

О клятвах и обетах

Во все времена обещания для волшебников — не просто слова, но один из самых действенных способов влияния на мир вокруг и на других людей. Именно поэтому в магическом мире распространены различные способы вступать в договорные отношения — это магические клятвы, обеты и гейсы.

В чём разница?

Магическая клятва — это любая клятва **между двумя или более людьми**, закреплённая магическим способом. Часто это делают в ритуальном кругу, отдельными случаями магической клятвы являются Клятва Сервентус (чаще всего в обиходе называемая Нерушимым Обетом), Клятва Казуалис и Клятва Фиделис. Магическая клятва в общем случае может быть любой, как и последствия её нарушения, — и то, и другое обычно закрепляется непосредственно при принесении клятвы. Также общеизвестным способом магически скрепить договорённость между двумя и более людьми и даже организациями является статусная чара Министерства Магии «Инлибре», которой владеют только члены Ордена и которая применима только по взаимному согласию всех сторон заключаемого соглашения.

Обет — это обязательно **обещание действия**, данное волшебником не столько другим людям, сколько **Миру** (то есть, именно Мир — Средний, Горный или Нижний, неважно, — является здесь бенефициаром действия и одновременно гарантом его выполнения). В случае нарушения обета соразмерные последствия для волшебника наступают в соответствии с волей Мира, а не других людей. В обиходе волшебники чаще всего сталкиваются с такими видами обетов, как орденские обеты, приносимые хоть и перед лицом других членов Ордена, однако не им самим, а тому миру, которому посвящён конкретный Орден (в случае, если орден никак не связан служением с любым из миров, орденская клятва является разновидностью магической клятвы и заключается между людьми). Из всех видов магически закреплённых обязательств именно обеты чаще всего используются в ритуалах в качестве платы.

Гейс — это сознательно взятое на себя **ограничение** в некоторых действиях, которое является символическим подкреплением какой-либо магической практики. Если обет — это договор с Миром, то гейс — это договор с собой самим. Самым распространённым случаем взятия гейса волшебником в повседневной жизни являются артефактологические гейсы, необходимые для создания артефактов уровней Максима и Ультима. Гейс в большей степени является инструментом самоподготовки волшебника к конкретным магическим действиям, то есть в первую очередь влияет на него самого. Гейсы могут быть даны в ритуалах и мистериях в качестве платы, однако это довольно редкая практика, успешное применение которой требует тонкого понимания природы магии в целом и своих взаимоотношений с ней в частности.

Все три типа магических обязательств используются волшебниками в разных жизненных обстоятельствах, однако объединяет их одно — и это необходимость их **добровольного принесения**. И для клятвы, и для обета, и для гейса необходима свободная воля волшебника — следовательно,

волшебник, чья воля в моменте несвободна, ничего из этого взять на себя в этом моменте не может.

Нарушение клятв в условиях подавления воли иногда возможно, а иногда нет, но в случае, если возможно — не считается нарушением, но и не освобождает от клятвы.

Невыполнение обета может произойти как по воле волшебника, так и в случае, если его воля подавлена, — последствия наступят в любом случае, однако они могут быть различны.

Нарушение гейса в результате подавления воли, тем не менее, однозначно — нужно начинать заново.

Как это вообще делать?

В случае с обетом единственное условие — удостовериться, что нужный Мир вас слышит (в общем случае проще всего это достижимо ритуалом), а взятие на себя гейса вообще чаще всего ничего не требует. *(Однако и в том, и в другом случае Орден Тайн рекомендует тщательно фиксировать все принесённые обеты и взятые на себя гейсы, а если их действие предполагается длительным — ещё и ставить о них в известность ОТ).*

Способов принести магические клятвы немало, некоторые из них являются строго охраняемой тайной, другие — такие, как Непреложный Обет, — являются общеизвестными.

Известные магические клятвы

Клятва Сервентус (служение) или Нерушимый Обет.

Это магическая клятва, которую волшебник всеми силами стремится исполнить, а в случае неисполнения умирает. Общеизвестно, что:

— Нерушимый, или Непреложный Обет — это обещание выполнить в конкретный, обозначаемый пожелавшим, срок три определённых желания, связанных с одной и той же темой. Основной вопрос клятвы Сервентус — ЧТО (НЕ)ДЕЛАТЬ. Например: Я клянусь помогать волшебнику В.Л. до его 150-летия в варке зелий, я клянусь не отказывать волшебнику В.Л. до его 150-летия в поиске ингредиентов для зелий, я клянусь пробовать зелья, сваренные волшебником В.Л. до его 150-летия, если он мне их сам предложит.

— чтобы принести Нерушимый обет, необходимо трое волшебников: тот, кто приносит клятву — Сервент; тот, кто принимает клятву — Доминус; свидетель — Хранитель клятвы.

— Нерушимый обет можно не только выполнить, но и отменить, однако у этого действия есть последствия.

— суть (но не текст) клятвы могут разглашать все участники клятвы, но никто не может называть имена других участников.

— все участники Нерушимого обета носят на запястье красную нить, которая выразимо видна и снимается ТОЛЬКО в момент прекращения действия клятвы.

— один человек может участвовать в любом количестве Непреложных обетов в любой из ролей.

Более подробно о том, как даётся Нерушимый Обет, и о других его особенностях осведомлены не все волшебники, ищите информацию по игре.

NB: Необходимо заранее написать три экземпляра текста клятвы, которые будут невыразимо храниться у каждого из участников. Это напоминание текста клятвы, никому, кроме ОТ, его показывать нельзя.

Клятва Казуалис (случай) или Отсроченный Долг

Это магическая клятва, которую может потребовать волшебник, только что спасший жизнь другому человеку (либо совершивший иное действие, сравнимое по значимости со спасением жизни). За это он может потребовать у спасённого выполнить одно любое его желание в тот момент, когда он это потребует. Поэтому главным вопросом Клятвы Казуалис является вопрос КОГДА. Клятва Казуалис не имеет обратной силы: если спасший жизнь не заявил о своём праве сразу, сам по себе долг не возникает. Если же о праве заявлено вовремя, то Клятву Казуалис невозможно не принести и не исполнить — долг жизни священен. При этом, если вам кажется, что это требование неправомерно — немедленно после принесения клятвы обратитесь в ОТ.

Все участники Клятвы Казуалис носят на запястье черную нить, которая выразимо видна и снимается ТОЛЬКО в момент прекращения действия клятвы.

Прочие подробности о Клятве Казуалис знают не все волшебники, ищите информацию по игре.

Клятва Фиделис (верность) или Сокрытие Тайны

Это магическая клятва, которая позволяет скрыть (сделать ненаходимым) какое-либо место от тех, кто не посвящён в тайну его местонахождения уже ПОСЛЕ принесения клятвы. Основной вопрос Клятвы Фиделис — ГДЕ.

Общеизвестно, что у Клятвы Фиделис может быть только один Хранитель. При помощи Клятвы Фиделис может быть скрыто только явно подконтрольное вам места (ваш дом подходит, а общая горница — нет, горница ветви — возможно, если вы, например, её декан), при этом сам волшебник может найти Хранителя для принадлежащего ему места, но не стать им.

Все участники Клятвы Фиделис носят на запястье белую нить, которая выразимо видна и снимается ТОЛЬКО в момент прекращения действия клятвы.

Прочие подробности о Клятве Фиделис знают не все волшебники, ищите информацию по игре.