

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Woodoo

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Об игре

Место проведения

Voodoo - Shadow Games будет проходить с 20 по 22 июня под Санкт-Петербургом, на полигоне в Каннельярви.

Мастера:

Александр Лохов "Ангел"

Глеб Яльчик

Вячеслав Баранов

Дмитрий Задиракин "Дзян"

Евгений Ширяев "Кендер"

Ольга Яльчик

Во что играем?

Название игры говорит само за себя. Игра будет про Voodoo. Предполагаемый жанр игры - Conspiracy game. Мир игры - альтернативный мир, главная особенность которого - активное присутствие мистических сил. Можно сказать, что это игра на тему "Что было бы, если бы Voodoo (и другие мистические практики) были бы столь же реальны как, например, пистолеты. Не все одинаково хорошо умеют пользоваться пистолетом, однако никто не сомневается в его существовании. Время действия игры - не столь отдаленное будущее. Действие игры разворачивается в большом городе, прототипом которого является Сан-Франциско.

Кому на игре Voodoo - Shadows Games, будет неинтересно (наши предположения).

Тем, кто ездит на игры **только** ради участия в боевых действиях

Тем, кто не в состоянии придумать себе занятие на игре
Тем, кто привык играть **только** в команде и **только** на команду. Voodoo - игра для параноиков, про параноиков (с) Fallout 1.5.
Тем, кто **очень** много знает про Voodoo и **очень** любит рассказывать о том, какое Voodoo **на самом** деле. Мы делаем игру не о настоящем Voodoo, а скорее о стереотипических представлениях о Voodoo и очень, и очень любим черных куриц :)

Условия заезда на игру

Игра рассчитана на ограниченное число участников – 80 -120 человек
Заявки на игру должны быть поданы не позднее, чем 8.06.02.
Оргвзносы на игру нужно сдать не позднее, чем 8.06.02.
Прием заявок может быть прекращен раньше указанного срока, если максимальное количество игроков подали полные заявки.
Заявка считается полной, только в случае сданного оргвзноса.
Заявиться на Voodoo - Shadow Games может **любой** - главное вовремя.

Теперь подробнее.

К сожалению или к счастью, в отличие от наших прошлых игр, где заявки и оргвзносы мы принимали на полигоне, с Voodoo - Shadows Games такого не будет. Это обусловлено тем, что перед игрой планируется много личной работы с игроками. По этой же причине мы, ограничиваем число участников, прекрасно осознавая, что нас на всех не хватит.
Не думайте, что мы вас не будем замечать и "иметь ввиду" пока ваша заявка не станет полной. Изъявление желания на участие (первая часть заявки) и ее денежная половина могут быть поданы в разное время - главное не позднее указанной выше даты.

От технических реалий к реалиям игры...

Каждый игрок, участвующий в "Играх Теней" будет играть две роли.
Первая (не обязательно главная) роль игрока - роль в мире духов. Вторая, (вполне возможно главная :)), роль в мире людей.
Игрок выбирает себе только одну роль. Другая же достается ему случайно.
Шизофрения + паранойя, короче. Обратите внимание, при подобном распределении ролей, может случиться так, что ваш "земной" персонаж оказывается, условно говоря, противником вашего персонажа "мира духов". Мы не утверждаем, что каждому будет интересно играть в такую странную игру "против" себя. В случае если у игрока будут серьезные возражения, мы попытаемся исправить создавшееся положение... однако если будут **желающие** бросить вызов себе - мы только порадуемся.

Дорога до полигона

Игра будет проходить на полигоне в Каннельярви, там же где проходили Fallout 1.5 и Fallout 2000. Знающие туда дорогу дальше могут не читать.

Пешеходам:

Точка отправления на полигон - Питер, Финляндский вокзал (ст. метро "Площадь Ленина", с любого вокзала без пересадки). Вас интересуют электрички Выборгского направления идущие до станции Каннельярви.
Если вам удобнее, то можно садиться на станции Удельная (метро "Удельная"), но там больше народа. От Финляндского вокзала до Удельной электричка идет 10 минут.
Путь до Каннельярви занимает примерно полтора часа. Садиться лучше в последний вагон.
После того, как вы вышли из электрички, вы идете вдоль железнодорожных путей в

сторону Питера (то есть против хода поезда, на котором приехали). Метров через 100 - 150 вы встречаете на своем пути асфальтовую дорогу, пересекающую железнодорожное полотно. По ней вы сворачиваете направо (еще раз повторю, что вы должны находиться "лицом к Питеру", когда будете совершать поворот).

Метров за 30-40 до этого шлагбаума влево от асфальтовой дороги, по которой вы идете, отходит грунтовка. Поворачиваете на эту грунтовку, то есть налево. (Повторюсь. Вам нужна грунтовая дорога, которая сворачивает влево от асфальтовой ДО однопутейки, а не после). Топаєте по ней.

Идете по лесной дороге. Сначала справа видна однопутейка, потом дорога забирает чуть влево и однопутейку становится невидна. Идете по дороге никуда не сворачиваете, и вы ходите к небольшому дачному поселку. Вход в поселок перегорожен шлагбаумом, который спокойно можно обойти. Справа, во дворе дома, есть ориентир - какая-то вышка непонятного назначения. Дорога, по которой вы пришли идет прямо, и именно она вам и нужна, **не нужно** сворачивать на дорогу уходящую влево, внутрь поселка. Метров чрез 200 дорога упирается в заборчик с калиткой. За заборчиком виден песчаный карьер, засаженный елочками.

Пройдя сквозь калитку (кстати, пожалуйста, закройте ее за собой, уважайте людей живущих в поселке) выходите в карьер и идете по неширокой грунтовой дороге вдоль той самой узкопутейки, которая должна виднеться справа от вас. Метров через 500-700 выходите к дороге и переезду через узкопутейку, за которым виден песчаный карьер. Сворачиваете вглубь карьера по широкой дороге и почти сразу видите дорогу поуже отходящую вправо. Эта дорога выведет вас к центру полигона и рабочей мастерской стоянке "Олимп".

Автомобилистам:

Для начала вам нужно попасть на трассу "Скандинавия". Самый простой способ сделать это - выехать из города в районе ул. Савушкина (дорога через Ольгино) или Выборгского шоссе (через Парголово). После этого ехать по указателям "Выборг, столько-то км".

На 85-м км. "Скандинавии" есть бензоколонка "СлавНефть" (по левую руку). Примерно в 200-300 м за заправкой над дорогой проходит виадук. Перед виадуком поворот направо с указателем "Победа, Пушное, Поляны". Нужно повернуть на этом повороте, подняться на виадук и повернуть налево, то есть проехать по виадуку над Скандинавией. Съехав с виадука надо повернуть направо и поехать по единственной осмысленной дороге. По правую руку от вас будет озеро (уголок которого виден на карте). Если вы все сделали правильно - через 3 км от Скандинавии вы увидите надпись "Победа". Это она и есть :).

Автомобилисты должны приехать по этой дороге, проехав через совхоз "Победа" и ж/д. переезд.

Двигаетесь по дороге, никуда не сворачивая, пока не встретите на своем пути железнодорожный переезд через однопутейку со шлагбаумом. Вы не ошибетесь.

Переезжаете однопутейку. Практически сразу (метров 20-30) вы увидите грунтовую дорогу, которая отходит налево от асфальтовой - она-то вам и нужна. Ехать по ней совсем легко. Вы просто должны помнить, вам **НЕ НУЖНО** поворачивать направо. И ехать вам нужно **ВДОЛЬ** этой пресловутой однопутейки. Вы проедете садоводство (средних размеров). Сквозь садоводство идет дорога из утрамбованного щебня, на всех развилках поворачивать надо налево. Практически сразу, после того как садоводство останется позади, справа вы увидите два бетонных трехногих столба ЛЭП, стоящих вплитирку (да, именно трехногих). После них (300-400 метров, может больше) идет прямая дорога, упирающаяся в широкую песчаную дорогу. Поворачиваете влево (там характерный поворот на 120 градусов) и буквально через 100 метров оказываетесь на переезде, за которым виден песчаный карьер. Вся дорога, от съезда с шоссе до въезда на

полигон, примерно 3 километра.

Сворачиваете вглубь карьера по широкой дороге и почти сразу видите дорогу поуже отходящую вправо. Эта дорога выведет вас к центру полигона и рабочей мастерской стоянке "Олимп".

Рабочая мастерская стоянка, магазин, кабак, центр полигона. Надеемся не надо напоминать, что во время игры вход на мастерку запрещен.

Жилая мастерская стоянка, она же "Валинор". Рядом страна мертвых и самое удобное (но не единственное) место с точки зрения забора воды.

ЧаВо (Часто задаваемые Вопросы).

Можно ли использовать в мире людей холодное оружие?

Конечно. Разве где-то сказано что нельзя?

У меня одна роль крутого духа, а вторая - рядового сотрудника корпорации, разве это правильно, что, убив слабого персонажа в мире людей можно навредить моему крутому персонажу?

Ваши две роли никак между собой не связаны. Еще раз: никак! Это два независимых друг от друга персонажа играемых одним игроком. У них разные миры, разные задачи, разные знания и разная память! Мы не требуем невозможного и понимаем, что ни один игрок не сможет на 100% забыть в одной роли то, что ему известно в другой, но мы рассчитываем на то, что вы хотя бы постараетесь :)

Мастера, что-то я не пойму. В правилах написано вот так, а во вводной говорится вот этак. Кому верить?

Никому! Никогда никому не верьте. Мир игры сложен, изменчив и обманчив. Все подвергайте сомнению. Особенно то, что написано в правилах.

Мне нужен персонаж мира людей, а его игрок сейчас в мире духов! Что делать?

Ну а что поделаешь? Надо было раньше думать. Что делает нормальный человек, если ему с кем-то надо встретиться? Договаривается о встрече заранее. Мы настоятельно рекомендуем привезти на полигон часы с будильником и планировать свое время так же, как вы делаете это в реальной жизни.

Что из еды можно/нужно везти на полигон?

Мастера будут кормить вас (точнее снабжать едой) в течении 2х суток: с вечера пятницы по обед воскресенья. Если вы планируете приехать раньше, то везите еду на это время. Так же везите свои собственные кетчупы, майонезы, приправы и тому подобное. Чай, сахар, соль, хлеб, крупы, макароны, консервы и тому подобное мы привезем сами. Кроме того, не надо везти то, что позволит вам вообще не есть, забив на всю игровую экономику: пакеты сухофруктов, кульки изюма, растворимую лапшу и другие подобные вещи.

А что все-таки с костюмом для мира духов?

Костюмы для игры в мире духов мы шьем для вас сами. Они будут выглядеть как однотонные пончо-накидки пяти разных цветов. Все что вам нужно сделать - это привезти на полигон какую-либо одежду, с которой эти костюмы будут нормально смотреться. Согласитесь, что пончо, например, желтого цвета, напыленное на камуфляж будет выглядеть... как желтая тряпка, напыленная на камуфляж. Просто сделайте так,

чтобы, надев костюм для мира, духов вы выглядели нормально - это все-таки костюм. Либо подгоните свое облачение для мира людей так, чтобы с ним пончо смотрелось нормально, либо привезите с собой что-либо, во что вы будете переодеваться.

Что заставит меня играть две роли?

В общем-то, ничего. Ну, ничего кроме правил, которые говорят, что все игроки на игре "Вуду: Игры теней" играют две роли. Возможно, так же, желание попробовать сыграть две роли. Возможно понимание того, что игровая механика рассчитана на то, что игроки будут уделять внимание обеим ролям. Возможно понимание того, что ни один из миров не является самодостаточным: в мире людей почти нет своей магии, без которой некоторые проблемы решить практически невозможно, а в мире духов неоткуда взяться магической энергии, без которой там делать в рамках игры практически нечего. Возможно понимание того, что если оставить надолго второго персонажа, то с ним может случиться что-нибудь плохое, что не только лишит вас возможности действовать во втором мире, но и может даже существенно усложнить игру в той роли, которую вы считаете основной. Например, другой игрок выдернет вас насильно из основной роли во вторую и заставит вашего поработанного персонажа выполнять свои поручения. В этом случае вам не поможет даже то, что вы сам Барон Суббота.

Сколько времени я должен уделять своей второстепенной роли

Ошибка. Это не второстепенная, а вторая роль. Обе эти роли совершенно равнозначны. Мы позволили вам выбрать себе первую роль лишь для того, чтобы вы с большей вероятностью играли то, что с вашей точки зрения вам больше подходит. Уделяйте обеим ролям столько времени, сколько они от вас потребуют. Не стоит сосредотачиваться на одной роли, возможно потенциал вашей второй, случайной роли гораздо выше, чем вам может показаться на первый взгляд.

Необходимые подробности о том, как на полигоне едят.

Уважаемые игроки!!! Мы не собираемся везти на полигон полевую кухню и специального повара, чтобы кормить 70-80 игроков и человек 20 мастерской команды. Мы будем обеспечивать вас продуктами, которые надо будет готовить. Везите с собой, то в чем вы будете это делать, и то, из чего вы потом будете, это есть!

На игре будет некое подобие ресторанчика типа "быстро перекусить", в основном там занимаются тем, что разливают и намазывают. Готовить там будут, только если владелица решит, что она готова на этот подвиг. Потому как она тоже играет, а не только кипятит и помешивает.

Так же, территориально в нескольких метрах от ресторанчика, будет расположен магазин, торгующий продуктами за наноюниты. Там вы сможете купить себе то, что сочтете нужным. И съесть это, или приготовить, а потом съесть.

Программа социальной помощи обеспечивает граждан города необходимым минимумом продуктов. Это значит, что если вы не в состоянии заработать/украсть/выпросить и пр. какое-то количество денег, то вы будете питаться продуктами, выдаваемыми по этой программе. Никаких излишков она не предусматривает - только самое необходимое.

Для духов предусмотрена возможность, полакомиться. Это значит, что в зависимости от вашего цвета вы можете подойти к соответствующему мастеру и купить за ману что-нить вкусненькое. Чем выше ваш цвет - тем вкуснее.

Надеемся, что теперь ситуация с тем, кто и как будет питаться на игре прояснилась, и мы, возможно по нашей вине, не будем делать круглые глаза узнав, что кто-то считает, что на полигоне он будет питаться готовой едой.

Приносим свои извинения, за неумышленное введение в заблуждение.

Список ролей и подача заявки

Вступление

Ниже перечислен список ролей, из которого Вы можете выбрать себе ту, которая Вам более-менее интересна. К сожалению, мы не можем подробно описать каждую роль, так как тем самым лишим вас всякой возможности играть.

Что нужно учитывать, читая предлагаемые роли

Везде указано единственное число, например пункт 2 - полицейский, но это не значит, что полицейский на игре один, это значит, что до тех пор, пока напротив интересующей вас строки не появится надпись "занято", вы можете попытаться указать в заявке эту роль

Названия ролей отражают одну из составляющих игры персонажа: или видимую часть и основной род занятий (мэр, полицейский), или важную часть скрытой игры персонажа (сбежавший пациент, шпион); на самом деле, сбежавший пациент может быть полицейским, а мэр оказаться давно разыскиваемым бакором

Помните, что в мире людей, все являются инициатами того или иного уровня, поэтому, мы почти нигде не указываем уровень инициации персонажа; врач может быть врачом, использующим технологии, а может быть врачом - унганом, который лечит, призывая на помощь лоа; при выборе роли указывайте в заявке предпочтительную направленность персонажа

При выборе роли определяемой не внешним представлением, а сутью игрового процесса, указывайте в заявке предпочитаемый род деятельности персонажа (политика, наука, пинание круглых предметов и тому подобное)

Если вы хотите выбрать роль в мире духов, но не совсем понимаете что такое понаписано в списке ролей, то потерпите пару дней – готовится описание мира духов и глоссарий, после выхода, которых многое станет гораздо понятнее

В мире духов, все майомбе скрывают свою принадлежность к этому славному племени (если не указано иного). То есть безопасно быть только Лоа или Ангелом (по крайней мере, настолько, насколько вообще может быть безопасно на игре)

Если у Вас есть своя собственная идея – предлагайте, свободные заявки пока еще принимаются. Чем позже такая заявка будет подана, тем меньше шансов, что мы сможем удовлетворить Ваши пожелания

Подача заявки

Выберите себе три любые роли из любого мира

Расположите эти роли в порядке уменьшения личных предпочтений (среди этих трех ролей может быть и ваше собственное предложение). **Внимание! Вы можете выбрать себе только одну роль.** Если вы решили, что выбираете духа, то роль в мире людей от вас уже не зависит и наоборот. Не надо присылать нам заявки, в которых указано два персонажа, а не персонаж и какая-то цифра!

Укажите в заявке мир и номер роли для каждой из выбранных ролей, или опишите суть предлагаемой вами роли

Для каждой из перечисленных ролей, вы так же можете указать следующую дополнительную информацию, которая возможно будет использована при подгонке роли под ваши запросы:

уровень инициации персонажа

характер деятельности (ученый, политик, громила, жулик)

уровень "конспиративности" роли (разыскивается, состоит в тайной организации, тайный гуру древнего учения, никому не интересен)

Передайте эту информацию нам одним из следующих способов:

отправьте e-mail на адрес masters@sgames.spb.ru (обязательно укажите кто Вы и контактную информацию)

Физический мир.

1. Начальник полиции
2. Полицейский
3. Судья
4. Адвокат
5. Мэр
6. Региональный директор медиа-корпорации
7. Региональный директор "силовой" корпорации
8. Региональный директор научной корпорации (UniTec)
9. Шпион корпорации
10. Двойной агент
11. Маньяк (человек, совершающий в силу определенных знаний и идей поступки кажущиеся нелогичными и жестокими)
12. Член секты, считающей, что вуду должно принадлежать избранным
13. Гашишин, выполняющий священную миссию
14. Высокопоставленный член ложи, действующий инкогнито
15. Сильный, разумный монстр, скрывающийся под личиной человека
16. Сотрудник агентства ритуальных услуг
17. Содержатель притона на Мосту
18. Вышибала
19. Директор сумасшедшего дома
20. Врач
21. Бакор, находится в розыске
22. Сбежавший пациент сумасшедшего дома
23. А.И.
24. Представители секты, желающие избавить мир людей от духов
25. Ученый, занимающийся проблемой А.И.
26. Член экстремистской группировки анархического толка
27. Отставной военный, занимается поддержка порядка на Мосту
28. Татуировщица
29. Член секретного ордена
30. Уличный барабанщик
31. Унган – Арбитр
32. Человек, потерявший память
33. Журналист
34. Врач-психиатр

Мистический мир.

1. Сфинкс (в ответ на просьбу загадывает загадки, отгадавшим помогает)
2. Падший ангел (Люцифер)
3. Ангел (Михаил, Вельзевул, Молох, Митра, Гавриил, итп)
4. Хозяин пути смерти (Барон Суббота)
5. Хозяин пути коммуникаций (Легба)
6. Хозяин пути охоты (Огун)

7. Хозяин пути удачи (Дамбала)
8. Хозяин пути здоровья (Окоши)
9. Хозяин пути снов (Обатала)
10. Деворер (пожиратель)
11. Разумные монстры, маскирующиеся под Лоа
12. Майомбе
13. Икку (майомбе не скрывающий своей сущности, скорее даже наоборот)
14. Мбуа (майомбе не скрывающий своей сущности, скорее даже наоборот)
15. Лоа странной судьбы (для игроков желающих странного)
16. Майомбе – экстремал
17. Майомбе – консерватор
18. Майомбе – экспериментатор
19. Лоа – Арбитр
20. Лоа пытающийся изменить мир людей
21. Майомбе пытающийся изменить мир людей
22. Дух, решающий проблему недавнего появления монстров
23. Вождь клана Коммуникаций
24. Вождь клана Смерти
25. Вождь клана Охоты
26. Вождь клана Удачи
27. Вождь клана Здоровья
28. Вождь клана Снов
29. Дух-бунтарь
30. Член тайной организации

Примерная форма заявки (Образец)

Внимание! Присылайте письма с заявками в виде текста.

Заявка

от: Васи Пупырина

так же известен как: Пупкин

email: vasya@pupirin.net

phone: 2-12-85-07

Роль: Мир людей - 22

Уровень инициации: Крутой унган - круче тучи

Характер деятельности: Громила

Конспиративность: Состоит в тайной организации

Роль: Мир духов - 14

Уровень инициации: Мне все равно

Характер деятельности: Мне все равно

Конспиративность: Участвовал в каких-то больших событиях, свидетелей которых ищут до сих пор. Найдут - ой что будет....

Роль:

А вот было бы еще интересно сыграть воспитателя детского сада - расиста, он ненавидит негров, а этот детский сад в негритянском квартале, а в другой его не берут, потому что у него отек мозга. Из-за отека мозга он стал крутым бакором, но сам об этом не знает, и во время тихого часа зомбирует детей и они после этого вступают в ку-клукс-клан...

Полевые правила

Время

Игра начнется вечером (18-20 часов) 20 июня и будет идти без перерыва на сон до 22 июня. Все игровые взаимодействия, **в том числе и боевые**, ночью не прекращаются!

Экономический цикл

Длительность экономического цикла 3-4 часа (уточняется.)

Игровая территория

Игровой территорией считается вся территория полигона за исключением палаток

Примечание 1:

территория под палаткой также считается неигровой территорией.

Примечание 2:

для игровых нужд вы можете поставить игровую палатку, такая палатка должна быть помечена хорошо заметной цветной тесьмой взятой у мастеров.

На неигровой территории запрещается:

находиться во время любых игровых взаимодействий, как-то: перестрелки, полицейские облавы, обыски и тому подобное. В случае начала любого взаимодействия вы должны как можно быстрее покинуть неигровую территорию. В противном случае мастер может объявить вас мертвым. Хранить отбираемые игровые вещи, как-то: еда, игровые деньги и т.д. Все это может привести к неприятным последствиям

Игровые области

Территория полигона делится на три приблизительно концентрические игровые области. На каждой из этих частей разрешены все игровые взаимодействия, за исключением указанного ниже.

центральная часть:

область, примерно 500-700 метров в поперечнике, с центром на месте Нью-Рено первого и второго Фаллаутов;

запрещено размещать клановые территории

внешняя часть:

область шириной метров в 200 вокруг центральной части;

запрещено прятать куклы и самостоятельно возводить городские постройки

периферия:

область вокруг внешней части и до границ полигона

запрещено прятать куклы, проводить ритуалы (не путать с заклинаниями мира духов), возводить постройки и размещать клановые территории

"Что я вижу?"

Если после окончания боевого или магического взаимодействия у вас сложилось впечатление, что какой-либо персонаж пережил или нанес большее количество повреждений, чем позволяет предположить его внешний вид, вы можете поинтересоваться у него, почему так произошло. В этом случае игрок обязан предъявить вам сертификат, подтверждающий, что он был способен на то, что совершил.

Уважаемые игроки, не доводите ситуацию до абсурда! Если вам задали подобный вопрос - покажите сертификат, в котором будет написано, что вы говорите правду. Старайтесь, как можно реже дергать мастеров и не устраивайте лишних разборок.

Тайм-стоп и споры

Остановка игры игроками категорически запрещена, за исключением травм, чрезвычайных происшествий, или других серьезных неигровых ситуаций. Во всех остальных случаях объявить тайм-стоп имеет право только мастер или техмастер.

Старайтесь не доводить споры до мастеров - практика показывает, что 90% конфликтов игроки способны решить сами, надо только немного постараться :). Не дергайте нас лишний раз, потому что наше время - это ваша полноценная, игра.

Не забудьте, что в споре попал/не попал прав атакующий.

Игровое имущество

Оружие и доспехи на игре не побираются. Если вы оказались владельцем магического оружия или доспеха, забирается не само оружие или доспех, а чип на него, и наклейки. Если наклейки в плохом состоянии, они меняются на новые. Обращайтесь к техмастеру.

Внимание! Из выше написанного есть исключения. Владельцы подобного оружия или доспехов будут знать о том, что-то, что они привезли на полигон, у них могут забрать. Все подобные игровые предметы будут дополнительно отмечены в сертификате. То, что их можно будет забрать у владельца - не повод их потом ему не вернуть!

Деньги, бумаги, книги, свитки, игровые документы, тексты договоров, артефакты и т.п. являются игровыми вещами и побираются.

Безопасность

Настоятельно просим вас помнить о том, что игра не прекращается на ночь. Ночи, конечно, будут стоять светлые, но это не повод не заботиться о своем драгоценном здоровье - **везите на полигон защиту для глаз!**

Все оружие будет проверяться мастерами, но, пожалуйста, помните, что ваше оружие может стать опасным в процессе игры. Например, появившиеся сколы на мече или испорченное смягчение стрелы могут привести к травме. Не используйте такое оружие, будьте благоразумны.

Описание мира

Мир людей

Новейшая история

Давным-давно, в далекой галактике... (краткая историческая справка)

Впрочем, не так давно это и случилось, и галактика, в общем, была наша. До 2015 года человечество в целом проживало, точно так же как живем мы - голод в Африке, атаки террористов, религиозные войны, корпорации, засилье медиакратии и прочие прелести бытия. Все, как это обычно и бывает, изменилось в один день. 11 сентября 2015 года с тысяч передатчиков CNN было запущено видеопослание вошедшее в историю как "**Падение Вавилона**". Послание наглядно и доходчиво сообщало миллиардам людей о том, что: все время человеческой истории массами управляли единицы избранных посвященных. Что все важнейшие события человеческой истории, такие, например, как WW2, распятие Христа, Крестовые походы, холокост, Распад римской империи были результатами деятельности тайных организаций либо следствием взаимодействия тайных организаций. И, самое главное, послание сообщало миллиардам, о том, что мир, в котором человечество существовало все время, не является тем, чем он является в представлении этих самых миллиардов, что в мире присутствуют некие сущности и существа, которые, взаимодействуя с человеком, меняют облик мира. Перечислялись такие сущности как: лоя, промежуточники, майомбе, духи мертвых, ангелы, демиурги

(подробное описание см. разделе "мир духов") С первыми более менее все понятно - loa - это советники, помощники, защитники и наставники. Промежуточники - класс существ одновременно обитающих и в мире духов и в мире людей. Майомбе - это класс духов в основном существующих за счет "негативных колебаний бытия" (страх, убийства, насилие). Демииурги - это в соответствии с мировоззрением "Белых Лож" те же майомбе, а ангелы - отдельный класс существ помогающих лохам.

Само послание представляло собой большой видеоматериал, в который включал в себя множество доказательств выше озвученных заявлений – как-то: ритуалы зомбирования людей, съемки вскрытия монстрообразного промежуточника из засекреченной лаборатории Пентагона, масонское собрание в английской палате Лордов, архивные материалы о деятельности "Ананнэрге" в германских и польских концентрационных лагерях, и, наконец, интервью с ангелом.

Все это выглядело как гигантская провокация, однако послание завершалось фразой: "Если вы не верите нам, вспомните тот сон, который вы видели прошлой ночью". И от этой фразы нельзя было отмахнуться, потому что, как выяснилось в ближайшие несколько часов, в ночь, предшествующую вещанию, всем людям земли приснился один и тот же сон.

Последовавшие события поставили человечество на грань всемирной катастрофы. В одночасье рухнули правительства Германии, Англии, Франции и России. В Америке вспыхнула расовая война. Поводом послужил многочасовой штурм штаб квартиры CNN в Атланте, откуда собственно и происходило вещание. Сотысячная толпа, окружившая небоскреб стала свидетельницей сверхъестественных событий сопутствующих штурму. Впоследствии видеохроника этих событий стала еще одним доказательством реальности происходящего. Правительственные режимы Южной Америки в течение часов стали военными диктатурами возглавляемыми наркобаронами. Правительства Нигерии, Конголезской Республики и Судана, Кении и Танзании объявили о создании Великой Африканской Империи. И повсюду на земле происходили события странные и невероятные.

В течении последовавших лет человечество получало все новые и новые доказательства подтверждающие тот факт, что вся видимая история человечества была лишь ширмой созданной искусными манипуляторами, членами так называемых "Белых Лож". Однако даже не это навсегда изменило сознание миллиардов. Неоспоримой и объективной реальностью стало массовое, а главное успешное применение того, что ранее воспринималось как дешевое шарлатанство, то есть - традиционных магических практик. В силу объективных причин (наибольшая демократичность и особый специфический, утилитарный подход к общению с мистическими сущностями) господствующей традицией на земле стало Voodoo (прижилось именно это, самое стереотипическое название, а не исконное Vodoun, или карибское Hoodoo). Это не означает, что христианство, ислам или же буддизм, утратили статус мировых религий, ибо в свете произошедших событий стало невозможным скрывать тот факт, что общепринятая религиозная практика поименованных религий являлась еще одной "ширмой", назначение которой состояло в том, чтобы скрывать действенные ритуалы и магические практики означенных традиций. Однако необходимо отметить тот факт, что организации "Белых Лож" поголовно перешли на нелегальное положение - человечество не простило им тысяч лет угнетения, манипулирования и экспериментирования.

Люди привыкают ко всему. Через десять лет, после описанных выше событий, жизнь вошла в более или менее спокойное русло. Предсказанного коллапса и возврата к пещерному времени не произошло и научно-технический прогресс (отчасти руками и умами новаторов от Voodoo) пошел бок о бок с традиционными магическими практиками и ритуалами. Необратимых изменений в социальной структуре общества не произошло -

религиозные теоретики утверждают, что кастовость человеческого социума во многом является следствием кастовости в мире высших мистических существ - в просторечии "лоа" -, потому что искусное владение магическими практиками стало, наряду с богатством и властью, еще одним дифференцирующим человечество фактором. И к моменту начала игры - 2075 год - мир стал таким...

Кто правит лошадыю

На этот счет, как и прежде, существует великое множество мнений. Раз, оказавшись обманутым, человечество перестало доверять великим мира сего. Формально существуют избираемые народом правительства. Формально, многим из входящих в состав правительства людям оказывают покровительства некие мистические сущности. Какие именно? Спросите у них самих. Мнений на этот счет не перечесть.

Voodoo, Techno & Magic

Как и в случае с технологиями, магическая практика не стала уделом всех. Огромное количество людей не занимается магией либо в силу все еще сохранившихся предрассудков, либо в силу собственной неспособности, либо, в силу того, что их просто не инициировали (инициация - процесс приобщения к "тайнствам" ритуалов и магических традиций, в некотором роде "членский билет" в общество "посвященных"). Дело в том, что волна популяризации вуду, породила огромное количество шарлатанов, не имеющих ни малейшего представления о правильной инициации. В дополнение ко всему "Падение Вавилона" вызвало раскол среди вудуистских общин (bizongue)

Блок: Сопутствующие материалы



Краткий курс вудуистики

или что Вам полезно знать, чтобы еще лучше играть.

В качестве основы для материала была взята статья А. Костенко. За что ему спасибо. Нижеследующая информация рассказывает о Voodoo в его классических формах. Написано легко и доступно. Азы. Информация является всего лишь описанием, так сказать учебным пособием и ни в коем случае не должна восприниматься как **правила**. Мастера оставляют за собой право переделок и дополнений. В нижеприведенном материале отрезаны "разночтения". То есть, как правило, приведено единственное название лоа или другой мистической сущности. Во избежание путаницы.

Еще одно важное примечание к тексту. Зоркий глаз заметит, что в тексте фигурирует множество ответвлений религии обозначаемой общим словом Voodoo. Например - Сантерия, Лукуми и прочее. В интересах игры все эти ответвления входят в понятие Voodoo и являются "национальными" ответвлениями одного религиозного комплекса.

Сразу анонсируем, что за выходом этой статьи в этом разделе будут постоянно появляться разнообразные ссылки, выдержки из серьезных и несерьезных работ по теории и практики voodoo с нашими комментариями. Присоединяйтесь к процессу! Присылайте ваши ссылки на работы, картинки и прочую вудуистскую атрибутику. Заранее благодарим все, кто сможет принять посильное участие.

Что такое Voodoo

Считается, что слово ВУДУ происходит от ВОДУ, что на языке африканского народа ФОН (Дагомея, нынешние Бенин и Нигерия) означает "дух, божество". В креольских языках Нового Света это слово имеет много различных написаний (voudou, voodoo, voodoo, voodoo).

vodoun, vaudau, vaudoun и т.п.) и читается как ВОДУ или ВОДУН. В английском языке оно трансформировалось в ВУДУ (VOODOO) или ХУДУ (HOODOO). Итак, что же такое вуду-воду-худу?

"American Heritage Dictionary" трактует это понятие следующим образом:

Вуду:

1) Религия, практикуемая главным образом в карибских странах, особенно в Гаити. В ней элементы римско-католической обрядности сочетаются с анимизмом и магией дагомейских рабов. Верховный Бог в этой религии управляет большим пантеоном духов, обожествляемых предков и святых. Все они общаются с верующими при посредстве сновидений, трансовых состояний и ритуальной "одержимости". Также ВУДУ.

2) Заклинание, фетиш, проклятие, содержащее магическую силу для последователей религии ВУДУ.

3) Человек, практикующий религию ВУДУ; жрец или жрица. Также ХУДУ.

Вуду (а особенно худу) в современном американском сленге обозначают вообще магию (особенно "черную"), или "колдовство". Поэтому некоторые последователи афро-карибских традиции считают эти наименования оскорбительными. С. Джейсон Блэк и Кристофер Хайатт, напротив, не стыдятся слова вуду, но в своей книге делают различие между вуду в широком понимании этого слова и "гаитянским вуду", или воду.

Вудуистские традиции негаитянского (преимущественно кубинского) происхождения известны также под названиями сантерия и лукуми. Южноамериканским аналогом вуду является макумба. Об этих направлениях будет рассказано в следующих разделах, а пока что остановимся на гаитянском вуду, или воду.

Воду как афро-карибская религия - "продукт" работорговли. Белые хозяева запрещали черным рабам, завезенным на остров Гаити, практиковать их родные африканские религии. Рабов, у которых находили "фетиши", ждали жестокие пытки и казнь, в лучшем случае - побои и суровое наказание. Негров насильственно крестили. В результате католицизм просто "наложился" на африканские верования и ритуалы, которые в течение нескольких столетий продолжали практиковаться в глубокой тайне. Дагомейские божества-лоа надели "маски" католических святых. На негритянских алтарях появились христианские статуэтки, свечи и другие культовые предметы.

Справедливость требует отметить, что многие приверженцы воду и сейчас не отказываются от католических элементов в своей религии, считая, что последние придают ей дополнительную силу.

Воду по сей день широко практикуется на Гаити. Вместе с гаитянскими эмигрантами эта религия распространилась во многие другие страны. Особенно большие общины водуистов за пределами Гаити существуют в Новом Орлеане, Майами и Нью-Йорке. Всего в мире, по разным оценкам, в настоящее время насчитывается от 50 до 60 миллионов последователей гаитянского воду (вуду).

Лоа

В воду, как и в христианстве, существует много различных сект. Каждая из них придерживается своего собственного духовного пути и почитает свой пантеон божеств-лоа. Лоа (в дословном переводе это слово означает "тайна" или "таинство") очень многочисленны и активны в этом мире. Часто во время ритуалов они "овладевают" верующими, то есть на время вселяются в них. Водуисты считают, что любая вещь является продолжением или проявлением того или иного лоа и служит ему.

Божества дагомейского происхождения относятся к классу Рада. Есть и другой класс - Петра. Это лоа, вошедшие в пантеон значительно позже. Чаще всего они являются

обожеествленными духами исторических личностей или местными божествами.

Водуисты признают существование единого изначального Верховного Существа, которого называют Гран Ме. Он создал мир, но слишком далек от мира, чтобы ему стоило поклоняться (впрочем, это отнюдь не догма; многие верующие считают, что в лице младших божеств они поклоняются в то же время Верховному Богу).

Старшим среди лоа является Великий Змей Данбала-Ведо. Еще до эпохи рабства африканцы почитали питона Дангбве как воплощение божества. Эта змея была безопасна для человека, и дагомейцы верили, что тому ребенку, которого она коснется, самим Богом суждено стать жрецом или жрицей. После переселения в Америку рабы заменили питона на боа.

Данбала-Ведо не говорит, а только шипит. Считается, что лянгаж, сакральный язык воду, на котором ведется литургия, происходит в то же время от шипения Данбалы. Верующие, одержимые Данбалой, теряют способность ходить и начинают ползать, как змеи.

Согласно водуистскому мифу о творении, Данбала создал все воды Земли. Движение его семи тысяч колец образовало горы и долины Земли, а также звезды и планеты неба. Данбала выплавил металлы и послал на Землю стрелы-молнии, от ударов которых возникли священные камни и скалы. Когда Данбала сбросил свою кожу под солнцем, излив при этом воды на Землю, солнце засияло в воде и создало Айда-Ведо (Радугу). Данбала полюбил Радугу за ее красоту и сделал ее своей женой.

Айда-Ведо воплощается в небольшой змее (гораздо меньше Данбалы), которая живет в основном в воде и питается бананами. Ее яркую расцветку воспроизводит декор водуистских храмов. Особенно старательно расписывают центральную колонну храма, которая представляет мировую ось и символически соединяет Небо, Землю и Нижний Мир.

Но Айда-Ведо - это лишь одна из манифестаций Эрзули, богини красоты, любви, богатства и процветания. В своей ипостаси "Госпожи Эрзули" она является луной и супругой солнца-Легбы. В лунном качестве Эрзули чиста и девственна. От прикосновения ее огненного супруга кожа Эрзули опалилась, поэтому ее изображают в виде прекрасной темнокожей негритянки. Эта легенда чем-то напоминает библейское предание о Царе Соломоне и Царице Савской.

Есть и другие ипостаси Эрзули, в которых она представляет силы не только любви и благожелательности, но и ревности, раздоров и мести.

Хотя Данбала и является водуистским божеством-первопредком, есть еще один важнейший лоа, без которого просто невозможно никакое общение между любым божеством и человеком. Это Легба, имеющий множество разных лиц и имен.

Как Папа Легба, или Легба Ати-Бон ("Легба Доброго Дерева"), он представляет Восток и Солнце; управляет дверями, воротами, окнами (и вообще проходами и дорогами), а также Новым Годом (и вообще любыми началами и начинаниями). Никакое божество не сможет участвовать в водуистском ритуале, если Легбу не попросят открыть для него "дверь". Никакой лоа не сможет действовать без разрешения Легбы. Изображаемый в виде человека, разбрызгивающего воду, и старика, опирающегося на палку или костыль, Легба персонифицирует ритуальную воду и водуистские таинства.

В результате синкретизации Легба стал отождествляться со Св. Петром, привратником рая. (Многие функции и иконографические атрибуты сближают Легбу с римским Янусом и индийским Ганешей, но это уже тема для отдельного исследования.) Многие водуисты также отождествляют Легбу с Христом, сыном Солнца и Луны. Крайне любопытно, что бразильский аналог Легбы, Эшу, ассоциируется, наоборот, с христианским Дьяволом. Это поразительное и святотатственное с точки зрения правоверных христиан сопоставление имеет, однако, под собой некоторую почву:

функции Мессии-Освободителя и Сатаны-Искусителя пересекаются, например, в мифологической фигуре Прометея.

Амбивалентность божества до сих пор является запретной темой для христианского мышления, но в шаманизме, западном оккультизме, индо-тибетском тантризме и водуизме это аксиома: Бог и боги имеют как "светлую", так и "темную" стороны.

Темная сторона Легбы - это Мэтр Каррефур ("Владыка Перекрестков"), он же Легба Кафу, покровитель колдовства, жестокий и непредсказуемый трикстер ("шутник"), лунное божество.

В водуизме также почитаются:

Агве - бог моря,

Эринле - бог лесов,

Огу Баланжо - бог целительства,

Огун - бог войны и железа,

Папа Зака - покровитель сельского хозяйства

и многие другие loa.

Особый класс loa составляют Геде, духи смерти и могил, необузданных желаний и разврата. Но, кроме того, Геде "отвечают" за сохранение и обновление жизни и защищают детей. Самыми популярными формами Геде являются Геде Ниббо, Геде Мазака, Барон Самеди и Барон Семетьер. Они изображаются как белобородые старики в длинном пальто и высокой шляпе. Непременные атрибуты - череп, гроб, крест и трость или костыль (фаллический символ). Люди, одержимые Бароном Самеди (обитателем кладбищ), отпускают сальные шуточки, жадно набрасываются на еду, курят сигары и выпивают огромные количества алкоголя.

Ритуалы

Приверженцы воду обычно составляют религиозные общины, или "общества" (сосьете). Центром общины является храм (унфор), в котором совершаются ритуалы. Главного жреца называют унган, а жрицу - мамбо.

Водуистские ритуалы, как и божества, делятся на два класса: Рада и Петра. Для тех и других характерны барабанный бой, пляски, песнопения и вхождение в транс. Ритуалы Рада следуют более традиционным африканским образцам и делают акцент на мягких, положительных аспектах loa. Верующие надевают специальные белые одежды. В жертву приносятся животные (петухи, козлы и быки) - Данбала научил своих последователей причащаться священной кровью.

Ритуалы Петро берут свое начало в магических церемониях индейцев (карибов и араваков) и акцентируют насильственные и смертоносные стороны божеств. Само слово Петро предположительно происходит от имени Дона Хуана Фелипе Педро, жреца воду и бывшего раба, который создал более жесткий стиль ритуального танца. Церемониальные одежды для Петро - красного цвета. В жертву приносятся свиньи.

Для всех водуистов дорого слово Гвинея, которым ОНИ обозначают прародину афро-американцев. В Гвинее есть священный город Ифе, водуистская Мекка. Реальный город Ифе находится в южной части Нигерии, но водуистский Ифе - это скорее некое легендарное место, где когда-то первые откровения от loa были переданы людям. Вся культура - религия, государство, общество, сельское хозяйство, искусство - происходит из Ифе. Но главное сокровище Ифе - это искусство прорицания. Ифе излучает духовную силу. Когда священные барабаны нуждаются в божественном обновлении, их "посылают в Ифе"; это очень торжественная церемония, символизирующая смерть, погребение и воскресение.

В водуистском храме имеется алтарь, а часто и особые помещения для уединенной медитации посвященных. Алтарный камень, называемый пе, всегда уставлен свечами,

амулетами, ритуальными погремушками и прочими священными атрибутами. На него также кладут приношения - пищу и деньги. Раньше в специальных пустотах внутри пещер жили змеи, символизирующие Данбалу.

Кроме того, на алтаре стоят небольшие сосуды-гови, в которых содержатся души лоя или почитаемых предков. Водуисты считают, что человек состоит из пяти компонентов: нам, зэтуаль, кор кадавр, гро бон анж и ти бон анж.

Кор кадавр - это смертная плоть. Нам - это "дух плоти", даваемый Данбалой и Айда-Ведо, который позволяет телу функционировать, пока оно живо, а после смерти уходит в землю как чистая энергия. Зэтуаль - это личная звезда судьбы данного человека, которая пребывает на небесах. В водуистской религии она не играет особо важной роли. Гро бон анж и ти бон анж - это две составляющие "души"; в буквальном переводе эти термины означают "большой добрый ангел" и "малый добрый ангел".

"Большой ангел" входит в человеческое существо при зачатии как часть жизненной силы, которая присуща всему живому. Он поддерживает жизнь в теле, а в момент смерти возвращается в космический резервуар энергии и впоследствии становится духом-лоа. Без гро бон анж у человека нет жизненной силы. Водуисты верят, что черные маги могут отделить "большого ангела" человека от тела и закрыть в специальный сосуд, а затем использовать для собственных нужд.

Ти бон анж, или "малый добрый ангел", - это душа человека, его аура, источник его личности. Именно "малый ангел" совершает путешествия в сновидениях и покидает тело, когда оно одержимо духом-лоа. Ти бон анж представляет собой совокупность всего знания и опыта данного человека; эта часть души еще более уязвима для злой магии, чем гро бон анж.

После смерти "малый ангел" остается возле тела в течение девяти дней, и в это время колдун может поймать его и сделать "астральным зомби" или "зомби души". Если душа благополучно переживает этот рискованный период, жрец совершает ритуал отделения души от плоти и высвобождает ее, чтобы она жила в темных водах в течение одного года и одного дня. Затем семья умершего ритуально "поднимает" его душу, которая теперь называется эспри ("дух"), и помещает ее в гови. Духов, содержащихся в гови, одевают, кормят и почитают, как божественных существ, а затем выпускают на свободу, чтобы они жили в деревьях и камнях до следующего рождения. После шестнадцати воплощений духи возвращаются к Данбала-Ведо, то есть становятся частью великой космической энергии.

Это самое упрощенное изложение водуистских представлений о смерти. В разных сектах существуют различные точки зрения на конечную судьбу "добрых ангелов" и соответственно различные сложные обряды для того, чтобы помочь им перейти в нужное состояние и избежать магического порабощения.

Зомби

"Зомби" - пожалуй, одно из самых известных явлений, связываемых с водуизмом. Образ зомби - мертвеца, воскрешенного черным магом и превращенного в послушного раба, - очень популярен в современной массовой культуре. Далеко за пределами Гаити различные оккультные (и даже политические) группировки выдвигают против друг друга обвинения в "зомбировании" людей. Вместе с тем представления о "зомбировании" у каждого свои.

Слово зомби, вероятно, происходит от конголезского нзамби ("дух мертвеца"). Но настоящий мертвец - мозг которого прекратил функционировать - не может быть возвращен к жизни. Знаменитый исследователь гаитянского воду и зомби Уэйд Дэвис высказал предположение, что зомби - это человек, похороненный заживо, который только выглядел мертвым из-за сильной наркотической интоксикации. Дэвис опросил

множество унганов (жрецов воду) и двух человек, которые считали себя зомбированными. Расследование показало, что при создании зомби действительно используются сильнодействующие яды, которые вводятся в тело жертвы через открытую рану или подмешиваются в пищу. Этот яд, или "порошок зомби", содержит различные токсические вещества растительного и животного происхождения, а также человеческие останки.

Воздействие порошка зомби очень мучительно для человека и заканчивается комой. Не все потенциальные зомби выживают. Но тот, кто вытерпел все физические мучения и вошел в "смертеподобное" состояние, сохраняет сознание; его хоронят абсолютно неподвижного и окоченевшего, но все понимающего. Через день или два бокор (черный маг), отравивший человека, извлекает его из могилы и возвращает его к жизни при помощи галлюциногенной смеси сладкого картофеля, тростникового сахара и так называемого "огурца зомби" (*Datura stramonium*). Избитый психологически, а часто и физически, дезориентированный и запуганный до полуживотного состояния, зомби начинает отзываться на новое имя, и бокор вводит его в "новую жизнь". В африканских племенах бытует поверье, что тот, кто при жизни был лентяем, рискует после смерти стать зомби. Тогда ему будет суждено вечно работать на бокора. Зомби - идеальные рабы: послушные, бессловесные и лишённые обычных человеческих эмоций. Все их чувства притупляются; кроме того, зомби лишены памяти. Обычно их заставляют работать на полях или на стройках. Некоторых зомби делают бухгалтерами и даже продавцами в магазинах. Им требуется очень мало пищи. Но нельзя давать зомби соль, потому что она возвращает им способность речи и пробуждает "домашний инстинкт": зомби устремляется обратно в свою могилу, подальше от влияния бокора.

Как уже упоминалось, колдуны-бокеры могут создавать и так называемых астральных зомби, захватывая душу (ти бон анж) умершего. В отличие от обычного зомби (тела без души), астральный зомби - это поработанная душа без тела. Она вынуждена постоянно скитаться, выполняя задания бокора.

Чтобы этого избежать, родственники иногда "убивают" любимого покойника вторично, протыкая ему сердце или отрезая голову. Считается, что бокора также отпугивают ооли - особые кунжутные зерна, помещенные в гроб. До самых похорон родственники следят, не отрезаны ли у покойника пучки волос или ногти - это явные признаки того, что колдун все-таки побывал у тела.

Одержимость/Possession

Общение человека с богами происходит посредством "одержимости" (посесьон). Когда их призывают боги могут войти в гови или "оседлать лошадь" - то есть как бы "одолжить" на время сознание и тело человека. Одержимый теряет осознание себя как личности и полностью становится "оседлавшим" его лоа, со всеми его характерными признаками и желаниями. Молодые девушки, одержимые старыми духами, преобразуются физически и становятся дряхлыми и слабыми. И наоборот, слабый человек, в которого вселяется молодой, крепкий лоа, начинает плясать и прыгать, начисто позабыв о своих болезнях. Даже расовые признаки человека могут изменяться в соответствии с персоной бога или богини. Жрец-унган или жрица-мамбо служит посредником, призывая лоа и помогая им уйти после того, как их работа окончена. Лоа могут исцелять, прорицать, давать житейские советы и духовные наставления и инициировать новых членов общины.

Сантерия

Сантерия - это синкретическая религия, сложившаяся на Кубе, в которой смешались африканские и католические элементы. В отличие от воды, африканские корни сантерии

- не дагомейские, а в основном йорубанские. Йоруба - это племена, живущие вдоль реки Нигер на территории современных Бенина и Нигерии. Насильственно обращенные в колониях в христианство, рабы из йоруба практиковали свою родную религию втайне, используя католических святых как прикрытие для почитания африканских богов-ориша. Само название сантерия происходит от испанского слова санто, что означает "святой".

"Сантерия" долгое время была уничижительным названием, которое сами последователи этого культа не употребляли. Африканские рабы на Кубе называли себя лукуми - как и их предки в Африке. Название же йоруба дали этому африканскому народу его северные соседи, а затем официально утвердили британские колонизаторы. Так или иначе, кубинские йоруба и самих себя, и свою религию долгое время называли лукуми. И лишь сравнительно недавно, когда к культу ориша стало приобщаться все больше белых (преимущественно испанского происхождения), многие его последователи стали соглашаться с названием сантерия, которое сейчас широко известно.

С Кубы сантерия распространилась в другие латиноамериканские страны - Венесуэлу, Панаму, Пуэрто-Рико, Колумбию, Мексику, а также в США, где существует мощная кубинская диаспора. Самые крупные центры сантерии в США - Майами, Нью-Йорк и Лос-Анджелес. В Европе много сантеро (так называют приверженцев сантерии, хотя часто под этим словом подразумеваются только жрецы) в Испании, Франции, Германии, Швеции и Великобритании. Всего в мире, по некоторым оценкам, может насчитываться от 75 до 100 миллионов человек, в той или иной степени связанных с религиозными и магическими практиками сантерии (лукуми).

Естественно, при таком количестве последователей и при таком их географическом разбросе у этой религии возникло очень много вариаций. В каждой общине существуют свои варианты имен богов и связанных с ними мифов, ритуалов, методик прорицания и т.д. Мексиканская сантерия придает большее значение своим католическим корням и особо почитает местные ипостаси Богоматери (особенно Гваделупскую Божью Матерь). Кубинская же сантерия больше гордится своим африканским происхождением.

Ориша

Йорубанское слово ориша раскладывается на две части: ори ("голова", или "сознание") и ша ("выбранный"). Таким образом, ориша - это "выбранная голова".

Согласно теологии йоруба, существует единый вездесущий Бог, в котором все вещи и явления являются составными частичками, как бы "клетками" тела. Если продолжить эту аналогию дальше, то отдельные органы тела, в которых клетки объединены общей функцией, - это "боги", или ориша. Для удобства обсуждения этого непостижимого явления люди говорят, что каждый ориша является личностью и имеет свою историю, свой характер и свои атрибуты. Каждый человек при рождении "выбирает голову", то есть приобщается к тому или иному энергетическому потоку ориша. Эта концепция в целом идентична водуистской концепции лоа. Йорубанские ориша, как и дагомейские лоа, могут воплощаться в избранных ими людей. При этом "одержимые" люди проявляют личные качества своих ориша, проявляют совершенно сверхчеловеческую силу и ловкость, потребляют нечеловеческие количества пищи, алкоголя и табака, предсказывают будущее с потрясающей точностью и эффективно исцеляют больных.

Как уже упоминалось, имена ориша могут довольно сильно отличаться в разных местах. Дело в том, что они могли по-разному звучать еще в различных диалектах исходного языка йоруба. В креольских диалектах разных латиноамериканских стран эти имена подвергались различным искажениям, а в США, в англоязычном языковом окружении, - еще сильнее изменялись. Кроме того, у каждого ориша есть различные функциональные аспекты, что также может отражаться в форме их имен. Поэтому, перечисляя

важнейших ориша сантерии, мы будем приводить в скобках наиболее распространенные варианты имен, но вариантов может быть гораздо больше.

Олоруи

Сантеро, как и вудуисты, верят во Всевышнего Бога-Творца, но он считается принципиально непостижимым и слишком удаленным от мира, чтобы ему стоило поклоняться (впрочем, далеко не все с этим согласны). Во всяком случае, непосредственно Богу-Творцу Олоруну в сантерии не поклоняются, и он никогда не воплощается в людей.

Ошала

Первый из богов, владыка мира, отец всех ориша и творец человечества. Персонифицируется как белокожий всадник в белых одеждах. Это ориша мира, гармонии и чистоты. Ему принадлежит все белое и чистое на Земле - например, снег, небо, кости... Обаталу призывают, когда нужно обеспечить здоровье, мир и гармонию. В некоторых "путях" (направлениях) сантерии Обатала проявляется как божество женского пола или андрогинное.

Оддудуа

Божественная супруга Обаталы обычно изображается в виде черной женщины с младенцем у груди и символизирует материнство. Согласно мифу, у Обаталы и Оддудуа было двое детей: сын Аганью и дочь Йемайя, богиня луны и женственности, изображаемая в виде красивой желтокожей женщины. Аганью и Йемайя поженились и родили сына по имени Орунган.

Орунган был так красив, что Аганью умер от зависти. Повзрослев, Орунган изнасиловал свою мать. Йемайя прокляла его, и он умер. После этого Йемайя поднялась на вершину горы и умерла там от горя. Но перед смертью она родила еще четырнадцать ориша. При этом из ее чрева хлынули воды, вызвавшие большой потоп. Место, где Йемайя встретила смерть, стало в последствии священным городом Ифе (который почитается и в религии воду).

Йемайя

Это одна из важнейших богинь сантерии. Ей поклоняются как щедрой подательнице жизни и богатства. Она - воплощение вскармливающей энергии. Йемайя может успокаивать, как океан в хорошую погоду. Но когда она гневается, как океан в шторм, то может быть ужасной. Итак, Йемайя - это мать, которая любит своих детей, но не поступает своей властью над ними. Кроме того, она владеет секретами древней мудрости, скрытыми в море. Ее часто призывают в ритуалах, связанных с плодородием, а также в любых ритуалах, связанных с женскими проблемами.

Ошун

Богиня любви, сексуальности, красоты и дипломатии, хозяйка "сладких вод". Благодаря своей красоте и кротости она может решать труднейшие задачи. В человеческом теле защищает область живота. Сфера Ошун - удовольствия и счастье. Как и Йемайя, Ошун очень щедра, но, когда разгневается, трудно ее успокоить. Ее часто призывают для решения проблем, связанных с любовью и деньгами.

Огун

Ориша-кузнец, бог металлов (особенно железа), машин и инструментов, войны и оружия. Соединить все эти аспекты Огуна может понятие "жизненной силы". Как создатель инструментов, Огун является покровителем самых разных областей деятельности человека - от техники до хирургии. Согласно мифу, когда боги впервые пришли на землю, путь им преградил густой кустарник, но Огун своим знаменитым тесаком быстро прорубил дорогу.

Огун также является покровителем этики и правосудия. В нигерийских судах до сих пор можно присягать, положив руку не только на Библию или Коран, но и на кусок железа

(металла Огуна).

Кроме того, Огун символизирует лес - его излюбленное место пребывания. Огун - это архетипический "зеленый человек", или "лесной человек", и вообще сам лес.

Шанго

Шанго, когда-то бывшего четвертым царем йоруба, а ставшего богом грома, почитают по обе стороны Атлантики. Он насылает бури и мечет молнии, вызывая очистительный ужас.

Элегтва

Среди ориша особняком стоит Элегтва, уступающий по силе только Обатале и соответствующий водуистскому Легбе. Элегтва - бог входов, дверей, дорог. Только благодаря ему другие ориша могут приходить на землю. Во всех домах, где живут последователи сантерии, у дверей помещается образ Элегтвы.

Еще один важный ориша - Орунла, хозяин Доски Ифы, священной системы прорицания. Каждый ориша может появляться в различных ипостасях, и только жрец знает, какого ориша призывать в каждом конкретном случае. Христианские святые, отождествляемые с ориша, не обязательно должны быть с ними одного пола. Сантеро объясняют, что после своей смерти боги тоже перевоплощаются в новых телах.

Эгуны

Очень важную роль в сантерии играет культ эгунов - умерших предков (по семенной линии или по линии религиозной преемственности). Сантеро считают, что существуют "созвездия энергии", из которых души снова и снова воплощаются в человеческих телах. Души из одного созвездия воплощаются в членах одного и того же рода, племени, народа. Это объясняется тем, что родственные энергии стремятся держаться вместе. Вот почему в нас проявляются характерные черты наших предков.

С эзотерической точки зрения (которую выражает знаменитый современный учитель сантерии Афолаби), поскольку время - понятие условное, можно сказать, что в определенном смысле все воплощения всех душ существуют "одновременно" и "всегда". С другой стороны, условна и "отдельность" душ. Вот почему многие люди часто ощущают, что в прошлой жизни они были знаменитыми людьми. Они действительно были ими! Каждый из нас был (есть и будет) каждым из нас. Поэтому, почитая предков-эгунов, последователи сантерии фактически почитают какую-то часть своего большого "Я".

В то же время, эгуны, как и живые люди, имеют некоторую степень автономности. И для верующих они не являются лишь абстрактными аспектами. Они остаются любимыми отцами, матерями, дедами и т.д. Они "живы", хотя и не совсем так, как живы мы. Они могут чувствовать себя плохо или хорошо. И им безразлично, какие мы в нашей нынешней жизни.

Прорицание

Из пяти "вудуистских" методов прорицания, о которых рассказывают Хайатт и Блэк, лишь два являются специфически афро-американскими. И практикуются они не в гаитянском воду, а в сантерии. Речь идет об оби (бросании четырех плоских двусторонних фишек - обычно кусочков ореха кола или кокоса) и караколь, или "Доске Ифы" (бросании шестнадцати фишек - обычно подпиленных раковин каури). Оба этих метода могут называться по-разному в разных странах или городах. Как у ритуала прорицания, так и у методик толкования существует очень много локальных вариаций.

Сантерианское прорицание - чисто жреческое искусство. Это не салонное развлечение и даже не просто предсказание будущего, а способ образования магических связей. В ходе сеанса могут выпасть оду (прорицательные фигуры), смертельно опасные для

вопрошающего и требующие немедленного магического вмешательства опытного бабалаво. Поэтому авторы всех публикаций о сантерии призывают читателей ни в коем случае не пробовать обращаться к оду самостоятельно, без должной подготовки и инициации. Для мирян существуют другие, более безопасные прорицательные системы (И-цзин, Таро и др.). Впрочем, Блэк и Хайатт дают в своей книге адаптированные варианты караколь и "Доски Ифы", которые могут осваивать люди, не посвященные в сантерию. Надеемся, всем понятно, почему мы не намерены здесь приводить дополнительной информации о теории и техниках прорицания. Серьезные читатели обязательно так или иначе найдут доступ к этому знанию. Здесь же мы ограничимся тем, что приведем один из вариантов оригинальных имен шестнадцати оду и их "изречения":

Окана Соде - "Если нет ничего хорошего, то нет и ничего плохого";

Эйиоко - "Стрела между братьями";

Оггунда - "Споры приводят к трагедиям";

Эйоросун - "Никто не знает, что лежит на дне моря";

Оче - "Кровь течет по венам";

Оббара - "Царь не лжет. Из лжи рождается правда";

Одди - "Где была сначала вырыта яма (могила)";

Эйеунле - "Голова несет тело";

Осса - "Твой лучший друг есть твой злейший враг";

Офун - "Где родилось проклятие";

Оюани - "Нельзя нести воду в корзине";

Эйила чебора - "Когда война, солдаты не спят";

Метанла - "Где рождается болезнь, там плохая кровь";

Меринла - "В семье разлад, зависть окружает тебя";

Манунла - "Что продвигает тебя, то и парализует";

Медилоггун - "Ты родился, чтобы быть мудрецом - если бы ты только слушался советов!".

Если при бросании раковин ни одна из них не "говорит" (то есть не выпадает никакого оду, потому что все раковины легли "ртами" вниз), это очень плохой знак. Для вопрошающего это может быть смерть или, во всяком случае, трагедия и большие неприятности.

Магия

В результате прорицания выполняющий его жрец-бабалаво может обнаружить, что на его клиента враг наслал порчу (билонго). В этом случае жертва должна отреагировать контр-колдовством, или эббо, в соответствии с указаниями бабалаво. Если эббо причиняет врагу больший ущерб, чем первоначальное билонго причинило жертве, это лишь укрепляет репутацию жреца и привлекает к нему новых клиентов. В качестве средств против порчи могут использоваться травяные ванны, масла, различные растения. Часто пострадавшему предписывается носить ресгардо, защитный талисман, аналогичный вудуистскому гри-гри. Ресгардо представляет собой ладанку, наполненную травами и посвященную какому-либо ориша.

Прекрасным защитным средством считается вода, в которой растворяются злые духи. Поэтому все верующие держат под своей кроватью небольшой сосуд с водой. Воду надлежит сменять каждые сутки, но нельзя выливать на пол или в кухонную раковину.

Кроме того, для защиты жилища от злой магии используются кожура чеснока и бурый сахар. Их сжигают на небольшой сковородке над горячими углями вместе с благовониями и другими травами. Густой дым, называемый саумерио, должен заполнить весь дом и проникнуть во все щелочки, где могут прятаться злые духи.

Травы и вообще растения играют особую роль в сантерии. Многие из них связаны с

конкретными ориша. Одни и те же травы могут использоваться и для лечения, и для магических целей. Травы, благовония, очистительные жидкости, талисманы и предметы сантерианского культа продаются в специальных магазинах - ботаниках.

Важнейшим растением является священное дерево сейба (*Bombax seiba*). Целебными и магическими свойствами обладают практически все части этого растения. Дереву поклоняются как божеству женского пола; ему предлагают пищу, деньги и жертвенных животных. Сейбу очень легко оскорбить; сантеро даже никогда не переступит через тень дерева, не спросив его разрешения. Из корней сейбы делают чай, а листья помогают лечить венерические болезни и воспаления мочевого тракта; кроме того, листья помогают при анемии. Чай из коры пьют от бесплодия.

Ствол дерева и земля вокруг него (и даже тень дерева) способствуют злым заклинаниям, поскольку привлекают духов. Если сантеро хочет причинить кому-то вред, он должен три раза обойти голым вокруг сейбы в полночь и потереть ствол кончиками пальцев, мягко прося дерево помочь ему справиться с врагом.

В целом магия сантерии - это контагиозно-симпатическая африканская магия, приспособленная для западной городской жизни (хотя в ней используется все больше неафриканских элементов). Применяется она прежде всего для решения различных житейских проблем, достижения успеха в любви и бизнесе, привлечения удачи, денег и здоровья, а также для защиты от злой магии, в первую очередь от пало-майомбе.

Пало-майомбе

Пало-майомбе - религия, происходящая из Конго. Иногда ее называют просто пало, что в переводе с испанского означает "палка" (знахари конголезской традиции широко используют различные части растений). "Майомбе" - это название местности в западном Заире. Приверженцев этого культа, распространенного на Кубе и в южных штатах США, называют палеро или майомберо.

По некоторым подсчетам, из миллионов африканцев, попавших в обе Америки с 1500 до 1870 гг., около 40 процентов были выходцами из Центральной Африки, из районов культурного влияния цивилизации Конго. Таким образом, конголезские корни афро-американских религий не менее крепки, чем йорубанские или дагомейские, но пока что широкой публике известно о них гораздо меньше.

Майомберо пользуются славой патологически злых существ, склонных к черной магии, некромантии, мести и извращенным убийствам. Говорят, что черная магия является для них просто способом выживания во враждебном мире. Воздаяния майомберо избегают, "подкупая" богов - предлагая им пищу, напитки, деньги и принося в жертву животных. Считается, что за плату эти маги готовы наслать порчу или смерть на кого угодно.

Многие приверженцы сантерии так боятся майомберо, что даже говорить о них осмеливаются только шепотом. Со своей стороны, колдуны уважают ориша и стараются не вступать с ними в прямой контакт.

У пало-майомбе, однако, есть две ветви: "добрая" ("христианская") и "злая" ("иудейская", или "некрещеная"). "Христианские" майомберо используют в своих ритуалах католическую святую воду и работают с силами Бога, которого они называют Самбия, и "добрыми" духами мертвых. "Некрещеные" колдуны работают с силами дьявола (Кадиемпембе) и духами самоубийц, преступников и ведьм (ндоки).

Кроме того, все палеро прибегают к помощи сил природы, особенно моря и лесов, и используют магические силы растений, особенно дерева сейба.

Одна из самых важных для палеро вещей - это его нганга - магический котел, изготовленный собственноручно. В котле хранятся человеческие черепа, кости, кладбищенская земля, пыль с перекрестков, ветки, травы, насекомые, скелеты небольших зверей и птиц и острые специи. После сложных ритуалов этот котел

становится "микрокосмом". В нем живут духи мертвых, выполняющие задания мага. За хорошую работу палеро дает духам кровь петуха.

Палеро почитают Самбию (Бога-Творца), своих предков, вообще всех мертвых и духов природы (аналогичных ориша в сантерии). Природные духи воспринимаются приверженцами пало-майомбе как "чистая энергия". Этим духам нельзя приказывать, их невозможно "обуздать" или умиловить; они имеют свои правила, и эти правила нельзя нарушать. Особенно почитаем Нсаси (Чанго). Палеро утверждают, что этот ориша происходит не из Нигерии, а из Конго. Для Нсаси готовят особый котел, который называется Сьеие Райос ("Семь Молний").

Палеро знают много способов прорицания. Некоторые пользуются раковинами, но не по сантерианской методике. Другие предпочитают обращаться к магическому зеркалу, витити менсу.

Макумба

Под этим словом чаще всего собирательно подразумевают бразильские аналоги сантерии и Вуду: кандомбле, умбанду и кимбанду. Но для тех, кто делает различие между "белой" и "черной" магией в афро-бразильских традициях, макумба - это синоним в то же время "черного" направления, или кимбанды.

Хотя различные формы макумбы, как и сантерии, имеют йорубанские корни, в бразильских религиях гораздо заметнее присутствует влияние народов Конго и таких неафриканских элементов, как спиритизм Алана Кардека ("кардекизм", как утверждает "Харперовская энциклопедия мистического и паранормального опыта" (1991) - самая популярная в Бразилии религия) и восточные культы.

Африканские рабы, которых португальцы начали завозить в Бразилию в середине XVI века, как и их собратья на Карибских островах, не отказались от своей исконной религии, но продолжали практиковать ее в католической "упаковке". Кроме того, негры обнаружили много близких им элементов и религиозно-магических культах местных бразильских индейцев. К тому времени, как рабы в этой стране завоевали свободу (1888), уже пятнадцать поколений бразильцев - черных, белых и индейцев - выросло на преданиях о том, как вмешательство богов-ориша помогало людям обрести любовь, сохранить брак, вылечить больного ребенка или отомстить врагам. Сегодня представители всех бразильских рас и классов, внешне исповедуя католицизм, втайне верят в тот или иной вид духовного контакта с богами.

Об афро-бразильской религии и магии есть очень добротная книга на русском языке (перевод с английского): Кэрол Л. Дау. Афро-бразильская магия. Киев, "София", 1997.

Ее обязательно должен прочесть каждый, кто хочет получить больше информации о различных направлениях, божествах, храмах, ритуалах и магических заклинаниях макумбы.

Кандомбле

Кандомбле - это традиция, которая находится ближе всего к сантерии. Она основана на религии йоруба и сохраняет йорубанские названия божеств.

Первый центр кандомбле открыли в 1830 г. в Сальвадоре, старой бразильской столице и нынешней столице штата Баия, три бывшие рабыни. В эпоху рабства, когда мужчинам приходилось целыми днями работать в поле, негритянки женщины приняли на себя жреческие функции. Многие негритянки становились любовницами белых хозяев и благодаря этому укрепляли свои позиции духовных лидеров, убеждая португальцев, что свобода поклонения африканским богам способствует сексуальности. Первые три жрицы ("матери святых") обучали других женщин ("дочерей святых"); мужчинам не находилось места в этой иерархии. Даже сегодня мужчины в кандомбле исполняют скорее

политические, чем духовные функции.

Церемонии кандомбле во многом напоминают ритуалы воду и сантерии: такие же призывания богов, молитвы, жертвоприношения и "одержимость" верующих богами-ориша. Все афро-бразильские традиции придают особое значение исцелению духа; последователи кандомбле считают, что величайшее духовное исцеление происходит в тот момент, когда человек становится единым целым со своим ориша при посвящении в культ. Самые сильные ориша - такие, как Шанго или Огун, - воплощаются в людей наиболее насильственным и интенсивным образом. Часто жрец просит ориша снизойти на вновь посвящаемого помягче. За такое милосердие божеству предлагается подношение - например, жертвенный голубь.

Аналогом Легбы или Элеггвы в кандомбле являются эшу - изначальные природные силы, божественные трикстеры, которые служат посланниками богов. Их призывают, чтобы они позволили войти другим духам. В сантерии некоторые манифестации Элеггвы также носят имя Эшу; это боги злого умысла, неожиданностей, жизни и смерти.

Один из главных праздников кандомбле, приходящийся в Рио-де-Жанейро на канун Нового Года, ежегодно транслируется по бразильскому телевидению. Это праздник Йеманжи, богини вод. В сумерках 31 декабря более миллиона участников ритуала, одетые в белое, устраивают миниатюрные личные алтари со свечами на пляжах. Жрицы, или мао ди санту ("мать святого"), очищают и посвящают в сан новых жриц. В полночь все верующие заходят в океан и каждый опускает на воду свой собственный деревянный кораблик, украшенный цветами, свечами и фигурками святых. Если кораблики тонут, это означает, что Йеманжа (она же Дева Мария) принимает подношение своих детей и обещает помогать им в наступившем году.

Умбанда

Умбанда - синкретическая религия, возникшая в начале XX века и состоящая из католических, африканских, индуистских и буддийских элементов. Кроме того, в практике умбанды важную роль играет спиритизм Адана Кардека - учение о том, что общение с развоплощенными духами и получение информации о своих предыдущих воплощениях не только возможно, но и необходимо для духовного исцеления человека.

Умбандисты боятся непосредственного контакта с ориша, полагая, что такого рода взаимодействие - слишком интенсивное переживание для смертных, и предпочитают общаться с духами божественных предков и другими духами-наставниками. В Умбанде боги упоминаются под именами католических святых и имеют многие черты, свойственные индейским божествам.

Религиозные церемонии начинаются с призывания эшу для защиты от злых сил. Затем жрецы ("матери и отцы святых") входят в состояние "одержимости" и приглашают всех присутствующих принять в себя духов. Духами-наставниками обычно являются индейские или африканские предки или умершие дети. Самые популярные бразильские духи-наставники - Прету Велью (Старый Негр) и Прета Велья (Старая Негритянка), которые когда-то были мудрыми африканскими рабами-знахарями. Как и в сантерианско-водуистской "одержимости", люди, принимающие в себя духов, приобретают на время их характерные качества - например, становятся сгорбленными стариками. Кроме того, одержимые исполняют шаманские танцы, кружатся под барабанный бой и песнопения, курят сигары и трубки (табак - священное растение для индейцев).

Умбандисты верят, что исцеление физического тела невозможно без исцеления духа. Раскрытие сознания для вхождения духа посредством экстатического транса совершенно необходимо для духовного роста. Духи входят в тело через голову и воспринимаются физическим телом через "третий глаз", расположенный в центре лба. Духи никогда не

умирают, но вечно путешествуют по иным мирам, иногда вновь воплощаясь в физическом теле. Самые просветленные духи учат и исцеляют через медиумов умбанды. Каждый раз, когда медиум принимает в себя духовного наставника, дух и сознание медиума поднимаются на более высокий план бытия.

Кимбанда

Обычно применительно к злонамеренным духам умбандисты употребляют слова "низшие" или "необузданные", а не "злые". Они верят, что все духи со временем развиваются и обретают высшее сознание. Приверженцы кимбанды используют темную сторону низших духов для черной магии. Иногда слово макумба используется как синоним кимбанды.

Как и последователи умбанды и кандомбле, кимбандисты призывают различных эшу, обращаясь к их "трикстерским" и колдовским аспектам. Эшу Рэй ("Эшу-Царь"), Эшу Мор и Эшу Перекрестков часто отождествляются соответственно с Люцифером, Вельзевулом и Астаротом. Особенно сильный ужас вызывает у бразильцев Эшу Транка Руас ("Закрывающий пути"). Если молитвы, обращенные к этому темному богу, достигают цели, жертва может потерять работу, любимых, семью, здоровье и в конце концов умереть, обнаружив, что для него "все пути закрыты". Помочь в этом случае может только белая магия богов-ориша.

Блок: Боевка



Боевые правила

Общие положения

Поражаемая зона

Поражаемая зона - полная (за исключением головы, паха, кистей и стоп). Попадание в непоражаемые части тела хитов не снимает (однако игрокам следует помнить, что нанесение вреда здоровью тяжелой или средней тяжести может повлечь возбуждение уголовного дела и закончиться лишением свободы)

В случае возникновения конфликта попал - не попал, решающее слово принадлежит стороннему наблюдателю, если он есть поблизости, или атакующему

При использовании китайской пневматики, атакующий подтверждает факт попадания голосом, так как атакуемый может шарика просто не почувствовать.

Ранения и смерть

Ранения, а в последствии, и смерть, возникают в результате снятия с игрока хитов. Это снятие происходит при попадании по нему каким-либо оружием или в результате магических воздействий. О снятии оружия смотри ниже, магические воздействия описываются в разделе "магия".

Снятые хиты сами собой не зарастают и могут быть восстановлены только техническим или магическим способом (см. раздел "Медицина")

Хиты. Когда умрет. Ранение.

1 и больше: Известно: Не ранен.

0: Известно: Легкое.

-1: Через 30 мин: Тяжелое.

легкое ранение

персонаж не может использовать оружие и магию, не может самостоятельно стоять, может сидеть, говорить (но не кричать), ходить или стоять, опираясь на кого-либо; состояние легкого ранения не опасно для жизни и может длиться бесконечно долго

тяжелое ранение

можно только лежать, стонать и говорить шепотом: передвигаться можно только ползком. Персонаж в этой категории ранения умирает без оказания помощи за 30 минут; персонаж в этом состоянии является беспомощным (см. ниже)

Внимание! Невозможно получить меньше чем -1 хит. Даже если у вас оставался 1 хит, то после попадания супермагическим оружием, снимающим 25 хитов, вы все равно будете в -1 хите - тяжелое ранение. Таким образом убить человека в бою невозможно.

Беспомощное состояние

Персонаж беспомощен в следующих случаях:

- персонаж тяжело ранен
- персонаж оглушен
- персонаж связан
- персонаж магически обездвижен или на него применена магия, которая переводит его в состояние беспомощности

Во время не боевой ситуации, с беспомощным персонажем можно сделать много всяких вещей. Правила, описывающие, что именно можно сделать с беспомощным существом, слегка отличаются для двух миров и описаны ниже.

Мир людей

Беспомощного человека можно:

добить:

для этого необходимо нанести ему дополнительное повреждение любым доступным способом и отчетливо сказать "добиваю", что приводит к смерти пострадавшего

покалечить:

нанести дополнительное повреждение любой конечности и отчетливо сказать "покалечен", дополнительных хитов подобное действие не снимает, однако выводит покалеченную конечность из строя (смотри раздел Медицина)

обыскать:

вроде очевидно

оглушить:

если он еще не оглушен, естественно.

Мир духов

Беспомощного духа можно:

развоплотить:

для этого необходимо нанести ему дополнительное повреждение любым доступным способом и отчетливо сказать "развоплощаю", что приводит к временному развоплощению

забрать заклинания:

если у беспомощного духа есть при себе полученные у хозяев путей, но еще не реализованные заклинания, то он обязан отдать их по первому требованию

забрать "свободную" магическую энергию:

если у беспомощного духа есть свободная мана (смотри раздел Магия), то он обязан ее отдать по первому требованию

Оружие

К оружию предъявляются следующие требования: оно должно удовлетворять критериям безопасности и вписываться в стилистику игры. В некоторых случаях, ограничения на стилистический вид оружия может накладываться ролью. Например, архангел Гавриил будет очень странно смотреться с катаной.

Все оружие проверяется мастерами и может быть опробовано на владельце, утверждающем, что привезенное им оружие безопасно.

Мастера оставляют за собой право не допускать на игру оружие без объяснения причин. Оружие делится на холодное, метательное и огнестрельное. Кроме того, оружие может быть магическим. Известно, что огнестрельное оружие магии то ли не поддается в принципе, то ли это чрезвычайно трудно.

Огнестрельное.

Огнестрельное оружие на игре моделируется китайской пневматикой.

ВНИМАНИЕ: Маруи на игру не допускается. Так же к игре может быть не допущена чрезвычайно мощная или усиленная китайская пневматика.

Автоматическое оружие

способное быстро стрелять. Например: оружие с цевьевым взводом, самовзводная пневматика или просто оружие, которое очень легко и быстро перезаряжается. Решение по поводу принадлежности вашей пушки к этой категории оружия мастера оставляют за собой

Неавтоматическое

вся та китайская пневматика, которая не была признана автоматической

Холодное

Удар холодным оружием считается прошедшим, если он был нанесен рабочей частью оружия. То есть, если это копье - то наконечником, а не древком; если меч, то лезвием, а не гардой.

Клинковое

1. Нож: не короче длины ладони и не длиннее двух длин ладони владельца.
2. Короткий меч: длина руки владельца от локтя до кончиков пальцев.
3. Длинный меч: длина клинка с рукою владельца от плеча, одноручная рукоять.
4. Полуторный меч (одноручный хват): высотой до середины груди владельца, двуручная рукоять.
5. Полуторный меч (двуручный хват): высотой до середины груди владельца, двуручная рукоять.
6. Двуручный меч: длиннее полуторного меча, но не выше чем рост владельца

Рабочая часть

кромки клинка, острие

Требования

Кромки лезвия и острие должны быть скруглены. Оружие должно иметь эстетичный вид. Не должно иметь трещин сколов и т. д.

Топоры 1. Топор: рукоять не длиннее руки владельца и не короче локтя владельца, ширина лезвия не меньше 15 см.

2. Двуручный топор: рукоять длиннее, чем у топора, весь топор не выше середины груди владельца.

Рабочая часть

лезвие, при наличии гуманизатора - торец рукояти

Требования

не слишком плотный материал лезвия.

Копья

1. Копья: не ниже роста владельца, но не выше 2,5 метра.

Рабочая часть

острие, при наличии широкого наконечника - кромки

Требования

копье должно быть хорошо гуманизировано, гладкое древко.

Метательное оружие

Луки

ВНИМАНИЕ: Категорически запрещается стрелять из луков чужими стрелами - подобранными, найденными, отнятыми и т.п. Стрелы с трещинами, испорченными или съехавшими гуманизаторами или другими дефектами, обнаруженные в колчанах игроков будут немедленно изыматься, и уничтожаться мастерами.

1. Лук: длинна в ненатянутом виде не менее 0.7 м, натяжение не выше 15 кг.

Требования

тщательно гуманизированные стрелы; вообще говоря, луки являются наиболее неоднозначным оружием с точки зрения безопасности, поэтому подход к каждому луку и стрелам к нему будет индивидуальным.

Прочее оружие

Оружие не вошедшие в вышеизложенную классификацию - вроде всяких там алебард, боевых молотов и т. д. - будет приравнено по ТТХ к одному из описанных видов.

К подобным исключениям будут очень серьезные требования по безопасности.

Боевые действия в мире людей

Хиты, ранения и смерть

Все люди имеют 2 хита

Количество хитов может быть изменено техническим или магическим способом. Все подобные изменения подтверждаются сертификатом.

Оружие

Все, абсолютно все, оружие снимает 1 хит попаданием в любую часть поражаемой зоны. Исключение может составлять магическое оружие, снабженное соответствующим сертификатом.

Любое попадание из огнестрельного оружия сбивает человека с ног. Мы не требуем, чтобы это было оформлено как падение от удара, хотя, конечно, было бы круто, но, вы не должны продолжать бой до того как окажетесь на земле. Никаких "меня поддержал товарищ", "я оперся о стенку" и тому подобных отмазок. Сначала лечь (упасть) на землю, потом продолжать бой. Если вы и так находились на земле, то ничего делать не надо - можете спокойно продолжать расходовать боеприпас.

Доспехи

Соревнование брони и снаряда всегда шло с переменным успехом. На момент игры, снаряд является явным лидером. Большая часть доспехов просто не в состоянии противостоять сколь-нибудь эффективно современному боеприпасу, что привело к практически полному отсутствию гражданских и полувоенных моделей доспеха.

Доспех является вещью крайне редкой, чрезвычайно дорогой и обладающей следующими свойствами:

Доспех дает 1 дополнительный хит

Доспех на игре дает полную защиту от простого холодного оружия

Доспех позволяет не падать при ранении из огнестрельного оружия

Доспех должен стилистически соответствовать миру игры. Доспех без шлема и защиты для глаз доспехом не является. Все доспехи будут проходить жесткий мастерский отбор по поводу их соответствия миру, в котором вы будете играть, поэтому мы советуем вам, прежде чем привезти на полигон что-то, что вы считаете за доспех, связаться с нами и обсудить ваше творение до того, как оно ляжет мертвым грузом на пол вашей палатки.

Нестандартные боевые ситуации

Оглушение

Оглушение производится путем удара прикладом, рукоятью пистолета, плоскостью меча и т.п. между лопаток оглушаемого. После успешного проведения оглушения реципиент теряет сознание на 5 минут (считает про себя до 300). Оглушенный беспомощен. Оглушение не действует на человека в доспехе.

Кулуарки

Отсутствуют

Швейная машинка

Запрещена. Снимает хитов как за один удар. Факт "швейной машинки" определяется атакуемым, а не атакующим.

Чтобы не возникало вопросов. "Швейная машинка" - это серия ударов без замаха, нанесенная по противнику, с интервалом в секунду или меньше. Очевидно, что это понятие к огнестрельному оружию не применимо.

Прочее

Во всех остальных случаях, асассинации, магического воздействия, отравления и т.п., к вам подойдет один из мастеров и скажет, что с вами случилось. Если информация, о каком либо нестандартном воздействии на вас исходит от игрока, то он должен предъявить вам соответствующий сертификат. Не ленитесь проверять, это может спасти вашему персонажу жизнь.

Боевые действия в мире духов

Некоторые особенности

Одной из особенностей мира духов, является то, что ни один дух не может просто так напасть на второго. Все боевые взаимодействия оформляются либо в виде дуэлей, либо в виде клановых боев.

Как именно происходит вызов на подобный бой написано в правилах по магии.

Хиты, ранения и смерть

Для духа не существует такого понятия как хиты. Он либо совсем цел, либо развоплощен.

Один дух, не может убить другого ни оружием, ни магией. Духа можно только развоплотить, при этом он отправляется в страну мертвых и выходит после положенного срока тем же самым персонажем.

Оружие

Оружие в мире духов используется только во время дуэлей.

Нестандартные боевые ситуации**Оглушение**

На духов не действует

Кулуарки

Отсутствуют

Швейная машинка

Это понятие в мире духов бессмысленно.

Блок: Плен

**В мире людей:****Связывание**

Связывание моделируется веревкой не менее метра длиной, обвязанной вокруг связываемых конечностей. На руки и ноги нужно 2 веревки. Освободиться без посторонней помощи невозможно. Связываемый может потребовать, чтобы его связали "по-жизни". В этом случае он может развязываться сам или пытаться перерезать веревку игровым ножом (нет-нет, перепиливать веревку куском деревяшки не требуется, достаточно суметь провести ножом по веревке 5 раз).

В мире духов:**Связывание**

Связывание в мире духов невозможно.

Блок: Обыск

**В мире людей:****Обыск**

Обыскивать можно только в одном из следующих случаев:

персонаж убит

персонаж жив, но беспомощен

персонаж добровольно согласился на обыск

Обыск производится следующим образом: либо обыскиваемый честно и добровольно показывает все игровые предметы, имеющиеся у него, либо обыск проводится "по-жизни". Решение о форме обыска принимает обыскиваемый.

В мире духов:**Обыск**

Обыск духа невозможен. Если дух находится в беспомощном состоянии, то он обязан показать/отдать все побираемые вещи.

Блок: Медицина, лекари

**Медицина**

Из-за того, что времени в игре пройдет не больше месяца, раненый человек не успеет восстановиться до полной работоспособности.

Итак, медицины на Woodoo: Shadow Games практически не будет. Нельзя будет **полностью** вылечить человека посредством обычных медикаментов, вы сможете оказать **первую помощь**, но не больше. А для того, чтобы игрок стал **абсолютно** здоровым, нужно будет прибегать к помощи **магии** или **технологии**.

Первая помощь

Первую помощь раненому на игре может оказать **любой**, находящийся с ним в одном мире. То есть дух не может помочь человеку и наоборот.

Первая помощь не восстанавливает хиты. Она лишь позволяет стабилизировать состояние тяжелораненого так, чтобы он не умер через 30 минут после ранения.

Для того чтобы оказать игроку первую помощь его нужно перевязать **бинтом** в месте ранения. Бинт можно приобрести в игровом магазине, за нанюниты.

Лечение увечий

Полное восстановление покалеченных конечностей возможно, только если вам оказали квалифицированную **магическую** помощь или вы должны провести некоторое время в **регенерационном баке**. Пока игроку с выведенной из строя конечностью подобную помощь не оказали, этой рукой или ногой он пользоваться не может. Мы не настаиваем на том, чтобы вы их как-то себе куда-то привязывали - просто помните о том, что у вас проблемы. И старайтесь сделать так, чтобы у окружающих не возникало вопросов по поводу того, что у вас болит.

Магия

Ни для кого не секрет, что, возможно, быстро вылечить человека, прибегнув к помощи мистических сил.

Те, кто могут лечить людей таким способом - будут знать об этом.

Технология

Медицинские технологии не стояли на месте. Поэтому, на игре существует такое понятие как регенерационные баки. И места, где эти баки стоят.

Заплатив денег вы сможете провести в таком баке **полчаса на хит ранения** и выйти здоровым человеком.

Покалеченные конечности занимают полчаса на конечность.

Блок: Демография, евгеника



Мир людей

Рождение

Не будет. Вообще. Совсем. Слишком мало времени – за столько дней даже хомяки не родятся. Ура.

Мир духов

Рождение

Духи бесполой, тем не менее, они способны производить потомство. Для этого должно быть выполнено несколько условий. Во-первых: создание новой сущности возможно только в благоприятное время (это время наступает, когда в стране мертвых появляется игрок готовый выйти новой ролью в мире духов, просто поинтересуйтесь у мастеров благоприятное ли сейчас время). Во-вторых: необходимо иметь троих родителей.

Если вы хотите создать новую сущность в мире духов, время благоприятное и у вас есть два помощника, то смело отправляйтесь к мастерам и заявляйте о своем желании.

Но ничего не появляется в мире духов так просто. За все приходится платить. Персонаж-инициатор рождения теряет один уровень (который переходит к новой сущности) и рассказывает новорожденному примерно 60%-70% всего того, что он сам знает. Двое помощников теряют некоторое количество магической энергии и рассказывают новорожденному 10%-15% своих знаний.

Дух появляется на свет "взрослым" - никакого периода становления личности и созревания у него нет. С первых минут жизни этот персонаж может все, что могут все остальные. Выходит в игру он 1 уровня, принадлежащий тому же пути магии, что и дух-инициатор, средней категории "правильности", с возможностью выбирать между лоя и майомбе.

Под передачей информации понимается передача общих сведений, а не заклинаний. Вы можете рассказывать, как обстоят дела, кто, чем занимается, кто что совершил и почему тем самым, мотивируя нового персонажа. Вы сами выбираете что сказать, а о чем умолчать, но сознательно лгать вы не можете. Передача информации делается по очереди, один-на-один, так что остальные два родителя не знают, о чем вы рассказываете. Понятно, что довольно тяжело судить какая часть информации составляет 10 или 80 процентов. Прикиньте, если сомневаетесь - посоветуйтесь с мастером.

Мы убедительно просим вас не обманывать нового игрока, не хитрить, и не путать его. Играйте честно!

Блок: Страна мертвых



Рождение и смерть

Смерть

После того как вас убили или развоплотили, вы отправляетесь в мертвятник и отмечаетесь у мастера.

Минимальный срок отсидки игрока в стране мертвых – 30 минут. Срок отсидки персонажа в стране мертвых - 4 часа.

Таким образом, вы сидите в мертвятнике 30 минут, после чего, если у вас есть вторая роль – идете и играете. Если вы потеряли обе роли, то все как на обычной игре – сидите и ждете.

Развоплощенные персонажи из мира духов могут выйти из страны мертвых досрочно, но за каждый недосиженный час персонаж расстается с одним уровнем. Таким образом, игрок, имеющий развоплощенного в 18:30 персонажа 5го уровня, может продолжить играть, этим персонажем начиная с 20:30, или с 19:30, но тогда его персонаж станет 4 го уровня.

Развоплощение

Умереть в мире духов совсем не так просто как в мире людей. Чаще всего вас просто развоплотят на некоторое (довольно продолжительное время) и вы отправитесь играть

свою роль в мире людей, пока снова не сможете вернуться в мир духов.

Один дух не может убить другого. По крайней мере, непосредственно. Результатом поединка или клановой разборки может являться только развоплощение.

Развоплотившись, вы не теряете свою роль, вы теряете только время игры в мире духов.

Смерть.

Духи не бессмертны. Для того, что уничтожить духа, нужно приложить гораздо больше усилий, чем для того, чтобы просто развоплотить его. Например, некоторые ритуалы людей, или нападение некоторых монстров в мире духов могут привести к смерти. Так что смерть вполне может стать исходом вашей карьеры.

Смерть духа отличается от смерти людей не меньше чем рождение. Идеально, если во время вашей смерти рядом есть мастер. Если его нет, тогда вы сами, по возможности честно, выбираете из ближайших к вам духов троих случайных слушателей. Далее, вы отводите их в сторонку по одиночке и каждому рассказываете примерно треть того, что вы знаете, таким образом, чтобы в сумме их знания составляли все, что знаете вы. Вы можете распределять эту информацию между ними как угодно, но вы не можете ее намеренно искажать.

Мы настоятельно просим вас ничего не скрывать и не обманывать игроков, которым вы будете давать информацию. Помните, что больше вы в этой роли играть не будете!

После этого можете спокойно идти в страну мертвых.

Блок: Магия



Магия

Введение

Важное замечание!

Магические правила описывают только стандартные игровые механизмы. Обо всех отклонениях от описанных процедур будет явно написано в описаниях соответствующих заклинаний и ритуалов.

Магия - важнейшая часть игрового мира "Вуду: Игры теней". Мир духов - это мир магии, все отношения в этом мире строятся на магии. Мир людей не имеет своей собственной сильной магии, зато во много полагается на магию мира духов. Скажем больше: после Падения Вавилона магия настолько прочно вошла в повседневную жизнь, что исчезли она, и будут потрясения не меньшие, а может даже и большие, чем во время Падения.

Чуть-чуть техники - если рассматривать механику игры упрощенно, то выглядит она следующим образом: в мире людей нет магов, но зато есть магическая энергия - мана, в мире духов все маги, но есть острый дефицит маны. Человек приносит духам жертвы - духи получают ману - выполняют просьбу человека. Получается круговорот:

Для людей он выглядит так: **деньги » жертва » договор » результат**

Для духов так: **договор » мана » выполнение договора » полезный остаток**

Итого, все стороны оказываются, заинтересованы друг в друге.

Магия людей

Введение

В мире людей возможны только следующие магические проявления: ритуалы,

воздействия заклинаний из мира духов на мир людей и магические вещи. В мире людей не существует "собственной" магии. Все обряды - это та или иная форма общения с духами предназначенная для достижения той либо иной цели. Магические вещи - это "замороженный во времени" эффект того или иного заклинания из мира духов.

Ритуалы

Итак, ритуал - это форма общения с духами. Существуют разные ритуалы. Все они характеризуются следующими параметрами:

Уровень инициации, который необходимо иметь для успешного выполнения ритуала

Компоненты необходимые для выполнения данного ритуала (см. ниже)

Форма проведения ритуала, то есть правила описывающие, что именно должен сделать инициат для выполнения обряда

Цель или результат обряда, собственно то ради чего ритуал и затевается

Очевидно, что для того чтобы провести ритуал необходимо его знать (то есть он должен быть записан в вашу карточку игрока).

Изучение ритуалов

Для изучения ритуала необходимо провести его вместе с учителем, который перед началом выполнения ритуала скажет ученику, что он его учит этому ритуалу (пожалуйста, отыгрывайте это), а потом успешно проведет ритуал. После чего необходимо засвидетельствовать у мастера факт обучения.

Уровень инициации ученика может быть любым, в том числе и недостаточным для самостоятельного проведения ритуала.

Совместное проведение ритуалов

Если уровень инициации человека недостаточен для проведения, какого либо ритуала, то возможно проведение ритуала с помощью нескольких помощников. Эти помощники не обязаны знать ритуал, однако их помощь должна быть добровольной.

Помощники могут саботировать обряд, не выполняя на самом деле никакой реальной работы, в этом случае их уровень не учитывается.

Все обряды с совместным проведением должны выполняться в присутствии мастера, который поинтересуется, у каждого участника обряда о том помогал он на самом деле или нет.

Конечный уровень для групповых обрядов вычисляется по следующей схеме: за основной уровень принимается уровень инициата проводящего обряд. Каждые два помощника одного уровня равны одному помощнику на уровень выше.

Если во время группового обряда проводится обучение, то можно в качестве уровня ведущего использовать как уровень учителя, так и уровень ученика.

Примеры

Числа до первого знака равно - это уровни участвующих в совместном обряде инициатов.

Во всех случаях первым числом идет уровень инициата проводящего обряд.

Число, стоящее в конце - это результирующий уровень ритуала или его сила. Именно это число используется, при любых проверках подействовал ритуал или нет.

$$3+3=4$$

$$5+3+3+3+3=5+4+4=5+5=6$$

$$5+1=5$$

$$5+4=5$$

$$2+6=2+2=3$$

$$3+3+4=(3+3)+4=4+4=5$$

Компоненты

Все ритуалы требуют тех или иных компонентов, без которых провести ритуал невозможно. Практически все ритуалы включают в себя в качестве необходимых компонентов вейвер и жертвы.

Жертвы

Жертвы - это, как правило, то, чем вы собираетесь привлекать духа и оплачивать его услуги. После выполнения ритуала дух забирает предложенные ему жертвы.

То, что в большинстве случаев приносится в жертву можно приобрести в обычном (игровом) магазине. Впрочем, некоторые обряды могут потребовать от вас чего-либо специфического, и тогда это уже будет вашей задачей найти необходимое.

Вейверы

Почти всегда частью ритуала является вейвер - схематичный узор, несущий смысловую нагрузку. Хотя вейвер создается в мире людей, он виден духам и является началом коммуникации с миром духов. Кроме того, он помогает инициату лучше сосредоточиться на ритуале.

Вейвер рисуется на земле или другой ровной поверхности специальным материалом. Таким образом, все, что необходимо для создания вейвера - это иметь достаточно материала для рисования (продается в магазине) и знание того, что именно нужно нарисовать.

Размер вейвера значения не имеет, однако он должен быть нарисован достаточно разборчиво. Если игрок-дух сомневается в том, что вы нарисовали на земле, то он может потребовать от вас бумажную копию рисунка. В особо сложных или спорных случаях, рекомендуем вам делать три копии вейвера, одну оставлять себе, одну отдавать духу, третью отдавать мастеру. В этом случае у вас никогда не возникнет проблем при обращении к арбитрам.

Магические вещи

Магические вещи бывают разные - в основном это оружие и амулеты, хотя этим списком число магических вещей, конечно же, не ограничивается.

Объединяет магические вещи одно - любая магия видна как людям, так и духам. Поэтому все маг. вещи маркируются либо цветным скотчем, либо лоскутками красной ткани.

Кроме того, все магические вещи снабжаются сертификатами. Большинство магических вещей в мире вуду являются одноразовыми и теряют свои свойства после применения (сертификат разрывается). Особенно это относится к амулетам.

Кроме того, вы можете встретить "артефакты" явно магического происхождения. Если вы соберетесь с ними что-либо делать, то делайте это в присутствии мастера. Возможно, будет вообще не лишним подойти к мастеру и поинтересоваться: "А что это такое я нашёл?" (Единственная просьба, не надо тащить к мастерам ржавые цепи и оброненные зажигалки).

Проклятия

Проклятие - это особый сорт магии, которая воздействует на человека извне. Если ничего не предпринимать, то проклятие будет действовать бесконечно долго... точнее, до тех пор, пока вы не умрете.

Из-за своих особых свойств проклятие нельзя разрушить как эффект обычного заклинания. Кроме того, проклятия это весьма опасная магия, и убивая проклятого человека, вы рискуете тем, что его проклятие перекинется на вас. В некоторых случаях,

даже простое нахождение рядом с проклятым может стать опасным. Стоит ли говорить, что проклятия приравнены к черной магии и запрещены законом.

Ритуал "Договора"

Самым простым и самым известным ритуалом является ритуал договора с духами. Этот ритуал известен всем на игре и почти всем в игровом мире. Хотя ритуал и является простым, его потенциальные возможности очень велики -- ведь он просто описывает способ заключения договора с духами, а вот о чем вы с ними договоритесь, зависит уже от вас... ну и от размера предложенной жертвы...

Договор с духами (1 уровень)

Компоненты

Единственный, необходимый компонент - вейвер договора, который представляет собой круг. В принципе, этого достаточно для выполнения обряда, однако мало вероятно, что духи согласятся выполнять что-либо просто так. Можно использовать в ритуале принесение жертвы духам. Жертвы выкладываются внутри вейвера, и после заключения договора переходят в собственность духа заключившего с вами договор.

Цель

Заключение договора с духом, который даст обещание выполнить вашу просьбу в обмен на то, что вы ему предложите в качестве жертвы со своей стороны.

Форма проведения

Инициат рисует вейвер договора и выкладывает внутрь него жертвы.

Для оповещения духов о своем желании заключить договор можно использовать ритуальные барабаны или специальную сигнальную пиротехнику.

И барабаны, и пиротехника не являются необходимой частью ритуала и служат утилитарной цели - дать знать игрокам в мире духов, что кто-то нуждается в услугах и готов за это заплатить. Барабанщика можно нанять - договаривайтесь с игроками, а пиротехника будет продаваться в игровом магазине. Если у вас нет возможности или желания использовать эти способы привлечения духов, то вы можете просто сесть рядом с готовым вейвером, и терпеливо ждать пока на вас обратят внимание.

Любой дух, которого заинтересовало ваше предложение, может произнести "Согласен!". С этого момента договор считается заключенным.

Ритуал не позволяет общаться с духом до заключения договора, таким образом, дух в некотором роде покупает кота в мешке. Ситуация осложняется еще и тем, что сказав "Согласен", дух дает обещание выполнить просьбу инициата, а отказ от своего обещания - это почти гарантированное расставание с цветом.

За долгие века общения между мирами был выработан целый язык, позволяющий вносить модификации в вейвер, не нарушая его основной формы - круга. При помощи этого языка можно передать много дополнительной информации: характер просьбы, срочность, предполагаемую сложность, выразить просьбу о помощи и даже указать на желаемый тип магии... Проблема только в одном - не все этот язык знают достаточно хорошо, так что ищите знающих и просите их научить вас. Кстати, не обязательно рисовать вейвер самостоятельно, можно попросить это сделать кого-либо, кто хорошо в этом разбирается.

После заключения договора между инициатом и духом устанавливается мистическая связь, которая, в частности, позволяет вам объяснить духу, чего именно от него вы хотите.

Если ваши желания входят в противоречие с тем, что вы выразили своим вейвером, то дух может руководствоваться указаниями вейвера. Например, вейвер говорит: "Я никуда не спешу", а инициат требует выполнить просьбу за полчаса. Если дух потратит на

выполнение задания больше получаса, то это не будет таким уж сильным нарушением данного им слова.

Если у одной из сторон возникли претензии к тому, как было выполнено задание или к тому, как оно было сформулировано либо описано вейвером, то она может обратиться за помощью к одному из арбитров.

Если дух сделал все необходимое для того, чтобы сдержать свое слово, однако его сил оказалось недостаточно, то он либо может попытаться выполнить задание другим способом, либо найти давшего задание инициата и сообщить о возникших проблемах. В этом случае инициат может потребовать продолжить попытки, но тогда он должен предложить жертву не меньшую по размеру, чем предыдущая, либо должен освободить духа от данного им слова.

Например, инициат захотел узнать, не является ли почтальон Петров человеком содравшим кожу с его брата. Дух решает применить к Петрову заклинание позволяющее распознавать правду. Он использует заклинание "разговор с миром людей", походит к Петрову и спрашивает:

- Скажи, не ты ли вчера содрал кожу с одного человека в доме 14 по Pravda Street?

- Что ты, конечно нет!

- А правду ли ты сказал? - говорит дух и отдает сертификат на заклинание "распознавание лжи" Петрову, который рвет его с мстительной улыбкой, после чего отдает сертификат на "щит от магии" и снимает с шеи один из амулетов

- А это уж тебе видней! - говорит Петров и дух уходит просветленный.

С одной стороны дух ничего не узнал, с другой он сделал все правильно, и это принесло бы свои плоды, не будь у Петрова магической защиты. Далее он может либо попытаться еще раз, избрав другой путь или повторить попытку, понадеявшись, что у Петрова защиты больше нет, либо он может вернуться к инициату и рассказать о неудачной попытке.

Магия духов

Магическая энергия

Весь мир духов пронизан магией. Магия основывается на использовании магической энергии - маны. Таким образом, мана нужна практически для всего в мире духов и является самой большой ценностью. С помощью маны вызывают на дуэль, повышают себе уровень, используют спецспособности в дуэлях и влияют на мир людей.

Есть несколько способов получения магической энергии:

- получение энергии из жертв приносимых во время ритуалов в мире людей (не все могут делать это одинаково хорошо, скажем майомбе этот способ приносит маны гораздо меньше чем лоа)
- получение энергии из страданий обитателей мира людей (однако, этот способ годится только для майомбе)
- получение энергии за счет потери уровня (недостаток в том, что возвращается гораздо меньше маны, чем было потрачено на увеличение уровня).

Свободная мана

Под свободной маной понимается магическая энергия, заключенная в жертвах приносимых людьми во время ритуалов. Моделируется она теми самыми жертвами, которые вы забираете у инициатов во время выполнения ритуала. Такая мана является игровым предметом и может быть отдана / снята с беспомощного духа / обменена / потеряна и т.п.

Личная мана

Личная мана - это мана записанная в карточку игрока. Для подобных записей в карточке отводится специальная страничка. Списывать (уменьшать) количество маны можно, при необходимости, самостоятельно. Это может происходить во время дуэлей и при получении заклинаний у хозяев путей. Увеличивать количество личной маны в карточке игрока имеет право только мастер. Личную ману можно тратить только свои собственные нужды, ни передавать ее другому персонажу, ни побирать нельзя.

Заклинания

Все заклинания классифицируются по путям и уровню. Одно и то же заклинание может принадлежать разным путям.

Любой дух может использовать те заклинание своего пути, уровень которых меньше либо равен уровню духа, а так же, заклинания других путей, уровень которых меньше уровня духа.

Получение заклинаний

Дух получает сертификат на заклинание у соответствующего хозяина пути и в момент получения сертификата оплачивает его стоимость (хозяин пути списывает необходимое количество).

Сертификат может храниться как угодно долго, он является **игровой вещью** и побирается с беспомощного духа. Кроме того, воспользоваться им может любой дух, независимо от своего уровня. В сертификат записывается название заклинания, по какому пути оно используется и уровень духа "оплатившего" заклинание. Этот уровень используется как сила заклинания.

Использование заклинаний

Для применения заклинания необходимо находиться в непосредственной близости от цели (за исключением случаев явно указанных в описании заклинания). Кроме того, дух не может применить заклинание на человека в боевой ситуации.

При применении заклинания, дух дает понять человеку, что он собирается применить на него заклинание, **не сообщая при этом что это, будет за заклинание.**

Соппротивление заклинанию

Человек может либо сопротивляться заклинанию, либо нет. Если он не сопротивляется, то считается, что заклинание было успешно применено. Заметьте, это еще не значит, что заклинание нормально подействовало.

Человек может попытаться сделать так, чтобы заклинание на него как бы вообще не подействовало. Для этого нужно иметь толику удачи и уровень инициации (чем выше, тем лучше).

Любая попытка сопротивляться требует удачи, поэтому сопротивление невозможно в двух случаях:

- у человека нет с собой куклы (неважно по какой причине)
- у человека кончилась удача

Если сопротивление, возможно, то сравнивается уровень инициации человека и сила заклинания. То есть человек называет уровень своей инициации, а дух называет силу заклинания (игроки могут потребовать продемонстрировать друг другу соответствующие сертификаты).

Если сила заклинания, которое пытается применить дух, ниже уровня инициации человека, то человеку достаточно отдать духу одну единичку удачи.

Если сила заклинания равна или выше уровня инициации человека, то человек должен

отдать три единицы удачи, плюс еще три единицы за каждый уровень разницы

Примеры:

на инициата 3 уровня применяют заклинание с силой 4 -- ему необходимо иметь 6 единиц удачи чтобы "откупиться"

на инициата 2 уровня применяют заклинание с силой 1 -- необходима всего одна единичка удачи

на инициата 5 уровня применяют заклинание с силой 5 -- требуется 3 единицы удачи

Действие заклинания

Независимо от того сопротивлялся человек заклинанию или нет, дух надрывает и отдает человеку сертификат на заклинание.

Если человек сопротивлялся заклинанию, то он отдает духу необходимое количество удачи. Дух может потребовать продемонстрировать куклу.

Даже успешно примененное заклинание может не подействовать, если у человека есть подходящие для данного случая защитные амулеты, и он хочет ими воспользоваться.

Если человек применяет амулет, то он должен сделать это сразу, так как дух обычно знает, подействовало заклинание или нет.

Внимание! Духи, получившие удачу от людей, обязаны немедленно передать эту удачу ближайшему мастеру!

Заклинания-амулеты

Все заклинания, имеющие в своем названии слово "амулет" могут быть реализованы в виде амулета. В этом случае дух должен изготовить амулет, - подойдет любая веревочка с разноцветными лоскутками, - и отдать его человеку вместе с сертификатом. Сопротивляться в этом случае заклинанию невозможно, да и не нужно, так как заклинание было применено не на человека, а на сам амулет, который теперь содержит волшебную силу заклинания.

Использование амулетов

Все амулеты носят поверх одежды, так чтобы было видно одетый амулет. Число одновременно одетых амулетов не ограничено.

Амулеты делятся на две категории: срабатывающие автоматически по некоему условию, заложенному в заклинание, или требующие сознательного активирования.

Амулеты, требующие сознательного активирования, не могут быть использованы человеком в беспомощном состоянии.

После использования магической силы амулета человек должен порвать сертификат на этот амулет, а амулет снять с шеи.

Дуэльные способности

Дуэльные способности не являются собственно магией и применяются только во время дуэлей. Духи получают новые способности при переходе на уровень. Каждый уровень игрок получает возможность взять некоторое количество дополнительных способностей (сколько именно - написано в карточке игрока).

Выбранные способности записываются в карточку игрока. Кроме того, игроку, для удобства моделирования во время дуэли, выдается игральная карта на каждую взятую им способность, на которой написано название способности.

Способности делятся по уровням. Персонажу доступны для выбора только способности, не превышающие его уровень.

Способности бывают трех типов: мгновенного действия, постоянно действующие явные и

постоянно действующие тайные.

Мгновенные способности

Это способности, срабатывающие в момент использования и изменяющие каким-то образом течение дуэли. Способности мгновенного действия после срабатывания убираются обратно в "колоду" и могут быть использованы в следующий ход.

Пример: "Смена оружия" - способность, позволяющая духу поменять во время дуэли оружие. Оружие меняется в момент использования способности.

Постоянно действующие способности

Действуют с момента использования (включения) и до тех пор, пока игрок не уберет действующую способность с поля.

Явные

Действие подобных способностей очевидно с самого начала, и они открываются перед непосредственно боем.

Пример: "Щит" - способность позволяющая использовать щит во время дуэли.

Тайные

Противник не знает заранее, какая именно способность использована. Карта держится закрытой до тех пор, пока ее действие не становится очевидным.

Пример: "Иммунность к клинковому оружию" - попадание клинковым оружием считается неэффективным. Карта открывается только после попадания.

Дуэльные правила

Вызов на дуэль

Для вызова на дуэль необходимо потратить как минимум одну единицу маны и произнести "Вызываю тебя на дуэль" находясь в непосредственной близости от предполагаемого противника.

Вызываемый может отказаться от дуэли, в этом случае он должен потратить столько же маны, сколько и вызывающий. Если вызывающий продолжает настаивать на дуэли, то он должен потратить еще некоторое количество маны.

Так может продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не решит, что с нее довольно.

Вся мана потраченная в результате вызова на дуэль немедленно счеркивается игроками из своих карточек.

Примечание: от дуэли с ангелом отказаться нельзя, таким образом, ангелу достаточно заплатить одну единицу маны и этого будет достаточно.

Проведение дуэли

Мы рекомендуем проводить все дуэли с мастером или посредником, хотя это и не обязательно. Однако если вы проводите дуэль без посредников, то, возможно, вам придется демонстрировать свою карточку противнику.

Дуэль проводится на площадке диаметром 10-20 метров. Участники определяют примерные границы площадки по каким-либо ориентирам на местности. Явный выход за границы приравнивается к пропущенной эффективной атаке.

Подготовительная фаза

Выбор оружия

Противники решают, каким оружием каждый из них будет пользоваться. Противники

должны прийти к согласию относительно оружия друг друга. Если возникают неразрешимые противоречия, то они решаются броском монетки.

Допускается использование любого холодного и стрелкового оружия. Только майомбе имеют возможность использовать огнестрельное оружие.

Все оружие подразделяется на следующие условные категории:

клинковое

древковое

луки и все метательное

оружие майомбе.

Выбор стартовых спецспособностей

Каждый участник выбирает 3 любые дуэльные способности из числа доступных персонажу.

Оба противника выкладывают карты со способностями рубашками вверх.

Поединок

Поединок длится до тех пор, пока один из участников не наберет два эффективных попадания. Если число попаданий у обоих противников равно, то дуэль продолжается до тех пор, пока один из соперников не получит преимущество в счете.

Дуэль состоит из раундов. Каждый раунд проходит по следующей схеме:

Оба противника открывают свои мгновенные способности и взаимно учитывают результат их действий

Оба противника открывают свои постоянно действующие явные способности и взаимно учитывают результат их действий

Противники вступают в бой, который длится до первого попадания оружием в поражаемую зону противника

Оба противника открывают те свои постоянно действующие тайные способности, которые как-то могут повлиять на результат раунда

Если, после учета всех действовавших в этом раунде способностей окажется, что попадание было эффективным, то это попадание засчитывается. Обоюдное попадание засчитывается обоим противникам

Если достигнуто условие победы, то дуэль завершается, а проигравший противник оказывается в беспомощном состоянии

Если условие победы не достигнуто, то дуэль может быть прекращена по обоюдному согласию соперников

Далее каждый из противников пополняет количество карт на поле по следующим правилам:

если на поле выложено меньше трех карт и имеется 10 единиц маны, то игрок обязан выложить одну любую карту из "колоды" и заплатить 10 единиц маны

если на поле выложено три карты, то игрок имеет право заменить одну из них на карту из колоды, при этом, он должен заплатить 10 единиц маны

На этом текущий раунд заканчивается и начинается следующий.

Финал

Проигравший противник оказывается в беспомощном состоянии. Выигравший соперник имеет время для того, чтобы снять с беспомощного духа побираемые вещи и развоплотить его, если есть такое желание.

После чего, победитель произносит: "Дуэль окончена". На этом дуэль действительно завершается, неразвоплощенные персонажи перестают быть беспомощными, и все возвращается на круги своя.

Дуэли кланов

Клановые дуэли, которые иногда называют поединками кланов, проводят в тех случаях, когда кланы хотят решить спорную проблему, или действия одного клана затрагивают или могут затронуть интересы второго.

Таким образом, клановая дуэль - это способ силой оружия доказать справедливость своей точки зрения.

Клановая дуэль возможна только при обоюдном согласии сторон. Бросить вызов на клановую дуэль может только вождь клана. Он может передать вызов через любого духа из вызываемого клана. Принять решение об участии в дуэли или отклонить вызов может только вождь клана. От дуэли можно отказаться, но некоторые считают, что отказ от дуэли - это шаг в сторону с пути увеличения гармонии.

Проведение клановой дуэли

Как правило, вызывая клан на дуэль, вызывающая сторона сообщает также о списке своих претензий или о том, какого результата она хочет добиться в результате дуэли.

Вызываемая сторона может выставить свои контр-условия.

Например: клан охоты жаждет крови духа из клана удачи, считая, что дух нанес оскорбление их клану. Однако вождь клана удачи с этим не согласен, и пообещал, что если клан охоты не прекратит преследования члена его клана, то клан удачи тоже выберет себе жертву и будет преследовать кого-либо в клане охоты.

Уверенный в своей правоте, вождь клана охоты вызывает клан удачи на клановую дуэль и требует, чтобы в случае победы клан удачи оставил виновника оскорбления без защиты. Вождь клана удачи согласен на дуэль, но считает, что если клан охоты проиграет, то он откажется от своих претензий и отдаст виру в размере 100 единиц маны. Если стороны пришли к соглашению, то каждая сторона выставляет трех бойцов, и они сражаются друг с другом попарно до тех пор, пока один из кланов не потеряет всех своих бойцов.

Бои идут по обычным дуэльным правилам. Остановить поединок можно только по обоюдному согласию вождей кланов. Делать замены бойцов после начала дуэли запрещается. Любой из вождей может признать поражение своего клана в любой момент. Хотя правила не запрещают развоплощать проигравших бойцов, такой поступок считается крайне дисгармоничным.

Блок: Экономика



Экономика

Мы, как обычно, верны себе - экономика на игре опять будет натуральная.

Чего делать не надо

Не везите с собой на полигон еды.

И вам легче - минус килограмм пять с рюкзака.

И нам проще - отсутствие проблем с собиранием продуктов с полигона.

В понятие еды входят:

консервы разные

крупно-макаронные изделия

хлеб

чай
сахар
соль

Вот этого на полигон везти не надо. Мы все эту купим сами, хорошего качества и в достаточных количествах. Не тратьте лишних денег - вы и так сдаете нам большой оргвзнос, в который входит ваше пропитание на полигоне.

Мы не возражаем против всяких продуктовых изысков. Их можно привозить в любых количествах, и сдавать будет не надо. Те сладости, кетчупы, маринады и прочие какао, которые вы привезете с собой: все они останутся вам.

Как это работает?

На игре ничего не надо будет выращивать и производить. Надо будет покупать в магазине.

Как и в нормальной жизни, ваши персонажи где-то работают, воруют или имеют другие более-менее постоянные источники дохода. В принципе, можно будет сидеть всю игру на попе ровно, получать денежки и тратить их на продукты... по идее должно хватать... если никто не лишит вас вашего источника дохода...

Как бы нам поесть?

Если вы уже прочитали "Описание мира людей", то знаете, что еда на игре по талонам. То есть вам в игровых пунктах Федеральной Программы Помощи Населению выдаются талоны на продукты, которые вы отовариваете в мастерском магазине. Продталоны - игровая вещь. Через это их могут у вас отнять, украсть и совершить с ними некоторое количество прочих противных законопослушному гражданину вещей. Так же вы можете их не брать, а питаться как-то иначе, если вам позволяют средства.

На игре предполагается небольшой ресторанчик типа "Игровой Кабак", в котором за умеренную плату вас покормят уже приготовленной едой и напоят тем, на что у вас хватит возможностей. В этом ресторанчике к оплате принимаются, в основном, наноботы, но с официантами можно попытаться договориться о другой цене. Мало ли что?

Немного подкрепиться на игре может и обитатель Мира Духов. Но именно подкрепиться, съесть чего-нибудь вкусенького. За ману. Подробнее смотри статью о Духах

Мы по-прежнему не звери. И по-прежнему говорим вам, что если у вас проблемы с желудком и прочие неприятности, которые обязывают вас регулярно питаться - **вы сможете поесть на мастерской стоянке.**

2.0.0.3