



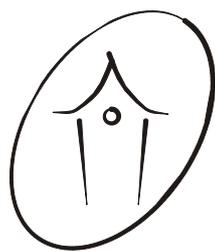
Игра основана на оригинальном сюжете. Все сходства с земными реалиями и религиями случайны.

*Мастерская группа*

**“ПОЛЁВКА”**

**Объединённая группа мастеров г. Тулы**

**представляет полигонную игру-притчу**



**ХРАМ  
ВЕРЫ  
МОЕЙ**

## **РАЗМЫШЛЕНИЕ О ВЕРЕ**

Сейчас я вырос, и многое стало доступно для моего понимания. Всё чаще и чаще задумываюсь о смысле и цели этой жизни – зачем я живу на свете? что останется после меня? Во что мне верить?.. Вера – это смысл жизни; вера – это то, что поддерживает мой путь, даёт сил в решающий момент и обещает желанную цель в конце пути. Зачем я родился? Для чего люди на этом свете? Жить ради себя? Ради других? Ради цели? Что значит наслаждаться жизнью? Имею ли я право жить, если этой жизнью недоволен, и не в моих силах изменить что-то к лучшему? Ответов на эти вопросы у меня нет. И я сам должен решить для себя как мне поступить – наедине со своим жизненным опытом, наедине со своей совестью. Каким я кажусь другим? Одни видят во мне воплощение зла, другие называют невинным котёночком; какой я? Что двигает моими поступками? инстинкты? внутренние помыслы? или всё же мои желания? Могу ли я позволить себе что-то сделать, совершить поступок? Я сам должен решить для себя как мне поступить – наедине со своим жизненным опытом, наедине со своей совестью. Почему одним всё, а другим ничего? Так устроен мир. Мне кажется всё – или ничего; но никто со мной не согласится.

Часто я вспоминаю детство и рассказы моего дедушки; эти интересные истории были моими сказками, и я засыпал под них, так и не узнав, чем закончилась история.

Детство прошло, жизнь прожита, вот уже и финал. Правильным ли был мой путь?..

После того как умер дедушка, я был всегда один, и некому было направить меня... Человек волен сам выбрать свой путь, и никто не вправе остановить его; я выбрал свой путь сам. Я сделаю то, что должен. Я сделаю то, во что я верю. И никто не в силах переубедить меня. Моя вера меня спасёт и защитит. Она словно раковина обволакивает меня и защищает от всего; нет, она словно храм. Да. Я воздвиг храм веры моей на холме, и эта вера – только моя, к ней я шёл всю свою жизнь и с ней же умру. Мне больше нечего делать в этом мире.

## **РАССКАЗ О РАЗРУШИТЕЛЕ**

Однажды долгим зимним вечером, каких в наших краях предостаточно, мой дедушка решил рассказать мне одну историю.

Давным-давно на огромном холме, покрытым лесом, стояли развалины храма. Были те развалины настолько древними, что никто уже не помнил, каким богам был посвящён старый храм. Ведь богов и вер в нашем мире много, а уж сколько их было когда-то трудно себе даже и представить. И вот в этом храме вдруг появился Разрушитель. Сначала только мудрые знали это, но когда тело мира стали сотрясать землетрясения, с гор стали сходить лавины, а реки вышли из берегов, многим открылась правда о существовании Разрушителя. Ибо Разрушитель – это тот, кто пришёл уничтожить мир.

Воцарился хаос. В преддверии конца времён никто не знал что делать. Власть владык пошатнулась, никто больше не слушал их; верующие отступились от веры и искали сиюминутного спасения зная, что скоро наступит конец мира, и никакая религия не поможет им спастись; маги ощутили, сколь слабы их силы. Каждый знал, что время на исходе и каждый лишний час теперь – милость Разрушителя.

Многие бежали, не зная куда. Многие умирали сами и убивали других, страшась приближающегося конца. Многие стремились взять от жизни все наслаждения и хоть на миг почувствовать себя счастливым. Многие не делали ничего, ибо не знали что делать. А кто-то решил предпринять безумную, сумасшедшую попытку и отправился к Разрушителю; безумную? – этим людям уже было нечего терять.

Никто не знал где искать Разрушителя; как он выглядит; каковы его мотивы. Было известно лишь что Разрушитель – обычный человек, обретший в одночасье силу и знание уничтожить мир. Те, кто искал встречи с ним, верили в невозможное; они хотели спасти свою веру, свою власть, свою жизнь, жизни всех людей нашего мира, да и сам мир.

В одно утро все эти люди встретились у подножья холма, на котором стоял храм. Потому что здесь был Разрушитель.

## РАССКАЗ О ДЕСЯТИ ПОСЛАХ

Однажды тёплой летней ночью, когда так ярко горят звёзды на небе и огромной серебряной монетой блестит луна, мой старый дедушка рассказал мне одну историю.

Давным-давно в наш мир явился Разрушитель. Был он неуязвим и бессмертен, и его цель была – уничтожение мира. Чтобы не допустить этого, правители отправили к Разрушителю мудрейших советников.

В то время в мире властвовали два великих государя. Западная и Восточная империи – вот столпы стабильности и могущества того времени.

Не надеясь на мудрость императорских послов, маги, жившие в обоих царствах, собрались на общий совет и выбрали трёх из своего числа, которые должны были противостоять Разрушителю.

Никто не знал, что сможет остановить Разрушителя.

Адепты различных религий – священники, жрецы, монахи и проповедники – крепкие в своей вере – также нашли в себе мужество противостоять неизбежной гибели мира.

Вот так и получилось, что одновременно с разных сторон к холму, на котором стоял храм, пришли десять послов.

Времени у них осталось немного – вечер и одна ночь. Мир должен был пасть на рассвете...

## СЛОВО МАСТЕРОВ. ОБ ИГРЕ

Мы предлагаем вам игру-притчу, игру-размышление, игру философскую историю, в которой нет места резне и боёвке, оружие здесь может использоваться лишь в качестве антуража.

Мы предлагаем вам игру неторопливую, игру, где никто никому не опаздывает. Здесь всегда найдётся время для интересной беседы или спокойного чаепития на закате.

Время хватит для всего: игра начнётся в субботу днём, продолжится всю ночь и закончится днём в воскресенье.

Мы рассчитываем на небольшую игру с максимумом игроков 40 человек; реальное количество игроков может быть даже меньше; игра сможет пойти даже если будет меньше 10 человек.

## ПЕРСОНАЖИ И КОМАНДЫ

Заявиться можно любым из послов и тех, кто хочет противостоять или помочь Разрушителю – как в одиночку, так и командой.

Если вам не приглянется ни одна из предложенных ролей вы можете предложить свою – но не позднее, чем за месяц до игры.

### **Люди Разрушителя**

С приходом Разрушителя нашлись люди, которые были готовы ему помочь – из личных ли симпатий, или стремясь приблизить гибель мира; почему и зачем – каждый из игроков должен определить это сам. Эти люди помогают и служат Разрушителю и готовы исполнить любой его приказ.

### **Культ Судьбы**

Последователи этого культа – фаталисты по вере и собственной натуре. Они пришли убедиться в силе Разрушителя и стать участниками величайшего события в истории мира – его уничтожения или спасения. Главные положения вероучения судьбы – нет никаких богов, и лишь человек и природа изменяют этот мир; всё на свете предопределено и предопределённое сбудется; случайностей не существует.

### **Вера в Единого**

Приверженцы этой веры утверждают, что в мире существует только один Бог, создавший всех – Единый, все главные боги других религий это и есть Единый. Верующие в Единого утверждают, что знают Его волю, которая заключается в поддержании и сохранении равновесия и мира. Основной постулат их веры – наш мир идеален и правилен, ибо создан Единым; все верующие в Него смогут остановить любую беду силой своей веры. Они пришли противостоять Разрушителю и готовы противопоставить свою веру правде Разрушителя.

### **Носители сокровенного Знания**

Последователи этой религии утверждают, что обладают сокровенным Знанием о сути этого и других миров. Но открывается оно лишь избранным – путём долгих молитв и медитаций члены культа достигают этого знания, после чего жизнь их становится легка и беззаботна, ведь они познали суть мира. В отличие от множества учений и культов носители сокровенного Знания проповедуют индивидуализм; блага для избранного, а не большинства; цель каждого, кто увлечён этим учением - достичь просветления. Они пришли к Разрушителю, чтобы в беседах с ним найти просветление и познать сокровенное Знание до того, как кончится мир.

### **Культ Девы**

Приверженцами и адептами этого вероучения являются только женщины; они верят в женскую сущность мира и божественного начала. Они утверждают, что всё сущее было рождено великой Девой, подобно тому как женщина рождает ребёнка; что весь мир и все живые существа – детища великой богини. Основная идея последователей вероучения – сохранение и приумножение жизни, величайшего из даров Девы. Они пришли к Разрушителю, надеясь убедить его силой своей веры не уничтожить мир.

### **Братство Знающих истину**

Приверженцы этой веры крайне агрессивны и вероломны, ведь только они знают истину, любая истина открыта только им. Однако никому из непосвящённых не известно, что это за истина. Эта вера славится многочисленными бродячими проповедниками, которые обращают в свою веру целые поселения и города, которые до этого принадлежали к другой вере. Основная идея их веры – все кто не обращён в их веру – черви и ничтожество, а лишь они сами, знающие истину, достойны называться людьми; вещи и ценности это грязь – их следует передавать главе братства или его региональным управителям; нет ничего стыдного, если это угодно главе братства или управителям братства. Они

пришли к Разрушителю, чтобы принять его в свою веру и остановить гибель мира, ибо гибель мира – это очень плохо для главы братства, и он не хочет этого.

### **Маги**

Трое могущественных магов (возможно с учениками), которые пришли, чтобы остановить Разрушителя. У каждого из них своя судьба и свои мотивы поступить так, каждый из них никогда раньше не был знаком с остальными пришедшими магами.

Маги – единственные из пришедших, кто точно представляет, откуда взялся Разрушитель, каковы его возможности и каким именно способом будет уничтожен мир. Против Разрушителя сейчас их магия бессильна и гибель мира они видят как неизбежное, но – они пришли к Разрушителю, чтобы его остановить – и готовы заплатить за это любую цену.

С магией способна бороться только магия; если сложатся определённые условия, Разрушитель станет уязвим, и маг, заплатив страшную цену, сможет уничтожить его; единственная задача магов, которые пришли противостоять Разрушителю – создать такие условия.

### **Посольство Западной империи**

Во главе посольства сам император Запада, человек военного склада характера, смелый, прямой и безжалостный. Прибыл к храму в сопровождении немногочисленных сопровождающих (советники, маги, солдаты, члены семьи). Надеется противопоставить Разрушителю логику и убеждение, чтобы спасти свою власть и свою империю, и весь мир.

### **Посольство Восточной империи**

Во главе посольства мудрый и опытный придворный чиновник, опытный политик, желающий во что бы то ни стало остановить Разрушителя. Его могут сопровождать слуги, выполняющие различные обязанности, несколько преданных воинов (в любом ранге – от солдата до генерала), телохранители, а также любимая женщина или наложница. Цель посла – в точности передать Разрушителю волю Великого императора Восточной империи и предотвратить разрушение мира.

## **СЛОВО МАСТЕРОВ. ПРЕЗУМПЦИЯ ЧЕСТНОСТИ**

Хотелось сразу обозначить некоторые важные для игры вещи.

Каждый из тех, кто пришёл противостоять или помогать Разрушителю – люди убеждённые, целиком и полностью, всей душой стоящие на выбранной позиции, верящие в свою религию, в чём-то фанатики. Следует понять, что все они – люди не случайные, а наоборот, избранные, самые твёрдые в вере; только такие люди были способны пройти через всё и найти Разрушителя.

Стоит понимать, что ни один из них не изменит своим убеждениям, не может стать «предателем» и отступником.

При этом каждый из этих людей себя первым и единственным и вряд ли готов будет пойти на компромисс с другими (за исключением разве что магов). Между Восточной и Западной империей в прошлом и настоящем было столько разногласий, что они не станут объединяться. Представители одной религии также не смогут объединиться с представителями другой. Стоит ли вообще искать союза с другими послами? Или, не теряя времени, сразу приступить к выполнению своих целей? Решать игрокам.

Роль сильной личности всегда трудна; те игроки, которые чувствуют в себе силы выступить в одиночку, без поддержки, могут сделать это и выступить без команды. Остальным же советуем собрать небольшую команду; более того – для послов империй команда просто обязательна, ведь эти послы представляют интересы огромного количества людей, и им нужна постоянная поддержка.

Все послы разные – гордые, помнящие о самодостоинстве, и отчаянные, без последней надежды, те, которым всё равно, и те, которые хотят спасти или уничтожить мир. Ни один из них не отступит и готов пройти до конца. Ни один из них не примет поражения – для некоторых представителей религий поражение – это конец их веры, и почти для всех поражение – смерть и гибель мира.

## МАГИЯ

Магия мира способна воздействовать на любые объекты субъекты и процессы. Способности к магии заложены с рождения в каждом человеке, однако высоких степеней владения этим искусством достигают единицы, в то время как начальный уровень осваивают практически все взрослые люди, не страдающие отсутствием интеллекта, воображения и упорства.

С помощью магии можно сотворить любое заклинание, ограничения состоят в квалификации и фантазии мага. Магией можно зажигать огонь, вызывать ветер, открывать замки и ломать кости, а можно творить иллюзии, успокаивать и лечить людей, ставить защиту против любых взаимодействий.

Во время смены правящих династий в Восточной империи люди осознали разрушительную силу магии; носители знания установили контроль над использованием заклинаний. В Белом городе (закрытом городе-государстве магов) был создан Собор Магов – орган, следящий за соблюдением соглашения, принятого около тысячи лет назад. Основными пунктами этого соглашения были: поиск и обучение талантливых магов, невмешательство в политику каких либо государств без одобрения Собора Магов, контроль над использованием заклинаний 2-3 уровня. Со временем единственным центром обучения стал Белый город; он же стал и городом магов – лишь немногие носители магической силы покидали его, отправляясь в странствия или же нанимаясь советниками к каким-нибудь властителям.

С момента принятия соглашения магия практически перестала применяться в войнах. Её использовали для бытовых нужд, в медицине, при строительстве, в ремёслах. Белый город с помощью мощных следящих заклинаний контролировал использование магии во всём мире – и очень успешно. Хотя за тысячелетие было несколько талантливых магов-одиночек, которые в определённый момент смогли противопоставить свою силу мощи Белого города и пытались захватить власть, используя боевые заклинания и воздействия на сознание людей, уподобляясь безумному императору Атоа Ишину. Все они повторили его судьбу, поскольку магия – слишком могущественная стихия, и если отворить ворота широко, не довольствуясь слабым ручейком из чуть приоткрытых створок, неистовая волна сметёт того, кто открыл эти врата.

История хорошо помнит действия одиночек; легенды же и слухи говорят, что есть и виды групповой магии, доступные высококлассным магам. Например, ритуальная магия, для осуществления обрядов которой требуются усилия нескольких человек. Сила сотворённых ими заклинаний выше, чем у даже самого могущественного мага. Вне Белого города рассказы о ритуальной магии всего лишь рассказы, ничем не подтверждённые, всего лишь легенды. В некоторых таких легендах говорится о магах, которые передвигали горы и гасили звёзды.

## СЛОВО МАСТЕРОВ. ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

### Общие положения

Все боевые взаимодействия на игре будут сведены к минимуму, а в идеале их не будет вообще.

На всю территорию, прилегающую у храму, наложено могущественное заклятие, которое не в силах разрушить ни один из магов – заклятье не позволяет ни силой ни оружием причинить вред живому существу; Разрушитель же неуязвим – ни физически ни магически на него воздействовать невозможно.

Невозможно никого зарубить или зарезать, подпалить файерболом, невозможно наложить хитрое статусное заклятие – ничего этого нет.

Нет ядов, оглушения и кулуарки.

Оружие может являться частью костюма и антуража либо быть одной из необходимых вещей для совершения ритуала или обряда и т.п.

Что тогда можно?

Магией можно воздействовать на человека (сразу отбросим варианты левитировать камень и сбросить его на голову врага, этого не будет); но это воздействие не может быть боевым.

### Пленение

Для любителей агрессивных взаимодействий возможно проведение пленения. Любого персонажа, в том числе и Разрушителя, можно будет связать и таким образом вывести из строя. Человек может быть связан если был обездвижен – в течение 20 секунд двое других людей удерживали его за руки, считая при этом до двадцати, а человек не сумел вырваться или высвободиться. Если это произошло обездвиженный человек должен не сопротивляясь дать себя связать.

Связывать следует исключительно по жизни (но без лишней жестокости).

Освобождение от пут – также по жизни.

Любого связанного человека (кроме Разрушителя) можно вывести с территории действия охранной магии (территория храма и холм) и убить; такой человек выходит из игры и больше в неё не возвращается. Для этого необходимо по жизни доставить или провести пленённого до точки, указанной мастерами (граница полигона), после чего мастер сообщит игрокам, которые вышли с территории действия охранного заклинания, произошедшие последствия.

## Допрос

Получить необходимую информацию можно как добровольно, так и путём допроса. Попыток нет. Однако есть возможность заставить обездвиженного и связанного человека говорить правду с помощью магии (необходимо выполнение некоторых необходимых условий), либо угрожая ограничить свободу этого человека. В случае если не было необходимого магического воздействия допрос проходит как обычный разговор или беседа.

## Магические воздействия

Любое заклинание разрабатывается по общей системе, данной в *Приложении I*.

Придуманное заклинание записывается на бумаге и сертифицируется у мастера. В момент использования свиток рвётся с указанием цели и воздействия заклинания.

До игры можно обсудить любое заклинание и засертифицировать его. Также сертификация заклинаний и создание новых возможна во время игры – у мастера.

## СЛОВО МАСТЕРОВ. АНТУРАЖ

При подготовке одежды и антуража для этой игры следует ориентироваться на любой фэнтезийный мир либо исторические реалии IX-XIV вв (средневековье).

Для команды Западной империи общий антураж XIII-XIV вв Европа.

Для команды Восточной империи антураж ориентирован на средневековые Японию, Китай, Корею.

Для всех остальных – антураж по усмотрению.

Для представителей религий желательны нательные амулеты с символами религий (крест, звезда, око, ветвь и т.п.), для магов – посохи либо жезлы, как знак принадлежности к элите магов. Для императора Западной империи как вариант возможны корона и мантия, для чиновника Восточной империи – иметь большую императорскую печать или свиток – верительную грамоту как подтверждение полномочий.

Оружие возможно как антураж и только в рамках выбранной роли; очевидно, что оружие носить пристало императору Западной империи, воинам, солдатам, телохранителям и вряд ли кому-то ещё.

## СЛОВО МАСТЕРОВ. ОРГИНФОРМАЦИЯ

Игра состоится 7-8 июня 2008 года на полигоне в Хомяково. Добраться до полигона можно на электричке (до ст. Хомяково – 15 минут из Тулы либо 3 часа из Москвы) или на автобусе №36 из Тулы (до ост. Площадь), далее пешком, следуя указаниям мастеров или по схеме. По договорённости будет организована встреча игроков на платформе.

Заезд и предигровая подготовка – с утра 7 июня. Игра начнётся днём, продолжится всю ночь и закончится днём 8 июня.

Игра проводится объединённой мастерской группой «Полёвка». Мастера – Стёпин Илья, Грахов Андрей.

Заявки присылать по адресу: [Ufthang@rambler.ru](mailto:Ufthang@rambler.ru). Можно писать заявки в свободной форме но в них обязательно должны быть указаны:

- Фамилия и имя игрока, возраст;
- Наличие или отсутствие медицинских противопоказаний для участия в игре, хронические заболевания (необходимо для формирования аптечки);
- Имя игрового персонажа;
- Отношение персонажа к той или иной группе ролей (команде);
- Описание характера персонажа;
- Легенда, жизненный путь персонажа, который предшествовал его встрече с Разрушителем;
- Мотивы персонажа и цели, которых он хочет достичь в сложившейся ситуации.

Правила и обсуждение на форуме: <http://liverpg.3bb.ru>. Прямая связь с мастерами: (920) 743-15-53 Стёпин Илья, (920) 751-62-53 Грахов Андрей.

Мы просим отнестись к написанию заявки очень ответственно и заранее представить характеры персонажей, их побуждения и мотивы, это очень важно для игры. Перед написанием заявки рекомендуется уточнить у мастеров, не занята ли выбранная роль – вдруг кто-то другой уже подал заявку именно на эту роль раньше.

Участие в игре возможно при предварительной подаче заявки и организационного взноса.

Организационный взнос с игроков – 150 рублей; иногородние игроки оплачивают взнос на полигоне. Взнос тратится на проведение игры, обеспечение мастерского антуража и вспомогательного технического оснащения.

Игроки привозят турснаряжение и пищевой НЗ самостоятельно.

В лагере мастеров аптечка.

## РАССКАЗ О РАЗРУШЕНИИ

Однажды пасмурным осенним днём мой старый дед рассказал мне под шум проливного дождя одну историю.

Давным-давно один из старых богов захотел уничтожить всё живое в нашем мире. Был он могуч, и была сильна его магия. Для разрушения мира ему всего-то надо было уничтожить четыре великих печати, что держали в равновесии всё сущее.

И вот, взойдя на холм старого храма, он принялся за задуманное.

И содрогнулся мир и пошатнулись горы, когда Разрушитель расколол первую печать, и вытекла из его глаза кровавая слеза. И так происходило каждый раз, когда очередная печать была сорвана. Разрушитель плакал, но его не могло остановить ничего. Когда четыре кровавые дорожки слёз были на его щеке, мир пал.

# Приложение I

## Магия

# ХРАМ ВЕДЫ МОЕЙ



“ПОЛЁВКА”

Объединённая группа мастеров г. Тулы

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

*Базовая форма заклинания.* Элементарная наименьшая неделимая часть заклинания. Имеет форму равностороннего треугольника. Другие базовые формы либо не работают либо приводят к неуправляемому прорыву магической энергии.

*Вершина заклинания.* Вершина базовой формы заклинания. Каждая из вершин имеет собственное название – *инициатор, энергия, форма (И, Э, Ф)*. По часовой стрелке последовательность расположения вершин следующая – *инициатор, энергия, форма*. Каждая вершина связана с определённым ингредиентом.

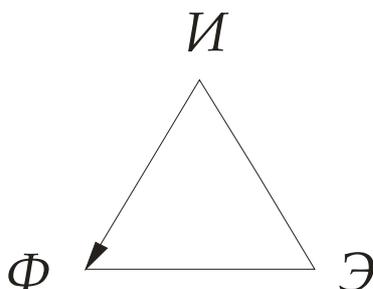
*Ингредиент.* Образ, связывающий свойства заклинания со свойствами предметов и образов. Именно комбинация и компоновка ингредиентов определяет свойства получившегося заклинания. Ингредиенты размещаются в вершинах заклинания по одному. В сложных заклинаниях, содержащих несколько базовых форм, ингредиенты вершин базовых форм не могут повторяться.

*Ребро.* Прямая, соединяющая вершины заклинания.

*Вектор инициатора.* Вектор силы воздействия инициатора на энергию. Направлен вдоль ребра базовой формы от инициатора к энергии.

*Вектор энергии.* Вектор преобразования высвободившейся энергии в форму. Направлен вдоль ребра базовой формы от энергии к форме.

*Вектор инициатора.* Результирующий вектор базовой формы. Направлен вдоль ребра базовой формы от инициатора к форме. Именно этот вектор и является результатом работы всей базовой формы заклинания, выходом. При расчётах всегда равен 1.



*Уровень воздействия.* Сила действия заклинания. Чем она выше, тем заклинание мощнее. Рассчитывается как модуль векторной суммы всех векторов формы заклинания.

Цели воздействия	Требуемый уровень воздействия для работы заклинания
Живая и неживая природа	3
Человек	5
Дух	8

*Уровень контроля.* Количество источников энергии в заклинании.

*Квалификация мага.* Умение мага контролировать определённое количество источников энергии.

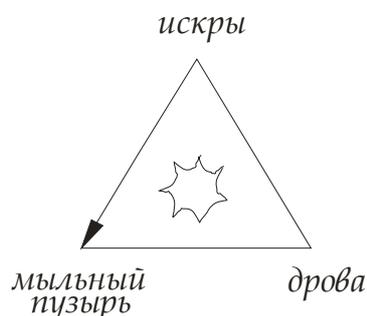
Существуют три квалификации мага.

Уровень	Доступные ингредиенты, цели воздействия	Уровень контроля
Первый (начальный)	Живая и неживая природа, кроме человека	3
Второй (средний)	Живая и неживая природа, человек	5
Третий (высший)	Живая и неживая природа, человек, дух	10

Воздействия на структуру мира (землетрясение, солнечное затмение и т.п.) имеют внеуровневую степень воздействия и требуют одновременного воздействия на трёх уровнях магов.

## ВОЗДЕЙСТВИЯ ПЕРВОГО (НАЧАЛЬНОГО) УРОВНЯ

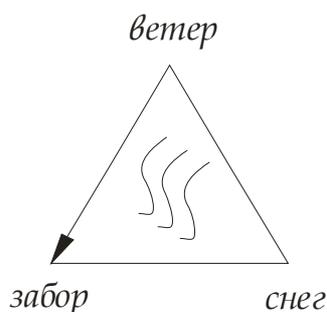
### Атакующая магия - огненный шар. Заклинание 1 уровня.



Искры зажигают дрова. Так появляется огонь. Огонь воплощён в форме мыльного пузыря.

Мыльный пузырь имеет устойчивую форму шара, который летает и при столкновении с препятствием лопаётся, разбрызгивая капли во все стороны.

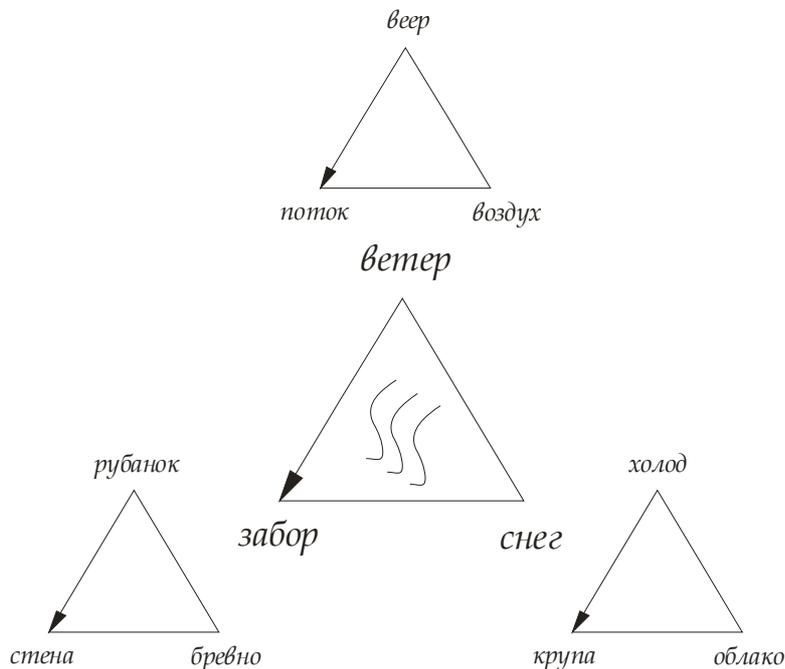
### Магический щит – снежная стена. Заклинание 1 уровня.



Ветер приносит снег, который принимает форму препятствия (забора).

## ВОЗДЕЙСТВИЯ ВТОРОГО (СРЕДНЕГО) УРОВНЯ Магический щит – снежная стена. Заклинание 2 уровня.

Чтобы усилить заклинание, необходимо расписать каждый из ингредиентов по той же схеме.



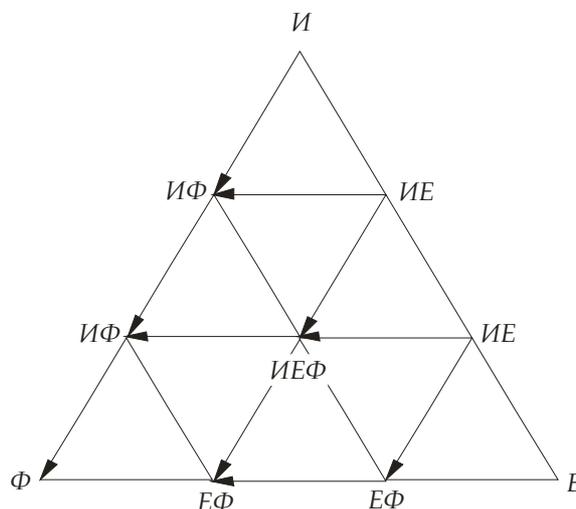
Это заклинание требует уровень контроля 4 и даёт уровень воздействия 2.

Внимание: три треугольника второго уровня работают как один. Хотя мы имеем вроде бы 4 вектора формы, и модуль их векторной суммы равен 4, но уровень воздействия заклинания – 2.

### Построения на плоскости

Более сложные, но и выгодные заклинания основаны на построениях на плоскости. Фигура состоит из комбинации базовых форм заклинания. Эти формы можно поворачивать, но последовательность вершин и векторов нарушаться не должна.

Каждая вершина заклинания должна быть связана с одним ингредиентом, который может выполнять роль инициатора, энергии, формы или сразу все. Каждое ребро должно быть связано хотя бы с одним вектором заклинания. В заклинании участвуют все треугольники, находящиеся в фигуре, при этом стороны рассматриваемых треугольников не должны прерываться вершинами. Если один из треугольников не является базовой формой (не соблюдена последовательность вершин), то он вносит элемент нестабильности в заклинание.



В приведённой схеме одна и та же вершина может выступать как инициатор (И), источник энергии (Е), или форма (Ф) в разных базовых формах. В подобных плоскостных построениях выбор совмещённых ингредиентов сложен, так как образ может одновременно являться инициатором в одном треугольнике и формой в другом.

Базовые формы могут быть развёрнуты друг относительно друга на различные углы (кратные 60°).

В этом заклинании использовано 6 источников энергии, что потребует 6 уровня контроля. Уровень воздействия рассчитывается по правилам подсчёта векторной суммы и равен  $\approx 7,94$ . Так как округление результата происходит всегда в меньшую сторону уровень воздействия 7.

Существуют и другие варианты плоскостных построений, в том числе и для меньшего количества базовых форм.

## ВОЗДЕЙСТВИЯ ТРЕТЬЕГО (ВЫСШЕГО) УРОВНЯ

Включают в себя заклинания, основанные на духовных сущностях – дух, разум, мысль, желание, сила и т.п. Эти ингредиенты имеют много побочных эффектов и сложны в использовании. Не каждый маг решится использовать ингредиенты этого уровня.

Сила в качестве источника энергии требует 2 единицы контроля.

Мысль разум и желание используются исключительно для создания иллюзий.

Другие ингредиенты также имеют различные побочные эффекты и особенности, определённые мастерами.

## ОГРАНИЧЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ ОТЫГРЫША

Для активации заклинания необходимо расписать заклинание по предложенной в правилах схеме и обсудить его с мастером. Каждое заклинание должно быть засертифицировано мастером.

Для использования заклинания необходимо разорвать свиток; если субъект воздействия – другой человек, необходимо описать ему эффект заклинания.

Никаких проблем с точностью попадания нет.

Если заклинание даёт эффект мгновенного перемещения то игрок перемещается в белом хайратнике. На свитке должно быть точно написано место назначения. При этом до прибытия на конечный пункт никаких игровых действий персонаж совершать не может.

Если заклинание даёт эффект влияния на мыслительную деятельность кого либо или его психическое состояние то заклинание применяется только один на один.

Для всех заклинаний, имеющих длительность, необходимо указать время начала и окончания действия.

Магические свитки принадлежат магу и неотчуждаемы, их нельзя продать, обменять, потерять, отнять и т.п.

Одно заклинание имеет одну цель.

Заклинания с эффектом невидимости, полёта, превращения одного существа в другое не используются в связи с несовершенством существующих моделей.

(Использована разработка МГ «Фаарсена» с участием Алексей Гарагатого, Марины Приваловой, Андрея Грахова.)

## Приложение II История



“ПОЛЁВКА”

Объединённая группа мастеров г. Тулы

# ХРАМ ВЕРЫ МОЕЙ

### ВОСТОЧНАЯ ИМПЕРИЯ

История Восточной империи насчитывает более двух тысячелетий. Период истинного расцвета империи уже миновал, но и теперь это могущественное государство, занимающее огромную территорию и обладающее колоссальной мощью.

#### Около 100 года

В древности центром формирования нынешней Восточной империи стал Итан – агрессивное государство с мощной мобильной конницей. Молниеносные набеги на соседние земли расширили территорию Итана втрое всего за пару десятилетий. Династические браки а также угрозы военного вторжения позволили молодому государству без войны получить значительные территории.

Сведений о покорённых народах практически не сохранилось, так как в то время письменность в Итане не использовалась.

Величайший полководец Ишана – Лао Победитель – стал первым императором, положив начало первой династии.

#### Около 300 года

После смерти императора Лао государство начало лихорадить – распри между его наследниками, политические интриги, вооружённые перевороты и гражданская война не прекращались почти двести лет. Вопрос о престолонаследии оставался открытым, и несколько знатных родов считали именно себя достойными императорского трона.

За этот период успело смениться четыре правящих династии, пока верх не одержал Атоа Ишин. Помимо выдающихся полководческих и воинских способностей он был талантливым магом-самоучкой, сумевшим в одиночку достичь вершин магического мастерства.

С приходом к власти Атоа Ишина в государстве установился жёсткий порядок, недовольные роды либо присягнули на верность либо были истреблены. Император Ишин ввёл закон об обучении грамоте всех жителей государства, создал Академию Изобретений, полностью реформировал армию, подготавливая массированное вторжение на соседние земли.

К несчастью игры с магической силой не проходят бесследно, самоучка Атоа Ишин пытался зачерпнуть слишком глубоко – был за это наказан. Спустя пять лет после прихода к власти и провозглашения императором он сошёл с ума, но это долгое время было скрыто не только подданным, но даже приближённым императора. Старший сын императора, Лю Ишин, пошедший по стопам отца и ставший ма-

гом, оберегал своей магией отца и отдавал от его имени приказы. Никому не известно доподлинно всей правды, но, вероятно, всё то, что приписывается Атоа Ишину сделал в действительности Лю Ишин.

Правление Атоа Ишина длилось двадцать лет; непрерывное напряжение, обращение к магическим силам не прошли даром и для старшего сына, Лю Ишина. Отец и сын умерли в один день. А власть перешла к Кван Ишину, младшему сыну императора, бывшему командиром гвардии. Парадоксально, но подоплёка правления Атоа Ишина, правда о его сумасшествии стала известна чуть ли не через восемьсот лет, когда потомки Ишина утратили права на императорский трон.

## 633 год

Военной экспедицией адмирала Рё, переплывшей океан, открыты огромные земли. Империя Солнца, к чьим берегам пристала экспедиция адмирала ничуть не уступала в могуществе Восточной империи, а поэтому без труда уничтожила почти все корабли. К родным берегам сумел вернуться лишь один корабль Восточной империи.

Завоевание земель империи Солнца, отстоящих в шестидесяти днях пути на корабле, было завещано императором своим потомкам; вторая военная экспедиция, как и великая армада, были разгромлены и потоплены.

## Около 1000 года

На протяжении всего времени правления династия Ишин совершенствовала своё магическое искусство. Множество сильнейших заклинаний было изобретено семьёй, и передавались из поколения в поколение. Потомки Атоа Ишина смогли удерживать власть в течении почти семи столетий. Жестокая система наследования и безоговорочная поддержка наследника армией и гвардией позволила сделать смену императора бескровной и безоговорочно законной. В эти годы служба в императорской армии стала являться наиболее почётным долгом для представителей всех знатных родов. В правление династии Ишин было восемь крупных походов, ещё более расширивших Восточную империю.

Однако бесконтрольное использование магии и браки между братьями и сёстрами со временем привели род Ишин к вырождению, больные и хилые императоры сохраняли свою власть только благодаря магии, которая и губила их же ещё сильнее.

## 1007 год

Приход к власти императора Атоа XI Ишина стал концом династии Ишин. Абсолютно сумасшедший, обладающий накопленными веками магическими знаниями, император за неполный месяц сумел поставить на колени весь мир, силой магии уничтожая города, горы, моря, реки, народы, государства.

Выполняя завет предков, сумасшедший император в одну ночь уничтожил далёкую империю Солнца, затопив континент, поднышавшая океанская волна прошла по всему миру и смыла всё с побережий на много дней пути. Ценой этого деяния стала всего-навсего жизнь его беременной жены, его сестры Ма, которую он принёс в жертву во время чудовищного ритуала.

По сути, кроме Восточной империи, в мире больше не осталось государств; кроме земель Восточной империи везде царили разрушения, катаклизмы. Император диктовал свою волю всему миру.

Обычными человеческими силами было невозможно одолеть безумного мага. Но несколько сильнейших магов мира объединились и нанесли мощнейший магический удар по дворцу императора; дворец был разрушен, а император убит.

Маги, уничтожившие безумца, основали Собор магов, ставивший цель ограничение бесконтрольного использования магии.

## 1008 год

Общим соглашением, принятым Собором магов, было запрещено применять разрушительные заклинания в боевых действиях, влиять на мир и сознание людей, ибо события показали, что магия слишком опасна и способна поставить под угрозу существование мира. Собор магов объявил себя сво-

бодным от государственной принадлежности, было начать строительство Белого города, в котором будут жить маги, следящие за исполнением соглашения.

На престол Восточной империи возшла новая династия Тонг, родоначальник которой был поддержан знатью и Собором магов. Столица империи была перенесена из северного Интана в более тёплую Месуну – родной город для Тонгов. Здесь же были открыты первая публичная библиотека, первая имперская обсерватория, первая академия теоретической мудрости.

Расцвет наук этого времени напоминал эпоху Атоа I Ишина, было сделано множество открытий и изобретений. Наибольшие успехи были достигнуты в области медицины, химии, естествознания; и сегодня труды, созданные в начале правления Тонгов, считаются удивительно современными и востребованы.

При правлении Тонгов произошло возвышение Носителей сокровенного Знания, сам император входил в число последователей этой религии, и при его содействии она распространилась по всему государству.

## 1908 год

Девятьсот Лет Спокойствия – так был назван этот небывало долгий в истории империи период. Отсутствие потрясений, войн и волнений наложили свой отпечаток на ход истории Восточной империи. В этот период произошёл небывалый расцвет религий.

## 1915 год

Века мира были нарушены агрессией со стороны молодой Западной империи, после быстрой победы над которой династия Тонгов возвысилась ещё больше, олицетворяя собой стабильность и благополучие Востока.

## 2099 год

Империя пережила времена междоусобиц и сплоченного единства, благополучия и разрухи во время гражданских войн, стояла на пороге уничтожения во времена Атоа XI Ишина. Однако во все времена было могущественным государством – одним из сильнейших в мире, сильнейшим в мире.

Приход Разрушителя, готового уничтожить мир, стал очередным испытанием для империи, пережившей почти двухтысячелетнюю историю. Император Ван II решил направить к Разрушителю опытного политика, понимая что грубая сила ничего не решит. Если погибнет мир – погибнет и империя. Но если погибнет мир – погибнут и враги империи. Если не погибнет мир – империя будет цела. Но если не погибнет мир – будут живы и враги империи. Любой исход несёт в себе благополучие и неблагополучие.

## ЗАПАДНАЯ ИМПЕРИЯ

Приход в Восточной империи к власти императора Атоа XI Ишина ознаменовал закат государственности во всём мире; чудовищной магией уничтожались города, страны, цивилизации; Восточная империя осталась единственным государством в мире. Много было уничтожено. Но что-то осталось. Так, на осколках государств, стали расти новые. Но потребовались сотни лет, чтобы они стали действительно заметными, обрели мощь.

Около двухсот лет назад на обширных территориях от Западного океана до Внутреннего моря располагалось более дюжины суверенных королевств. Каждое из них имело собственные законы, деньги, армию. Правитель каждого из этих государств мечтал прибрать к рукам часть соседних земель, а если повезёт – то все целиком. Не удивительно, что мелкие стычки происходили на границах почти каждый день, а более крупные конфликты – чуть ли не каждый месяц. Спасало людей только то, что войны велись без применения магии, силой оружия.

Состояние непрерывной войны пагубно влияло на жизнь этих государств, множество людей прозябали в нищете, селения долго не стояли – они то и дело уничтожались войной или разорялись собст-

венными властителями этих земель – люди не имели никакой уверенности в завтрашнем дне. Короли герцоги и бароны были беспрестанно заняты войной, им не было дела ни до науки, ни до искусства.

Период до создания империи получил название в истории войны Пятнадцати Королевств. Союзы заключались и рвались, сосед нападал на соседа и не было этому конца.

## Около 1900 года

Одно из крупных королевств, расположенных на юге, – Атталика – набрало достаточно сил, чтобы осуществить экспансию на земли соседей. Атталика обладала стратегически выгодным положением для ведения войны, имело порты, прекрасные торговые связи с Востоком.

Король Иен, прислушиваясь к словам своих советников, не отправлял на эшафот изобретателей и книжников, мыслителей и философов, а заставлял служить их на благо государства. Так зародилась доктрина единства Запада; поддержанная на государственном уровне, она покорила сердца многих и многих.

Войной и переговорами Атталика заполучила огромные территории – от внутреннего моря до западного побережья. Король Иен объявил о возникновении Западной империи, а себя – ее первым императором. В историю он вошёл как Иен I Объединитель, а династия, основанная им, правит и по сей день. В новых землях мудрый Иен поддерживал мир разными способами: ослаблением налогов, подкупам, новыми законами, жестокими расправами над бывшими хозяевами. В каждом случае он, пользуясь поддержкой советников, подбирал верные ключи – в результате судороги прошлого, сотрясавшие молодое государство, постепенно исчезли.

## 1915 год

Выяснилось, что новообъединённая Западная империя обладает в совокупности значительной мощью, в том числе и непомерно большой армией, оставшейся со времён войны Пятнадцати Королевств. Солдат должен воевать – иначе это грозит бедами – император это понимал. И доктрина единства Запада получила иное толкование: новое должно уничтожить старое, а Восточная империя должна пасть. Восточная империя манила, дразнила неисчислимыми богатствами.

Иен I снарядил огромный флот и объявил великий поход.

Армада была бесславно разбита, сам император был пленён и был вынужден подписать мир «на вечные времена» между Западной и Восточными империями.

## 1916 год

С окончанием войны политический курс в империи совершенно изменился, народ, наконец-то получивший долгожданную свободу от войн и страхов, принялся изобретать, сочинять, конструировать, открывать. Такого количества учёных, поэтов и мыслителей – и не только атталикийцев – в те первые годы существования Западной империи не было и по сей день. Был изобретён первый печатный станок. Открывались светские и богословские университеты. Строились города и храмы.

Вера в Единого стала в этот момент главной религией империи, так как хорошо соотносилась с государственным устройством и интересами императора. Все остальные религии (кроме Знающих истину) были признаны идущими по пути к Единому богу.

Все связи с Восточной империей были прерваны.

## 2070 год

Прошло более полутора веков, прежде чем Западная империя решила наладить дипломатические связи с Востоком. За море был отправлен галеон «Честь» с посольством во главе с графом Рене Тильберийским. Соседей встретили вежливо, но дали понять, что старые обиды всё ещё мешают установлению тесной дружбы. По возвращении в столицу граф Рене доложил, что у него сложилось впечатление, будто Восток смотрит на молодого соседа как на неразумного ребёнка, с которым ещё не пристало говорить ни о чём серьёзном.

Спустя полгода после возвращения посольства в северных землях империи разразилась чума – быстрая, свирепая, беспощадная, поражавшая всех – и дворян, и крестьян, и солдат, и врачей, и городских жителей. Лишь монахи и священнослужители Единого не были подвластны этой эпидемии и только их усилиями удалось остановить эту заразу. После нескольких недель слабости тело больного покрывалось язвами, которые прозвали в народе «печатами чести», и несчастный погибал в лихорадке и бреде. Шепотком передавались слухи, что это всё устроено Восточной империей, чтобы уничтожить цивилизацию Запада.

## 2099 год

Империя выросла и окрепла, развиваясь настолько быстро, насколько это было возможно.

Но приход Разрушителя сломал всё – разрушил неокрепшие связи, сломал, разметал государственность, и таившаяся где-то дикость и буйство вновь выплеснулись наружу. Империя раскололась вдребезги, словно повозка, несущаяся на полном ходу, врезающаяся в стену. Всё рассыпалось словно карточный домик, сбитый щелчком. Паника, отчаяние, грабежи, насилие, жестокость, убийства, богохульство, безвластие затопили чашу Западной империи в одно мгновение, кровь полилась щедро и сполна. Конец империи наступил быстрее, чем разрушается мир, остановить творящийся хаос, вернуть всё – такой надежды больше не у кого не было.

Император с преданными ему людьми решился на безумие, уже не веря ни во что. Но не сделать этот шаг он не имел права – он был и оставался императором.

## ЧУДЕСА

Возникновение и зарождение религий останется и остаётся величайшей загадкой для тех, кто эти религии изучает. Откуда они пошли? Что стояло у их истока? Наверное, никто не знает. Материальная основа религий, то, что убеждает в истинности верования – чудеса. За две тысячи лет каждая религия не единожды доказала, что божественное – существует.

### Культ Судьбы

Всё на свете предопределено и предопределённое сбудется; случайностей не существует. Старейшинами Звёздного Круга были предсказаны абсолютно все события, случившиеся в мире. В доказательство истинности предсказания старейшины оглашали текст предсказания, после того как предсказанное свершилось. Проходили сотни лет, но ни разу старейшины не делали ошибки в своих предсказаниях.

Не хватит летописей и свитков, чтобы перечислить всё предсказанное старейшинами; сотни чудес каждый день – это ли не чудо?

### Вера в Единого

Святой Шинджи именем Господа остановил нашествие варваров (57 г В.Э.)

Святой Дзю, проповедовавший, что грядут века, когда забудут о боге, был убит неверующими три раза и трижды воскресал. Четвёртая смерть оказалась окончательной (120 г В.Э.)

Господь уничтожил земли, в которых не верили в Единого бога (1007 г В.Э.)

Святой Симон Тильберийский исцелил от лихорадки 500 человек (1905 г З.Э.)

Святой Арманд Двинский воздвиг самое высокое здание в мире – храм Единого бога в Караксе высотой девять этажей (1920 г З.Э.)

### Носители сокровенного Знания

Последователям этой религии откроется всё – или уже открылось. Это ли не величайшее чудо?

Ничто на свете не даётся просто так; и в руках каждого – стать достойным этого Знания или умереть в глубокой старости, так ничего и не познав.

## Культ Девы

Мать Тереза во время моления Великой Деве (366 г В.Э.) обратилась к великой богине с просьбой явить свою силу. Из камня на глазах верующих вырос огромный дуб.

Во время спора обители Девы в Лайвани и императорских чиновников из-за земель обители (429 г В.Э.) посох настоятельницы обители матери Мао пророс в молодое деревце с длинными цепкими витвями и задушил главного императорского судью и главного императорского землемера. Император, которому доложили об этом происшествии, приказал сравнять обитель с землёй, что и было сделано; что вышло из земли в землю и же вернется.

Величайшая святая культа – Хикари Юи – творила чудеса именем великой Девы (500-520 гг В.Э.), с пятилетнего возраста ступив на путь служения богине. Провинция Юхари, в которой жила святая, снимала невиданные урожаи по четыре раза в год, не знала ни болезней, ни поветрий, ни потрясений. Искусная целительница, Хикари Юи исцеляла одним лишь наложением рук. (В возрасте двадцати пяти лет святая вышла замуж за военачальника провинции, стала заботливой и любящей матерью, отказавшись от своей чудесной силы.)

Мать Кана, наставница обители Девы в Хинтане, во время религиозного диспута с адептами лжерелигий (639 г В.Э.) посрамила их, обратившись к силе богини и в одночасье вырастила дерево высотой до неба, вознесясь на ветвях этого дерева со своими соперниками на фантастическую высоту. (Признана святой посмертно, после того как была скинута с невообразимой высоты с ветвей этого дерева разгневанными адептами выдуманых религий.)

Мать Лариса использовала силу богини для создания Белого города (1008 г В.Э.).

Мать Наташа, мать Юлаа, мать Хака, мать Сотти пожертвовали жизнями двухсот послушниц обители Бао ради очищения земель всего мира от бедствий буйства Атоа Ишина (1008 г В.Э.). В наказание за неоконченный путь, великая мать отказалась забирать жизни четырёх наставниц, забрав лишь жизни послушниц.

Великое землетрясение в Сегеи (1909 г В.Э.) было утихомирено матерью Китаной, которая отдала свою жизнь, спасая жизни жителей городов Юлаю, Бао, Хинтан.

Неизвестная послушница культа великой Девы сумела потопить флагманский корабль эскадры Западной империи (1915 г. В.Э.)

Неизвестная послушница пленила императора Западной империи, в одиночку выйдя против личной гвардии императора, её было невозможно убить (1915 г В.Э.)

Великая непорочная мать Мицуне добилась мира между Восточной и Западной империями (1915 г В.Э.)

## Братство Знающих истину

Наставник Кавагата (первый глава братства) во время голодного бунта (1901 г В.Э.) на верфях Тайгана успокоил толпу пять тысяч человек, накормил, и в одиночку за два дня построил 4 больших морских корабля. Поражённые чудом рабочие вместе с наставником, обратившим их в веру братства Знающих истину, отплыли на этих кораблях на Запад, где основали первую общину Знающих истину. (Наставник Кавагата, почитаемый первым святым братства, стал советником при дворе короля Атталики и прожил полную подвижнических подвигов жизнь.)

Проповедник Августин во время грандиозного сбора пищи для сирот моряков (1916 г З.Э.) ходил по воде и сумел накормить всех сирот страны одной корзиной яиц. Остальные продукты питания за ненадобностью были проданы, а деньги перешли на нужды братства.

Проповедник Джон во время паломничества по северным землям (1918 г З.Э.) продемонстрировал не уверовавшим, что человеку не нужна ни одежда, ни пища и питьё, ни жильё и другое имущество, прожив три месяца на снегу на склонах горы Блек Хиллс. Все три месяца он не ел и не спал, и нагой читал проповеди местным жителям о бренности всего сущего и о природе вещей и знания. Он привлёк

в истинную веру огромное количество сторонников, которые поступили так, как предписывали законы братства, по примеру проповедника отказавшись от имущества и жилья в пользу главы братства.

Пастор Уилл, владевший железорудными шахтами Дордони, во время демонстрации рабочим силы тайного знания в одиночку крутил горнорудное колесо, до этого приводившееся в силу лишь пятьюстами рабочими (1918 г З.Э.).

Пастор Боб во время проповеди в игорном клубе в Вилюре шестьдесят четыре раза подряд выбросил две шестёрки в кости, обратив в свою веру посетителей и хозяев игорного клуба. Попутно он выиграл всё имущество и состояние новообращённых (1999 г З.Э.)

Проповедник Радамаэрл во время нападения дракона на Вилюр летал по небу, плевался огненными шарами, победил дракона (2016 г З.Э.).

Подвижник Пеппер (2080-2087 гг З.Э.) – самый великий чудотворец Знающих истину. За неполных семь лет странствия по Варке обратил в истинную веру несколько миллионов человек. Доподлинно о его чудесах больше ничего не известно – все эти люди пропали, равно как города и селения – исчезли бесследно, а область обезлюдела целиком. Исчез и сам подвижник. Считается, эти люди обрели истинный смысл веры, и пойти по пути Пеппера должен каждый Знающий истину. К сожалению, с исчезновением Пеппера истина об этом пути пропала, но обрести её вновь братство сможет, когда придёт для этого время.

## КОММЕНТАРИИ. СЛОВО МАСТЕРОВ

Приведённая информация о свершившихся исторических событиях и чудесах является общеизвестной и не нуждается в проверке. Дополнительная информация, необходимая для легенд игроков, может быть также введена в ранг общеизвестной по согласованию с мастерами.

Не указанные в приложении факты либо не являются общеизвестными, либо выдуманы лицами их приводящими.



