



# МАСТЕРА ДУХОВ

ИЛИ ЧУДЕСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ,  
ОБЛАДАЮЩИХ ФИЛОСОФСКИМ КАМНЕМ,  
В МИРЕ ГАРМОНИЧНОГО СОЗЕРЦАНИЯ

Настольная релеевая игра об алхимии и духах  
от Александра "ave" Ермакова



# СОДЕРЖАНИЕ

Мастера Вухов, введение	4
Любей из миров	5
Верога и путешественники	6
Мастера Вухов, организация и быт	8
Эребе, проклятье и благословение	9
Философский камень	10
Талисманы	11
Экзерцизмы	12
Игральные кости	13
Измерение времени	16
Карты Таро	17
Листочки бумаги	24
Создание персонажа и верожной истории	25
Вухи	28
Старшие вухи	31
Время и миры	33

## БЛАГОДАРНОСТИ

- Кузнецов Арсений - вдохновение механики Тарет.
- Бибикова Ольга, Шишацкий Олег и Козубовский Илья за участие в тестировании игры.
- Аниме Mushihii и Natsume Yuujinchou - вдохновение в процессе написания игрового мира.



# МАСТЕРА ДУХОВ, ВВЕДЕНИЕ



Игра преходит в небыстром темпе созерцательного приключения, полностью погружаясь в тематику незримого мира духов.

В начале игры участники делятся на игроков и ведущего. Игроки берут на себя роль путешественников зовущихся Мастерами Духов, проводящих время в пути и разрешающих проблемы взаимодействия мира смертных с незримым миром. Ведущий же представляет остальным игрокам такую возможность, описывая окружающий мир, верогу и духов. В этой игре право описать происходящее вокруг - часто передаётся от ведущего к игрокам.

Во время игры используются две шестигранные игральные кости, гадательные карты Таро (можно распечатать из конца книги), карандаш и бумага.

# ЛЮБОЙ ИЗ МИРОВ

Этот мир написан карандашом и пастелью. Когда-то в нём присутствовали резкие и сильные штрихи войн и ненависти, кляксы споров и разрухи, обводка декаданса, правившего балом столетий. Но люди нашли в себе силы взять новый лист бумаги и мягкой но уверенной рукой начертить себе другую жизнь - в мире друг с другом, Деревей и Вухами.

Өгрэмные гөрөвә, наполненные миллионами людей, задыхающиеся от смога и гари, канули в прошлое.

Перождения инженерной мысли, способные уничтожить жизнь на многие миль вокруг, давно забыты и погребены под горами мирной жизни. В этом мире нет жутких развалин древних цивилизаций и жутких артефактов прошлого, в нём есть леса, пуга, моря и песочные дюрги. Камень и дерево используется для строительства, металл - для немногих необходимых инструментов. Небольшие сёла и деревни, перемежающиеся редкими гөрөвами (в которых редко обитает больше десяти тысяч человек) украшают собой звёздную Дереву. Обитатели сёл научились смирению и радоваться жизни. Жители гөрөвов как всегда суетливы и дружелюбны с путниками.

Это касается как людей, так и Вухов, сопровождающих нас повсюду. Призраки людей и природы, живые стихии и философские понятия, неведомые сущности - все они Вухи, и все они живут своей непонятной жизнью в призрачном мире Мёне, неведомом обычному человеку. Благо в том, что миры Земли и Мёне пересекаются редко и помечь их обитателям понять друг друга могут Мастера Вухов, которые всегда оказываются в нужном месте в нужное время.



# ДОРОГА И ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Дорога подобна живой реке, состоящей из Мёно, мельчайших из вухов. Дорога течёт из прошлого в будущее, связывая между собой как гора на одной планете, так и звёзды на небосводе, позволяя отправиться туда, куда зовёт внутренний голос.

Каждый может ступить на Дорогу, но не каждый придёт туда, куда хотел изначально. Перей она приведёт тебя туда где ты нужен, но не где хотел бы быть. Именно из-за этого возникло искусство Ведающих. Они ведают пути - знают несколько мест соединённых Дорогой в округе, где которых они точно и быстро могут доставить других людей или выючных животных. Естественно, не за бесплатно.

Казалось бы зачем тогда пользоваться этой странной смесью вухов и песка, кроме как межзвёздных путешествий? Всё просто - скорость путешествия по ней возрастает десятикратно, хотя идушие и не производят такого впечатления со стороны. Человек не спеша выходит из своей берлоги и так же не спеша приходит в гора. По пути его обгоняет всадник, но они приходят одновременно, так как путник чётче представлял себе цель.

Если же идти куда глаза глядят - Дорога может повести себя совершенно непредсказуемо. Это не касается тех, кто владеет какой-либо формой алхимии, они передвигаются со скоростью херошего Ведающего и обычно не блуждают в пространстве и времени, даже если не знают куда идут. Точные причины этого не известны, но они и не особо интересны, так как удачливый Ведающий ничем не отличается в рамках путешествия. И торговые караваны вынуждены использовать этих Ведающих, также как вынуждены обходиться без повозок - любые колёса не хотят катиться по Дороге. Также любой механизм сложнее пружины быстрее выйдет на дорожку из строя, а искусственные препятствия рассыпаются в пыль. Мастера объясняют это тем, что Дорога - это тоже дух и не терпит такого неуважения.

Перей случай или судьба принуждает обычного человека, взять на себя бремя Мастера Вухов и отправится в путь. Мастер, как называют его теперь обыватели, не может остаться на одном месте более чем на один сезон, поскольку его присутствие привлекает вухов, даже мелких неразумных Мёно. Все эти духи желают пообщаться или просто прикоснуться к человеку, который видит их. Помимо неудобств лично для Мастера, это опасно и для окружающих.





Слишком большое количество гухов может привести к трагедии, ведь это нарушение естественного порядка вещей. Могут начать меняться вещи и люди, их эмоции, даже законы физического мира становятся пластичнее когда рядом слишком много гухов. А порой, от чрезмерного количества, некоторые гухи просто схват с ума и начинают твердить совершенный беспредел вокруг, иногда заражая безумием и других.

Так что можно сказать, что путешествие по Дореге - это вынужденная мера для Мастера, который не хочет навредить окружающим его людям или гухам. Дореха, самим фактом нахождения на ней, сильно снижает вероятность собраний большого числа гухов, поскольку слабые гухи не могут вступить на неё без того, чтобы быть поглощёнными потоком Мёне. Что, конечно не мешает возможности встретить могущественных гухов, даже во плоти.

Конечно же Дореха служит чаще всего для торговли, но на ней можно встретить и просто странников, которые достаточно неуслычивы для всемого образа жизни, но которых не коснулось Эребо. Более того, в некоторых местах даже принято путешествовать по достижении совершеннолетия, чтобы вернуться домой, уже повидав мир вокруг.

# МАСТЕРА ДУХОВ, ОРГАНИЗАЦИЯ И БЫТ

Первое, что можно заметить, когда Мастер приходит в горев или деревню, это то, что он пользуется уважением и почётом. Причём этот почёт заслужен, а сам Мастер старается отплатить тем же встречающим его, уважительно отнестись ко всем людем.

Чаще всего Мастер Духов приходит в селение не наугад. Само его путешествие - посвящено отгаке себя на волю судьбы и случая, выбранный им путь - неизвестен даже ему. Но часто Мастер немного отходит от своего пути, чтобы помочь простым людем.

Это возможно благодаря наличию почти во всех крупных горах членов семьи Нев. Эта семья много поколений назад повредила себе одного очень сильного духа, и теперь помогает с почтой. У каждого члена семьи Нев, Мастера Духов, а также в специальных помещениях некоторых важных горев, есть небольшая бамбуковая трубочка, запечатанная с обеих сторон алхимическими пентаклями, называемая кёрном. Письмо, помещённое в кёрн в момент захода солнца переносится маленьким но очень быстрым духом на гору Хенна, где находится главный дом семьи Нев, занимающий всю гору.

В этом доме есть копия каждой из этих трубочек, разделяющая с первой одну на двух маленьких духа. Вернее даже говорить не о копии, а о том, что это одна и та же трубочка, просто находящаяся в разных местах и связанная духом. Специальные служители читают эти послания и переправляют их ближайшим к пресителям Мастерам. Вся эта система позволяет переправлять послания от обывателей, просьбы о помощи и пока не завала своих.

Путешествуя по горам, Мастера порой встречают своих собратьев - не так редко, как минимум два раза в месяц. Увы, нет никакого способа определить принадлежность человека к "путешествующим наставникам". Путешествующими иногда называют Мастеров, чтобы отличить их от духовных наставников, которые есть в каждой деревне и выполняют роль учителя, судьи и дипломата.

При этом сами по себе Мастера не обладают никакой организацией или общими целями. Единственная их связь - через семью Нев и личные знакомства. Это частично связано с особенностями Эребе, притягивающим духов, а частично с тем, что каждый Мастер - уникален. У каждого есть свои цели, прошлые и стремления. Поэтому, хотя дружба и небольшие совместные путешествия нередки, это никогда не перерастает во что-то большее.





Чаще всего Мастер может рассчитывать на несколько дней бесплатного постоя и пропитания в деревне, если конечно его не связывает с ними какая-то веревная история и он не помогал им в прошлом. Обычно Мастер за это время проверяет на отклонения незримый мир в окрестностях, а также сотруничает с местным духовным наставником. Порой даже просто помогает по хозяйству. В горах Мастера появляются реже - там гораздо больше духов и максимальное время задержки уже не сезон, а около лунного месяца. Поэтому в горах Мастера навешиваются уже по конкретной просьбе от жителей.

Свои алхимические реагенты Мастера добывают по разному. Истолченный камень, потерянное зеркальце, высушенные травы, птичий помёт и многое другое - доступное любому, при достаточной внимательности и наличии времени. Более сложные реагенты Мастера приобретают у своих младших коллег - алхимиков.

Иногда за деньги, иногда в обмен на редкие ингредиенты или вещи из далёких мест. Или же обменивают на талисманы, которые способны создавать только Мастера. Многие путешественники знакомятся и находят постоянных скупщиков, наиболее известными из которых является семья Хабе, члены которой, живут в крупных деревнях, где часто появляются Мастера и, конечно, в горах.

Уход Мастера Духов на покой крайне редок. Чаще всего он просто исчезает в пути, растворяясь где-то на дороге, не оставаясь в памяти тех кому помог и кого спас. Некоторым из Мастеров каким-то образом удаётся спокойно жить на одном месте, но скорее всего это связано с тем могуществом, что они обретают в дороге и сложными соглашениями с могущественными духами.



# ЭРЕБО, ПРОКЛЯТЬЕ И БЛАГОСЛОВЕНИЕ

У каждого Мастера есть свой Эребо - проклятье или благословение, полученное от сильного духа. Перей разница заключается лишь в отношении к Эребо самого путешественника, даже не в реакции окружающих. Начинаящий Мастер, не зная алхимии, не имея своего философского Камня, без талисманов, все равно способен пользоваться своим Эребо. Именно оно и является отличием Мастера от простого алхимика, и именно его наличие привлекает внимание окружающих духов.

Примеры Эребо могут быть многочисленны: голое, превращающий при повышении все живое и неживое в ржавчину; рука, сотканная из Моно и способная разгадаться на нити; Власть говорить чужими устами; право отравить человека или духа в путь по Дороге, так чтобы тот не мог ослушаться; духи живущие под кожей, подобные ручным жукам, которые могут выходить и помогать носителю; глаз, наполненный тьмой, который видит разницу между правдой и ложью.

Практически все Мастера живут спокойно со своим Эребо. Те немногие, кто пытается бороться или отказаться от своего благословения, вынуждены пользоваться только Камнем и своими знаниями, что оставляет их в еще слабее перед любой проблемой.

Очень редко можно встретить таких Мастеров, которые пытаются обратить свой дар в средство получения власти. Или же просто против интересов людей и духов вместе взятых. Такие Мастера быстро встречаются с отпором других путешествующих наставников и, перей даже, Старших духов. Так что желающих возвысится среди Мастеров фактически нет. По крайней мере явно.

Эребо - это одна из четырех основ алхимии. А точнее - та ее часть, что называется внутренней алхимией: изменение себя и окружающего мира при помощи силы воли и личных способностей. Мастер устаёт от частого использования Эребо, это выражается в использовании алхимической механики. Подробнее в главе "Карты Таро".



# ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ

Для борьбы с духами, заключения договоров, или же престо воздействия на них используются знания и наука, поведная алхимии. Катализатором в ней служит философский Камень.

И некоторые обладают этим Камнем - каким-то предметом или меткой на теле, привлекающей внимание незримого мира, не позволяющей взаимодействовать с ним. В то время, как Эребе привлекает мир духов к носителю, Камень позволяет видеть этот мир в любое время.

Большинство обладателей Камня - Мастера Духов, среди которых у каждого есть это алхимическое чудо. Встречаются изредка и другие знатоки алхимии с Камнем, но их немного и все они ведут гораздо более скрытый образ жизни. Ведь сама наука алхимии переходит от Мастера к Мастеру, являясь устной практикой, затрудняя получение знаний вне круга общения. Именно при личных встречах Мастера рассказывают друг другу о новых открытых формулах эликсиров, приемах экзорцизма и рецептов создания различных талисманов.

Примеры философского камня разнообразны: это может быть обычный дорожный посох; иезуитская рука; перчатки, покрытые кровью духа; татуировка на теле; стеклянный глаз; кубок, выкованный тысячулетия назад; волосы, которые нельзя стричь; обычный с виду камень.

Только при помощи камня возможна внешняя алхимия: создание эликсиров (мазей) и трансмутация элементов. Но никакие эликсиры не способны дать возможность физически пересечь границу миров людей и духов, сделать Старшим духом, вернуть умершего или варовать бессмертие. Сами эликсиры может использовать любой человек, даже не владеющий никаким видом алхимии и не знающий что это за эликсир он собирает выпить.

Только при наличии Камня, соответствующего талисмана или своего Эребе можно видеть мир духов. В остальных случаях, к примеру при утере Камня, Мастер должен полагаться только на свои знания и оставшиеся талисманы.



# ТАЛИСМАНЫ

Гедкие обитатели деревень и жители горелов облагают тем, что есть у каждого Мастера Вухов - талисманами. Это предметы, котерый певверглись сильному воздействию вухов, или важе являются их временным пристанищем.

Талисманами может пользоваться любуей человек, но только если знает как и что может предмет, или если его использование очевидно. Создавать талисманы могут только Мастера и это требует девельно много времени. Впрочем, если обзавестись пениощью сильного вуха, то тогда всё становится преще. В общих чертах - если Мастер делаает талисман с нуля, то это займет от месяца до года. Если у него есть дружесетвенный вух, котерый будет обитать в талисмани, то это может занять всего пару сутек.

Талисманы вводятся игрокoм в игру в первый момент использования, до этого нет нужды их придумывать. При этом его следует записать на листочке бумаги и сoхранить. Талисман может меняться и получать новые свойства - в нём по сути живей вух. К сожалению, из-за слoжности процесса создания таких вместилищ, ввести можно только один талисман за главу (пределение времени будет вальше). Использовать его можно неограниченo, согласнo алхимической механике Таре, что описанo в соотвествующей главе.

Талисманом Мастера Койо был стеклянный глаз. Он наштывал его Моно в долине реки Келн, после чего тот давал возможность видеть слепым. Видеть даже духов. Мастер Койо от рождения был слеп. И духи послали ему дотой Мастера Терро, котерый и изготовил ему этот талисман. Позже Койо и сам отправился в дорогу, поточь другим слепцам.

Талисманом Мастера Вэй было кольцо, котерое могло подчинять небольшое количество Моно. С его потощью Мастер поймала несколько вухов-нитей, котерые позже ей не раз пригодились. Этот талисман она подарила Доктору, чтобы духи кольца взамен утраченной руки сделали тому новую, из Моно.

Талисманы - это третья основа алхимии. Она воступна к использования обычными людьми, как и гетевые предметы внешней алхимии, но требует при создании наличия способностей к внутренней алхимии.

С точки зрения игры время, требуемое на создание предмета, не существенно. Талисманы вводятся в игру ретроспективно, устно отсылая к непротиворечивому прошлому, при потощи алхимической механики Таре.



# ЭКЗОРЦИЗМЫ

Это вид алхимии, использующий перешки, ритуальные свитки, начертание символов, ритуальные предметы и специальные слова в определенном количестве и последовательности для изгнания духов. В действительности к экзорцизмам способен каждый десятый человек, это наиболее простая, ритуальная форма алхимии, не требующая ни Эреба, ни Камня.

Способности тем не менее разнятся и зачастую одним и тем же действием крестьянин может только отогнать духов на пару часов, а Мастер изгнать из захваченного тела и уничтожить.

Учитывая бесконечное число духов, это не нанесит им особого урона, но следует быть осторожным. Если экзорцизм использовать на полезном для окружающей среды духе, может пострадать и физический мир.

Когда Мастер Хаторе, поддавшись на уговоры жителей, изгнал Красного Быка с пастбищ, на которых тот пасся. В деревне заплатили Мастеру и он ушел дальше. Но спустя неделю ему пришлось вернуться, так как в Красном Быке был дух-покровитель местных полей и без него те пришли в запустение, начал гибнуть урожай. Крестьяне были в отчаянии.

Люди, которые не обладают Эребом, но способны изгонять духов называются Экзорцистами. Они пользуются талисманами, письменами, геометрическими фигурами, перешками, травами, свитками с заклятьями, но не гарантируют успеха и вынуждены работать вслепую. Первой их работа может даже навредить, но суеверные крестьяне часто пользуются их услугами. А скупые горожане прибегают к их услугам, поскольку Экзорцисты обычно работают дешевле Мастеров. И, что часто немаловажно, гораздо красивее и зрелищнее.

Игракам не нужно заботиться об обеспечении экзорцизмов - считается, что если у Мастера с собой его снаряжение (хотя бы его Камень), то он может их провести без особых проблем, согласно алхимической механике Таро, описанной далее.



# ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Игральные кости используются в ситуациях когда персонаж игрока вынужден действовать под давлением или когда возможен вред для него или окружающих его животных и людей. При этом эти ситуации не должны включать в себя применение алхимии, правила по использованию которой наводятся в главе Карты Таро.

В ситуациях конфликта, озвученных выше, игрок инициировавший конфликт должен назвать свою цель в этом конфликте и наличествующую там опасность.

После этого делается бросок двух игральных костей. Красная кость - цель, белая - опасность. По результатам броска игрок сам описывает весь итог конфликта.

Ведущий может добавить к имеющейся опасности ещё одну по своему усмотрению, если считает имеющуюся недостаточной.

"Оставшаяся возможность", по результату броска, означает, что можно продолжить конфликт с той же целью, но уже с другой опасностью.

**Красная кость выпала на:**

**1-2**

Цель не достигнута и больше не доступна.

**3-4**

Цель не достигнута, но осталась возможность.

**5-6**

Цель достигнута. Полный успех.

**Белая кость выпала на:**

**1-2**

Опасность не реализовалась и ушла.

**3-4**

Опасность не реализовалась, но нависает угроза.

**5-6**

Опасность реализовалась в полную силу



Нависшая угроза означает, что опасность не реализовалась в данный момент, но для неё осталась возможность. Игрёк записывает названную опасность на листок бумаги и сохраняет.

В последствии любой из игрёков может использовать записанную ранее опасность вместе с новой в последующих конфликтах. Он может заменить также и опасность, добавленную ведущим. После замены любой опасности, записанная угроза выходит из игры - листок отбрасывается мастеру, или стирается.

Другие игрёки могут помечать начавшему конфликт, но должны заявить об этом до броска костей. В этом случае игрёк должен добавить ещё один красный кубик к броску, или перебросить имеющийся. Выбирается лучший из результатов, по мнению игрёка начавшего конфликт. Помогаящий Мастер полностью разрешает опасности конфликта. Игрёк, начавший конфликт, может уступить право описания результата помощнику.

Мастера Вэй и Мигель встретились на полях со странными крестьянами, те повели себя необычно и захотели напасть на Мастеров. Игрёки решили не вдумывать алхимию, тем более что на неё нету времени и игрёк Мастера Мигеля взял на себя инициативу начать бой с неожиданным противником.

Как успех он заявил "мы убежим от крестьян", а опасность "они окружают и не дадут больше укрыться". Ведущий согласился. По результатам броска вышел полный успех и нависшая угроза. Игрёк Мастера Вэй решила не помогать, пассивно следуя за спутником.

Игрёк Мигеля описывает: "Я схватил за руку Вэй-сан, и бросив ещё один внимательный взгляд на крестьян, побежал. На бегу я прокричал Вэй вопрос о том, знает ли она почему мы напали, но она лишь потнула головой, не улыбаясь. Выбежав на дорогу мы, всё ещё слыша за собой голоса преследователей, встретились к деревне и вскоре оторвались." Игрёк записал себе угрозу на листочек.



Отдельный вид опасности это "рана", она связана с алхимической механикой Таро. Когда опасностью является рана - это означает, что при её реализации у игрока станет на одну карту меньше на руках.

Если карт на руках нет - Мастер утрачивает все алхимические способности, связанные с использованием карт, но остаются его теоретические знания алхимии и способность и видеть и говорить с духами, что порой достаточно для разрешения сложнейшей ситуации.

Существует также опасность "гибели", её можно заявить, только когда на руках у игрока нет карт. Она означает гибель персонажа.

Следует помнить, что эти виды опасности может добавлять ведущий. Более того, может быть заявлена игроком, опасность "все получают ранения", тогда есть вероятность что по карте скинет каждый игрок.

Подробнее про карты написано в главе "Карты Таро".

В деревне Мастера Вэй и Мигель увидели трёх мужчин, бежавших у колодца. Побегав к ним Вэй узнала одного - искомого убийцу и начала конфликт. Её цель "захватить его и обезоружить", а опасность "они убегут". Ведущий решил, что это ситуация сложнее и добавил "Вэй получит рану". В ответ на это Мигель заменяет опасность ранения на "окружены крестьянами". В результате броска игрока Вэй карты показывают отсупевые удачи и реализацию опасности. Игрок Мигеля не успел заявить желание поточ до броска. Игрок Вэй описывает "Я резко взмахнула рукой, держащая верёвку и, заметив это, убийца с сообщниками резко побежал нам навстречу. Толкнув меня в плечо, убийца пробежал мимо Мигеля обратно по дороге. Двое сообщников бросили какой-то порошок нам в лицо, и когда мы протёрли глаза, мы были уже окружены толпой крестьян, вырывающей из домов."





# ИЗМЕРЕНИЕ ВРЕМЕНИ



Внутри игры время измеряется в годах, днях, часах, минутах и секундах. Есть понятие лунного месяца.

Одна игровая встреча обычно длится около 4-х часов. Одна веревная история обычно состоит из 2-3 глав и 1-2 игровых встреч. Глава - законченная по смыслу серия из обычно 4-5 сцен.

Одна сцена продолжается пока все персонажи находятся в одном месте и занимаются одной конкретной деятельностью. При смене места или деятельности обычно меняется и сама сцена.

Веревная история - это связный законченный сюжет в приключениях персонажей.

В этой игре механика разрешения конфликтов, а не заявок, то есть нет сложной системы боёв, поэтому нет нужды в дальнейших внеигровых градациях.

## КАРТЫ ТАРО

Карты используются когда Мастер Духов взаимодействует с миром духов, его обитателями или материями - когда используется алхимия.

Перед игрой колода Таро разделяется на две части - Страшие и Младшие Арканы. После этого каждый участник игры берёт несколько случайных младших арканов. Их количество у игрока зависит от количества участников игры, считая и ведущего, но сам ведущий всегда берёт семь карт. Зависимость достаточно проста:

Если участников игры 2, то игрок берёт 10 карт.

Если участников игры 3, то все берут по 7 карт.

Если участников игры 4, то игроки берут по 5 карт.

Если участников 5 или больше, выдаётся по 4 карты.

Таким образом игрок перед началом сороковой истории уже знает, какими возможностями располагает его Мастер Духов.

И при этом ни в коем случае ведущий не должен видеть какие карты у игроков, так же как и они не знают какие карты у ведущего.

Игроки могут обмениваться картами, если при этом Мастера обмениваются ресурсами внутри игрового пространства. Обмен не может происходить во время любого конфликта, использующего игральные кости или сами карты Таро.

Когда игрок хочет чтобы Мастер использовал алхимию, то он должен оформить свою заявку в виде "Мастер Духов [имя] при помощи алхимии желает [описание желаемого результата]". После этого ведущий формулирует встречную заявку в виде "Духи желают [описание желаемого результата,]". Ведущий должен ввести заявку которая конфликтует с целями Мастера или мешает его дальнейшему продвижению, усложняя его или делающая временно невозможным.

Если одна из сторон конфликта согласна с заявкой противоположной стороны, то дальнейшего разыгрыша карт не требуется - игрок скидывает любую карту с руки и сторона, чья заявка была принята, описывает результат конфликта, согласно принятой заявке.



В случае, если участники не согласны с заявками друг друга, то конфликт продолжается. После озвучивания заявок их дальнейшая эскалация (увеличение) не возможно. Далее оба участника конфликта играют из своей руки карты, в зависимости от желаемого результата и метода его достижения выбирается масть и значение карты. Значение влияет на вероятность успеха. Масть карты напрямую влияет на способ достижения своих алхимических целей:

### **Жезлы**

Использование и введение в игру талисманов.

### **Пентакли**

Экзорцизмы, изгнание духов.

### **Мечи**

Внутренняя алхимия: Эребе.

### **Кубки**

Внешняя алхимия: трансмутация элементов, гетовка эликсиров и мазей при помощи Камня.

Значения карт равны указанным на них, туз равен "1".  
Карты снова играют по особым правилам. Разница между сыгранными картами означает:

### **5 и больше в пользу ведущего**

Ведущий описывает полный успех своей заявки.

Игрок не преуспел в достижении своих целей.

### **1 и больше в пользу ведущего**

Ведущий описывает полный успех своей заявки.

Игрок описывает частичный успех в достижении своей заявленной цели.

### **Гавенство**

Предложение конфликта, повышение ставок с обеих сторон, при их обоюдном согласии.

### **1 и больше в пользу игрока**

Игрок описывает полный успех своей заявки.

Ведущий описывает частичный успех в достижении своей заявленной цели

### **5 и больше в пользу игрока**

Игрок описывает полный успех своей заявки.

Ведущий не преуспел в достижении своих целей.



Первым играет карту ведущий, рубашкой вверх. Вслед за ним карту играет игрок, уже рубашкой вниз, после чего карта ведущего вскрывается. Далее, согласно правилам приведённым выше, победитель описывает течение и итог конфликта, не забывая про масть карты игрока. Масть карты у ведущего не несёт никакого значения и не оказывает эффекта на описание и механику игры.

После описания конфликта сыгранные карты обеих сторон отправляются в сброс.

Естественно, что если текущую ситуацию не разрешить при помощи имеющихся на руке карт, то Мастеру следует искать другую путь и не участвовать в заранее проигранном для себя конфликте. вполне вероятна ситуация, когда у Мастера нет нужных ресурсов для экзорцизма, или он слишком устал для использования Эреба. Талисманы могут вредить, а на элексиры и трансмутации не хватает компонентов.

Карты на руке Игрока восполняются только в конце главы. Ведущий должен обеспечить эту возможность внутриигровой паузой, когда персонажи игроков могут отдохнуть и восполнить свои алхимические запасы. Карты ведущего восполняются сразу же, как заканчиваются у него на руках. Если колода младших арканов закончилась, то престо перетасовывается сброс, после чего занимает место колоды.

Мастер Вэй увидела у дороги странный столб, покрытый плащом. Когда она проходила мимо него, дух, сидящий в нём заметил её и закричал, - "Я тебя съем!". Началась конфликтная ситуация с духом, то есть требующая алхимии. Игрок Вэй заявила "Я прогоню его с этого столба и он улетит", Ведущий же заявил что дух своими криками привлечёт внимание многих воинственных тенгу. Ведущий положил карту. Вэй выиграла 6 пентаклей. Ведущий открыл карту со значением 3. Это разница 1 + 2 в пользу игрока и игрок Вэй описывает успех изгнания, а Ведущий что эти действия, видимо, привлекли одного тенгу.



Когда Мастер желает вызвать духа, он играет имеющуюся у него на руке карту двора. В остальных случаях наличие духов и их тип регулируется ведущим. Вызванный дух изначально настроен дружелюбно, готов помочь и любопытен. С точки зрения возможностей игрока это выглядит либо как запись на листочке бумаги одного временного Эреба, либо получения одной случайной карты из колоды младших арканов. Внутри игры это описывается игроком как разговор с соответствующим духом в помеши, или же представление им каких-то ресурсов.

Эреба духа можно использовать только один раз, сыграв вместе карты листочек с ним. Его значение для разрешения конфликта равно той карте что была отложена при его вызове.

Вызов же происходит таким образом - игрок заявляет что собирается вызвать духа и играет нужную карту. Ведущий, объявив свою ставку в конфликте, играет в закрытую любую карту со своей руки, после чего игрок вытягивает из колоды арканов карту, которая будет значением в конфликте. Эта же карта, если конфликт выигран, откладывается вместе с записью

Эреба духа, либо забирается как ресурс представленный им Мастеру. Во время вызова масти карт не имеют значения. Духи же вызываются согласно значению на их карте:.

Когда Мастер Койо оказался уже недалеко от пугающего города, из которого, по приметам селян, приходят страшные духи, он решил разведать обстановку. Укрывшись неподалёку в пещере вместе с Мастером Хаторе он решил призвать слуг для разведки. Ведущий сделал встречную заявку, что это может привлечь внимание злых духов. Игрок сыграл карту двора. Ведущий положил закрытую карты, игрок вытянул карту со значением 10. Ведущий открыл карту, там оказался рыцарь - карта двора, поэтому Ведущий вытащил карту - ещё одного двора. Сбросив его, Ведущий вытащил следующую - ей оказался туз. Это разница 5+ в пользу игрока. Игрок описывает как Мастер Койо нарисовал страшные символы на свитке бумаги, растелил его перед входом в пещеру и взмахнул руками. На его зов слетелись ласточки, сотканные из теней леса. Выслушав задание Мастера, они отправились в город, чтобы на рассвете рассказать о происходящем там.



**Король**  
Покровитель местности или места.

**Королева**  
Призрак или покровитель семьи.

**Гыцарь**  
Воплощение этического принципа, идеи.

**Паж**  
Мелкие слуги, духи низкого уровня развития.

Иногда духи-слуги или духи идей обладают физическим телом, что помогает им выполнять поставленные Мастером задачи.

Ведущий также может использовать карты эвэра, не для призвания духа, а просто чтобы после вскрытия карты эвэра во время конфликта вытянуть случайную из колоды младших арканов вместо неё.

В любом случае, если из колоды вытаскивается карта эвэра, когда тянется случайная, то она сбрасывается и вместо неё тянется следующая.

Мастер Терро прослышал о страшной засухе в селениях долины Дойо и отправился им на помощь. Высоко в горах, стоя перед долиной, он призвал духа покровителя долины. Ведущий сказал, что этот дух неоступен, возможно такого нет. Тогда Терро призвал духа горы, на которой стоял. Ведущий предупредил, что этот дух может потребовать непомерную плату. Угроз выложил короля, ведущий карту. Угроз вытянул 3, а ведущий открыл 4. Ведущий сказал что духом горы является огромный змей, обвивающий её в мире духов. И этот змей рассказал, что дух долины оказался случайно заточён в черепахе, которая в клетке и не может выбраться наружу. Но за эту информацию Хранитель Горы потребовал отдать ему в жертву десяток молодых овец с долины, иначе он обрушит лавину на саму долину и Мастера. Угроз добавил на свой частичный успех, что Змей согласился подождать один месяц до наступления новой луны.



Вместе использования карт на руке игрок может в любой момент, до или после приглашения ставок в конфликте, обратиться к Старшим духам. Для этого он заявляет ведущему что Мастер Духов готов совершить ритуал кинкаре.

Ритуал кинкаре означает что Мастер Духов закрывает глаза и концентрируется на своём философском Камне. Благодаря этому он начинает видеть только Звёздную дорожку и духов. После Мастер посылает по Дорожке зов. Без Камня совершение кинкаре невозможно.

Игрок сбрасывает одну любую карту из руки, затем ведущий игры тянет случайным образом один из старших Арканов - это символизирует того Старшего Духа, который откликнулся на зов.

Каждый из духов обладает своим характером и историей. Каждый из них выдвигает свои требования, при которых он согласен оказать помощь. Это может быть от "отдай то, в чём сам ещё не знаешь", до "помоги первому встречному с его проблемами".

Мастер Духов может отказаться от сделки и попытаться решить проблему собственными силами - при помощи младших арканов на руке. В таком случае возобновляется конфликт со своими старыми заявками ведущего и игрока.

Когда Мастера Мигеля в пустыне настиг расовет, тот был уже порядком уставший. Потеряв Дорогу и направление к ней, он уже долго плутал по этому безводному каменному плато. К счастью, у мастера оставались его вещи - камни и евечи, пригодные для экзорцистов и его Камень, который, впрочем всегда был с ним, нанесённый татуировкой по воле его телу. Взглянув на солнце, Мастер решил на обряд кинкаро. Он зажёл евечи, разбил камни и вел, сконцентрировавшись. (Ведущий вытягивает Старший Аркан, это оказывается Колесо Удачи.) Перед Мигелем оставновилась маленькая ящерка и спросила его, готов ли он Вечно находится в дороге, никогда не останавливаясь больше чем на шесть дней? И Мигель согласился, увидев что в мире духов эта ящерка подобно сиянию, заполнешевету всю пустыню. Тогда ящерка прыгнула на него и лизнула татуировку - тотчас та стала стремительно меняться, превращаясь в постоянно меняющуюся карту Дороги на многие мили вокруг. "Ты - это твой пупок, Мастер." - и ящерка исчезла.



Во момента выполнения требования, карта Вуха остаётся на столе, напоминая о нём. Если она осталась на столе к концу главы, то Мастер, не выполнивший обещание, теряет 3 карты из руки - максимального и текущего количества. Это единственный способ уменьшить максимальное количество карт на руке.

Для восстановления нормального значения (превышать все равно нельзя), требуется отдельная сюжетная история о выполнении требований невольного Старшего.

Любой из Старших обладает востаточной силой для разрешения любого конфликта, если не связан другими обещаниями. В любом случае он будет действовать в рамках своей природы, уникальной для каждого из Старших духов. Более подробное их описание можно прочесть в главе "Вухи".

В редких случаях Старший может одолжить свою силу Мастеру Вухов, тогда исход конфликта описывает игрок.

Когда Мастера Вэй и Мигеля окружила толпа крестьян, Вэй, опасаясь использовать призыв младших духов, достала гребень и сконцентрировалась на своих волосах - Катне. Она начала обряд кинкаро. (Ведущий вытянул карту (Смерти) Тотчас Время как будто остановилось, а что-то незримо присутствующее предложило свою помощь. "Жизни всех этих крестьян уйдут мне, так же как и жизнь того, кого ты ищешь. Он не предстанет перед судом, но будет мёртв." Вэй знала, что убийца виновен, но не смогла решиться на такой выбор. Возможно крестьяне невиновны. Она отказалась от сделки и Время снова потекло как раньше, оставив Вэй и Мигеля окружёнными крестьянами.





## ЛИСТОЧКИ БУМАГИ



Они используются в игре для записи известных приёмов и рецептов алхимии, талисманов, Эребе Мастеров и младших духов, а также грядущих угроз.

Скорее всего вы можете найти такие листочки, размером с визитку, в ближайшем канцелярском магазине в огромном количестве за смешную цену.

Впрочем для настроенных более традиционно игроков даже из последующих дополнений будет включать в себя лист персонажа.

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА И ДОРОЖНОЙ ИСТОРИИ

Создание персонажей для игры состоит из ответов на семь вопросов. Создание дорожной истории, как называется совместное приключение, происходит после того как персонажи будут полностью готовы.

Когда игрок начинает создание Мастера Вухов для игры, он должен найти несколько листочков бумаги и подготовиться ответить на следующие вопросы.

## 1. Каким именем меня называют?

Здесь может содержаться ответ на то, как Мастер называет себя, как называют его окружающие, меняли ли он имя, когда отправился в дорогу. Имя Мастера игрок записывает на листочке бумаги и оставляет перед собой.

## 2. Какое событие отправило меня в путь?

Этот ответ кладёт начало приключениям персонажа и позволяет игроку задать тон всей последующей истории. Это событие сообщает ведущему какого рода события могут произойти в игре. Событие игрок записывает на листочек бумаги и отдаёт ведущему.

## 3. Каков мой Эребо и как я его обрёл?

Ответ на этот вопрос может быть связан с событием, отправившим путь, но что гораздо важнее, именно он является той инициацией, которую преходят Мастера. Это то, что отличает их от обычного алхимика и то, что задаёт начальную тему игры.

Следует помнить, что слишком широкие возможности Эребо могут повлечь большие неприятности для Мастера, создают огромную ответственность как Мастера так и игрока и могут уменьшить интерес от игры. Игрок записывает Эребо на листочек с именем, оставив себе.

## 4. Каков мой философский камень и как я его обрёл?

Ответ на этот вопрос важен тем, что показывает момент становления Мастера как алхимика и вуховного наставника. Он также во многом описывает его отношения с вухами и алхимией. Игрок записывает свой Камень на листок бумаги и оставляет у себя



### 5. Как меня видят окружающие?

Этот вопрос показывает то, как воспринимают Мастера встречные, обитатели деревень и городов. Это может быть внешностью, какими-то характерными манерами или просто ощущениями. Здесь игрок задаёт то, как окружающий мир будет на него реагировать.

Ответ на этот вопрос можно не записывать.

### 6. Как я воспринимаю себя?

Этот вопрос важен тем, что игрок может задать пожеланию внутриличностный конфликт. Отношение к прошлому, которое теперь отрезано от него. А также отношение к себе, как Мастеру. Здесь у игрока есть возможность хорошо задумать нас тем, как он будет реагировать на окружающий мир. Ответ можно не записывать, но как и предыдущий - обязательно озвучить для ведущего и остальных игроков.

### 7. Как я вижу своё будущее?

В ответ на этот вопрос заложено то, как может закончиться путь Мастера. Игрок задаёт реакцию персонажа на изменения окружающего мира, а также, опосредованно цель игры за этого персонажа.

Далее, после того, как все ответят на вопросы, перед началом приключения, ведущий забирает себе листочки с ответами на 2 и 7 вопросы и в закрытую тянет один старший аркан.

Аркан показывает с каким из Старших духов возникли проблемы у обывателей. Игроки, естественно не должны знать карту. Если у ведущего есть другие идеи, то история может не включать в себя этот элемент, а конфликт обывателей или Мастеров будет с младшими духами, но карта все равно вытягивается. Перед началом самой истории карта замешивается обратно в колоду старших арканов.

В любом случае верожная история должна начинаться с событий как-то связанных с ответом на 7 вопрос участников, а заканчиваться событиями связанными с ответом на 2 вопрос. Это не опечатка - начало истории лежит в надеждах на конец вероги, а её конец связан с тем что заставляет идти дальше.



## ДУХИ

В мире существуют многие миллиарды духов. Тяжело сказать насколько их больше чем людей, ранние исследователи говорят о сравнении одной песчинки и целой пустыни, когда речь заходит о количестве людей и духов. Конечно же, большую часть Тари, как называют духов учёные и духовные наставники, составляют Мёне - мельчайшие частички жизненной силы, не обладающие разумом или волей, но дающие начало всему остальному. По сути вся живая материя и все младшие духи состоят из Мёне.

Когда-то человечество смогло встичь таких высот в технологии и магии, что те стали неотличимы друг от друга, и была создана звёздная Дорога. Это дорога жизни, состоящая из Мёне, что вероятно и является причиной почему на дороге не могут катиться колёса - только пешие путники и верховые животные могут идти по ней.

Существует множество духов крупнее Мёне, но не обладающих разумом, или попросту простейшим животным. Порой такие Дуау, как их называют исследователи, могут стать причиной болезни или невзгод, порой причиной процветания и огромных уржаев.

Все Дуау и Мёне подчиняются законам природы и гармонии, откликаясь на алхимические действия и являясь, по сути, основной составной частью самой алхимической трансмутации.

Всех остальных духов подразделяют на Старших и Младших. Первых известно всего 22 и это число неизменно уже на протяжении столетий. Точно известно, что они могут воплощаться в человеческом или любом другом облике в физическом мире, что их сила превзойдёт все мыслимые пределы и что они могут быть в десятках мест одновременно. Часто Тариши-тан, как настоятели монастырей называют Мастеров Духов, заключают договоры и сделки со Старшими. Услуга за услугу - этот принцип лежит в основе взаимоотношений, и нарушать его смертельно опасно, хотя порой соглашение на равноценно для его участников.

Каждый из Старших известен своим неповторимым характером и причудами, но в массе своей они абсолютно нейтральны к людям.



Младшие же духи гораздо более многочисленны и вовлечены в человеческую жизнь. От любви до ненависти, от тайного покровительства до служения - отношения могут быть любыми. Ведь Младшие часто берут для себя облики либо людей, либо животных, либо же мифических созданий далёкого прошлого.

Перей Младшие тари пытаются выдать себя за Старших или занять их место, но если людей им изредка удаётся обмануть, то других духов нет - разница в могуществе колоссальна, даже если говорить о духе хранителе гор, как примере Младшего.

Итак, все духи именуются Тари и делятся на Мёне, Валу, Младших и Старших, но есть ещё и другие имена.

Отдельно выделяют Гэйфов - это Тари, видимые для обывателей. Иногда это один из Старших, каждый из которых может принять любой видимый облик, но чаще покровитель места или семьи. Изредка в эту категорию попадают привидения умерших.

Ещё отдельно называют Азетов - духов, которые незримо даже для Мастера духов, если тот не сконцентрируется на своём Камне. Такой способностью обладают все Старшие, поэтому термин относится только к Младшим. Обычно это или очень слабые умирающие духи, либо реже те кто востаточно силён, чтобы ослабить своё присутствие для зрения Тариши-тана.



# СТАРШИЕ ДУХИ

В связи с особенностью Старших Духов и их неограниченными возможностями проявления себя в игровом мире, я не даю вам подробного описания. Вместе этого ведущему предлагается набор ключевых слов, по которым он может выстроить сферы влияния и интересов этих духов. А также их требования.

0. Безумец - духовная слепота
- I. Маг - алхимик
- II. Жрица - тайные знания
- III. Императрица - духи - покровители семей
- IV. Император - духи - хозяева мест
- V. Иерофант - духовный наставник
- VI. Влюбленные - испытания
- VII. Колесница - духи - мелкие слуги
- VIII. Справедливость - баланс
- IX. Отшельник - Мастера духов
- X. Колесо Фортуны - звездная Верога
- XI. Сила - Философский камень
- XII. Повешенный - пророчество
- XIII. Смерть - трансмутация элементов
- XIV. Умеренность - элексиры
- XV. Дьявол - талисманы
- XVI. Башня - дисбаланс между мирами
- XVII. Звезда - Эребе
- XVIII. Луна - духи - галы
- XIX. Солнце - экзерцизмы
- XX. Суг - духи - рыцари
- XXI. Мир - конец пути



## ВРЕМЕНА И МИРЫ

Существует множество миров связанных со звёздной Верою и не все из мирные или находятся на том же уровне технического развития. Такие миры могут быть придуманы участниками игры по ходу, но важно обобщенное согласие, что бы все играли всё же в одну игру, а не несколько разных.

Что не освещено в этой книге:

- Экономика, история, география и медицина.
- Состояние науки и сельского хозяйства. Кулинария.
- Игра за простых алхимиков и экзорцистов.
- Подробное описание Старших духов.
- Примеры младших духов.
- Прочные древние истории.

Этому есть несколько причин. Первая состоит в том, что по настоящему свободная повествовательная игра не может существовать с чётко определёнными персонажами и игровой ситуацией. Здесь нету ни заданных жёстко личностей, ни каких-либо сложностей с игровым миром. Ведущему предоставлено максимум свободы и возможностей, как и игрокам.

Вторая причина прозаичней - время. На создание первой версии игры ушло 5 дней. Из них 6 часов на создание концепта и написание всего, 1 час на верстку, суммарно 12 часов на тестовые игры и ещё 3 часа на вычитку. В итоге реального времени ушло меньше суток, всё остальное - обычная занятость. Так что если будет интерес и желание, то книга может быть дополнена, а Страшие духи переписаны на удобные для незнакомых с Таро.

Это уже 5-я версия книги, вернее 5-я предварительная версия от 25 мая 2009 года.

