

## МАХАЯДЖНА

История-метафора для конкурса “RPG-Кашевар” о древнеиндийских богах и демонах, могучих кшатриях и мудрых брахманах на 1-2 встречи по системе FAE для 3-4 игроков.

Ключевые слова: *война, утро, море.*

### **1. Введение**

Действие игры разворачивается в древние времена, когда *Суры*<sup>1</sup> еще не передали Второй мир, мир людей, им в полное владение. И герои этой игры - боги, а возможно другие могущественные существа (например, *риши*<sup>2</sup>, *гандхарвы*<sup>3</sup> или *ракшасы*<sup>4</sup>), прибывают на Совет во дворец *Брахмы*. Собравшиеся там *суры* решают как бороться с угрозой, исходящей от *асуров*<sup>5</sup>, с которыми они ведут войну с давних времен. Ибо сейчас демоны, прячась от прямой схватки на дне Предвечного Моря, задумали лишить богов силы, исходящей от людского поклонения и убивают для этого по ночам мудрецов и аскетов. Если же их не остановить, то очень скоро от величия богов останется лишь жалкая тень, и *асуры*, черпающие силу в кровопролитии, станут полновластными властителями этого мира.

На этом собрании персонажи узнают историю и возможные истоки войны с *асурами* (кража богами эликсира бессмертия у них), а также новость об окончании ритуала *Махаяджны*<sup>6</sup>, на котором добровольно были принесены в жертву сто детей богов, по одному от каждой семьи, для возрождения бога Войны - семиглавого *Сканды*, который должен раз и навсегда покончить с демонами. И именно нашим героям выпадает ответственность сопроводить Сканду с заснеженной вершины священного Химавана на назначенный через два дня решающий бой к Предвечному Моря, в мир богов. Другие же *суры* тем временем соберут всех своих союзников, постараются защитить людей от демонов на это время и решат как выкурить *асуров* с морского дна.

Персонажи - могущественные боги, обладающие силами, запредельными для обычных существ, и при их создании стоит подчеркнуть это в аспектах и доступных им трюках (несколько примеров приложены к приключению). Я рекомендую здесь и далее, для описания активно использовать фантазию - это игра-миф и в ней вы творите мир. Так что создавайте волшебную и героическую атмосферу и способствуйте тому чтобы персонажи не просто, скажем, отделили голову напавшего на них асура от тела, но превратили ее в священное озеро или закинули на небо новой звездой.

Для определения Подходов стоит полагаться на то, каким богом или мудрецом вы решили играть, и стоит добавить к предлагаемым в Книге правил значениям,

---

<sup>1</sup> Боги;

<sup>2</sup> Величайшие мудрецы;

<sup>3</sup> Крылатые небесные воины;

<sup>4</sup> Могучие звероподобные демоны;

<sup>5</sup> “Не-боги”, демоны;

<sup>6</sup> Великое жертвоприношение

прибавку +1 к двум выбранным Подходам чтобы показать выдающиеся способности отдельных богов перед другими.

В дополнение к основным правилам, я рекомендую ввести понятие *дхармы*<sup>7</sup>, согласно которой живет все сущее. В зависимости от *варны* или *касты*, к которой принадлежит персонаж, он будет иметь определенный набор правил, следуя которым будет зарабатывать *Талас*<sup>8</sup> (энергию, силу), выраженный Жетонами судьбы. Вызов Проблемы персонажа и нанесенные ему в бою раны по-прежнему дают ему Жетоны, поскольку претерпеваемые страдания - один из лучших способов заработать Жар! В случае если игрок собирается серьезно нарушить правила *дхармы*, он должен передать один из своих Жетонов Рассказчику, и навсегда вычеркнуть мешающий ему принцип из списка. Если вдруг принципов у персонажа не останется, персонаж теряет свою божественность и становится смертным. Увы, в этом мире ты бог только до тех пор, пока исполняешь соответствующую роль.

## **2. Часть первая. Путь к вершинам.**

Персонажи добираются верхом на небесной колеснице в мир людей, к лесистому подножию Великой горы, Химавана. Путь к вершине все должны преодолевать пешком, ибо гора эта священна и поэтому именно здесь и поместили набирающегося сил Сканду. Множество дорог ведут от основания горы вверх, опоясывая местные святилища и жилища аскетов, постепенно сливаясь в одну и уменьшаясь до едва заметной тропинки. Эти места очень красивы, деревья раскидисты, ручьи обильны и чисты, и даже выше по склонам природа не становится совсем бесплодной. Лишь самая верхушка горы скрыта снегом и холодна, но и это не тот холод что страшит богов.

Во время восхождения могут произойти несколько встреч и вы вольны использовать предложенные мной или организовать собственные. Однако, желательно в каждой из них сделать акцент на каких-либо особенностях персонажей, мягко противопоставляя их убеждения друг другу чтобы дать больше зацепок между ними и сделать развитие сюжета интереснее.

### **- Встреча с Индрой и Ушас**

Держа путь к вершине, персонажи слышат неподалеку раскаты грома и видят удары молнии несмотря на практически ясное небо. Если они решат узнать в чем дело, проследовав в этом направлении они выйдут к поляне, на которой разгневанный Индра-Громовержец, Царь богов, бьет молниями под ноги прекрасной женщины в изорванной одежде с обнаженной грудью. На лице ее слезы, а ноги черны от сажи. Заметив Персонажей, она тут же обращается к ним с мольбой о помощи и, пока Индра хмурится, недовольный тем что ему помешали, она рассказывает что ее зовут Ушас и она - богиня утренней зари, а громовержец обозлился на нее из-за того что она попросила его не греметь во время рассвета, когда весь мир наслаждается красотой момента. Индра же, в свою очередь утверждает что никто не смеет ему указывать, а Ушас он преподает урок, потому что не впервые она выступает против его воли.

---

<sup>7</sup> Высший закон;

<sup>8</sup> Жар, энергия, сила;

Ушас утверждает что Индра хочет погубить ее, но это не так - она невредима и лишь ее самомнение пострадает в результате наказания. Он же называет ее распутницей, но если Персонажи вспомнят что им известно об Ушас, то поймут что та целомудренна, а ее обнаженная грудь - это и есть розовый рассвет.

Если персонажи не станут мешать ему, Индра даст им свой перун (например, в виде аспекта "Молния Громовержца" с двумя бесплатными активациями), но Ушас не поможет богам во время последней битвы и рассвет не наступит в этот день. Если же они вступятся за Ушас, то могут убедить Индру или вызвать его на поединок (высокая сложность). В случае успеха с ценой Индра уйдет рассерженный и перед последним боем даст клятву не выходить на битву пока победивший его не падет в ней, зато благодаря Ушас солнце взойдет раньше. При провале Индра доказывает свое право и наказывает богиню - солнце не взойдет, а персонажи не получают его оружие.

#### **- Рудра и расправа над брахманами**

Множество тел безоружных людей в простых одеждах с посохами и брахманскими шнурами усеивают дорогу и обочину. Земля залита кровью, едва впитавшейся в землю, а чуть впереди осматривает трупы склонившаяся фигура в дикарских охотничьих одеждах и трехрогом костяном шлеме с изогнутым луком в руках. Это Рудра, бог охоты, которому посвящено большинство святилищ на этой горе, и его не было на собрании богов. Возможно, он не захотел идти, а может его не позвали потому что он принадлежит к "старым богам", жившим здесь до прихода сюда богов арийских. Рудра уже в курсе приближения персонажей (если они заранее пытаются специально от него укрыться, сложность будет высокой) и знает, кто это сделал - трое асуров, сейчас убегающих по лесу от него, один из них ранен. Пока будет догонять демонов и расправляться с ними, он просит героев сжечь тела брахманов, прочитав мантры в его честь, поскольку они поклонялись при жизни именно ему (при осмотре тел можно убедиться, что это не совсем так, да и подобные жертвы больше похожа на какой-то кровавый обряд).

Рудра может хитрить при ответах на вопросы, но не станет без нужды открыто лгать. Помимо прочего, на нем лежит некое заклинание, и персонаж-брахман это почувствует и может даже достаточно легко снять его (сложность средняя), не зная что оно делает и не видя никаких отличий до и после, и сам Рудра, не владея мантрами, не узнает что оно снято. На самом деле эти чары наложены Марой, богом иллюзий, и заставляют Рудру выглядеть как асур для других демонов чтобы он мог вступить с ними в переговоры. Естественно, он будет скрывать свои дела с асурами от персонажей.

Персонажи вольны сами выследить убийц (раненый попытается сразу сбежать из схватки) или заняться ритуалом сожжения тел - в этом случае Рудра позднее вернется и скажет, что убил демонов, а если герои потребуют доказательств, подозревая его, он бросит им три отрезанные клыкастые головы из своей сумки.

#### **- Аскет у истока Сарасвати**

Дорога приводит персонажей к развилке, где бьет ключ у основания огромного муравейника, из которого торчит человеческая голова. При осмотре становится ясно - это аскет, столь давно начавший медитацию, стоя на камне, что муравьи выстроили вокруг него муравейник до самой шеи. Если позвать его, он откроет глаза и ответит,

хотя язык не сразу начнет слушаться его. Он не давал обета молчания и может ответить на вопросы персонажей, но уже долгое время не видел асуров или кого бы то ни было еще, и мало чем сможет помочь, кроме того что слышал не так давно разговор нескольких богов вдалеке, но ему могло показаться (именно в это время проходило собрание во Дворце, что может насторожить Персонажей). Также он может указать более короткое направление к вершине из двух.

### **3. Часть вторая. У семи няnek...**

Преодолев путь на вершину священной горы, боги выходят к вечеру на небольшую занесенную сугробами площадку, посередине которой стоит небольшая избушка, из которой вьется дымок в заполненное звездами чистейшее небо. Рядом с ней стоит над обрывом раскидистое цветущее дерево ашоки с небольшой скамейкой для созерцания открывающегося отсюда великолепного вида на половину Мира. В избушке сидят семь прядущих шерсть женщин разного возраста - от юной девочки до старухи, они - Криттики (Плеяды) и разговаривают по очереди, начиная с самой старой, произнося по одной фразе. Это няньки и кормилицы Сканды, но последнее время довольно безответственны и на вопрос где же сам Сканда дадут легкомысленный ответ что он бегаёт где-то неподалеку. Криттики мало что знают о происходящем в мире, но могут рассказать немного о ритуале рождения Сканды и о нем самом - он могучий бог Войны, способный принимать грозный стоглавый и сторукий облик, но его величайшие способности - в таланте полководца, на который и полагаются *сурь*. Кроме того, он всегда был богом справедливости и день, на который назначена битва является днем его почитания.

Самого Сканду можно без труда найти за домиком, где он в виде пятилетнего ребенка играет в снегу и камнях. Если Персонажи спешили к нему и не задержались ни в одной из встреч, то они застанут его окруженным выползшими из нор *нагами*<sup>9</sup>, угрожающе наставившими на него оружие, и могут помочь ему справиться с ними. В противном же случае, рядом с резвящимся Скандой видны в снегу тела этих самых нагов, разорванные и изрубленные - сам же он, кажется, не осознает что с ними сделал. Он ведет себя как ребенок и, несмотря на великую силу, пока не понимает ее.

С этого момента Сканда будет прислушиваться и запоминать слова Персонажей о том, что они считают важным и достойным, и сам он будет периодически задавать подобные вопросы. Все это повлияет на его характер и действия в финале, если он будет жив к этому моменту, и сблизит героев игры с ним.

Боги забирают Сканду с собой, а няньки этого будто и не замечают...

#### **- Обратный путь**

Путешествие вниз проходит гораздо быстрее, и герои могут пройти через ранее посещенные места.

Если при встрече с Рудрой хотя бы один из трех асуров остался в живых, отшельник в муравейнике будет мертв.

---

<sup>9</sup> Змееподобные демоны

Сам же Рудра, если с него были сняты чары, будет убит асурами, с которыми должен был встретиться, и можно забрать его шлем чтобы сообщить остальным богам эту печальную весть, и, возможно, сразиться с его убийцами. Если же чары остались на нем, его можно встретить там же, у погребальных костров, где он собирает в сумку пепел. В этом случае, он будет в хорошем настроении и пообещает вскоре присоединиться к войску богов.

#### **- Встреча с Маду**

По пути с вершины, персонажи могут также повстречать четверку странных, практически безоружных путешественников - судя по внешности, охотника, пьяницу, гетеру и игрока в кости. Пьяница или гетера попытаются завязать разговор из интереса, игрок в кости предложит сыграть в кости или другую азартную игру под раскидистым деревом неподалеку. Охотник же, скорее всего, будет молчалив и неприветлив. Они заинтересуются также ребенком, что идет с героями игры. Но не будут ничего выпытывать, ибо для них это не более чем интерес, хоть и ведут себя они вызывающе.

Если по какой-либо причине дело доходит до оскорблений и вызовов, то четверка путешественников объединится в одного могучего демона - Маду (который в давние времена был разделен на четыре части и вложен в спиртное, охоту, азартные игры и женщин). Это сражение должно быть очень непростым для героев ибо по своей воле асур может разделяться на части и окружать соперников или, объединившись, наносить могучие удары огромным клинком. При возможности он также атакует Сканду, и если его не защитит, убьет его. В этом случае, на последующем собрании предстоит выбрать другого командира, а битва с демонами будет еще тяжелее и многие боги погибнут в ней, даже если победа останется за ними.

#### **4. Часть третья. Перед битвой.**

Добравшись к вечеру до места, где собираются силы суров, персонажи видят многочисленные стяги, пронзающие небеса и великое множество воинов, усеивающее землю до самого горизонта. Глаза им слепит блеск доспехов и оружия, уши закладывает от громового шага воинств, трубного гласа огромных слонов и команд колесничих. Воистину, только возможность конца света могла собрать столько суров, полубогов и существ из их свиты в одном месте.

У раскинутого для *локапал*<sup>10</sup> громадного шатра, помимо прочих ранее встреченных божеств, персонажи встретят разгневанного Шиву, свысока смотрящего на них и Сканду. Именно Шива надеялся стать во главе войска, готовящегося уничтожить асуров и более того - он настолько уверен в победе, что настаивает на немедленном выступлении и сражении ночью, когда демоны особенно сильны. И сейчас, уходя с собрания суров, которых не сумел убедить в своей правоте, он обратится за помощью к персонажам с просьбой обеспечить нападение на демонов именно сейчас, пусть даже и под началом Сканды - в ответ он с улыбкой обещает решить проблему мешающего Предвечного Моря, ибо не нашли пока еще боги

---

<sup>10</sup> Миродержцев

способа преодолеть его. Кроме того, он расспросит персонажей, встречали ли они Рудру, поскольку он беспокоится за него, дескать, они хорошие друзья. Если же Рудра погиб, он попросит какую-нибудь из его вещей у героев в память о друге и будет готов одарить даром или обещанием помощи в ответ. Если у персонажей есть подобный предмет, но они откажутся его отдавать, могучий Шива в гневе вызовет их на поединок.

На собрании героям будут оказаны почести, Сканду уведут для прохождения ритуалов посвящения, но Брахма попросит их обратиться к великому риши Агастье, единственному способному выпить подобное Море, поскольку всем пришедшим к нему отказал мудрец до того. В случае принятия персонажами стороны Шивы, Брахма не хочет принимать вариант, предлагаемый им, и будет непросто убедить его согласиться, но если других вариантов не останется - он пойдет на это.

Агастья же отказывается выпить Море, поскольку ничто из предложенных ему даров не может его устроить. Терпеливые персонажи способны выяснить, что он ищет достойного мужа для своей дочери (созданной великим Творцом из самых красивых драгоценных камней и солнечного света), и если среди них самих есть неженатый (или если герои найдут кого-то подходящего под требования мудреца), то убедить Агастью не составит труда. В противном же случае, он откажется и священный статус будет его защищать.

В случае, если не будут приняты условия ни Шивы, ни Агастьи, Море раздвинет преобразившийся наутро Сканды, но это будет стоить ему многих сил и он скорее всего погибнет в битве.

## **5. Часть четвертая. Война, которая готова закончиться.**

Битва может начаться в разное время, в зависимости от решений персонажей - обычно ночью или наутро. В первом случае, *асуры* могут черпать силу из самой ночи (бесплатные активации соответствующего аспекта). В последнем - аспект с одной активацией будет на стороне богов.

Сканда, несмотря на принятый им громадный устрашающий стоглавый облик будет тепло приветствовать героев игры - веселый нрав еще не покинул его, хотя большая часть сил и знаний вернулись к возрожденному богу. Он принимает командование армией богов и выстраивает порядки перед береговой линией в ожидании начала сражения. Небо Первого мира ходит мелким тучами над ним и тишину не прерывает ни один звук пока к берегу не выходит выбранный персонажами бог и не избавляет их от водной преграды - выпивая ли как Агастья, обращая в ничто ужасным трезубцем как Шива, или рассекая проход двумя сотнями острых мечей в руках как Сканды. На открывшемся же дне морском становятся видны построенные полки демонов, и количеством они не только не уступают сурам, но и превосходят их.

Командующий войском выделит персонажам несколько задач на поле боя - победа в колесничном или пешем поединке над самым могучим воином противника, противостояние в колдовском бою с искушенным в волшбе демоном или *нагом*, и управление армиями на этом фланге для победы над *асуром*-полководцем с той стороны. Каждому из героев предлагается противник, исходя из его сильных сторон. Каждый из персонажей может тем или иным образом оказывать помощь другим, видя

что они в тяжелой ситуации, однако бои каждого из персонажей индивидуальны и приближены к кинематографичным за счет резкого переключения между ними, внимания к самым напряженным сценам и быстрого темпа. Судьба *асуров* предрешена - не стоит их жалеть.

Последствия предыдущих выборов также оказывают влияние на сражение. Если, к примеру, Индра отказался сражаться на одной стороне с вами, то новые приспешники могут присоединиться к противостоящим бойцам в процессе боя, а произошедший рассвет понизит боевой дух войска богов, поскольку битва будет длиться не один день. И напротив, если персонажи совершили погребальные обряды в честь Рудры, он может помочь в трудную минуту, обрушив на демонов ливень стрел из своего могучего лука.

## **6. Финал Великого Жертвоприношения**

На влажном не от воды, но от крови богов и демонов морском дне лежат изрубленные тела, и выжившие *суры* оглядываются по сторонам, приходя в себя. По сторонам раздаются редкие боевые кличи, возвещающие о победе, но многие погибли в этом сражении и великая скорбь нависла над победителями.

Тем не менее, Шива находит небольшое возвышение и, поднявшись на него, воздевает свой трезубец (один из зубьев которого был обломан в страшном сражении), призывая обратить на него внимание. Как бог Разрушения, он объявляет это поле боя своим алтарем, а себя, напившись силой из этого кровавого обряда - настоящей Махаяджны, новым правителем богов и всего сущего. Более того, если Рудра жив, они обнимутся как два друга и сольются в одно существо, а если он мертв и Шиве удалось добыть какой-то из символов, принадлежавших ему, он наденет его на себя и черты его также изменятся на что-то среднее между ними.

Брахма, как знаток равновесия не будет возражать против этого, а Индра в гневе бросит свой железный венец под ноги Шива-Рудре, признавая его силу, и лишь Сканда, в случае если он еще жив может выступить против него, а также, возможно, персонажи, приведшие его сюда (Шива же попытается переманить их на свою сторону, призывая их Аспекты). Сканда будет действовать в соответствии с теми принципами, которые ему привили за это короткое время герои, или с понятием Справедливости, кою он и воплощает, если послания персонажей были противоречивы.

В отличие от Сканды, Шиву не получится остановить лишь словами - чтобы помешать ему потребуется победа в сложнейшем поединке или неожиданное предательство.

Так или иначе мир после этого уже не останется прежним. Поэтому подчеркните в финале, чего достигли своими действиями персонажи игроков, как они повлияли на этот фантастический мир и какая судьба будет ждать их в нем.

## Варианты прегенов (Приложение)

### Каритра

Концепт: Сильнейший из марутов	Аккуратный	+1
Проблема: Всегда в тени Индры	Умный	+0
Аспект 1: Подаренный аскетом тапас	Сильный	+4
Аспект 2: Повергну всех, кто не уйдет с пути	Эффектный	+3
Аспект 3: *связь с другим игроком*	Проворный	+2
	Хитрый	+1

Трюки:

- Идущий напролом: Раз за встречу Каритра может использовать для Преодоления Сильный подход с бонусом +2 вместо любого другого.
- Удар Небесного оружия: Нанося стресс или последствия, Каритра может потратить Жетон судьбы чтобы увеличить его на одну ступень.
- Впечатляющий: Каритра получает +2, Создавая преимущество при помощи Эффектного подхода.

Дхарма Кшатрия - защита слабых, стяжание богатств, раздача даров, правдивость

### Таледжи

Концепт: Богиня Надежды	Аккуратный	+3
Проблема: Гордость превыше всего	Умный	+1
Аспект 1: Переламывающая ход битвы	Сильный	+2
Аспект 2: Возвысившаяся смертная	Эффектный	+1
Аспект 3: *связь с другим игроком*	Проворный	+4
	Хитрый	+0

Трюки:

- Воодушевляющая: Когда Таледжи оказывает помощь, она дает бонус +2 к броску вместо +1.
- Крылатая защитница: Один раз за встречу, Таледжи может переместиться в любое место поля боя во мгновение ока чтобы предпринять Защиту вместо цели.
- Стрелы, разящие без промаха: Потратив Жетон судьбы, Таледжи может выстрелом из лука поразить любую цель, так будто имеет Успех (+2) на броске Атаки.

Дхарма Кшатрия - защита слабых, стяжание богатств, раздача даров, правдивость

## Нагараджа

Концепт: Колдун, не знающий равных	Аккуратный	+2
Проблема: Старый бог в новом мире	Умный	+4
Аспект 1: Владыка ада нагов	Сильный	+0
Аспект 2: Неотразимые проклятья	Эффективный	+1
Аспект 3: *связь с другим игроком*	Проворный	+1
	Хитрый	+3

Трюки:

- Черное проклятье: Раз за встречу, потратив Жетон судьбы, Нагараджа может проклясть кого-то чернейшим проклятием. Цель погибнет (или иным ужасным образом выйдет из конфликта) спустя пять разменов.
- Мантры Четвертой Веды: Декламируя заклинания, Нагараджа получает +2 на бросок Аккуратного подхода при защите.
- Ученики Великого мудреца: Нагараджа имеет две бесплатные активации одноименного аспекта на встречу.

Дхарма Брахмана - получение даров, принесение жертв, мудрый совет и помощь

## Ришисена

Концепт: Безупречный воитель	Аккуратный	+4
Проблема: Горячая юность	Умный	+3
Аспект 1: Сын Дхармы	Сильный	+1
Аспект 2: Дух превыше всего	Эффективный	+2
Аспект 3: *связь с другим игроком*	Проворный	+0
	Хитрый	+1

Трюки:

- Сын бога Смерти: Один раз за игру Ришисена может проигнорировать нанесенный ему урон от одной Атаки.
- Живое совершенство: Используя Сильный, Хитрый или Проворный подход для Создания преимущества, Ришисена получает +2 к броску.
- Знание путей Дхармы: Потратив Жетон судьбы, Ришисена может узнать у Рассказчика правдивый ответ на один свой вопрос.

Ришисена в начале игры сам выбирает дхарму, которой следует, ибо он является и брахманом, и кшатрием:

Дхарма Кшатрия - защита слабых, стяжание богатств, раздача даров, правдивость

Дхарма Брахмана - получение даров, принесение жертв, мудрый совет и помощь