

# НОЧЬ НА ЗЕРКАЛЬНОМ ОЗЕРЕ



# НОЧЬ НА ЗЕРКАЛЬНОМ ОЗЕРЕ



*В темных глубинах Зеркального озера обитает могущественный дух - его Хозяин. Раз в десятилетие, в Ночь испытаний, племена посылают к нему своих шаманов. Они должны поведать духу историю из жизни племени, и, если Хозяин озера решит, что люди жили праведно и не поддались своим порокам - он дарует им свое благословение на следующий цикл.*

Играя за этих шаманов вы, с помощью карт с воспоминаниями будете придумывать и рассказывать предание о событии, которое пережил ваш народ. В этой игре нет постоянного ведущего. Каждый будет по очереди получать его полномочия путем трансформации в оракула - голоса Хозяина озера.

Игра для конкурса "RPG-Кашевар. Зима 2023".

Ключевые слова: зеркала, трансформация, предания.

Автор Юрий Огнев

Иллюстрации Татьяна Огнева

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Эта НРИ для двух и более игроков и рассчитана на одну сессию. Для нее понадобятся карандаш и ластик, несколько токенов для обозначения лояльности, Лунный круг, лист племени, колода событий и по 5-6 зеркальных карт каждого типа на игрока. Вам не надо заранее создавать персонажа и подробно продумывать сюжет, все это генерируется непосредственно во время игры.

Лунный круг, лист племени и карты есть в конце книги правил. Распечатайте и вырежьте их. Зеркальные карты распределите на 4 стопки относительно их аспектов положив лицевой стороной вверх, а колоду событий положите рубашкой вверх.

## Колода событий

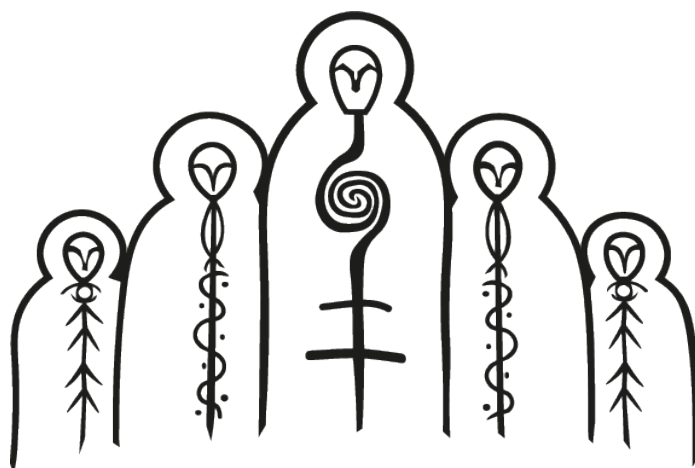
Как только вам понадобится вдохновение - тяните карту из этой колоды. Слова на карте и их комбинации нужны, чтобы запустить ваше воображение, дать нужную ассоциацию или точку опоры. Если одной карты оказалось недостаточно - тяните еще. Сколько слов из предложенных колодой будет в итоге использовано неважно. Если вы получили вдохновение - колода выполнила свою задачу.



# ШАМАНЫ И ПЛЕМЯ

Все игроки являются шаманами из одного племени, хранителями его легенд. Вместе придумайте его название и черты. Выберите этнический прообраз - похоже ли оно на якутов или манси, африканские племена, славян или коренных американцев. А может у него собирательный образ из множества народностей. Определите, где племя обитает, как выглядят люди, одежда и постройки, какой у племени технологический уровень - они используют только камни и кости или уже освоили бронзу. Также решите, насколько сильно проявляется волшебство и мистика в мире где обитает ваш народ. Все эти черты нужны, чтобы в процессе игры все игроки были на одной волне. Запишите их в виде коротких фактов на *лист племени*.

Цель этой игры эпизод за эпизодом создать и рассказать интересную историю из жизни вашего племени - его предание. И для начала игроки вместе должны решить о чем эта история будет. Подумайте какое событие могло бы стать основой для легенды, мифа или сказки. Например, поход в далекие земли за священной реликвией, сражение за титул вождя, великая охота на белого мамонта, отражение набега варваров, спасение от потопа или пожара, состязание с другим племенем и т.п. Для вдохновения используйте *колоду событий*.



## Добродетели и пороки

Вместо привычного набора характеристик вроде силы или ловкости у игроков есть лишь воспоминания о деяниях своего племени, отраженные в его аспектах - добродетелях и пороках.

Добродетели это положительные качества, умения, знания и выдающиеся личности племени вроде героев, мастеров и вождей с помощью которых оно справляется со всеми жизненными трудностями. Шаманы ставят эпизоды предания играя карты с этими аспектами.

Пороки отражают страхи племени, отрицательные качества, шрамы от пережитых невзгод а также персонажей которые вносят хаос и разлад. Их использует оракул для создания конфликтов в эпизодах.

Добродетели и пороки связаны попарно. Славе соответствует Дикость, Искусности - Соперничество, Единству - Тирания, а Духовности - Упадок. Каждая пара образует одну *зеркальную карту*.



## Слава

Эта добродетель повествует о победах, подвигах, храбрости, героях, сражениях, сокровищах, путешествиях. Это все что приносит почет и уважение племени.

## Дикость

Стремясь изо всех сил к своей цели можно случайно перейти черту. Этот порок рассказывает о грубости, жестокости, бесцельном насилии, невежестве, аморальности, распутстве, темных обрядах, безумии.



## Искусность

Сэтой добродетелью можно рассказывать предания о прогрессе, мастерстве, об охоте и урожае, о ремеслах и знахарстве. Обо всем что делает племя в быту и помогает ему выживать.

## Соперничество

Всегда найдется тот, кому чужой успех будет поперек горла. Этот порок повествует о ненависти, мести, зависти, ревности, воровстве, предательстве, бунтарстве, спланированных убийствах, обмане.



## Единство

Эта добродетель нужна для историй о любви, верности, чести, взаимопомощи, сострадании, дипломатии, торговле, лидерстве, законах. Обо всем что связано с отношениями как внутри племени так и с соседями.

## Тирания

Порой любовь и стремление к высшему благу трансформируются в нечто чудовищное. Этот порок повествует о несправедливости, злоупотреблении властью, наказаниях, манипулировании и интригах, контроле, порабощении, мнительности, радикализме.



## Духовность

С этой добродетелью можно рассказывать предания о сакральных знаниях, мудрости, морали, чудесах, обрядах, песнях, танцах. Обо всем что связано с культурой племени.

## Упадок

Из-за одного гнилого яблока может сгнить вся корзина. Этот порок рассказывают о вредных привычках, трусости и страхах, глупости, эгоизме, продажности, жадности, невнимательности, расточительности и праздности, которые приводят к голоду, болезням и нищите.



# Зеркальные карты

Зеркальные карты подсказывают куда направить историю и необходимы для постановки эпизодов, создания конфликтов и для подсчета влияния. Карты принадлежащие игроку называются *Зеркальной колодой*. Она размещается возле него рубашкой вверх.

Карты зеркально разделены на две стороны. С одной указана добродетель, а с другой связанный с ней порок. Сторона, которая в данный момент находится сверху называется *активной*. В руке и в колоде все карты должны быть направлены в одну сторону.

С каждой стороны есть место для записи воспоминания. Если говорится, что игрок должен записать воспоминание о добродетели, то возьмите соответствующую карту, поверните ее так, чтобы активной стороной была добродетель и запишите туда это воспоминание. Для записи воспоминания о пороке процесс аналогичен.

У игрока на зеркальной карте должно быть одно воспоминание, ни больше ни меньше - либо на стороне порока, либо на стороне добродетели. Исключением из данного правила являются только *личные карты*. Карта с воспоминанием на активной стороне называется *памятной*, а если оно на противоположной - *простой*. Играя простую карту игрок описывает любое событие, подходящее ее аспекту. А играя памятную или личную он также должен использовать записанное на ней воспоминание или действующее лицо.

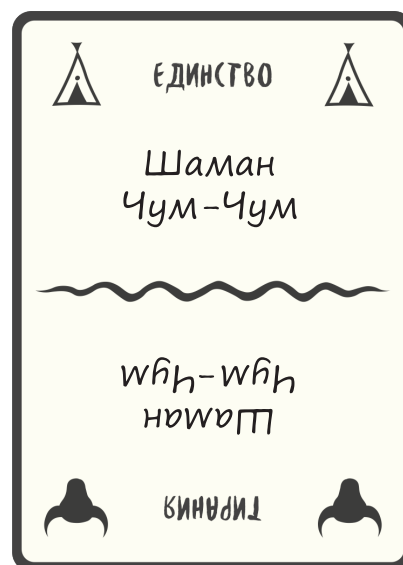
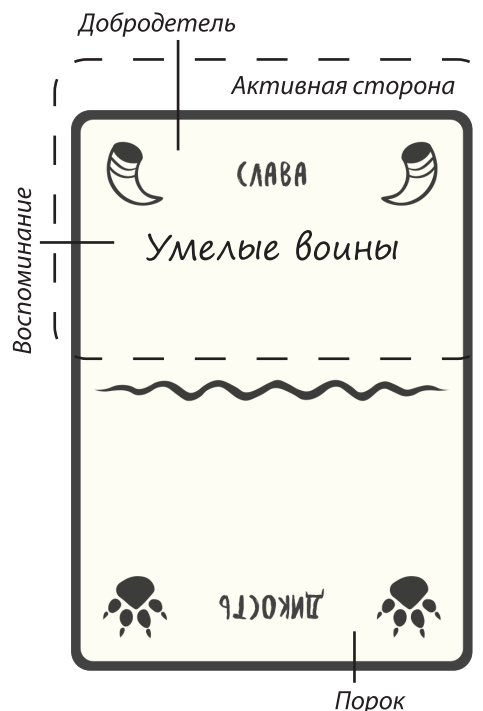
Для начала каждый игрок соберет себе колоду из **12 зеркальных карт** - 2 личных, 5 памятных и 5 простых. В процессе игры благодаря обновлению воспоминаний число карт в колоде может измениться.

## Личные карты

Придумайте имя своему шаману и запишите на лист племени. Выберите 2 зеркальные карты и запишите имя на каждую на **обеих** сторонах карты. Ваш выбор будет означать, какая пара аспектов особенно близка вашему персонажу. Он может сам обладать этими чертами, либо больше всего ценить или ненавидеть в своем народе.

Эти карты - воспоминания шамана о себе самом. Когда вы используете их, ваш персонаж лично принимает участие в эпизоде предания. Поэтому такие карты это своего рода джокеры, которые дают бонус +5 к влиянию. При трансформации личные карты не становятся простыми, их может равноценно использовать и шаман и оракул. Также их нельзя сбросить или создать при обновлении воспоминаний.

Это первые две карты в вашей колоде. Положите их добродетелью вверх.



## Памятные карты

Воспоминания отражают яркие события и действующих лиц предания или факты про племя в целом. Они записываются на карты в виде коротких фраз, построенных таким образом, чтобы их можно было использовать в разных эпизодах по новому. Каждое воспоминание должно соответствовать определенной добродетели или пороку. Подумайте какой аспект отражает его суть и берите соответствующую карту.

Все воспоминания это личное мнение вашего персонажа об эпизодах истории племени. Одно и то же событие может восприниматься каждым шаманом по разному. Именно набор воспоминаний отличает одного шамана от другого.

В начале игры каждый игрок должен записать 5 карт с воспоминанием о добродетели и 5 с воспоминанием о пороке. При этом вы не обязаны выбирать разные аспекты для каждого воспоминания. Чем больше у вас карт с одним аспектом, тем чаще он будет появляться в ваших эпизодах.

Постарайтесь придумать такие факты, которые будут соответствовать канве предания, которое вы с остальными игроками решили рассказать. Так воспоминания с большой вероятностью найдут применение в истории. Также рекомендуется, чтобы каждый игрок создал несколько действующих лиц - хотя бы одного положительного и одного отрицательного. Для вдохновения опирайтесь на комбинацию колоды событий со следующими вопросами:

- Кто влияет на жизнь племени?
- Какое качество присуще вашему народу?
- Какие узы сыграют роль в предании?
- Что люди вашего племени умеют лучше всего и что у них не получается?
- Какие убеждения могут помочь или помешать вашим людям?



Поверните 10 получившихся карт добродетелью вверх и добавьте в колоду. Пять из них на данном этапе являются *памятными*, а другие, с воспоминаниями о пороках - *простыми*.

## Действующие лица

На этапе подготовки колоды и в процессе обновления воспоминаний вы создадите несколько членов вашего племени и чужаков - людей, зверей или волшебных созданий - действующих лиц истории. Положительных, записанных как воспоминание о добродетели, и отрицательных, записанных как воспоминание о пороке. Эти качества не определяют их личность, они лишь показывают как они повлияли на предание, то какими их запомнили шаманы. Не исключено что изначально плохой человек в процессе повествования и обновления воспоминаний станет хорошим и наоборот. Для записи достаточно указать их имя и кем они являются для племени.

Если вы описываете чужака, то основывайте свой выбор карты на том, как к нему относятся в племени, а не то кем он является. Например, если ваши люди боятся ужасного вождя варваров, то запишите его имя на карту Упадка, а если желают его смерти, то на карту Дикости.

Всех действующих лиц запишите на лист племени. Если у нескольких игроков они получились сильно похожими, либо объедините их в одного или добавьте деталей каждому, чтобы они отличались. Один персонаж может быть записан на картах у нескольких игроков. Ведь каждый шаман мог запомнить влияние персонажа на историю по-разному.

В процессе повествования игрок может задействовать в сюжете любого существующего персонажа, даже не имея его карты, или ввести нового. В таком случае добавьте его на лист племени.

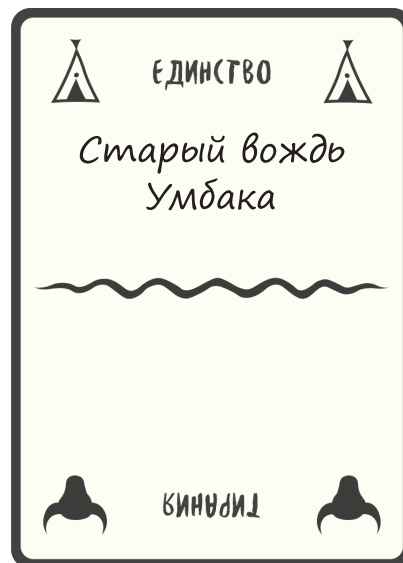
## Обновление воспоминаний

По ходу игры у шаманов и оракулов будут появляться новые воспоминания и иногда они будут вытеснять старые.

Когда игрок должен обновить воспоминания, если у него были сыграны памятные карты, то он *избавляется* от одной из них на свой выбор. От личных и пустых карт избавиться нельзя. Если подходящей карты от которой можно избавиться нет - пропустите этот шаг.

Избавиться от карты - значит вернуть ее в общую стопку, по возможности стерев все что на ней написано.

После этого игрок берет новую карту с подходящим аспектом и записывает воспоминание связанное с исходом эпизода. Шаман записывает новый порок, а оракул - добродетель. Эту карту игрок добавляет в свою зеркальную колоду и перемешивает ее. При этом перемешивании колода **не** объединяется со сбросом.





# НОЧЬ ИСПЫТАНИЯ

Солнце скрывается за горизонтом. Шаманы заходят в воду, начинают камлание и связываются с Хозяином озера, чтобы выслушав их предание он вынес свой вердикт.

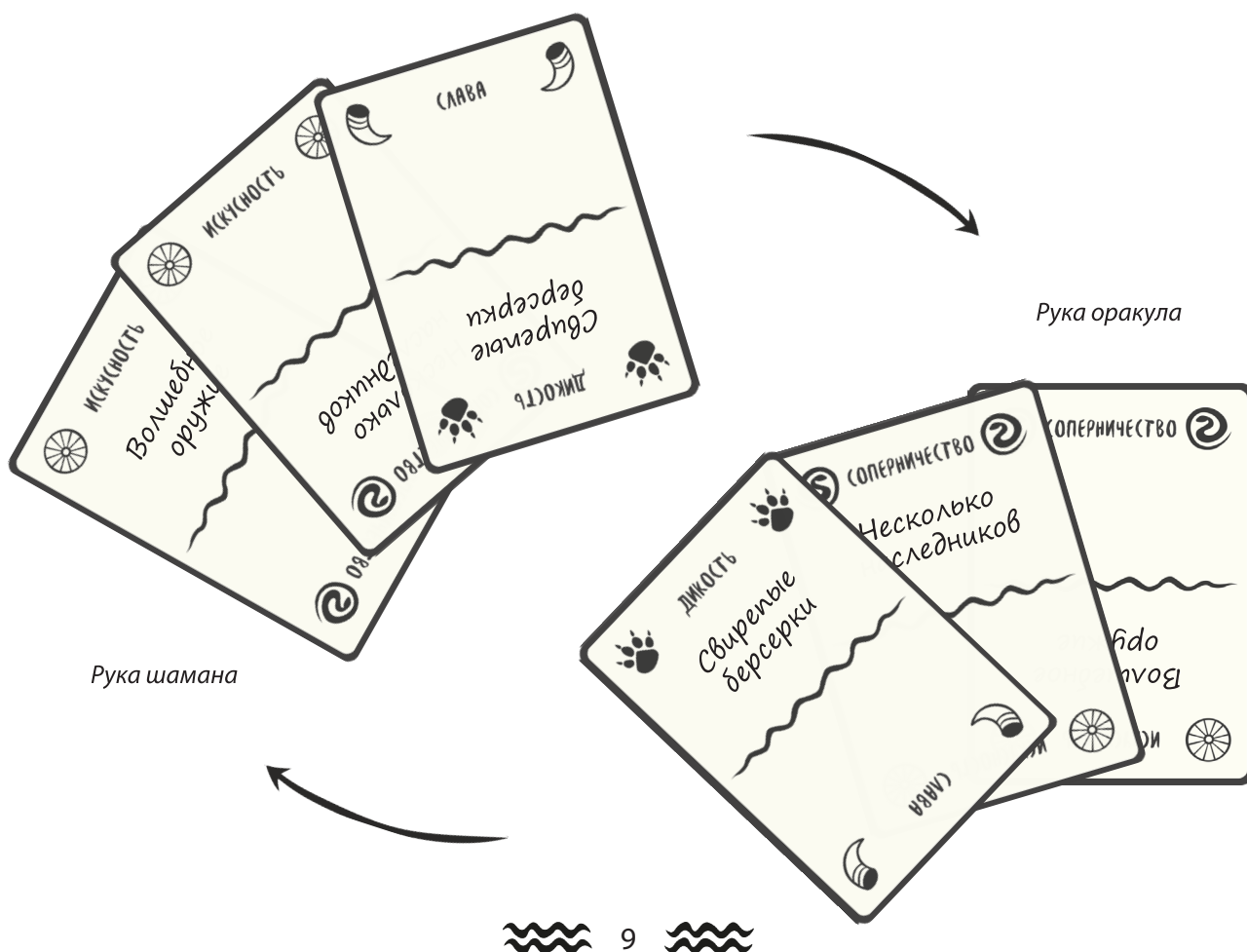
Определите последовательность в которой игроки будут трансформироваться в оракула. Она сохранится до конца игры. Первый игрок совершает трансформацию, устанавливает лунный круг на случайное значение и начинает первый лунный цикл.

## Трансформация

Игроки по очереди будут пребывать в двух ипостасях - в форме шамана и в форме оракула. Шаманы стремятся доказать Хозяину озера, что их племя достойно его благодати. Некоторые сознательно, а некоторые невольно освещают историю лишь с одной стороны, выставляя свой народ в лучшем свете. Оракул же является голосом великого духа. Хозяин озера вселяется в него, и, воспользовавшись памятью своего сосуда, не дает шаманам излишне приукрасить историю и напоминает о пороках их племени.

Один игрок становится оракулом в начале повествования, а остальные по очереди сменяют его в конце каждого цикла. Оракул выполняет функции ведущего. Он создает конфликты, описывает вводные сцены и определяет исходы эпизодов.

Будучи шаманом, активной стороной карт в вашей руке и колоде должна быть добродетель. Когда вы трансформируетесь в оракула смените активную сторону - переверните карты пороками вверх. Таким образом трансформация превратит ваши памятные карты в простые и наоборот. Обратная трансформация из оракула в шамана происходит аналогично.

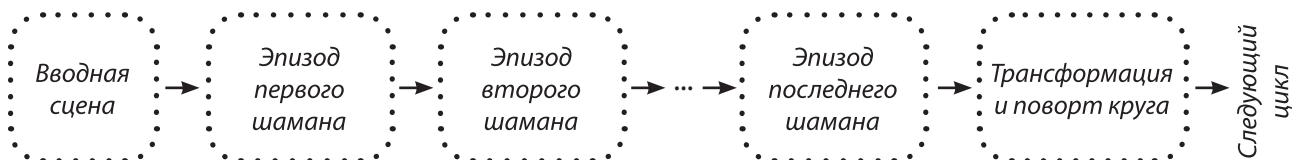


# Лунный цикл

Лунный цикл это условный раунд игры, он состоит из вводной сцены и нескольких эпизодов - по числу игроков в форме шамана. Например, если игроков трое - два шамана и один оракул - то в каждом цикле будет по два эпизода. В начале лунного цикла оракул при необходимости ставит вводную сцену. Он дает небольшое описание события, локации и, возможно, действующих лиц. Это даст шаманам отправную точку для постановки своих эпизодов предания. Для вдохновения используйте колоду событий. Если предыдущий цикл закончился на такой ноте, что игрокам и так будет понятно о чем рассказывать дальше, то вводную сцену ставить не следует.

*“После заката все племя собралось на церемонию восхождения на трон нового вождя - сына старого Умбаки. Бьют барабаны и огромные костры освещают восторженные лица.”*

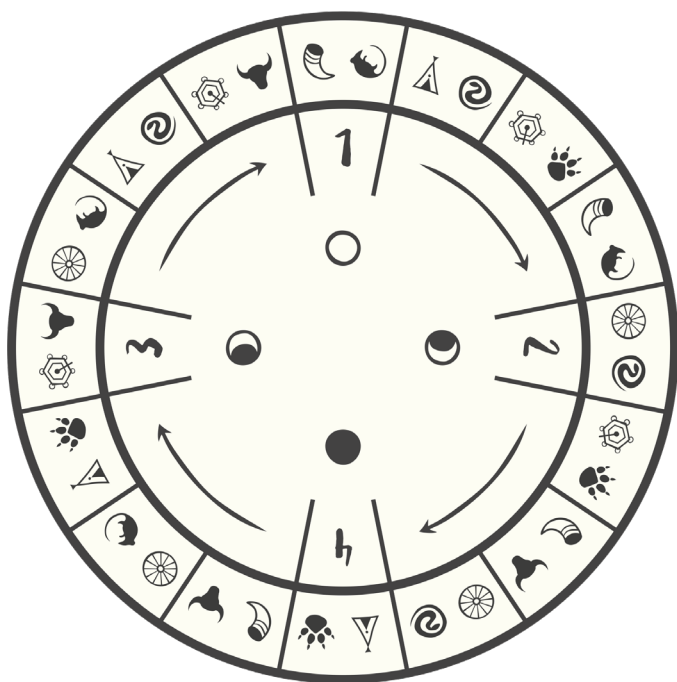
После вводной сцены все, кто находится в форме шамана по очереди поставят по одному эпизоду предания, а оракул создаст для них конфликт и определит исход. В конце цикла оракулом становится следующий игрок, поворачивает малый круг **на один сегмент вправо** и начинает новый цикл.



## Лунный круг

Лунный круг состоит из большого и малого кругов. Поворачивая малый круг вдоль большого, вы изменяете влияние каждого из аспектов цикл за циклом. Поскольку движение круга predetermined, игроки могут планировать какие карты сыграть сейчас, а какие приберечь.

Лунный круг помогает понять, когда историю пора заканчивать, ведь ночь не бесконечна. Когда вы будете близки к полному обороту стоит готовить историю к финалу.



Впрочем, это правило лишь рекомендация. Если кульминация предания свершилась раньше - заканчивайте историю на этом моменте, не стоит специально затягивать ее. А если вы считаете что история еще далека от завершения и хотите играть дальше - начинайте новый цикл.

В качестве альтернативы, если вы хотите сделать игру более непредсказуемой, то вместо поворота круга на 1 сегмент сделайте бросок любого кубика, например d6, и поверните круг на выпавшее число сегментов.

# Постановка эпизодов

Эпизод предания это условный ход игрока. Это сцена конфликта между добродетелью и пороком племени, которую поставят шаман и оракул играя свои карты воспоминаний.

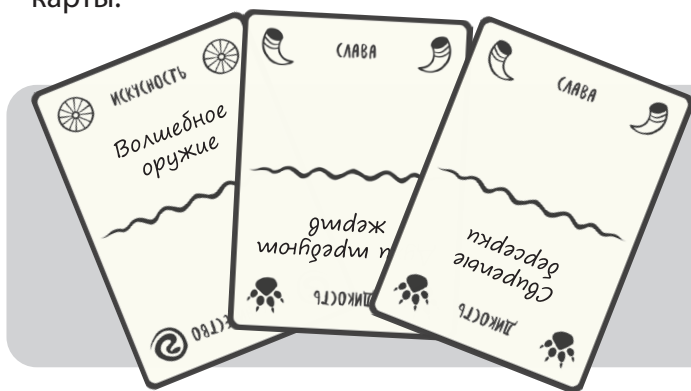
## Разыгрывание карт

Когда шаман в трансе, его эмоции и память о своем народе отражаются в волшебной воде озера. Они сменяют друг друга как в калейдоскопе, камлающий с трудом может контролировать их поток. На его рассказ влияют лишь те, что всплыли на поверхность.

В начале эпизода игроки добирают в руку карты из своей колоды, пока у них не окажется три карты. Если в колоде закончились карты - сброс перемешивается и становится колодой. Карты из руки играют, т.е. выкладываются на стол, где их будет видно всем игрокам, по следующим правилам:

- Могут быть сыграны карты относящиеся только к одной добродетели и к одному пороку. Описание игрока обязательно должно соответствовать этому аспекту.
- Играя памятную карту игрок должен упомянуть в эпизоде записанное на ней воспоминание, иначе карта не получит соответствующий модификатор к влиянию. Если это личная карта, то игрок должен описать как его шаман принимал участие в событии.
- Может быть сыграно больше одной карты, если они все относятся к одному аспекту.
- Игроки игнорируют все что находится на неактивной стороне карты.

Чтобы поставить эпизод, шаман, опираясь на добродетели в своей руке, описывает сцену, происходящую после вводной или после предыдущего эпизода и играет соответствующие карты.



Изучив свои карты игрок описывает сцену "Старый Умбака решил напомнить жителям деревни о храбрости его сына Качуми в бою и на охоте" и играет две простые карты Славы.

После этого оракул из своих карт выбирает подходящий порок, который вступит в конфликт с использованными шаманом картами и играет его. Это не обязательно должен быть зеркально связанный порок. Используйте любой логично вписывающийся в повествование.



Оракул решает, что памятная карта Соперничества подходит лучше всего, играет ее и описывает конфликт "Второй сын вождя Рабан встает и заявляет, что он не менее храбр и силен и тоже достоин стать вождем".

## Определение исходов

Чтобы выяснить исход эпизода необходимо рассчитать и сравнить влияние карт сыгранных шаманом и оракулом:

1. По лунному кругу определите влияние карты относительно ее аспекта - **1, 2, 3** или **4**.
2. Если это памятная карта, то прибавьте к ее влиянию **1**, а если это личная карта, то прибавьте **5**. Если записанное воспоминание не упоминается в эпизоде, то эти модификаторы игнорируются.
3. Если вы сыграли несколько карт просуммируйте их влияние.
4. Сравните получившиеся значения влияний у шамана и оракула. Шаман может потратить лояльность Хозяина озера, чтобы получить **+1** к своему влиянию за каждый использованный пункт.
5. Определите исход эпизода.

Если влияние шамана и оракула **равно**, конфликт отступает, но наверняка продолжится в следующих эпизодах. Оракул описывает исход без каких-либо ярких изменений, заметно влияющих на ход истории. Никто не обновляет воспоминания.

*“Несколько голосов поддержали Рабана, но их быстро заглушили крики восхваляющие Качуми. В глазах младшего сына затаилась обида.”*

Если влияние шамана **больше**, то конфликт завершился в положительном ключе. Оракул описывает, что произошло, получает очки лояльности и обновляет воспоминания.

*“Качуми подошел к брату, взглянул в его глаза и сказал что он никогда не принижал его заслуги, и хоть и отец выбрал вождем его, он будет всегда уважать Рабана как равного и назначает его военным советником. Рабан согласился и обнял брата.” Оракул избавляется от сыгранной карты с воспоминанием, берет карту Единства, записывает на нее воспоминание “Верный военный советник”, добавляет в свою колоду и перемешивает ее.*

Если влияние шамана **меньше**, то соответственно, история будет развиваться в невыгодную для племени сторону. Оракул описывает, что произошло, а **шаман обновляет воспоминания**.

*“Многие воины поддержали Рабана и сказали что отказываются идти за Качуми. Младший брат собрал лояльных ему людей и они покинули поселение”. У шамана сыграны только пустые карты, поэтому избавляется от них не надо. Он берет карту Соперничества, записывает на нее воспоминание “Рабан - мятежный принц”, добавляет в свою колоду и перемешивает ее.*

Определив исход эпизода и обновив воспоминания игроки сбрасывают карты со стола - кладут лицом вверх в стопку рядом со своей колодой. На этом эпизод заканчивается. Игроки переходят к следующему, начинают новый цикл или, если достигли кульминации, завершают предание.

## Лояльность Хозяина озера

Если оракул не сопротивляется Хозяину озера и не пытается сгладить острые углы истории, то он зарабатывает лояльность. Если в исходе конфликта влияние порока больше влияния добродетели, то за каждый пункт разницы Оракул получает очко лояльности. Для их обозначения можно использовать любые токены или фишки.

В форме шамана игрок может тратить лояльность чтобы увеличить влияние своей добродетели. Он получает +1 к своему влиянию за каждый использованный пункт лояльности.

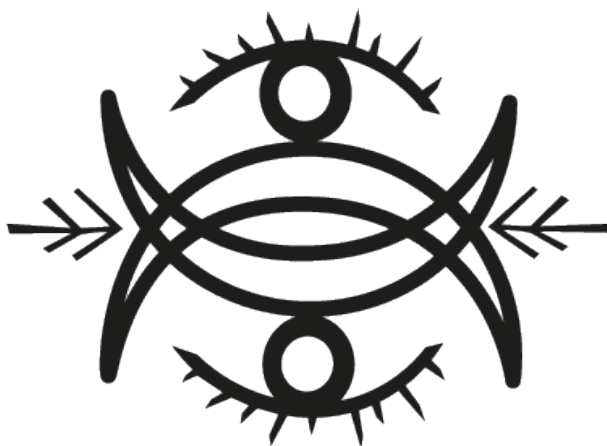
## РАССВЕТ

*Солнце встает над горизонтом и превращает темное серебро озера в расплавленное золото. Шаманы выплывают из глубин транса и выслушивают вердикт Хозяина озера.*

Достигнув кульминации предания доиграйте текущий цикл. И, если все игроки согласятся что история закончена, остается лишь выяснить, получило ли племя благословение великого духа. Для этого каждый подсчитывает сколько в его зеркальной колоде карт с воспоминаниями о добродетелях и сколько карт с воспоминаниями о пороках. А затем складывает результаты с другими игроками.

Хозяин озера ценит честность. Если у игроков осталась его лояльность просуммируйте ее. Каждые 3 очка увеличивают сумму добродетелей на 1.

Если в итоге общая сумма добродетелей больше или равна сумме пороков, то шаманы выполнили свою миссию и их племя оказалось достойно великого дара.





# ПЛЕМЯ

## ЧЕРТЫ ПЛЕМЕНИ

## ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

.....

.....

.....

.....

.....

.....

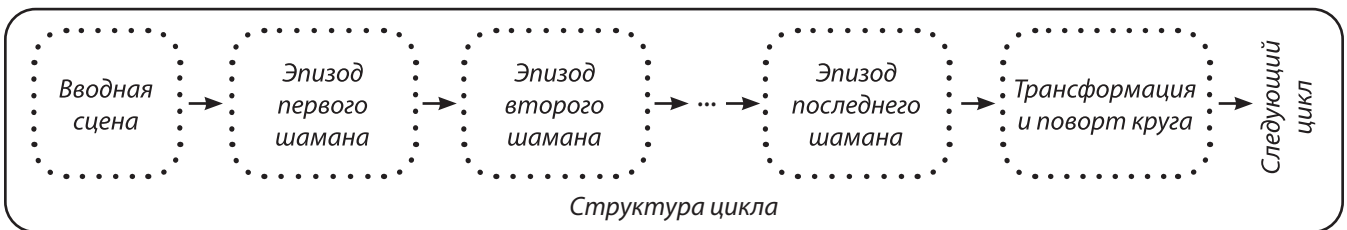
.....

.....

.....

.....

### Памятка



#### Правила разыгрывания карт:

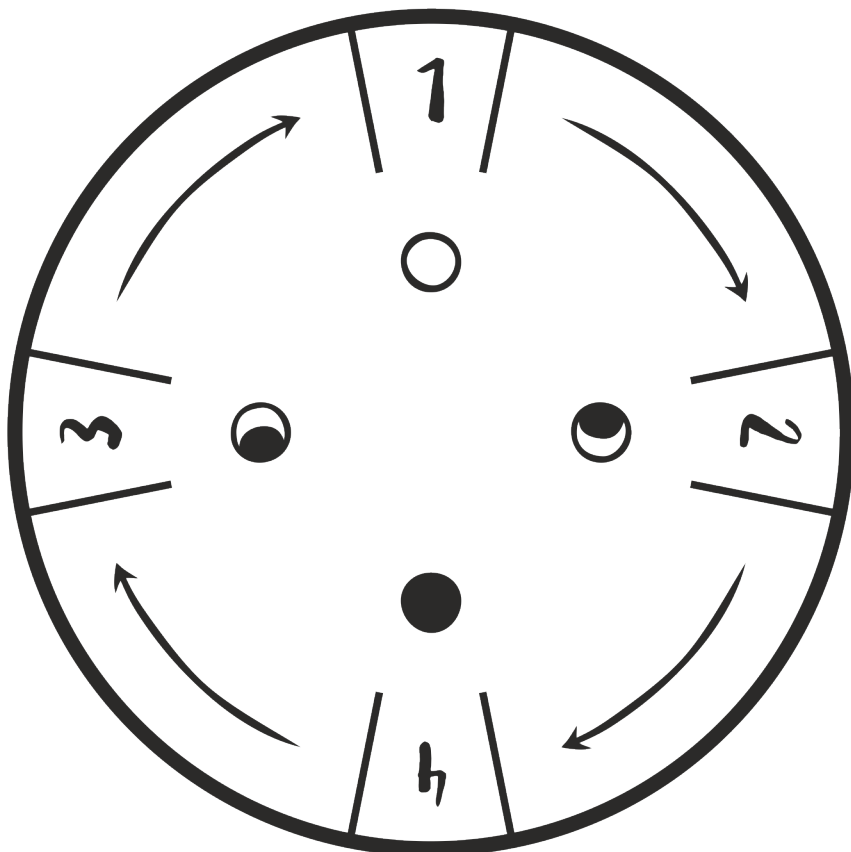
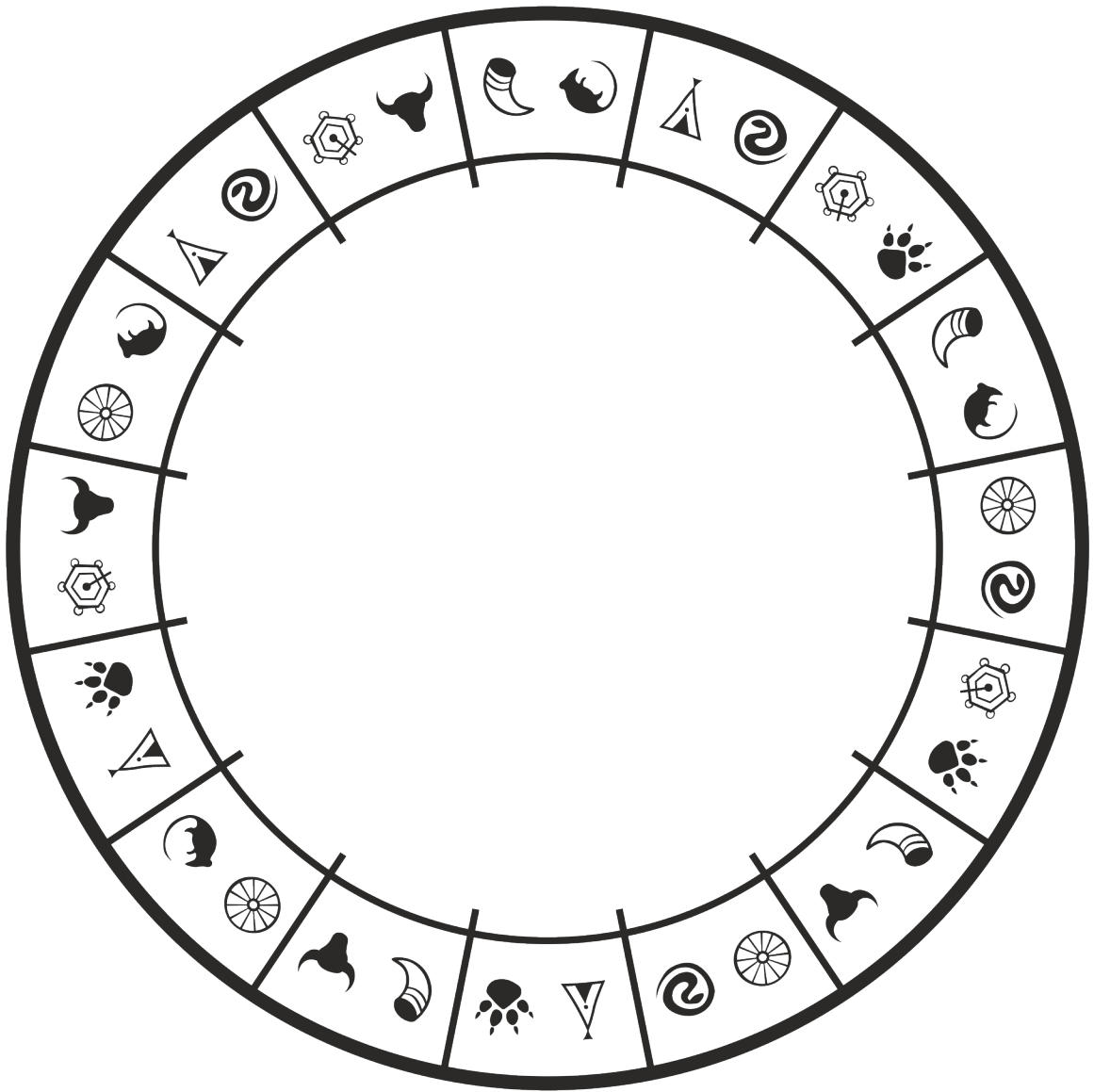
1. В начале эпизода доберите карты в руку пока у вас не будет 3 карты.
2. Игроком могут быть сыграны карты относящиеся только к одному аспекту. Описание обязательно должно соответствовать этому аспекту.
3. Играя памятную карту игрок должен упомянуть в эпизоде записанное на ней воспоминание. Если это личная карта, он должен описать как его шаман принимал участие в событии.
4. Может быть сыграно больше одной карты, если они все относятся к одному аспекту.
5. Игроки игнорируют все что находится на неактивной стороне карты.

В конце игры подсчитайте общую сумму карт добродетелей и пороков.






#### Определение исхода:

1. Определите влияние по лунному кругу.
2. К памятной карте прибавьте 1, к личной прибавьте 5
3. Если сыграно несколько карт просуммируйте их влияние.
4. Сравните получившиеся значения влияний у шамана и оракула. Шаман увеличивает влияние на 1 за каждый использованный пункт лояльности.
5. Влияние шамана = влияние оракула - Оракул описывает как конфликт временно отступает.
6. Влияние шамана > влияние оракула - Оракул описывает положительный исход, получает лояльность по разнице влияний, обновляет воспоминания.
7. Влияние шамана < влияние оракула - Оракул описывает отрицательный исход. Шаман обновляет воспоминания.















ДУХОВНОСТЬ


































ЕДИНСТВО

СЛАВА

ИСКУСНОСТЬ





**ЗВЕРЬ**  
**ОБРЯД**



**СМЕРТЬ**  
**ПЕСНЯ**



**СОПЕРНИК**  
**ТРОФЕЙ**



**ПРЕДАТЕЛЬ**  
**ОБОРОНА**



**ПРИЗРАК**  
**ИДОЛ**



**ВОР**  
**РЕБЕНОК**



**ЗАСУХА**  
**СВЕТ**



**ПОРЧА**  
**РАСТЕНИЕ**





**ВОЙНА**

**ЧЕСТЬ**



**ОГОНЬ**

**ДОМ**



**ОБМЕН**

**ПЕРЕГОВОРЫ**



**ПРИРОДА**

**ПУСТОШЬ**



**ВОДА**

**ЧУДО**



**МОРОЗ**

**УРОЖАЙ**



**ПОБЕГ**

**ВОЗРОЖДЕНИЕ**



**МРАК**

**НЕБО**





БЕЗУМНИЕ

ВЕРА



ПОТОК

СКАЛА



ВРЕДИТЕЛЬ

РЕСУРС



ЛОВУШКА

ПОМОЩЬ



ЗАВИСТЬ

СОРАТНИК



ГОРДЫНЯ

МАСТЕР



ИЗГОЙ

ЗНАХАРЬ



РУИНЫ

ВЛАСТЬ





**БОЛЕЗНЬ**

**ВЕТЕР**



**НЕЧИСТЬ**

**БИТВА**



**КАРА**

**ВОЖДЬ**



**МЕСТЬ**

**СОСЕД**



**КОЛДОВСТВО**

**РЕМЕСЛО**



**ЖЕРТВА**

**ПРАЗДНИК**



**РАСКОЛ**

**СЕМЬЯ**



**ПОТЕРЯ**

**ЛЮБОВЬ**





ГРОБНИЦА  
СОКРОВИЩЕ



КАТАСТРОФА  
ГЕРОЙ



ДРЕВНОСТЬ  
ГОЛОД



ДУХ  
ПРЕДОК



РАЗРУШЕНИЕ  
ОРУДИЕ



СОН  
ИСТИНА



ЗЕМЛЯ  
ТВОРЕНИЕ



БУРЯ  
ОХОТА





ЧУЖАК  
ОБЩИНА



ЗАБЫТЫЙ  
ДОЛГ



ОБМАН  
НАСЛЕДИЕ



ГАЙНА  
УЧЕНИЕ



ПУТЬ  
ЗАВОЕВАНИЕ



ПРОРОЧЕСТВО  
ИЛЛЮЗИЯ



КРОВЬ  
ЗАКОН



ЧУДОВИЩЕ  
ВЫЗОВ



