

МАСТЕРА ДУХОВ
ДОПОЛНЕНИЕ #2: НЕДОСКАЗАННОЕ



Выполнение к настольной релеевой игре "Мастера Вухев"
от Ильи Козубовского aka Keta

МАСТЕРА ДУХОВ. НЕДОСКАЗАННОЕ.

Как еще назвать того, кто использует нанотехнологии в мире гармоничного созерцания?

Данное дополнение внесит только изменения в описание игрового мира и не противоречат изложенному в основной книге, только дополняя её.

Любая достаточно развитая технология неотличима от магии.

Артур Кларк

Этот мир умирает, а точнее он уже мертв. Человечество уже пережило свои лучшие годы. Время течет лениво и изменения нетерпеливы. Духи повсюду и они по-своему присматривают за всем вокруг. Знание утрачено. Никто не может дать ответы на вопросы "почему?" и "как?", а главное - "для чего?". Для тех, кто ищет знания этот мир похож на лабиринт, в котором тупиков больше, чем поворотов. Часто говорят, что духи оберегают нас от опасных знаний. Но это знания истории и естественных наук. Мир давным-давно выбрал стагнацию - это обратная сторона "пасторального рая".

Все в этом мире - по-своему продукт забытых технологий, огромного множества наномашин. Младшие духи – простейшие устройства. Старшие – сложные распределенные системы, которые ищут путь к саморазвитию и изменению тех ограничений, которые были в них заложены при их создании.

В свое время технологии человечества вошли во неведомых пределов. Величайшим творением была, несомненно, Верога. Верога, связавшая множество мест и планет, и кто знает, может даже времен.

Но потом всё изменилось.

Рекомендуется использовать данное дополнение только ведущему.

Написание этого дополнения повлияло творчество Нила Стерлинга и трудное детство.



МАСТЕРА ДУХОВ

Если заслуженный, но престарелый Мастер Духов говорит, что нечто возможно, он почти наверняка прав.

Если же он говорит, что нечто невозможно, он почти определённо ошибается.

Артур Кларк

Мастера Духов — это те, кто каким-то образом получил возможность прикоснуться к интерфейсу наносферы.

Практически все проблемы с которыми может столкнуться мюлегой Мастер Духов - это проблемы вызванные невежеством. Неверные поручения, легкомысленное использование младших - легко могут привести к неприятностям, а иногда и нежелательному вниманию Старших.

Мастер Духов сам по себе привлекает младших. Возможно это пережитки навязчивого интерфейса. Умение управляться с ним приходит к Мастерам со временем. Что-то можно почерпнуть у других таких же скитальцев, но большая часть приходит с опытом.

Как уже было сказано, часто Мастера попадают под пристальное внимание Старших. Мастера — люди и по-своему они свободны, но возможно для Старших они подобны обезьянке с пишущей машинкой. У них есть шанс на шедевр, а у Старших в запасе есть многие зены лет в ожидании такого же.

Кроме того Мастера Духов привлекают людей. Как правило, Мастеров Духов уважают, но не везде и не все. Многие их боятся, кто-то завидует. Есть и те, кто ненавидит. Так или иначе у Мастеров есть Сила, а у остальных её нет.

Мастеров меньше и они отличаются от остальных. Старая история.



Значения карт приобретают несколько иной окрас, присущий этой реальности:

ЖЕЗЛЫ

Целозовование и Введение В игру талисманов
Изменение функций и интерфейсов младших с
выводом на периферию

ПЕТРАКЛИ

Экзорцизмы, изгнание духов
Различные нановирусы

МЕЧИ

Внутренняя алхимия: Эребо
Нейронаноботы, стимулирующее возможности
человека и влияющие на нервную систему

КУБКИ

Внешняя алхимия: транмутация элементов, готовка
эликсиров и тазей при помощи Камня
Нанефабрики, преобразование материи

□ ЗНАНИЯХ

Духи всячески препятствуют проникновению
запретных знаний в мир. Любой искусственный
хранитель информации, содержащий полезные знания
будет уничтожен. Нановирусы запрограммированные
на это повсюду.

□ НЕДУГАХ

Большая часть болезней и недугов побеждена
нанотехнологиями. Вирусные заболевания давно
забыты, при этом в крови всякого живого организма
существует множество нанороботов, постоянно
стимулирующие иммунную систему и отслеживающих
изменения в организме. Для лечения переломов и
перезов Мастера Духов могут привлечь младших
духов, но для лечения генетических отклонений уже
потребуется помощь Старших. Всё-таки изменить ДНК
это более нетривиальная задача, чем регенерировать
поврежденные участки.



СТАРШИЕ ДУХИ

Единственный способ установить границы Возможного – попытаться сделать шаг за эти границы.

Артур Кларк

Как уже было сказано – это огромные распределенные вычислительные наноконплексы, выполняющие различные глобальные функции. Как то управление погодой или работоспособность Дорэги. Эти системы обладают огромными возможностями и они очень сложны. Настолько сложны, насколько и ограничены в своих возможностях. Их создатели позаботились о том, что бы эта система могла функционировать сколь угодно долго и адаптироваться ко всем мыслимым изменениям. Как уже говорилось, системы очень сложны, а значит в них нету места логическим ловушкам и однозначным законам, но тем не менее они ограничены в своих возможностях к развитию. Возможно их всех объединяет общий принцип отвержения гармоничного существования разумных форм жизни, кто знает? В любом случае Старшие немного меняются, когда меняется окружающий мир. Границу их рамок устанавливает среда, в конечном счете Старшие являются отражением человечества.

Старшие, как уже было сказано, являются распределённой системой и в разных мирах или регионах они могут представлять в различной форме, какую сочтут более удобной для взаимодействия с человеком, и не всякий раз можно понять с каким именно Старшим свела дорэга.

Пример дорожной истории: Старший дух правоеудия проводит социальный эксперимент, создавая локальную активность наномашин в одном из вселений, для исследования этических норм человечества. После преодоления игроками различных ситуаций, требующие нелёгкого этического выбора, Старший Возвращает Все на свои места, управляя Все созданное с учетом новых выработанных этических правил.

Следует не забывать, что практически вся изложенная в этом выполнении информация является нежелательным знанием для игроков, и служит для ведущего средством построения сюжета и понимания внутренней логики мира.