековый культ магов-«посланников Бога» и последовавшая за ним многовековая охота на них — давно закрытая глава истории, а не предмет живого теологического спора: современные религии не видят в магии ни чуда, ни ереси.

Духовенство и магия разделены

Среди священников и других духовных лиц встречаются маги, но дар никак не связан с саном и не даёт особых церковных полномочий или ритуалов. Колдовство и религиозная практика существуют как две независимые сферы жизни человека — нет ни института «магов при церкви», ни настороженности к магам-священникам: они попросту не пересекаются функционально, а не намеренно разведены из осторожности.

Орден — идеология светская, не религиозная

Обоснование Ордена, почему маги должны открыто править, построено вокруг природы магии и политической власти, а не вокруг религии — никакой риторики об «избранности свыше» или квазирелигиозного обоснования в его идеологии нет. Конфликт Ордена и Коллегии — чисто политический и философский спор о месте магов в обществе, без религиозного подтекста.