Плюсы и минусы черной магии

Плюсы и минусы черной магии

Ганнибал Травен
Архимаг Университета Волшебства, Имперский город

История

Некромантия, широко известная под названием "Черное искусство", берет свое начало во временах, когда еще не существовало письменных источников. Все древние законы жестко запрещают ее под страхом смерти, однако адепты волшебного искусства все равно продолжали ее изучение.

Орден псиджиков с острова Артейум, предшественник современной Гильдии магов, также запрещал ее использование, не столько из-за ее опасности, сколько из-за веры в святых и нечистых духов предков, которая объявляла некромантию ересью. Но опять-таки, несмотря на этот запрет, мы часто слышим истории об учениках и мастерах, которые позволили себе оспаривать это суждение. Когда Ванус Галерион оставил Артейум, он во многом не соглашался с псиджиками, но и он запрещал обучение некромантии в рамках Гильдии.

Почти 1100 лет прошло со времен Вануса Галериона, и с тех пор в Гильдии сменилось немало архимагов. Проблема изучения некромантии вставала снова и снова. Осуждение этого занятия Гильдией никогда не теряло актуальности, но фактическое отношение к этому запрету менялось со временем. Некоторые архимаги были склонны жестко следить за выполнением этого уложения, некоторые активно с ней боролись, а про некоторых архимагов поговаривали, что и сами они - некроманты.

Недавно заняв пост архимага Гильдии, я считаю, что установить ясные правила в отношении некромантии - это моя святая обязанность. Хотя у меня есть и свое собственное мнение касательно черного искусства, я

пригласил на совет двух весьма образованных магов Империи, магистра Вота Карлисса из Коринта и магистра Уллицету гра-Когг из Орсиниума; дебаты продолжались в течение двух дней.

Далее кратко изложены основные пункты дебатов, аргументы и контраргументы, которые привели нас к окончательному решению Гильдии магов касательно некромантии.

АРГУМЕНТАЦИЯ

Аргумент мастера гра-Когг: "Некромантия остается крайне неизученным явлением. Мы не можем прекратить ее существование, просто игнорируя ее. Будучи научным учреждением, чья деятельность направлена на изучение магических искусств и традиций, мы несем обязательство перед самой истиной. Подобное самоограничение прямо противоположно нашей миссии соблюдения нейтралитета и объективности".

Контраргумент мастера Карлисса: "Гильдия магов должна уравновешивать стремление к знанию с ответственностью и этическими стандартами. Это не означает цензуры образовательных курсов, проходящих с разумной осторожностью и чистотой намерений, и не ограничивает свободу учеников в самоопределении правил и границ. Это основополагающая концепция".

Аргумент мастера Карлисса: "Некромантия предана анафеме во всем цивилизованном мире. Если Гильдия магов открыто согласится с ее практикой, то тем самым вызовет враждебное отношение и страх населения. Ванус Галерион не хотел, чтобы наша организация была похожа на орден псиджиков, ставивший себя вне общества и выше общества. Если мы будем игнорировать общественное мнение, то поставим себя в рискованное положение. Определенно, мы потеряем свои привилегии во многих местах, включая, вероятно, весь Морровинд, где население крайне резко настроено против некромантии".

Контраргумент мастера гра-Когг: "Да, мы должны уделять больше внимания настроениям в обществе, но они не должны диктовать нам условия наших исследований. Для большинства необразованных людей слово "некромант" является синонимом злого мага. Было бы безумием ограничивать нашу

работу из-за предубеждений и непонимания. Для нас было бы оскорбительно отворачиваться от исследований только из-за общественного мнения".

Аргумент мастера гра-Когг: "Некроманты - это бич Тамриэля. Действуют ли они самостоятельно, или в сотрудничестве со слоудами или Королем Червей Маннимарко, они в ответе за бесчисленные ужасы, за оживленных зомби, скелетов и прочие формы нежити. Чтобы эффективно бороться с этой угрозой, мы должны понять, в чем сила некромантов, а это будет невозможно, если мы ограничим самих себя в изучении черного искусства".

Контраргумент мастера Карлисса: "Никто не спорит, что черное искусство представляет собой угрозу. В действительности это и есть ключевой аргумент за то, что Гильдия магов не должна делать некромантию одной из школ, которым мы обучаем наших студентов. Мы должны и обязаны знать, на что способен наш враг, но мы не должны попасться в ловушку, погрузившись слишком глубоко в его занятия и превратившись в им подобных. Мы никому не принесем пользы, если, изучая зло, сами станем злом".

Аргумент мастера Карлисса: "Некромантия опасна по своей сути. Даже самое простое заклинание сопровождается пролитием крови, что незамедлительно вредит душе заклинателя, и это не предположение, а факт. Было бы безответственно со стороны Гильдии обучать и вдохновлять людей на подобные магические исследования, которые, как уже много раз было проверено, навлекают лишь ужасы и беды и на практикующего, и на мир вокруг него".

Контраргумент мастера гра-Когг: "Все школы магии опасны для непосвященных. Простое заклинание огненного шара из школы разрушения может принести массу вреда, если выполнено новичком, причем не только другим, но и самому магу. Школа мистицизма по своей природе учит практикующего отстраняться от логики, чтобы обрести своего рода временное помешательство. Бесспорно, это может повредить его душе".

Аргумент мастера гра-Когг: "Гильдия уже разрешила некоторые виды некромантии. "Школы" магии, как нам известно, есть не более чем искусственные подразделения, принципы которых были сформулированы Вануссом Галерионом для простоты изучения. Они изменялись уже много раз

за все эти годы, но в сердце каждый мастер волшебства понимает, что они взаимосвязаны. Когда студент, изучающий колдовство, призывает охранительного призрака, тем самым он касается школы некромантии. Когда студент, изучающий зачарование, использует пойманную душу, он также связывает себя с черным искусством. Школа мистицизма, как уже было сказано, также имеет некоторое родство с некромантией. Заявлять, что студентам не стоит изучать определенные аспекты некромантии означает обеднить другие школы, давно уже изучаемые магами Гильдии".

Контраргумент мастера Карлисса: "Да, школы переплетаются, но каждое из стандартных заклинаний этих школ прошло испытание временем. Нам известно, что изучающий мистицизм студент, получивший должные наставления, не получит какого-то существенного вреда от своих занятий. Фактически, это вопрос крайних границ, насколько далеко мы позволяем себе заходить в своих исследованиях. Некромантия по природе своей основывается на том, что практикующий заходит во тьму глубже, чем было бы разумно, что практически гарантирует разрушительное воздействие. Ей не место в Гильдии магов".

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Риск от изучения некромантии перевешивает ее пользу. Гильдия не желает ограничивать исследования своих членов, но не потерпит изучения черного искусства, кроме как в весьма ограниченных формах ради борьбы с ее поборниками. Это могут делать только некоторые редкие индивидуумы, которые, по всеобщему мнению, искусны и осторожны, и только с моего разрешения и под моим личным надзором.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

К сожалению, надо признать, что слух о том, что мастер Уллицета гра-Кокг была не столько апологетом некромантии, но и некромантом, подтвердился. Когда это открылось, рыцари Лампы предприняли попытку арестовать ее в помещении Гильдии в Орсиниуме, но она сумела скрыться. Мы полностью доверяем ее преемнику в Орсиниуме.

Хотя я не мог согласиться с нею, я с уважением воспринимал ее логические

аргументы в такой мере, что включил их в эту книгу, и я не вижу оснований удалять их, однако меня крайне расстраивает тот факт, что ее желание установить истину оказалось лишь завуалированной привязанностью к черному искусству.

Эта неприятная ситуация явно демонстрирует, как важно для членов Гильдии не поддаваться соблазну некромантии и внимательно следить за проникновением ее адептов в нашу Гильдию магов.

Плюсы и минусы черной магии

FormId	skyrim.esm:01B011
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B011
Editor ID	SkillIllusion3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Иллюзия
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.