

Мечтатель, Чародей, Обречённый И Ткач Их Судеб

Игра-повествование Дженны Моран

Введение

Реальность — это иллюзия.

Те, кто стремятся понять её, разрушают собственное понимание реальности. Для наивных людей объекты незыблемы, представления истинны или ложны, ощущения реальны, а общение является передачей информации. Для посвящённого всё это подобно меркнущим снам.

Нет такого объекта, который также не был бы пустотой.

Нет судьбы, который решал бы, что истинно.

Ощущения — это ложь Майи; это электрические сигналы в мозгу; это означающие без означаемого.

Общение — это насилие.

Реальность — ложь.

Неважно, сколько слоёв с неё снято. Неважно, сколько откровений пережито. Потому что истины не существует.

Мы — то, что нам приснилось, и смысла в этом нет, а когда спящий проснётся, мы улетучимся.

Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания

В далёкой сказочной стране, в королевствах снов, в стране Кал-Эд, пропал драгоценный камень, исполняющий все желания.

Этот камень — спящий, чьи сны обращены внутрь, та вывернутая наизнанку устрица, то существо, которое мы зовём Бог-Придающий Форму, Бог-Созидатель, Господь...

И он ещё не начал придавать миру форму.

Драгоценный камень — это жемчужина, вмещающая бесчисленное количество слоёв и мельчайших подробностей, а обладающий этим камнем может получить всё, что пожелает.

На протяжении бессчётного количества эонов он находился у королей и королев Раифа.

Они так ничего и не пожелали.

И так и не исполнили предназначения камня.

Кому захочется получить *всё*, чего он желает?

Путешествие

И из моря людей вышли мечтатели и их спутники:

чтобы искать среди фей;
среди драконов глубин;
среди пра-жаб и когтистых тварей;
среди теней на солнце и призраков, обитающих по ту
сторону основания мира;
а кроме того и в краях, населённых людьми —
искать драгоценный камень, исполняющий все желания.

Один из вас должен быть мечтателем —

должен найти драгоценный камень и приказать Создателю сотворить такой мир, какой вы желаете. И если вы преуспеете в этом, мир всегда будет таков, каким вы пожелали, чтобы он был, и ваша жизнь прорастёт из вашего собственного желания — а если вы потерпите неудачу, память о вас, как морская волна, исчезнет в зыби.

Действующие Лица

Мечтатели

Мечтатели — люди, достойные того, чтобы в них верить.

Это такие люди, которым вы можете *довериться* в том, чтобы они представили себе хороший мир и пожелали его воплощения. Они хорошо понимают, в чём нуждаются другие люди, и они хорошо умеют вдохновлять других, убеждая их следовать за своими мечтами.

Чтобы одержать абсолютную победу в данной игре, один из ваших мечтателей должен найти камень и сделать так, чтобы камень ниспослал им желаемый мир. Не то чтобы они были единственными, кто на это способен — камень исполнит желание *любого*. Просто они — те люди, кому вы, все остальные (по крайней мере, на момент начала сюжета), можете доверить дело желания благ и истин для мира.

Главное Качество мечтателей — **Согласие**. Оно наделяет их сверхъестественной или очень близкой к тому способностью склонять на свою сторону сердца и умы, согласовывать противоположные воззрения и делиться с другими людьми своим видением мира. Оно наделяет их властью отвечать на важные вопросы, а вместе с тем и долгом задавать направление развития событий и находить решения в затруднительных положениях, связанных с необходимостью сделать верный с точки зрения морали выбор.

Чародеи

Чародеи — это люди, которые могут зажигать в мире потаённые огни.

Они могут быть ангелами, волшебниками, феями или маленькими божками. Они могут быть служителями или служительницами религии. Они — те, кто наделён властью возносить других к свету или ввергать их во тьму.

Чародеи не хотят камня для себя — по крайней мере на первых порах, и когда хотят, не распространяются об этом.

Их задача — выковать из мечтателей таких людей, которые будут достойны сообщить Богу, ради чего создаётся этот мир, выковать из них героев, которым под стать будут мечтания, определяющие черты мироздания. Их задача — оценивать мечтателей и подготавливать их к их деянию, и лишь потом помогать им обеспечить его исполнение.

Конечно, даже чародеи не могут устоять перед обаянием мечтателей.

Чародеи главным образом сосредоточены на Качестве **Проницательности**, которое наделяет их сверхъестественной или очень близкой к тому способностью видеть в мире скрытые возможности и делать их частью действительности. Они пользуются этой силой, чтобы испытывать других, искоренять зло и страдания и устранять препятствия на своём пути.

Обречённые

Обречённые — те, кому известны тайны мира.

Они — учёные. Они пророки. Они люди сведущие — источники знаний и веры в успех дела.

Роль обречённых в этом путешествии незавидна. В какой-то степени их назначение — обучать мечтателей, предостерегать их, и делиться с ними потаёнными истинами королевств снов. Но они ищут Камень не поэтому.

Чтобы достичь безоговорочной победы в этой игре, нужно, чтобы один из обречённых остался в живых и согласился стать мировой твердью; и более того, мечтатель должен по своей воле принести этого обречённого в жертву при сотворении мира. Тот, кто становится мировой твердью, оказывается разорван на части, распущен, как клубок ниток, обнажён до глубин души и превращён в основу всей реальности. Именно его мудрость и познания, а также порядок, руководствуясь которым, он выстраивает свою жизнь, становятся тем порядком и тем фундаментом, что оказываются в основе мироустройства.

Любой персонаж может стать такой основой, не только один из обречённых. Но обречённые убеждены, что только такой человек, как обречённый, может сделать это как следует. А если этого не сделать, и не сделать как следует, то какая-то часть мира останется вымыслом, какая-то часть сном, какая-то часть ложью — что уже сейчас полагают о нём предрекающие гибель мудрецы.

Обречённые главным образом сосредоточены на Качестве **Знания**, которое наделяет их сверхъестественной или очень близкой к тому способностью к пониманию истин мира. Они могут поведать о прошлом, настоящем и будущем, когда внутренний взор других оказывается слеп.

Ткач

Ткач — тот игрок, что сплетает судьбы мира и ведёт игроков.

Это существо — кто-то из вас.

Оно постоянно присутствует внутри одного из мечтателей, чародеев или обречённых, путешествующих вместе с вами. Глядя на мир глазами одного из них.

Быть Ткачом — проклятье.

Среди всех живущих в мире существ лишь то, в котором пребывает Ткач, не может воспользоваться Драгоценным Камнем, Исполняющим Все Желания.

Среди всех живущих в мире существ лишь то, в котором пребывает Ткач, не может стать твердью.

И часто случается так, что то существо, в котором он пребывает, молчит, бездействует, не желая или не будучи способным справиться со стоящими перед ним трудностями и задачами — охваченное странным, подозрительным безразличием, из-за которого оно воздерживается от решения проблем этого мира.

Работа Ткача — вести игру.

Ваш Персонаж

Вы будете управлять одним из главных героев этой истории — одним мечтателем, одним обречённым или одним чародеем, а возможно, ещё и Ткачом. Большая часть вашего вклада в историю будет воплощена посредством этого персонажа и его действий и решений.

Игроки

Вы

Не будем подробно объяснять, кто вы. Вы уже должны бы знать, кто. Если вы — вещь либо философский зомби, постарайтесь, насколько это возможно, вообще не играть в эту игру.

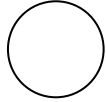
Другие Игроки

Обратите внимание на других людей рядом с вами, которые с виду вроде как играют в эту игру. Это другие игроки. Они — *nakama*. Они — дешёвая рабочая сила. Их желания и решения — хаотичный вклад в вашу историю. Это они будут предлагать идеи, которые у вас не возникли бы. Это они встанут плечом к плечу с вами, поддерживая ход истории.

Из них вы выжмете тёплое сияние совместного опыта.

Учтите, что у других игроков отсутствуют ваши прозрения относительно данной игры; они никогда не увидят в ней всё то, что видите вы, вместо этого бессмысленно бормоча о собственных особых воззрениях. Отнеситесь со вниманием к этим воззрениям, но не ждите, что они совпадут с вашими.

Планеты и Звёзды



Планета-пример

Планеты и звёзды помогают вам играть.

Некоторые люди утверждают, что древние звездоплаватели бурили недра разных волшебных планет, чтобы узнать тайны игры в МЧО. Другие с ними несогласны.

Вы узнаете больше подробностей об этих планетах — включая две таинственных планеты, которые видно только во время затмений — в первом дополнении к МЧО.

Качества и Умения

Игроки в МЧО обладают следующими основными Свойствами:

Качествами —

это

Согласие	(дух и харизма мечтателей)
Проницательность	(способность чародеев творить чудеса)
Знание	(познания обречённых)

Это сверхъестественные духовные способности, и каждая оценивается в диапазоне от 0 до 5 баллов.

Властью —

это власть над

Существами	(власть над разнообразными живыми существами)
Законами	(власть над законами физики и нравственными законами)
Людьми	(власть над людьми и их обществами)
Личностью	(власть над личностью)
Веществом	(власть над материальной составляющей мира)
Тенью	(власть над тенью, что пребывает на обратной стороне мира)

Это умения, оцениваемые в диапазоне от 0 до 5 баллов, которые определяют способность игроков применять свои сверхъестественные Качества.

Специализированной Властью —

У каждого персонажа также есть 0 или более "специализированных видов власти", определяемых отыгрывающим его игроком.

Качества

Согласие

Согласие увязывает вас с другими людьми. Вы можете воспользоваться им, чтобы убеждать, очаровывать, быть для группы авторитетом в вопросах морали. Что самое важное, вы прибегаете к нему, когда пытаетесь привести несхожие мнения к общему знаменателю и удовлетворить людей тем выбором, который вы предлагаете.

Персонаж, обладающий Сoglасием, объясняет, во что люди должны верить — что истинно, что ценно, что достойно. Верить в то, что говорит персонаж с высоким Сoglасием, стоит всегда, но то, что он говорит, не всегда правильно. И поэтому можно сказать мечтателю:

"Твое видение мира вдохновляет меня — но я боюсь, что в нём нет истины".

Мечтатели полагаются на Качество Сoglасия.

Обманное Сoglасие

Разлад приходит на смену сoglасию, когда кто-либо лжёт, говоря о том, что правильно, что ценно, что достойно.

Мечтатель превращается в орудие тени, когда начинает говорить людям, что то, что неправильно — правильно; что им стоит верить в то, во что верить не стоит; что то, что отвратительно и бесполезно — возвышенно и благотворно.

Как вы увидите далее, любой игрок может объявить мечтателя обманщиком, но у этого могут быть неприятные последствия.

Проницательность

Проницательность является способностью видеть потаённые истины благодаря глубокому пониманию устройства мироздания — а затем ясно показывать их другим, по сути *делая* их действительными.

Персонаж, обладающий Проницательностью, решает, как будут обстоять дела —

что *должно* произойти;

что *гласят* правила;

какая основополагающая истина лежит в основе конкретного обсуждаемого события.

То, что объявляется подвластным Проницательности, по существу является неоспоримым фактом, но поскольку это нечто созданное чародеем, истолковано оно может быть по-разному. То есть некто может сказать чародею:

"Сказанное тобой — истина, но то, что ты сделал это действительностью, ужасно и несправедливо".

Чародеи полагаются на Качество Проницательности.

Искажённая Проницательность

Проницательность становится искажённой, когда кто-либо начинает решать, каким "должен быть" мир, противореча собственным убеждениям.

Чародеи, делающие истинным то, что они *не считают достойным* быть истинным — существа по сути своей пребывающие в заблуждении, чудовищные и несправедливые. Они не верят, что то, что они произносят, на самом деле истина, когда это есть истина. Следовательно, они пребывают в заблуждении. Они обращают силу своей пронизательности против мира, нанося ему раны, искажая его природу. Следовательно, они чудовища. Они отрекаются от самой сути Пронизательности, утверждая с его помощью ложь. Следовательно, они несправедливы.

Такие чародеи становятся падшими, орудиями тени.

Как вы увидите далее, Ткач и только Ткач решает, что чародей подвергся **искажению**, и у этого могут быть неприятные последствия.

Знание

Знание является способностью осознавать мир таким, каков он есть — способностью знать о том, как обстоят в нём дела и предвидеть, что случится, если его не изменит чародей.

Персонаж, обладающий Знанием, сообщает людям сведения о мире; о путях, которыми они идут; о тайнах королевств снов; о жребиях, и проклятиях, и запретах, и дарах, которые в изобилии сопровождают любое существо.

Объяснения персонажей, обладающих Знанием — это истинные знания о мире данной игры, но они не обязательно определяют, что будет происходить и не обязательно определяют, во что будут верить все остальные. И поэтому чародей может ответить обречённому так:

"Ты говоришь, мне суждено умереть. Пусть так! Таков мой рок. Но я перехитрю судьбу: смерть не найдёт меня".

А мечтатель может ответить ему так:

"Ты говоришь, что трижды предадут нас эти люди; и раз ты так сказал, несомненно, так и будет. Но рисковать, доверяясь им, стоит всё равно, ибо есть в них нечто заслуживающее нашего доверия".

Знание и Истина

Возможно, что некто в вашей группе — то есть Ткач или игрок, у которого книга правил МЧО открыта на нужной странице — знает о чём-то каноническую истину.

К примеру, что пра-жабы на самом деле вовсе не жабы.

Если кто-то хочет воспользоваться своим Знанием, чтобы выяснить, жабы ли пра-жабы, полезно может быть задать вопрос, например, вам, поскольку вы прямо в данный момент читаете или запоминаете это.

Как вы увидите далее, однако, решение насчёт того, обязательно ли добиваться "правильного ответа", зависит исключительно от вашей группы и от того, как вы играете — другой вариант таков: игрок, который успешно применяет Знание, попросту решает, что он расскажет в качестве истины.

Разрушительное Знание

Отвергать Знание значит разрушать мир.

За пределами королевств снов находится тьма, тень, что таится в предании, лежащая проклятием на всех желаниях, искажающая знания.

Если персонаж отвергает своё Знание и начинает распространять сведения, которые не считает истинными, он становится вратами, через которые из мира уходит жизнь. Он становится пожирателем истин, и то, о чём он умалчивает, исчезает из мира.

Определять, что известно — непростое дело. Как вы увидите далее, только отыгрывающий персонажа игрок может объявить собственные сведения ложными и отвергнуть собственное Знание — даже если все остальные считают, что он выдумывает чушь и называет это собственными "познаниями". У объявления собственных познаний разрушительными могут быть неприятные последствия.

Власть

Есть шесть стандартных видов Власти. Каждый определяет вашу способность применять Согласие, Проницательность и Знание в соответствующей области.

Когда вы применяете один из видов вашей Власти вкупе с Согласием, вы меняете то, как людям следует думать или действовать в отношении чего-либо, на что распространяется данная Власть. Успех зависит от количества баллов, оценивающих и вашу Власть, и ваше Согласие.

Когда вы применяете один из видов вашей Власти вкупе с Проницательностью, вы изменяете нечто, на что распространяется данная Власть, делая это в большей степени таким, каким оно, по вашему мнению, должно быть. Успех зависит от количества баллов, оценивающих и вашу Проницательность, и вашу Власть.

Когда вы применяете один из видов вашей Власти вкупе со Знанием, благодаря вашему Знанию вы узнаете нечто о том, на что распространяется данная Власть. Успех зависит от количества баллов, оценивающих и ваше Знание, и вашу Власть.

Объясним это на примере **Личности**.

Личность отражает вашу власть над собственным потенциалом.

Когда вы совмещаете Власть над Личностью с Согласием, вы изменяете то, как другие должны вас воспринимать и то, как они должны на вас реагировать.

Когда вы совмещаете Власть над Личностью с Проницательностью, вы заставляете себя стать ближе к тому, каким вы, на ваш взгляд, должны быть.

Когда вы совмещаете Власть над Личностью и Знание, вы что-то узнаете о себе.

Власть Над Существами

Власть над **Существами** отражает вашу власть над необычными существами, живущими в мире — чудовищами, животными, даже ангелами.

Власть Над Законами

Власть над **Законами** отражает вашу власть над законами мироздания: физикой, магией, порядком, лежащим в основе тверди, которой, хотелось бы надеяться, станет один из обречённых.

Власть Над Людьми

Власть над **Людьми** отражает вашу власть над цивилизованными и варварскими народами и их представителями.

Власть Над Личностью

Власть над **Личностью** отражает вашу власть над собой и собственным потенциалом.

Власть Над Тенью

Власть Над **Тенью** не такая, как все — большинство персонажей, как вы ещё увидите, в начале игры не будут способны применять Власть над Тенью. Она отражает вашу власть над тенями, угрозой для мира — над обманным согласием, искажённым представлением, падшими Ткачами и разрушительным знанием.

Власть Над Веществом

Власть над **Веществом** отражает вашу власть над веществом, из которого состоит мир — над горами, пирамидами, небесами, волшебными мечами, драгоценными камнями.

Специализированная Власть

Различные виды Специализированной Власти — это особые сферы, в которых ваша власть сильна: скажем, генеалогия, огонь или море.

Если у вас высокие показатели Проницательности и Генеалогии, к примеру, вам легко будет сказать: "Этот человек обладает всеми королевскими достоинствами; он, должно быть, наследник королевского рода Раифа, что держится в тайне", — и сделать это истиной. И наоборот, высокие показатели Знания

и Генеалогии избавят вас от необходимости в чародействе, потому что вы уже будете знать, где находится тайный наследник королевского рода Раифа.

Дары

Дар — это черта персонажа, важная для мира.

Каждый Дар это нарративная правда — одно или два предложения, описывающие отличительную черту персонажа.

У него есть три отличительных Свойства — Истинность, Игровая Поддержка и Значимость.

Объясним эти Свойства на примере Сьюзен. Сьюзен была принцессой Раифа, пока не отказалась от жизни при дворе, став живущей в отшельничестве в горах фехтовальщицей. Утрата драгоценного камня заставила её прервать своё уединение.

У неё есть Дар:

"Сьюзен замечательно владеет клинком, но не любит убивать".

Истинность

Это показывает истинность Дара — то, насколько он реален.

Слабая Истинность. Дар, истинность которого "слаба", в игре не обязательно основан на чём-либо. Может быть, Сьюзен вовсе не замечательно владеет клинком. Может быть, она просто *думает*, что не любит убивать, а на самом деле ей просто не особо представлялась возможность.

Кто знает?

Я хочу сказать, что в конечном счёте Дар — это всего лишь несколько написанных кем-то слов, это необязательно значит, что он *настоящий*.

Сильная Истинность. Дар, истинность которого "сильна", по сути записан в книге мира — это аксиома мироздания, первопричина, нечто, перед чем обычные камни и деревья превращаются в примечания к тексту и выводы из него. Нет ничего более истинного или бесспорного. Сьюзен замечательно владеет клинком. Она не любит убивать. "А", — как мог бы сказать Джон Голт, — "есть А".

Заурядная Истинность. Если истинность Дара ни слаба, ни сильна, это фактически такая же истинность, как у чего угодно. Это как вон та штука истинна? А это истинно настолько же. Здесь никакой путаницы — Сьюзен чертовски хорошая фехтовальщица, а убийства это плохо — но горы не пошатнутся и небеса не разверзнутся, если

по завершении игры выяснится, что её замечательное мастерство или отвращение к убийствам были случайно возникшим общим впечатлением.

Игровая Поддержка

В ней отражено, до какой степени правила игры допускают применение этого Дара с целью повлиять на разрешение ситуации.

Слабая Игровая Поддержка. Дар со "слабой" игровой поддержкой не имеет в игре определённого значения. Конечно, Сьюзен замечательно владеет клинком, но это не значит, что она автоматически побеждает в поединках или что-то вроде того. Конечно, она убьёт кого-то с некоторой неохотой, но ничего не говорит о том, что её неотступно будут преследовать призраки, если она это сделает. По сути об этом просто нечасто вспоминают.

Это не значит, что это неправда.

Я имею в виду, если когда-то дойдёт дело до того, замечательно ли владеет клинком Сьюзен, скажем, будет соревнование, кто больше похож на замечательно владеющую клинком фехтовальщицу, она всё же победит. А если когда-нибудь зададут вопрос: "Вы чувствовали сомнения?" — вы, как игрок, точно сможете сказать: "Да, Сьюзен сомневалась в том, следует ли убивать того парня".

Но это значит, что когда вы говорите: "Я замечательно владею клинком", это необязательно поможет вам управиться с падающими деревьями, волками-оборотнями, динамитом, стрельбой из пушек, эмоциональной травмой или схватками, которые дают хотя бы малейший повод предположить, что замечательное владение клинком тут может не помочь. Короче говоря, слабая игровая поддержка позволяет Сьюзен быть "фальшивой героиней боевиков", про чьё невероятное мастерство вспоминают только изредка, чтобы сделать более удивительной частоту её поражений и нужду в чьей-то помощи в бою.

Сильная Игровая Поддержка. Дар с "сильной" игровой поддержкой это, напротив, в игре практически кнопка выигрыша. Тут не только складываются в основном обстоятельства, благоприятные для применения Дара, вы ещё и можете свободно применять Дар в ситуациях, при которых он обычно был бы бесполезен.

"Но как ты так быстро укротила тех быков, Сьюзен?" — могут спросить горемычные горожане, а вы можете вложить в ножны свой кроваво-красный меч, сверкнуть ухмылкой и ответить: "Я замечательно владею клинком... Но не люблю убивать".

Заурядная Игровая Поддержка. Если игровая поддержка Дара ни слаба, ни сильна, значит, к нему должны иногда обращаться, он должен быть полезен или по крайней мере играть какую-то положительную роль в большинстве этих случаев. Более того, должны быть возможности сознательно "увеличить отдачу" от Дара, чтобы он становился применим или полезен в таких ситуациях, где без этого применить его было бы невозможно. Сьюзен, к примеру, может обоснованно ожидать, что победит в большинстве честных схваток; что будут такие схватки (честные или нет),

в которых она одержит победу; и что если она разойдётся не на шутку, количество и схваток, и побед увеличится за счёт упущенных возможностей более мирного решения вопроса. Иногда отказ лишиться жизни врага (или скорбь по врагам, которых она убила) будет ставить её в затруднительное положение, но это будет благоприятно для её кармы или чувств, что повысит её шансы на успех в жизни в целом.

Значимость

Это показывает степень *значимости* Дара.

Слабая Значимость. Дар со слабой значимостью неспособен изменить ни судьбу, ни моральный облик персонажа. К примеру, если у Дара Сьюзен слабая значимость, тогда в конечном итоге у неё *ничего не выйдет* ни из её владения мечом, ни из угрызений совести — она может побеждать в сражении, но не в войне. Как только она достаёт из ножен меч, она проигрывает в большем масштабе — в лучшем случае она способна не дать положению ухудшиться.

Сильная Значимость. Дар с сильной значимостью способен приводить к благоприятным исходам — как в отношении абстрактного блага, так и в отношении соответствия желаниям игрока. К примеру, если у Дара Сьюзен сильная значимость, а она сражается один на один с грозным врагом и оставляет ему жизнь, она может обоснованно ожидать, что это приведёт к чему-то хорошему. Враг раскаивается, или открывает правду про более тайный план, или по меньшей мере признаёт поражение и больше ей не докучает.

Заурядная Значимость. Дар с заурядной значимостью может приводить к благоприятным исходам и иногда приводит — но иногда приводит и к неблагоприятным или решает небольшую проблему, никак не повлияв на конфликт, происходящий в большем масштабе. По сути говоря, иногда применение Дара бесполезно, иногда полезно, а часто — нечто среднее между бесполезным и полезным.

Общие Примечания

Обычный Дар в двух областях зауряден, а в одной слаб — ему не хватает истинности, игровой поддержки или значимости. Каждый персонаж начинает игру с одним более весомым Даром: заурядным в двух областях и сильным в одной.

Не пользуясь сверхъестественными Качествами, невозможно получить Дар, который был бы сильным в двух или более областях.

Книга Обречённых: Что Есть

Основные Истины (Игровой Вселенной)

Это всё то, что вы *должны* понять относительно вселенной МЧО.

Разрешение Споров

Если игроки несогласны в чём-то относительно вселенной игры,
... и сложно достичь согласия между игроками,
... и по меньшей мере один человек не заинтересован в дальнейшем
обсуждении,

каждый игрок может сделать бросок на Знание. Делать его не
обязательно, делайте этот бросок, если чувствуете, что ваше мнение
твёрдо.

Игрок, выбросивший наибольшее количество очков, считается правым.

Если никто не бросал кубик, тогда все должны посчитать
собственное мнение правильным, запомнить, что другие могут быть
с ним не согласны, и продолжить игру.

А Если Я Не Могу Сделать Бросок?

Правила в отношении делаемых игроками бросков кубика не являются
частью игровой вселенной

Ничто из игровой вселенной по определению не может помешать
игроку сделать бросок на Знание или Проницательность. Ничто из
игровой вселенной не может отменять или влиять на правила, по
которым считаются эти броски.

Это значит, что если что-то в процессе спора мешает вам сделать бросок на
Знание и установить его результат — к примеру, это спор о том, сколько
кубиков можно использовать в бросках на Знание — это по определению
проблема *правил*, а не спор относительно игровой вселенной, и вам
потребуется правила разрешения споров из Книги Чародеев.

Ясно?

Если вам ясно, что делать, если люди не согласны друг с другом, есть ли
разница, поняли вы всё остальное об игровой вселенной правильно или
неправильно?



Кету, Планета Созерцания

Кету, Планета Созерцания



Планета Созерцания

Кету это хвост дракона. Это невидимая планета, одна из двух главных тайных планет, изучаемых в ведической астрологии.

Прамейя и Данда

Истории, рассказанные в МЧО, почти как игры в ковбоев и индейцев или сценические импровизации, состоят из абстрактной субстанции **Прамейи**. Это повествовательная субстанция, из которой выстраиваются истории, а также нечто равнозначное строительной материи, из которой созданы королевства снов. На Прамейе, изначально присутствующей в недоступных восприятию, невоспламенённых формах, накапливаются слои **Данды** — подкрепляющих доказательств — перед тем, как разум наконец сможет её увидеть. Затем она становится вымышленным миром, событиями в этом мире, значением этих событий и историей, выстроенной из этих событий.

Индивидуальное созерцание королевств снов, попытка узреть "подлинник" — источник *сведений фактографического характера* о мире игры. В теории могут существовать сведения без свидетелей, но никто и никогда не был свидетелем существования таких сведений. Следовательно, всё Знание приходит благодаря созерцанию и попадает под покровительство планеты Кету.

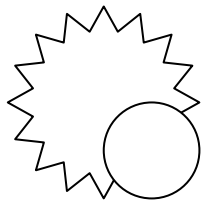
Сны О Королевствах Снов

Созерцают МЧО таким образом.

Решите, что вы хотите открыть свой разум навстречу бесчисленным чудесам этой игры и подберите подходящее орудие откровения.

Каждое орудие откровения — это мандала, посредством которой королевства снов могут сделать так, что ваш разум осознает их присутствие. Стандартные составляющие этих мандал таковы.

Звезда Откровения



Откровение и Данда

Эта звезда отображает конструкцию из Прамейи.¹ Есть следующие её типы:

Звезда Фактов



Звезда Фактов

Звезда фактов отображает нечто реальное и конкретное — кто ваш персонаж на самом деле, что история значит на самом деле, что на самом деле происходит в мире игры. Начните мандалу со звезды фактов, если желаете созерцать подлинную истину!

Звезда Отыгрыша Роли



Звезда Игры

Узнайте истину о МЧО, играя в МЧО! Эти звёзды — то озарение, которое вы дарите другим.

¹ Планета данды не имеет никакого отношения к планетам, помогающим вам в игре. Я в том смысле, что это, конечно, планета и она помогает вам в игре. Но это, короче, не Марс или Плутон, ничего подобного.

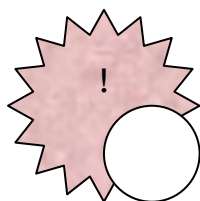
Звезда Авторитета



Звезда Авторитета

Иногда Ткач или чародей говорят вам, что *должно быть* истиной в МЧО. Это словно небесный свет, озаряющий Прамейю вашего разума. Когда вы просеиваете это небесное откровение и интерпретируете его согласно собственному пониманию, это звезда авторитета!

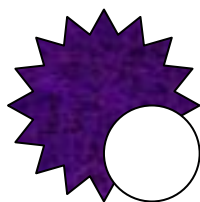
Звезда Просветления



Звезда Просветления

Звезда просветления открывает перед вашим внутренним взором просторы королевств снов. Вы увидите истины о многом — о королевствах, об истории, даже об истинном значении того, как другие игроки выбирают играть.

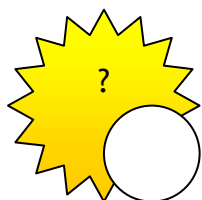
Звезда Тени



Звезда Тени

Звезда тени окутывает приятной тьмой ваш внутренний взор, укрывая вас от неприглядных истин. Там, куда оказывается отброшена тень, уверенность уменьшается, откровение становится ложью, а проницательность застывает!

Звезда Золота



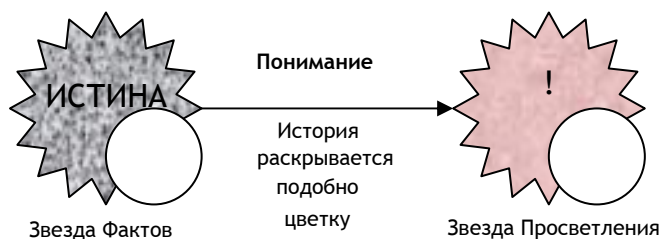
Звезда Золота

Единственный способ по-настоящему понять МЧО — это общаться с другими игроками. Это позволяет вам использовать их как хаотичный вклад в развитие собственных желаний.

Просейте утверждения других, оставив идеи, оказавшиеся для вас полезными, и обретите сияющую золотую звезду откровения!

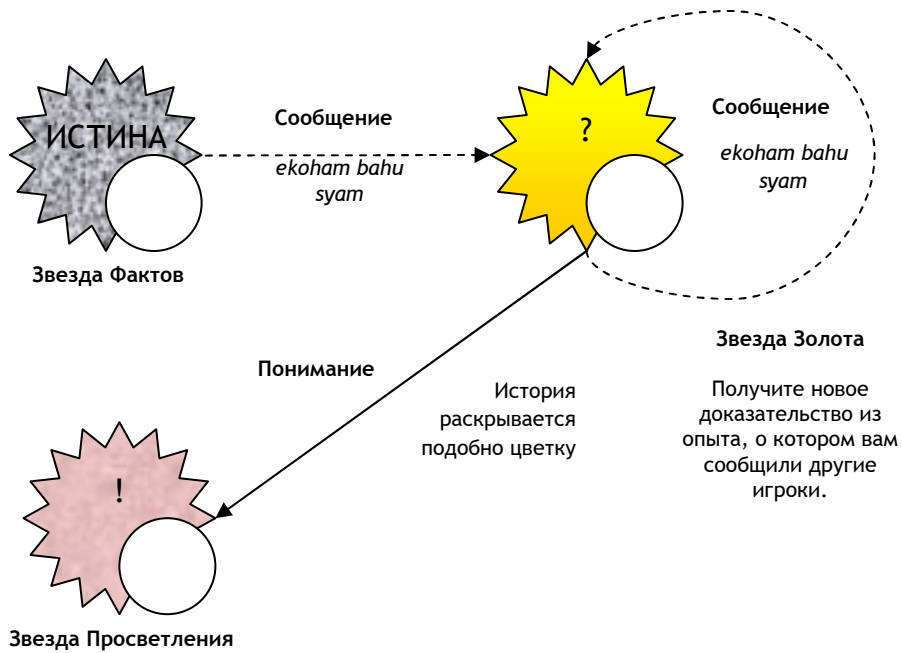
Личные Откровения

Личное Орудие



Вы можете пользоваться этим орудием, когда вас поманит просветление — даже когда вы одни!

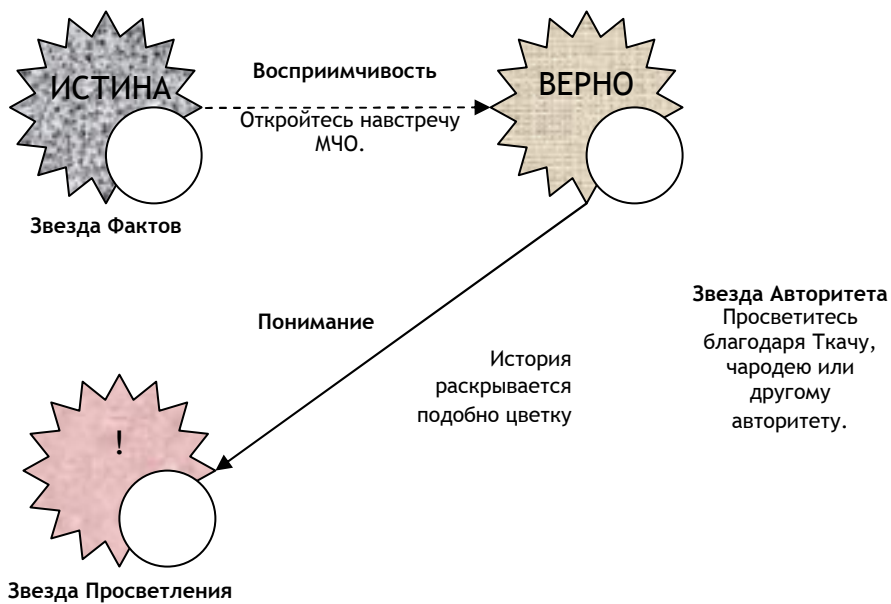
Подкрепляющее Орудие



Вы можете использовать это орудие, чтобы по ходу игры более эффективно развивать идеи.

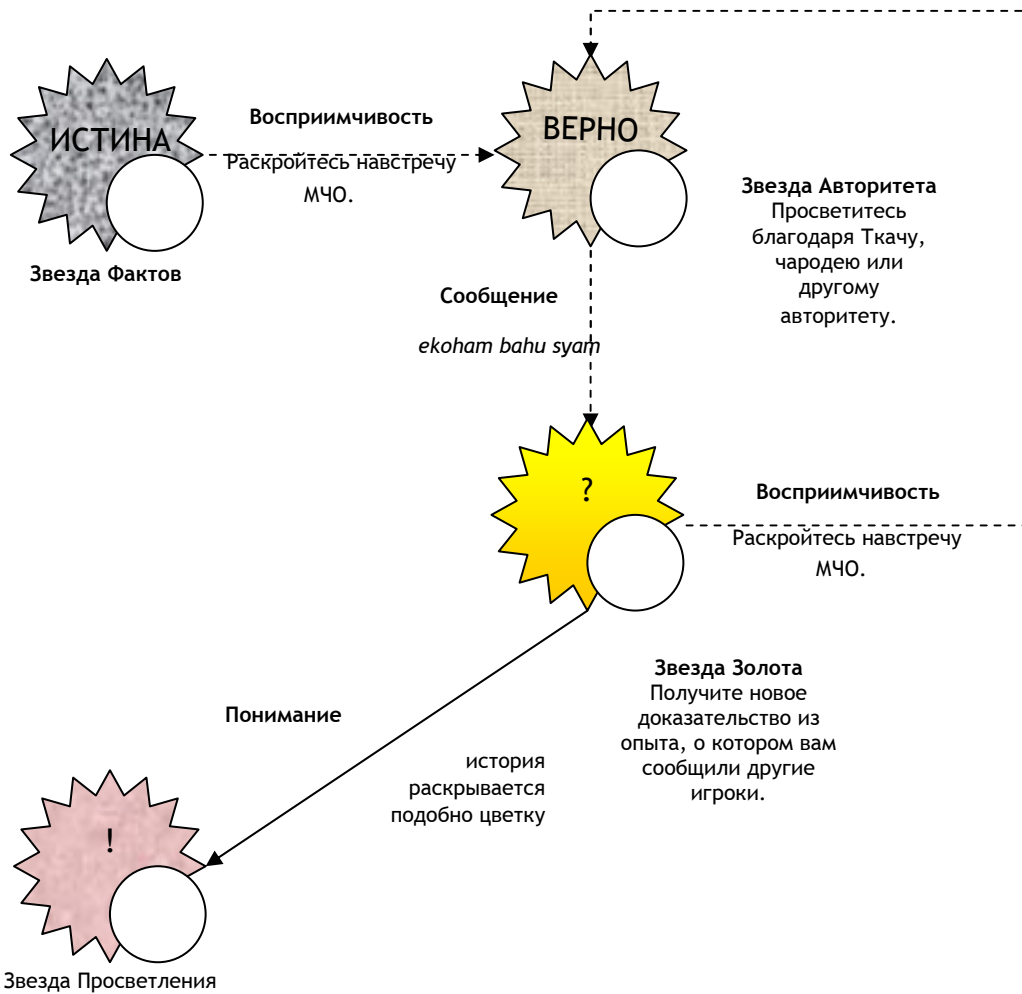
Организованные Откровения

Орудие Просвещения



Вы можете применять это орудие откровения, чтобы получать просветление благодаря другим.

Орудие МЧО



Вы можете применять это орудие просветления, чтобы выработать глубинное понимание данной игры в процессе.

Дополнительная Информация Об Игровой Вселенной

О Воспламенённых и Невоспламенённых Людях

Ничто, предшествовавшее королевствам снов, было не пустотой, но плодоносным океаном *Прамейи*: первичного абстрактного напитанного энергией материала, упомянутого ранее, наполняющего среду и ткань ещё не познаваемого существования. Незаметная ни для разума, ни для тела, не создающая ни чувственных ощущений, ни ложных представлений, эта Прамейя предстаёт перед сознанием в "невоспламенённом" виде.

Что вызывает перемену в этом и порождает королевства?

По мере того, как прамейя застаивается и задевает разум, она создаёт своего рода "тяжесть" или "вес" нависшего опыта. По мере того, как она сталкивается с разумом, она соответственно направляет накопление *данды*, пока вырисовывающаяся возможность её существования не пересекает барьер; тут, внезапно... Она соскальзывает от небытия к бытию.

"Воспламеняясь", она начинает существовать.

Королевства снов таким образом делятся на всё *воспламенённое* и всё *невоспламенённое*: то, что состоит из прамейи и существует лишь предположительно и то, что материально и существует на самом деле.

Оглянитесь вокруг!

Большей частью королевства снов пусты. В них есть признаки жизни, есть признаки того, что они обитаемы. В них есть вспаханные поля и подметённые или замусоренные улицы. Есть здесь дым в воздухе и упавшие деревья. Но от одной до двух третей населения по сути дела нет. Эти люди не существуют. Они не поддаются переписи: даже приблизительная оценка их численности может оказаться сильно неточной. Исследования мудрецов в их присутствии застопориваются, увязая в неуверенности и сомнениях. В случае этих людей не хватает подробностей и информации, доставляемой органами чувств, которые упрочили бы их существование в сфере разума.

Многие люди рождаются благодаря мукам их матери или труду их создателя. Многие другие люди вспыхивают, воспаляясь...

Не они.
И тут вспышка пламени, и они существуют.
Теперь они *воспламенены*.

Практическая Сторона Дела

Даже слабая Истинность сильно действует на невоспламенённых; сильная Истинность может уничтожить или воспламенить их.

За воспламенение отвечает Власть над **Законами**.

За воспламенённых и невоспламенённых людей отвечает Власть над **Людьми**.

Моральные Последствия

Расценивайте существование невоспламенённых как нечто подразумевающее несомненную, доказуемую неудачу, которую мечтатель терпит в деле сооружения надёжной тверди. Возможно, обречённый окажется непригоден к этому, или сам мечтатель подвергнется искажению, или им суждено вообще никогда не найти драгоценный камень.

И в то же время примите во внимание, что невоспламенённые являются потенциальным доказательством для практически любой гипотезы — как неопределённое пространство, необходимое для предотвращения парадоксов во время любых процессов созидания мира.

Люди и Твари

Закон мира таков:

Ложное понимание, неверные идеи и преступления, нарушающие этические нормы...

когда к ним стремятся с достаточной страстью...

Превращают людей в тварей.

И поэтому в этом мире существуют драконы, и химеры, и всевозможные громадные звери. Некоторые воспламеняются, появляясь из ничего, и следовательно, не имеют определённого происхождения. Некоторые отображают естественный результат спаривания двух неестественных тварей. Но большая их часть — это люди, подвергшиеся процессу эволюции или деградации.

Практическая Сторона Дела

Превращение — это риск, проявляющийся при наличии Даров со слабой Значимостью, при взаимодействии с тенью, и при неправильной игре в МЧО.

За этот процесс отвечает Власть над **Законами**.

За животных и громадных тварей отвечает Власть над **Существами**.

Моральные Последствия

Расценивайте большинство появившихся в ходе превращения тварей как проявления системы противоположных нравственных ценностей, которая ставит под сомнение правильность воззрений мечтателя.

Сокровища

В этом мире существуют волшебные сокровища, редко встречающиеся в жизни обычных людей, но достаточно часто встречающиеся в жизни героев.

Сокровища — это предметы или животные, у которых действия людей вызывают сильные чувства, благодаря каковым они обретают могущество и сознание. Некоторые из них восхищаются людьми и становятся живыми орудиями, артефактами, которые ведут себя скорее как союзники, нежели как сокровища. Некоторые жалеют о людской несостоятельности и становятся могучим оружием или полезными сокровищами, чтобы устранить последствия этой несостоятельности. У некоторых человечество вызывает отвращение, и они становятся проклятыми демоническими сокровищами, навлекаящими всевозможные несчастья.

Таким образом, ключу, открывающему любую дверь, может нравиться жизнь, которую ведут воры и домушники, он может дрожать от радости, участвуя в их ночных приключениях. Он может быть ключом, который не смог открыть замок для своего владельца, когда за тем или за той гнались до самой двери дома убийцы, превращение которого вызвало оставившее глубокий след горе. Это может быть исполненный злобы предмет, который презирает людей, постепенно раскрывая свою способность открывать всё более замечательные способы попасть в другое место, пока наконец не доведёт свою пешку-владельца до цепей, которыми скован демон Цесцер-Цен.

Практическая Сторона Дела

Подвергшиеся превращению предметы с персонажами связывают Дары персонажей. Поскольку они не меняют Значимость этих Даров, они, как правило, усиливают их действие — волшебный меч делает слабую Значимость ещё большим проклятием, а сильную Значимость ещё более полезной. В других случаях предмет предвещает изменение Значимости: если мечтатель, к примеру, делает Дар более значимым, его желание может проявиться посредством предмета, превращающегося в сокровище.

За процесс превращения отвечает Власть над Законами.

За сокровища отвечает Власть над Веществом.

Моральные Последствия

Расценивайте большую часть сокровищ как сокровища, укрепляющие систему нравственных ценностей или противоречащие ей, обычно — укрепляющие конкурирующую систему ценностей или противоречащие воззрениям мечтателя.

За Краем Мира

Обречённые говорят, что королевства этого мира похожи на его население — воспламенённых столько же, сколько невоспламенённых. Что за краем мира — бесчисленные невоспламенённые пространства, и что пространства, *начинающие* существовать благодаря вспышке, возникают так же, как воспламеняются живые существа.

И более того, говорят обречённые², невоспламенённая часть бесконечна — если сейчас не хватает только половины мира, а потом она начнёт существовать, всё же после этого полмира продолжит дожидаться воплощения в бытии.

Конечность того, чего *ещё нет*, меркнет в сравнении с бесконечностью того, что *ещё может быть*.

Как бы то ни было, есть ли Прамейя за пределами мира или лишь пустота и звёзды...

за пределами мира есть и кое-что ещё.

Есть тень.

И если эта тень ещё не воспламенена — а большинство обречённых считают, что это так — всё равно она столь же реальна, что и всё что угодно воспламенённое.

Она не "снаружи" мира, если рассматривать "снаружи" как некое место. Скорее, то, что она находится за пределами колоссальных границ мира — это условие её существования.

Это искажение, разъедающее королевства снов.

Это несбывшийся парадокс, безрассудное зло, тьма, жаждущая уничтожения всего воплотившегося в жизнь.

Может, это изъян в желании мечтателя?

Может, это губительная возможность того, что Драгоценный Камень утрачен, что Бог не существует, что мир погибнет ещё до того, как будет создан?

Это и то, и то, и многое другое. Это всё что угодно, доказывающее, что мечтатель идёт по ложному пути.

Практическая Сторона Дела

Не играйте в МЧО во время управления тяжёлой техникой. Будьте внимательны, играя в МЧО в состоянии усталости, опьянения или нарушенного умственного равновесия, поскольку это может повысить шанс того, что тень, прячущаяся за пределами мира, погрузит вас в бесконечную скорбь. Если вы беременны или считаете, что можете быть беременны, проконсультируйтесь у врачей относительно игры в МЧО.²

Власть над **Законами** отвечает за концептуальные границы мира.
Власть над **Веществом** отвечает за материальные границы мира.
Только Власть над **Тенью** отвечает за тень за пределами мира.

²Просто спросите у них!

Моральные последствия

Тень — это моральное последствие, но она не несёт в себе моральных последствий. Истолковывайте события, сообразуясь с этим.

Цивилизованные Народы

В центральных и южных областях королевств снов есть вполне цивилизованные страны. В них есть огромный город из драгоценных камней Тинъан, он раскинулся на много километров во все стороны, а его башни столь высоки, что почти достают до солнца. В них есть селения и города всякого рода и вида. Есть дороги, и когда солнце катится в нужную сторону, в некоторых странах бывают и железные дороги. Есть заводы с железными стенами, извергающие в небо копоть.

В королевствах цивилизованных народов есть тайны и законы.

Практическая Сторона Дела

Цивилизованные народы осудят персонажей, а затем убьют их, бросят в темницу, заставят стать подобными себе или изгонят. Если происходит только изгнание (без какой-либо другой существенной угрозы), оно сопрягается с неблагоприятным моральным последствием.

Власть над **Людьми** отвечает за цивилизованные народы и бывает полезна для уменьшения опасностей, которые несёт цивилизация.

Моральные Последствия

Вот главная тайна цивилизованных народов:

**Закон может быть дурным,
но служить во благо.**

Пока персонажи не откажутся поддерживать закон либо откажут в помощи тем, кому этот закон принесёт ущерб, последствия можно не учитывать. Когда же это случится, расценивайте их действия как в первом случае ведущие к хаосу, а во втором ведущие к страданию — или в более общем смысле к нежелательным результатам большого или малого масштаба соответственно.

Закон по своей структуре работает следующим образом.

У каждого конкретного человека есть право на жизнь, свободу и право иметь материальную собственность. Закон принимает эти права во внимание, но лишает определённых индивидов возможности осуществления этих прав во имя общих целей и общих устремлений, что включает в себя и концепцию самих этих прав.

Типичные "двойные ловушки" заставляют персонажей:

- ✚ Скрываться от несправедливого закона, который в жизнь претворяет благочестивый слуга закона;

- ✚ Охотиться на добродетельного преступника, скрывающегося от несправедливого закона;
- ✚ Отделять справедливое от несправедливого, когда закон спутывает их вместе;
- ✚ Наказывать нечестного человека, которому закон предоставляет защиту;
- ✚ Препятствовать чьим-либо попыткам развести закон и справедливость; или
- ✚ Решать, кто должен совершить жертвоприношение ради высшего блага.

Если цивилизованный народ изгоняет персонажей, но не стремится наказать их, убив, бросив в темницу, или причинив им какой-либо другой значительный вред, расценивайте это как доказательство того, что персонажи недостойны найти драгоценный камень, исполняющий все желания, и создать справедливый и приемлемый мир.

Дикие Земли

За пределами цивилизованных королевств живут дикие народы.

Их культуры незамутнены, скудны и бесхитростны. Они живут в невыносимой обстановке и сталкиваются с невыносимыми трудностями.

Каждое из диких племён без сожалений и раскаяния платит свою ужасную цену за то, чтобы выжить.

Племя Зихр отдаёт своих мертвецов на съедение животным. Кто знает, у кого из них в мозгу могли завестись трупные пчёлы, зарывающиеся в плоть сразу же, когда наступит смерть? Выдача одного трупа шакалам лучше, чем передающаяся по цепочке гибель людей племени.

Племя Малор отказалось от речи. Они говорят, жестикулируя руками и отрезают языки у неосторожных гостей. Они делают это, дабы пожиратели фраз не вылезли из трясины, чтобы съесть потомство Малоров.

И есть ещё множество, бесконечное множество подобных историй...

- ✚ В племени Тен-Динг подбрасывают младенцев другим, когда их слишком много.
- ✚ Люди племени Чжи должны отвергать богов.
- ✚ В племени Порлэир бегают наперегонки с антилопами, а мужчины — иногда и за ними.
- ✚ В племени Мэй-Ли едят насекомых и пауков, зачастую ещё при жизни.³
- ✚ В племени Су-Тчи калечат мужчин.
- ✚ В племени Ли Лэнг Май всех старше 30 лет выгоняют из племени, обрекая на смерть.

Эти вещи делают не из невежества, недостатка образования: это скорее развитые соглашения между людьми и реальностью.

³ Хотя, полагаю, кормить насекомыми мёртвых — ещё более дикарский обычай.

Практическая Сторона Дела

Дикие народы подобны цивилизованным народам в том, что будут осуждать персонажей. Однако их суд смотрит шире на странные явления, то появляющиеся в их мире, то исчезающие из него — они не всегда будут убивать, бросать в темницу, заставляя персонажей стать подобными себе или изгонять их. Можно ещё сильнее уменьшить опасность, обратившись к Власти над **Людьми**, которая отвечает даже за дикие народы.

Моральные Последствия

Расценивайте дикие народы как источники озарений, которые персонажи должны бы осознать, но не смогут. Этот пробел отрицательно влияет и на то, способны ли они на самом деле создать мир и на то, насколько они подходят для этого; если персонажи не смогут постичь истины, лежащие в основе существования диких народов, это докажет, что они сойдут с пути в дальнейшем.

Персонажи могут потерпеть неудачу в любом из приведённого ниже:

- ✚ В том, чтобы оценить по достоинству дикарские добродетели;
- ✚ В том, чтобы одержать верх над тем, в ком сильна дикарская жестокость;
- ✚ В том, чтобы разобраться с непредусмотренными последствиями действий, которые персонажи посчитали безобидными — а для членов племени эти действия являлись:
 - Залогом женитьбы;
 - Обещанием помочь;
 - Обязательством сделать что-либо;
 - Обязательством сделать что-либо невозможное;
 - Угрозой для жизни племени;
 - Чем-то, влекущим перемены в жизни племени;
 - Чем-то, вводящим персонажей в племя;
- ✚ В том, чтобы узнать природу этих земель; и
- ✚ В том, чтобы решить, что нужно сделать в тот момент, когда тонкие манеры сталкиваются с реалиями дикарей.

Также стоит спрашивать мечтателя о том, почему желанный им мир должен включать в себя такие жуткие компромиссы для того, чтобы продолжать существовать.

Феи

Феи в истинном смысле не воспламенены —

Они скорее являются проекциями, которые на мировой сцене отбрасывает некий находящийся за ними свет, материальным отображением нематериальной субстанции.

Они не являются частью того, **что есть**. Истинные "я" фей — это пространства того, что должно быть и что обязательно должно быть. И всё же у них при дворах есть *что-то*, что есть —

Есть компании кукол, ведомых волей их невоспламенённых умов и душ, созданий, притворяющихся живыми потому, что они не могут придумать занятия получше, и в их притворстве проявляется столь же сильная сердечность, мощь и воля, как и у живых существ.

Практическая Сторона Дела

Феи попытаются рассматривать персонажей как исполнителей воли судьбы, которые найдут Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания и сообщат ему желание.

По двум причинам им это не удастся, что вызовет проигрыш персонажей в игре.

Первая, незначительная, причина в том, что у фей высокие требования к тем, кого они принимают как мечтателя и его спутников.

Может оказаться, что персонажи не соответствуют этим требованиям

- ✚ Как недостаточно годные орудия для необходимого разбора этических вопросов;
- ✚ Как те, кому не удалось решить какие-нибудь стародавние проблемы;
- ✚ Как те, кто в процессе достижения определённых целей отошёл от норм повествования;
- ✚ Как те, кому не удалось достигнуть этих целей, оставаясь в рамках норм повествования;
- ✚ Как те, кто отказался принести или не смог принести новые беды, нарушив стародавнее спокойствие;
- ✚ Как те, кому не удалось доказать своё абстрактное превосходство, основывающееся на ничего не значащих стандартах; или
- ✚ Как те, кто не стал следовать требуемому сценарию с рядом небольших затруднений, коренным поворотом событий, когда победа уже почти одержана, вырыванием новой победы из клыкастой пасти тьмы и подведением итогов.

Что более важно, персонажи не смогут найти никакого смысла в историях самих фей, потому что они неизменно будут бессвязными и полными противоречий.

Стоит упомянуть, что мы говорим не об игроках, когда заводим речь о всех этих штуках вроде разбора этических вопросов и соблюдения норм повествования. На самом деле феи скорее всего будут относиться к игрокам, которые примешивают самих себя к этим делам, с большим пренебрежением: это жульничество, как у греческих героев, чья судьба неминуемо обрекала на то, чтобы тем или иным образом страдать или преуспевать, а самим им прилагать усилия для этого было не нужно.⁴ От *персонажей* зависит, будут ли они исполнять желания фей, ещё и занимаясь этим в мире, который явным образом *ни во что не ставит* нормы повествования; при готовности игроков прорабатывать все подробности до несуществования фей, возможно, не дошло бы. От персонажей зависит, смогут ли они сделать так, чтобы умозрительные закономерности повествования работали...

⁴ "А что такого, если я положу его в гроб и столкну гроб в море, я уверен, если он должен в будущем убить меня, судьба с её неотвратимостью это как-нибудь устроит. И вот ещё что, запретите метание диска".

И именно потому, что они не способны это сделать, потому, что реальность не может быть идеальной историей, в которой всё срабатывает, путешествие мечтателя обречено на провал.

Моральные Последствия

Вы можете расценивать участие персонажей в историях фей как доказательство того, что в их существование просачивается ирреальность со всё нарастающей силой. Принятие ими причинно-следственной связи повествования — потребность в принятии причинно-следственной связи повествования — подразумевает неоспоримое несуществование и отсутствие необходимости в существовании мира, в котором они живут.

И наоборот, вы можете расценивать отказ или неспособность персонажей участвовать в историях фей как доказательство существующего расхождения между тем, что персонажи должны были совершить согласно предсказанию и что совершили — неполной и непоследовательной причинной структуры, что *также* подразумевает неоспоримое несуществование мира, в котором они живут.

Другими словами, вы можете расценивать знание о том, *что должно быть*, или *обязательно должно быть*, как искажающее саму суть независимости и самодостаточности того, *что есть*.

За фей отвечает Власть над Существами.

Карта Мира

На севере находятся зиккураты, и засахаренные горы, и чистые реки, и водопад Семь Эмф, и горящий край.

На юге — королевство Раиф, и башни славы, и пляшущие в небе искряные сияния, и равнины Рет, и Упавшая Звезда, и место, где водятся пшеница и волки.

В центре — огромный город из драгоценных камней Тинъан, и норы в земле, и бури льда и пламени.

На востоке — свернувшееся кольцами тело семиголового дракона, и по этим кольцам лодки плывут как по морю, а ещё — островная рыба, гора Тенубис и железный кол, обеспечивающий равновесие между небесами и лесом тоскующих деревьев.

На западе — ледник Зюн Кин, и падающий фруктовый сад, и города на реке, и Цитадель На Краю Мира.

На будиме — беспечные горы, и длинные невысокие холмы, и край бандитов, и Сад Всех Сожалений, и люди-воздушные шары, и висячие врата, и те двенадцать, и Город Воздуха.

Практическая Сторона Дела

За вещество, из которого сделан мир, и за его географическое устройство отвечает Власть над **Веществом**.

За природные процессы в нём отвечает Власть над **Законами**.

Моральные Последствия

Из шести сторон света моральную нагрузку несёт только будим. Делайте соответствующие выводы.

Под Миром

Под миром есть луга, а на них — пра-жабы. Эти луга залиты золотым светом, места тихие и мирные, если никого не съели.

Не дайте себя съесть!

Если всех персонажей съели, вы уже не играете в МЧО.

Практическая Сторона Дела

Пра-жабы съедят всех персонажей, прервав вашу игру в МЧО до того, как вы сможете победить в ней.

А ещё за них отвечает Власть над **Существами**.

Моральные Последствия

Пра-жабы — величественные и лишённые нравственного начала орудия истребления!^{5 6}

Тени На Солнце

Над миром — солнце.

Солнце дарует миру жизнь, но его поверхность — громадное озеро огня: жизнь на солнце это пытка.

Громадные крепости размером с континент медленно плывут по поверхности солнца: крепости служат домом для воров и негодяев, столь известных, что они не могут жить в королевствах снов. И в этой обители мучений у *них* есть прохладные погреба, огромные богатства и лёд, доставленный из королевств снов. Они с лёгкостью переправляют всё это туда, ибо из любого пламени и любой тени потенциально можно перенестись на солнце.

⁵ Вообще-то нет.

⁶ Хотя, полагаю, довольно часто по ходу игры случается так, что пра-жабы начинают вызывать символический резонанс!

Практическая Сторона Дела

За географическое устройство солнца отвечает Власть над **Веществом**.

За способы попасть на солнце отвечает Власть над **Законами**.

За владык крепостей отвечает Власть над **Людьми**.

Если персонажи попадут на солнце, они, наверно, сгорят.

Моральные Последствия

А ещё они, наверно, столкнутся с ворами и дурными людьми.



Книга Обречённых: Постскрипtum

набросан на чистых листах, на которых должны были быть карты невоспламенённых королевств.

ПРИМЕНЕНИЕ ОБРЕЧЁННОСТИ	
Объявите, что вы желаете применить обречённость. Задайте один вопрос об игровой вселенной.	
Установите количество очков от 0 до 7. Это — результат броска на Знание, который вам потребуется для того, чтобы ответить при помощи обречённости.	
Сделайте бросок на Знание и объявите результат.	
ПО ЖЕЛАНИЮ	Если другой игрок желает применить обречённость, чтобы ответить на этот вопрос, он может сделать бросок на Знание и объявить результат.
ПО ЖЕЛАНИЮ	На вопрос может ответить Ткач.
Если у игрока с наивысшим результатом этот результат равен установленному количеству очков или превышает его, его бросок успешен. Любой ответ, который по мнению игрока, сделавшего успешный бросок, является истиной, теперь становится верным.	
Игрок, чей бросок был успешен, объявляет об этом.	
ПО ЖЕЛАНИЮ	Игроки, а в особенности любой из сделавших успешный бросок игроков, теперь могут объявить, какой ответ, по их мнению, является верным.

Броски На Знание

Броски на Знание делаются так.

Бросьте столько шестигранных кубиков, сколько составляет сумма баллов, оценивающих ваше Знание и баллов, оценивающих наиболее подходящую к случаю Власть.

Если это количество — ноль, тогда бросьте один кубик и от выпавшей цифры отнимите 1 очко.

Ваш результат — это наибольшая цифра из выпавших на кубиках.

Если выпало более одной шестёрки, прибавьте к результату по одному очку за каждую дополнительную выпавшую шестёрку.

Если вы делаете броски, чтобы определить, у кого из игроков будет наивысший результат броска на Знание, и у нескольких игроков оказывается одинаковый наивысший результат, исключите всех игроков, результат которых оказался меньше, и бросайте ещё раз.

Истинность

Несколько замечаний насчёт Истинности.

Истинность Дара — часть игровой вселенной. Вы можете усилить или ослабить Истинность Дара с помощью броска на Знание и соответствующего вопроса.

- ✚ Вы должны предупредить других игроков об этом намерении, когда будете делать бросок.
- ✚ Вам нужно установить количество очков, равное пяти или большее, чем 5.
- ✚ У вас должен оказаться наивысший результат.
- ✚ Вы должны сообщить ответ на вопрос.
- ✚ Вы должны объявить новое значение Истинности Дара.

Вы можете применить эту способность, чтобы вообще лишить Дар Истинности. Его Значимость и Игровая Поддержка сохраняются до тех пор, пока создательница МЧО не выпустит дополнение, официально удаляющее данный Дар из вашей игры.

Создание Даров

Несколько замечаний насчёт Даров

Существование Дара — часть игровой вселенной. Вы можете создать для себя новый Дар с помощью броска на Знание и соответствующего вопроса.

- ✚ Вы должны предупредить других игроков об этом намерении, когда будете делать бросок —
 - включая краткое описание Дара, который вы собираетесь создать.
- ✚ Вам нужно установить количество очков, равное семи или большее, чем 7.
- ✚ У вас должен оказаться наивысший результат.
- ✚ Вы должны сообщить ответ на вопрос.

При появлении у этого Дара будет слабая Игровая Поддержка, заурядная Значимость и такой уровень Истинности, какой вы пожелаете.

Уничтожение Даров

Некоторые замечания относительно уничтожения Даров.

Вы можете уничтожить один из своих Даров с помощью броска на Знание и соответствующего вопроса.

- ✚ У вас должно быть разрушительное Знание.
- ✚ Вы должны предупредить других игроков об этом намерении, когда будете делать бросок.
- ✚ Вам нужно установить количество очков, равное семи или большее, чем 7.
- ✚ У вас должен оказаться наивысший результат.
- ✚ Вы должны сообщить ответ на вопрос.

Книга Чародеев: То, Что Должно Быть

Основные Правила

Это всё то, что вы *должны* понять относительно правил МЧО.

Разрешение Споров

Если игроки несогласны в чём-то относительно правил игры,
... и сложно достичь согласия между игроками,
... и по меньшей мере один человек не заинтересован в
дальнейшем обсуждении,

тогда каждый игрок может сделать бросок на Проницательность. Делать его не обязательно, делайте этот бросок, если чувствуете, что ваше мнение твёрдо.

Считайте слова игрока с наивысшим результатом броска на Проницательность верными.

Если не бросал никто, высказывает свое мнение Ткач;
считайте его слова верными.

А Если Какое-то Правило Не Позволяет Мне Сделать Этот Бросок?

Вам всегда позволено сделать этот бросок. Это правило, имеющее преимущество перед любым другим правилом игры в МЧО: если вам не позволено для разрешения спора сделать бросок на Проницательность, вы играете уже не в МЧО.

А Если Мы Не Можем Договориться, Кто Участвует В Игре?

Все стороны спора должны прекратить играть в МЧО до того момента, как придут к согласию относительно того, кто участвует в игре.

А Если Мы Не Можем Договориться Насчёт Того, Как Делается Бросок Для Разрешения Споров Относительно Правил?

Для начала проверьте, не сможете ли вы прийти к компромиссному решению, исходя из традиций, принятых у играющих, идей Ткача или здравого смысла: что-то вроде "для решения, относится ли что-нибудь к **Существам** или **Законам**, нужно сделать бросок на Проницательность, взяв за основу более сильную Власть из двух".

А Если Мы Всё Ещё Не Можем Договориться Насчёт Того, Как Делается Бросок Для Разрешения Споров Относительно Правил?

Каждый игрок, решивший сделать бросок, бросает один шестигранный кубик. У того, у кого выпало наибольшее число очков, Проницательность сильнее всех. Если наибольшее число выпало у нескольких игроков, они бросают снова без участия игроков, у которых выпало меньшее число очков.

А Если Мы Всё Ещё Не Можем Договориться Насчёт Того, Как Делается Бросок Для Разрешения Споров Относительно Правил?

Если вы до сих пор не можете достичь согласия по поводу того, как разрешать споры относительно правил, вы играете уже не в МЧО. Одному Богу известно, во что вы играете. Возможно, в Hybrid.

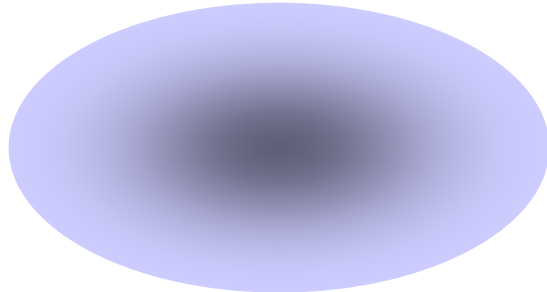
Ясно?

Если вам ясно, что делать, если люди спорят насчёт правил, есть ли разница, правильно или неправильно вы поняли остальную часть правил?



Сатурн, Королевская Планета

Сатурн, Королевская Планета



Сатурн — планета Королей. Он — не невидимая планета, но окружён кольцом. Он окутан дымкой простирающейся власти. Вот он — Сатурн!

Прамана и Мимамса

Прамана — это свойство Прамейи, благодаря которому та развивается и изменяется. Это первичная божественная магия и чародеев, и Ткача — на практике означающая облечённость властью.

Чародей говорит о том, *что должно быть*, и сон о королевствах снов изменяется...

Изменяет форму, вскипает, воспламеняется снова, становясь чем-то другим.

Для Ткача это не так. Для Ткача есть лишь одна Прамейя, изменяющаяся согласно мельчайшим процессам внутри мозга; Ткач использует Праману, чтобы вызвать в снах других перемену, уже родившуюся в сне самого Ткача.

Есть ли основания проводить это различие, или оно надумано — вопрос, которому уделяется большое внимание в королевствах снов и который служит предметом множества учёных споров.

Но как бы то ни было....

Прамана взбивает вещество, из которого состоят королевства снов, своей силой нарушая их облик и второстепенные свойства. Формируется элемент-посредник *мимамса* (истолкование), который впитывает в себя *данду* потревоженного мира и принимает новые формы согласно намерению чародея или Ткача. Эта *мимамса* затем "охладевает" и "застывает", снова становясь составляющей Прамейи.

Одна философская школа утверждает, что Прамана — сила, являющаяся частью данного нам в ощущении мира лишь опосредованно. Она существует лишь в движении — в невидимых вневременных состояниях перехода от реальности одного мгновения к реальности следующего. Согласно этой теории, Прамана никогда не может быть охарактеризована как реальная вещь или субстанция.

Другая школа заявляет, что Прамана — всегда неотъемлемая, неотторжимая часть того, *что есть*, энергия, пронизывающая всю материю и заставляющая её жить.

Истинное положение дел невозможно выяснить средствами этой игры. Можете попробовать сделать какой-нибудь бросок, исходя из правил какой-нибудь другой имеющейся у вас ролевой игры.

Сила Тени

Это способность тени разрушать *данду*.

Для обречённого, следовательно, тень есть нечто, сопровождаемое медленным увяданием — тихое голодное небытие на краю мира, которое медленно гасит пламя в том, *что есть*. Обречённому трудно рассматривать тень напрямую, так как опыт обречённого зависит от *данды*. Для того, чтобы обречённого переманила на свою сторону тень, требуется особенная уловка разума, когда отсутствие чего-то становится чем-то существующим, а опровержение теории само становится отдельной теорией.

Для чародея это не так.

Чародей хорошо знаком с тенью, потому что когда встречаются чародейство и тень, получившаяся магия ни к чему хорошему не приводит. Чародей приводит в движение королевства снов, но *мимамса* не появляется; остаётся лишь бессмысленный прах.

Поэтому, с одной стороны, чародеи — самая первая линия обороны от тени. Они возделывают сад *данды* и стремятся сделать мир более реальным, чем он был; делая это, они ограничивают широту воздействия своих способностей, но приумножают свою силу.

С другой стороны, чародеи — лучшие помощники тени, ибо они облечены *Праманой* и приносят перемены всюду, где появятся. В тихие времена тень гложет мир, но не роскошествует; лишь во времена больших потрясений она может проглатывать здоровые куски мира целиком.

Другими словами, чародеи имеют дело с тем, *что должно быть*, а это — как уже говорилось ранее и будет ещё раз сказано — для того, *что есть*, и опасно, и необходимо.

Искажённая Проницательность

Процесс искажения Проницательности начинается по ходу игры.

Может произойти такое, что Ткач объявит, что Проницательность другого игрока *искажена*.

Это становится началом конфликта.

Ткач и чародей, которого обвинили в искажении Проницательности, делают броски на Проницательность. Ткач получает +2 очка к результату.

Каждое успешное обвинение уменьшает *осмысленность* мира, выжигая согласованность и полноту какой-либо составляющей игры — как если бы цивилизованные народы стали феями, или море парило бы над сушей, или какие-либо правила совершенно были бы не связаны с последствиями следования или не следования им. Это больше всего похоже на действие "слабой" Игровой Поддержки Дара: поражённая область на словах сохраняет свои свойства, но на практике всё происходит наоборот.

Классические виды подобного ослабления — введение в мир элемента парадоксальности или абсурда или утрата реального воздействия у чего-то. В первом случае огонь может стать холодным; во втором — вы, возможно, больше никогда не увидите, как огонь сжигает или нагревает что-либо. Три раза —

из не более чем пяти бросков, которые можно совершить один за другим или на протяжении некоторого времени —

три раза должен Ткач одержать верх,⁷ чтобы доказать своё обвинение в том, что объявленный им чародей уступил искажению. Если Ткачу это удаётся, последствия оказываются таковы:

- ✚ Обвинённый Ткачом чародей рядом со своей Проницательностью должен написать "Искажённая";
- ✚ Этот чародей бросает на два кубика меньше при всех последующих бросках на Проницательность;⁸
- ✚ Этот чародей больше не обязан никоим образом честно отстаивать свои взгляды при применении Проницательности. Он может объявить, что захочет, в отношении того, как всё "должно быть", и применить Проницательность, чтобы подкрепить свои слова;
- ✚ Если тот, кто скажет желание Драгоценному Камню, Исполняющему Все Желания, не отречётся недвусмысленным образом от всех до единого искажившихся чародеев и не низвергнет их во тьму, вы проиграли игру.

Если одержит верх чародей, последствия окажутся столь же мрачны. Если чародей побеждает три раза — делая успешные броски с наивысшим результатом — обвинявший его перестаёт быть Ткачом. Он лишается своего благородного сана и отправляется в мучительное заточение в недрах мира.

⁷ то есть сделать успешный бросок с наивысшим результатом

⁸ до момента создания персонажа в следующий раз, при котором Представление получается заново

Обвинённый чародей теперь становится Ткачом.

Разрушительное Знание

Для обречённых процесс искажения проще.

Обречённый всегда может объявить своё Знание разрушительным. Это избавляет их от необходимости зависеть от данды и позволяет их внутреннему взору созерцать тень.

Обречённые, обладающие разрушительным Знанием, становятся не обязаны сообщать правдивые сведения о мире и могут по желанию убирать Дары у собственного персонажа. В более общем смысле, они получают способность отменять, пересматривать и переписывать фактологию игры, подгоняя её в соответствие со своими желаниями и убеждениями.

А что же мир?

Ничего не утрачивается *автоматически*, когда кто-то объявляет своё Знание разрушительным — ведь тень столь же Истинна, сколько и всё остальное. Скорее с этого момента проблемы начинаются с истолкованием сказанного игроком, и из-за этого всем играющим становится сложнее чётко определить, что Истинно, а что Нет.

Обманное Согласие

Нарушение Согласия не столько объявляют, сколько обнаруживают. Когда теряется Согласие, к играющим обязательно приходит осознание того, что один из игроков должен объявить Согласие другого *обманным*.

В таком случае разделите игроков на две группы — на тех, кто *настаивает* на наличии разногласий и на тех, кто их наличие *отрицает*.

Обвинитель бросает столько кубиков, сколько игроков настаивают на наличии разногласий (включая самого обвинителя).

Представитель защищающейся стороны бросает столько кубиков, сколько игроков отрицают наличие разногласий — что скорее всего включает и его самого.

За исключением изменённого количества кубиков, это действует как бросок на Согласие, подчиняясь прочим правилам в постскрипуме книги мечтателей.

Каждый успешный бросок уменьшает *моральную значимость* какой-то части мира — выжигает её отношение к поиску Драгоценного Камня, Исполняющего Все Желания. Дилеммы становятся бессмысленными игрищами; ужасы — уловками пера; а столпы надежды и истины — консервированной кашкой, которой кормят детей. То, у чего была ценность и значимость, становится декорацией для игры.

Этот процесс нельзя обратить при помощи Согласия, пока не окончится противоборство.

Опять же, одна из сторон трижды одерживает верх —

из пяти бросков —

и может объявить, что вопрос закрыт. Если побеждает обвинитель, то Согласие обвинённого оказывается обманным. Это означает следующее:

- ✚ Расценивайте обвинённого как противника;
- ✚ Обвинённый может делать броски на Согласие "с позиции Тени", чтобы выступать в защиту принципов, которые он сам считает недостойными защиты;
- ✚ Если обвинённый скажет своё желание Драгоценному Камню, Исполняющему Все Желания, игроки проигрывают.

Если побеждает обвинённый, то с этого момента обвинитель уже не принимает участия в игре в МЧО.

Дополнительная Информация О Правилах

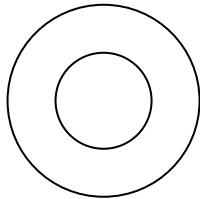
Игрушки Правил

Вот как достичь чего-то, воспользовавшись правилами.

Объявите о вашем намерении достичь чего-то, воспользовавшись правилами. Ткач выбирает соответствующую *игрушку правил*.

Каждая игрушка правил — это воображаемый механизм, выстроенный из правил, в которых сказано, какой бросок вам нужно сделать для того, чтобы достичь вашей цели. Стандартные составляющие игрушек правил таковы:

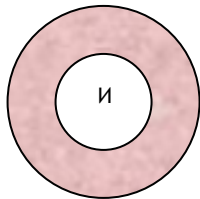
Бублик События



Информация О Бублике

Бублик события отображает событие. Они бывают следующих типов:

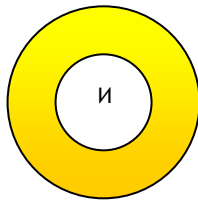
Бублик События Игрока



Бублик События Игрока

Этот бублик события отображает вмешательство игрока. Каждая игрушка правил начинается с бублика события игрока, чтобы никто не мог воспользоваться ей в отсутствие игроков.

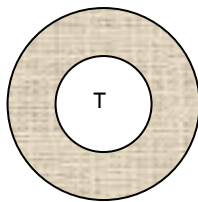
Бублик Золота



Бублик Золота

Этот бублик события отображает вмешательство *другого* игрока. Кое-кто верит, что Короли и Королевы Раифа владеют игрушкой правил Пад-Эйг, которая включает в себя бублик золота.

Бублик События Ткача



Бублик События Ткача

Бублики события Ткача заставляют что-то происходить, но все подробности происходящего определяет Ткач.

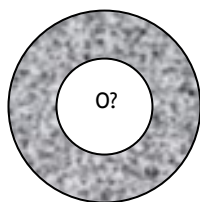
Бублики Отыгрыша Роли



Бублик Отыгрыша Роли

Бублики отыгрыша роли требуют от игрока каким-то образом ответить ожиданиям Ткача или других игроков перед тем, как двигаться дальше.

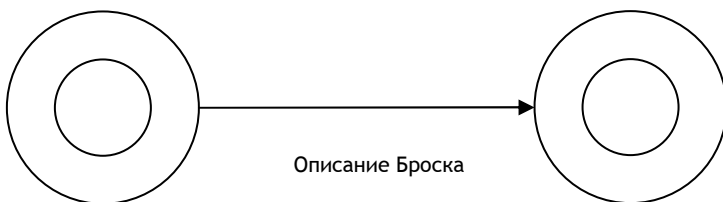
Бублик Обречённости



Бублик Обречённости

Бублик обречённости заставляет что-то в мире происходить или быть истинным.

Прямое Соединение



Для прямого соединения вы делаете бросок кубиков. Если он успешен, следуйте по соединению; если нет, всё равно следуйте.

Делайте бросок на **Игровую Механику**, чтобы достичь бублика события Ткача, бросок на **Уверенность**, чтобы достичь бублика обречённости, и бросок на **Осмысленность**, чтобы достичь бублика отыгрыша роли. Если вы играете в МЧО, вы можете достигать бубликов события игрока автоматически, а если нет, у вас нет основания нуждаться в правилах МЧО.

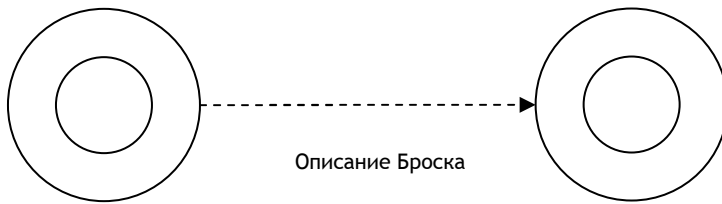
Как Работают Броски Кубиков

Даже у лучших фехтовальщиков бывают неудачные дни. Даже Джон Голт и Аслан иногда оступаются в вопросах этики. Даже в самых тщательно отредактированных томах нет-нет, да и обнаружится нестыковка — а под самыми красочными знамёнами зачастую гибнут самые великие дела.

Одного умения недостаточно. В мире также присутствует элемент случайности.

В ролевых играх, какой является МЧО, игроки бросают кубик, чтобы внести или воспроизвести этот элемент случайности. От количества выпавших очков, к которому прибавляются или от которого отнимаются очки в зависимости от постоянного типа Истинности конкретного Дара, зависит, "успешен" бросок или "провален".

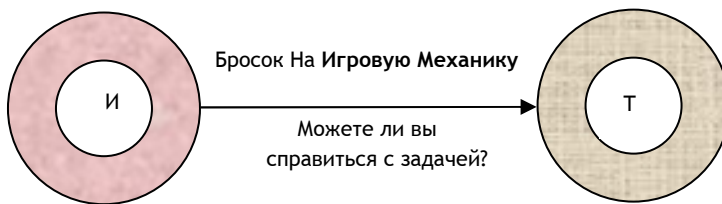
Пунктирное Соединение



Для пунктирного соединения вы делаете бросок.
Если он провален, вы не можете следовать по пунктирному соединению.

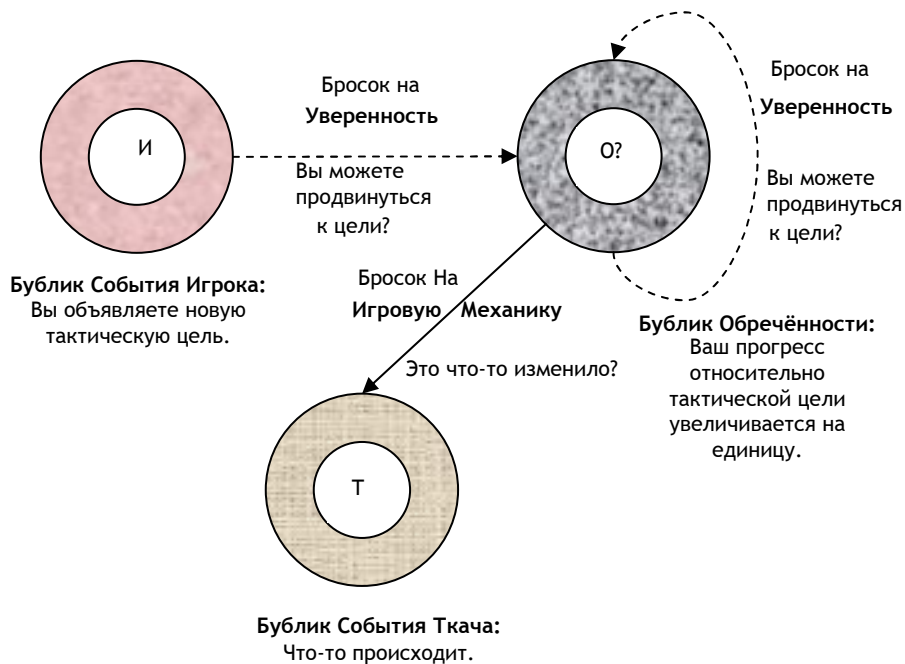
Игрушки Правил На Основании Задач

Игрушка Задачи



Вы можете применить эту игрушку правил, чтобы выполнить простую задачу, прибегнув к помощи правил.

Игрушка Тактики

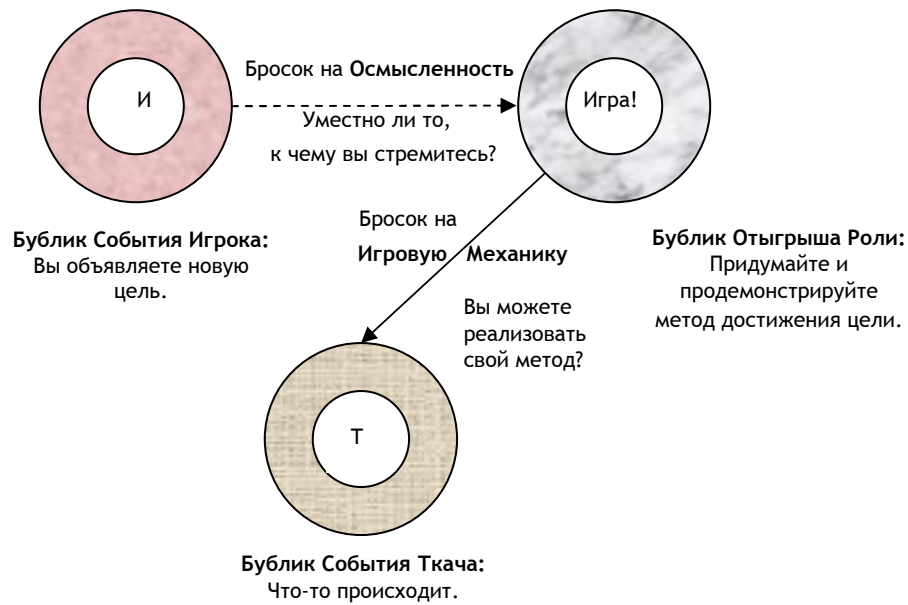


Достижение Тактических Целей Во Время Конфликта

Во время конфликта вы можете работать над достижением тактических целей. Ваш прогресс относительно объявленной тактической цели — это число, отсчёт которого обычно начинается от нуля. Каждый раз, когда это число увеличивается, вы продвигаетесь к цели. А в итоге то, чего вы достигли, помогает вам в более значительных конфликтах.

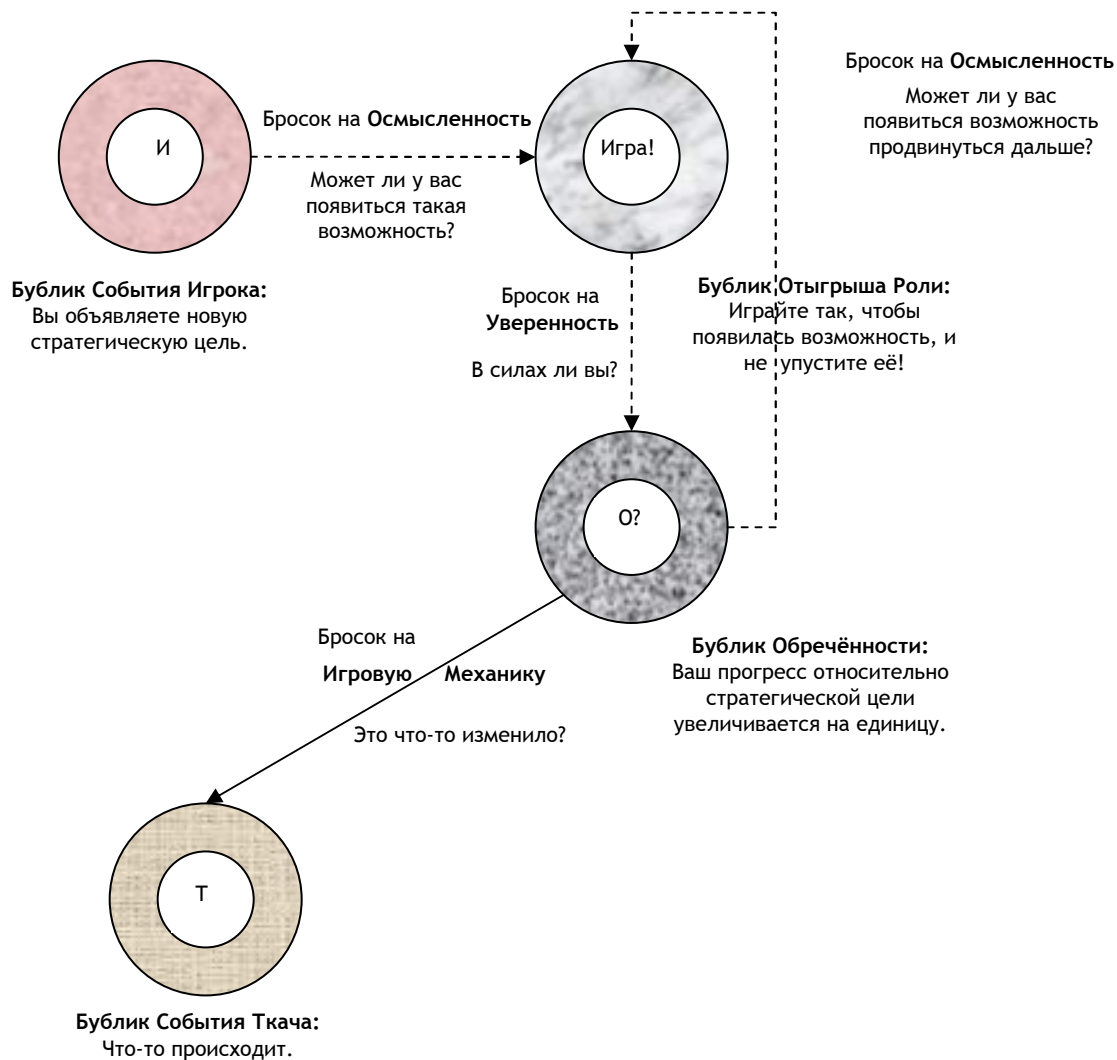
Игрушки Правил На Основании Результата

Игрушка Результата



Вы можете применить эту игрушку правил, чтобы достигнуть желаемого результата, прибегнув к помощи правил.

Игрушка Стратегии



Достижение Стратегических Целей

Вы можете работать над достижением стратегических целей на целую игру. Ваш прогресс относительно объявленной стратегической цели — это число, отсчёт которого обычно начинается от нуля. Каждый раз, когда это число увеличивается, вы продвигаетесь к цели. В итоге вы пользуетесь тем, чего достигли.

Дополнительные Игрушки

По ходу игры игроки могут находить дополнительные игрушки правил.

Книга Чародеев: Постскриптум

Кое-какие обезумевшие мудрецы выдвигают гипотезы насчёт субстрата, который позволяет функционировать игрушкам правил.

ПРИМЕНЕНИЕ ЧАРОДЕЙСТВА	
Объявите, что желаете применить чародейство.	
Сообщите, что <i>должно</i> происходить относительно правил, игровой вселенной или игровой ситуации, как вы считаете.	
Ткач устанавливает количество очков от 0 до 7. Это результат броска, который потребуется для того, чтобы применить чародейство и сделать правдой то, что чародей считает достойным этого.	
Сделайте бросок на Проницательность и объявите свой результат.	
ПО ЖЕЛАНИЮ	Если другой игрок желает поддержать ваше утверждение или заявить, что всё должно быть по-другому, он может сделать вслед за этим бросок на Проницательность и объявить результат.
Если у игрока с наивысшим результатом этот результат равен установленному Ткачом количеству очков или превышает его, его бросок успешен. Игровая вселенная, правила и/или игровая ситуация изменяются таким образом, что то, что, как утверждал или соглашался сделавший успешный бросок игрок, должно быть правдой, становится правдой.	
Игрок, чей бросок был успешен, объявляет об этом.	

Броски на Проницательность

Броски на Проницательность делаются следующим образом.

Бросьте столько шестигранных кубиков, сколько составляет сумма баллов, оценивающих вашу Проницательность и баллов, оценивающих наиболее подходящую к случаю Власть.

Если это количество — ноль, тогда бросьте один кубик и от выпавшей цифры отнимите 1 очко.

Ваш результат — это наибольшая цифра из выпавших на кубиках. Если выпало более одной шестёрки, прибавьте к результату по одному очку за каждую дополнительную выпавшую шестёрку.

Если вы делаете броски, чтобы определить, у кого из игроков будет наивысший результат броска на Проницательность, и у нескольких игроков оказывается одинаковый наивысший результат, исключите всех игроков, результат которых оказался меньше, и бросайте ещё раз.

Игровая Поддержка

Некоторые замечания относительно Игровой Поддержки.

Игровая Поддержка Дара подвластна чародейству. Вы можете усиливать или ослаблять её с помощью броска на Проницательность и соответствующего вопроса.

- ✚ Вы должны предупредить других игроков о своём намерении, когда будете делать бросок —
 - в том числе сказав, на какого персонажа воздействуете
 - и какой Дар собираетесь изменить.
- ✚ Ткач должен установить необходимое количество очков, равное 5.
- ✚ У вас должен оказаться наивысший результат.
- ✚ Вы должны сообщить и разъяснить новое значение Игровой Поддержки Дара.

Книга Мечтателей: В Тени Невидимого

Основные Правила

Это всё то, что вы *должны* понять относительно того, как играть в МЧО.

Разрешение Споров

Если игроки несогласны в чём-то относительно того, как играть в МЧО,
... и сложно достичь согласия между игроками,
... и по меньшей мере один человек не заинтересован в дальнейшем
обсуждении,

тогда каждый игрок может сделать бросок на Согласие. Делать его не
обязательно, делайте этот бросок, если чувствуете, что ваше мнение
твёрдо.

В данном тексте предполагается, что преимущество отдаётся мнению игрока с
наивысшим результатом броска на Согласие.

Если никто не сделал бросок, тогда данный текст вам не поможет.

А Если У Нас Есть Разногласия Насчёт Того, Как Делать Бросок На Согласие?

Рассматривайте это как вопрос правил. Примените правила из Книги Чародеев.

А Если У Нас Разногласия По Поводу Того, Могу Ли Я Сделать Бросок На Согласие?

А как они собираются вас остановить?

А Если Мне Физически Препятствуют Сделать Бросок?

Угождайте пленившим вас таким способом, который не будет
невыносимо тяжким грузом для вашей совести, пока не обнаружится
возможность сбежать.

А Если Мой Организм Не Способен Сделать Бросок Кубика На Согласие?

Подберите аналогичный генератор случайных чисел. Не стоит начинать
игру в МЧО, пока каждый играющий не подберёт генератор случайных
чисел, против применения которого не возражают все остальные.

А Если Наше Мнение Разделилось По Поводу Того, Спор Ли Это Относительно Правил Или Спор Относительно Того, Как Играть В МЧО?

Разделите это на два вопроса. Сейчас актуален второй вопрос.
Первый вопрос — это спор насчёт того, как играть в игру:

"Вот такое надо считать спором относительно правил, когда играешь в МЧО?"

Что касается этого первого вопроса, в данном тексте предполагается, что преимущество отдаётся ответу игрока с наивысшим результатом броска на Согласие.

Ясно?

У создательницы игры есть чёткое представление о том, что вам предполагается делать в процессе игры в МЧО.

Тем не менее её мысли вы прочесть не можете.

Они защищены от этого изначально присущей индивидууму изолированностью и непреодолимой границей между душами!

Так что не переживайте особо насчёт создательницы. Если вы можете понять, что, как думают *играющие вместе с вами*, вы должны делать, какая на самом деле разница, одобрила бы это создательница или нет?

Постскриптум:

А Если Кто-то Спросит: "А Считается Ли Спором Относительно Правил Наше Обсуждение Того, Как Делается Бросок На Согласие, Когда Играешь В МЧО?"

Можно было бы подумать, что раз мы предвидели такую проблему, то у нас есть и решение.

Но вместо него у нас есть коан.

Однажды знаменитый дзэнский учитель предложил дать истинный и честный ответ на любой вопрос.

"Сколько будет два плюс два?" — спросил его один из учеников.

"Пять", — ответил учитель.

Оказалось, что это был совсем не тот дзэнский учитель, который обещал говорить правду. *Этот* дзэнский учитель обещал говорить неправду!



Венера, Планета Театра

Венера, Планета Театра



Венера, Планета Театра

Венера — планета любви. Это не невидимая планета, но ведические астрологи её всё равно изучали. А ещё у неё очень горячая атмосфера.

Натья и Раса

Методы, при помощи которых игроки вдыхают вселенскую любовь в вещество, из которого состоит МЧО и королевства снов, называются *Натья*. Они озаряют светом королевства снов, или, когда ими пользуются ради обмана, окутывают их тенью. Когда вы проявляете любовь, вы являетесь источником *расы*, составляющей радости или сладости,⁹ появляющейся у людей в присутствии тех, кто любит и тех, кто любим. Благодаря усилиям игроков, направленным на то, чтобы облечь реальностью трансцендентальный дух безграничной вселенской любви, подтвердив его существование примером, игра обретает смысл.

Создательница этой игры убеждена, что игроки не могут не воспылать пламенем этого духа сразу же при попытке сыграть в МЧО, что предотвратит их от ненадлежащего применения описанных далее игровых механик.

Вы и МЧО

Причина, по которой вы играете в эту игру, такова.

Судьба не есть внешняя или внутренняя сила. Скорее судьба проистекает из того, что вы за человек и в каком мире вы живёте.

Можно рассматривать судьбу как неизбежные последствия того, что вы являетесь тем, что вы есть.

Ваша судьба — то, что вы играете в МЧО — развивается согласно одной из приведённых далее методических схем.

⁹Я не имею в виду кондитерское изделие.

Ячейка Судьбы



Ячейка Судьбы

Методические схемы начинаются с того, что вам суждено играть в МЧО. Если вы — существо, неподвластное судьбе, то не можете пользоваться этими схемами.¹⁰

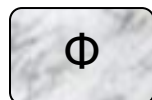
Ячейка Воплощения И Проявления



Ячейка Воплощения И Проявления

Ячейка воплощения и проявления отображает зависящее от обстоятельств проявление того, что вам суждено играть в МЧО. Если вы дошли до этой ячейки в любой из схем,¹¹ в вас проявляются элементы чувственного восприятия и когнитивной деятельности, свойственные игре в МЧО. И вот вы играете в эту игру.

Ячейка Разыгрывания Игры



Ячейка Разыгрывания Игры

Ячейка разыгрывания игры отображает модели поведения, необходимые, чтобы проводить игру в МЧО в материальном мире.

¹⁰ Если вы не начнёте с середины схемы, окружив вопрос о том, как вы туда попали, ореолом загадочности.

¹¹ Это может не распространяться на созданные игроками схемы.

Социетальная Ячейка



Социетальная Ячейка

Социетальная ячейка отображает социальные и социетальные структуры, которые способствуют появлению у вас чувства переживания опыта игры и кодифицируют его.

Ячейка Тени



Ячейка Тени

Ячейка тени отображает своевольное эго, которое не хочет играть в МЧО.

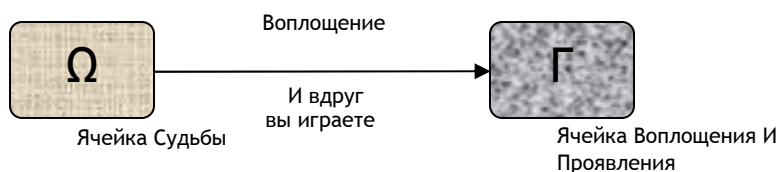
"В это невозможно играть!" — кричите вы.

"На этот раз у неё просто крыша поехала!"

Больше всего мы любим преодолевать себя и расти, и больше всего мы противимся собственной запредельности.

Вы — Дитя Божеств

Неожиданная Игра В МЧО

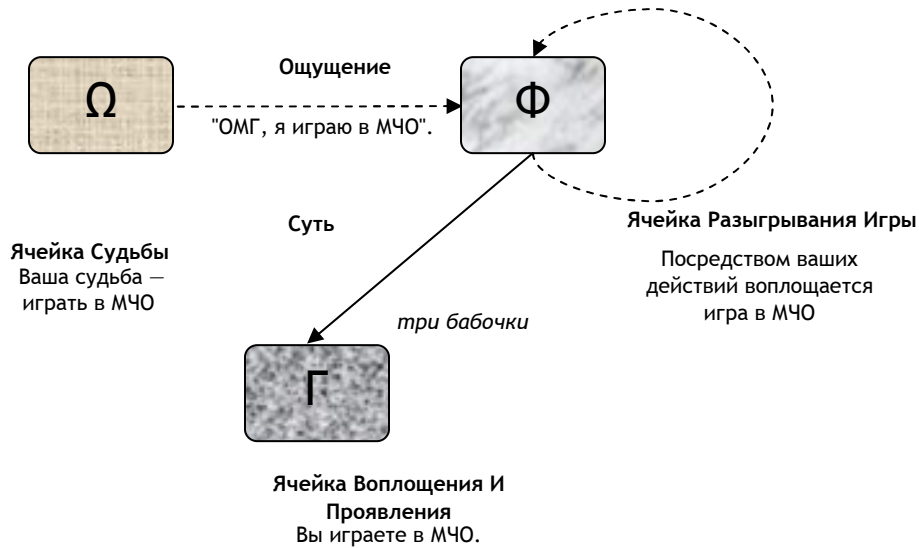


В этой методической схеме отражена незапланированная игра в МЧО без вмешательства эго. Ваша потенциальная судьба — играть в МЧО — скрыта. И тут вы играете.

Как это случилось? ВЫ НЕ ЗНАЕТЕ.

На самом деле, скорее всего вы знаете, нужно только мысленно проследить в обратном порядке все сделанные шаги.
Но зачем вам это делать и омрачать блаженное "сейчас"?

МЧО С Процессом Чувственного Восприятия/Познания



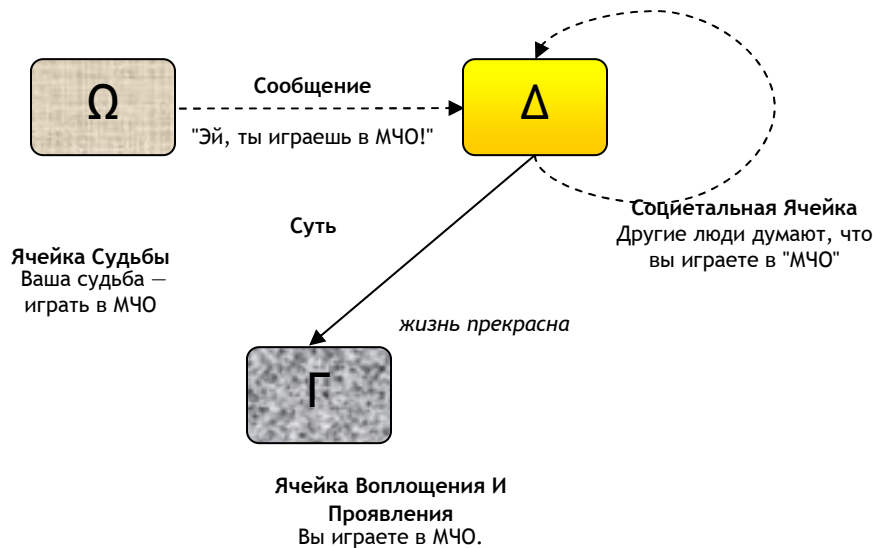
Эта методическая схема объясняет, как человек постепенно переходит из состояния до игры в МЧО к активной игре. Первоначальное чувственное восприятие игры обманчиво, но не совсем ложно — вам *кажется*, что вы играете в МЧО, но вы ещё не достигли подлинного опыта игры. Вместо этого неверное чувство или представление, что вы играете в МЧО, подталкивает вас к тому, чтобы участвовать в игровом процессе МЧО. Это, в свою очередь, создаёт дополнительные чувственные и умственные иллюзии того, что вы играете. Однако заблуждение преходяще, а истина неизменна. По мере того, как вы продираетесь сквозь круговорот повторяющихся действий и ощущений, отвлекающее ощущение "я" исчезает и начинает расцветать подлинный опыт игры. И вдруг —

три бабочки

— необъяснимым образом в вас зацветает любовь и наполняет вашу игру светом.

Оказавшись между Хаосом и Порядком, Вы Раскрываетесь

Стимулированная Обратной Связью Игра В МЧО



В этой методической схеме показан кризис, с которым сталкивается отдельная душа.

Она начинается с судьбы человека, который будет играть в МЧО. Эту судьбу отмечают другие люди, неверно определяющие и представляющие её себе...

Предлагающие неверное видение того, что значит играть в МЧО.

Но, так же как свет истины пробился сквозь путы чувственного опыта и представлений об эго, которые накапливались в методической схеме МЧО с процессом чувственного восприятия/познания, подлинный процесс ролевой игры может проявиться, пробившись сквозь пелену представлений других людей.

Внезапно, когда вы задыхаетесь от их ерундовых и ограниченных представлений о том, кто вы и чем вы занимаетесь —

жизнь прекрасна

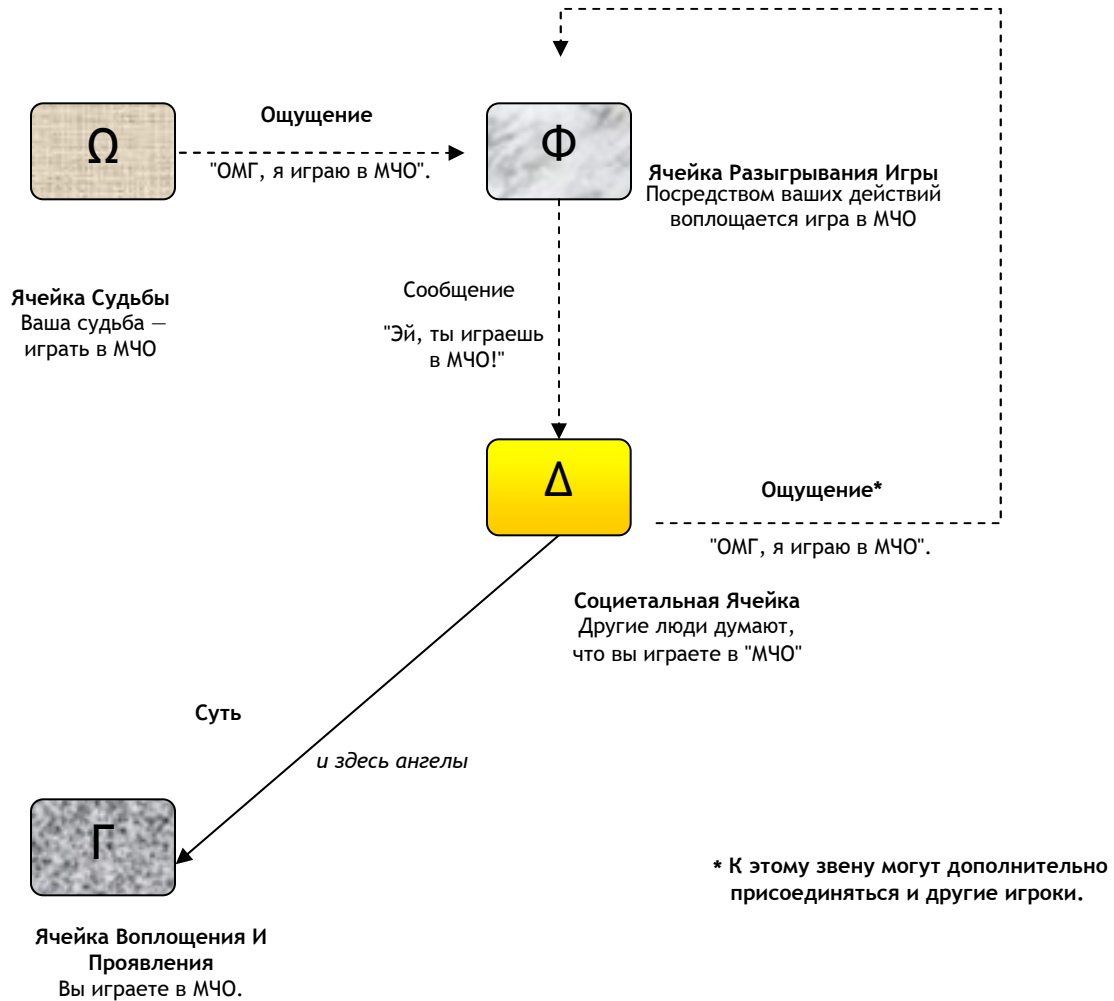
— зерно истины оживает и всё становится на свои места; ваша судьба, ваша роль и существующий во всей природе дух божества внезапно объединяются.

Ещё мгновение назад вы играли, потому что другие люди хотели этого от вас, или ожидали этого от вас, или неверно предполагали, что вы это делаете.

И вдруг они видят вас как играющего, потому что вы *играете* — и это осознание преобразует и разрушает те рамки, в которые они вас загнали. Вы, игрок, ради которого идёт игра, созданы заново.

И вы засмеётесь, осознав это, и поймёте, как глупы — и как необычайно мудры — они были.

Аутопойетическая Игра В МЧО



В этой методической схеме отображена настоящая самоподдерживающаяся игра в МЧО.

Некто живёт в состоянии хаоса — в постоянном страхе перед явлением смерти, несчастий и отчаяния.

Или, конечно же, небывалой красоты.

И в этом состоянии, пытаюсь справиться с напором волн хаоса, человек находит время, чтобы осознать:

"ОМГ, я играю в МЧО".

И как только он осознаёт это, это происходит; как только это происходит, он это замечает; и вдруг это распространяется дальше.

Сначала это простая взаимосвязь. Затем — гармония. Сначала играет один человек. Затем — союз.

Мы все — части одного огромного существа. Мы все способны при возможности сливаться воедино.

и здесь ангелы

И здесь МЧО.

Структура Игры

Ниже изложены дополнительные подробности относительно того, чем вы занимаетесь во время игры.

До Начала Игры

Если вы играете в МЧО, понятно, что уже ничего не поделаешь с тем, что происходит до начала игры. Лучше особо не переживать насчёт этого этапа.

Создание Персонажа

Введение

Перед тем, как начать рассказывать историю, соберитесь вместе с другими игроками.

Создавайте персонажей вместе.

Убеждайте всех создавать персонажей одновременно — это рекомендованный способ создания!

Если обнаружится, что у кого-то уже созданы персонажи, впрочем, создавайте своего персонажа отдельно.

Обсудите персонажей и мир с другими игроками для того, чтобы обнаружить больше возможностей сделать что-нибудь, что вас порадует.

Процесс Создания

Персонаж в МЧО создаётся таким образом.

Если вы начинаете игру, игроки движутся по данным этапам вместе — все завершают этап 1, затем все завершают этап 2, затем все завершают этап 3 и так далее.

Этап 1 — Общее Представление о Персонаже

Определитесь с краткой историей персонажа и общим представлением о нём, если вы этого ещё не сделали.

Потратьте как минимум пятнадцать секунд и как максимум XX¹² минут на то, чтобы записать это представление и историю или рассказать о них вслух.

¹² Расценивайте это как достаточно точное количество.

Этап 2 – Сверхъестественные Способности

Качества

Выберите Согласие, Проницательность или Знание как ваше главное Качество.

Ваше главное Качество изначально равняется 4.

Остальные два Качества равняются 0.

Распределите два дополнительных балла между тремя Качествами, как пожелаете.

Примеры

У вас может быть Согласие 1, Проницательность 5 и Знание 0.

У вас может быть Согласие 4, Проницательность 0 и Знание 2.

Виды Власти

Выберите для себя главную Власть — над Существами, Законами, Людьми, Личностью или Веществом.

Выберите из власти над Существами, Законами, Людьми, Личностью или Веществом вашу вторую по важности Власть.

Ваша главная Власть изначально равняется 3.

Ваша вторая по важности Власть изначально равняется 1.

Все остальные виды Власти, включая Власть Над Тенью и специализированные виды Власти, изначально равняются 0.

Примеры

У вас может быть Власть над: Существами 3, Законами 0, Людьми 0, Личностью 0 и Веществом 1. А может быть над: Существами 0, Законами 1, Людьми 0, Личностью 3 и Веществом 0.

Индивидуальная Настройка

У вас есть 3 балла для индивидуальной настройки.

Потратив 1 балл, вы можете:

-  Добавить 1 балл к Власти над Существами, Законами, Людьми, Личностью или Веществом, максимальный показатель этих видов Власти — 5 баллов. Добавить 1 балл к специализированному виду Власти, максимальный показатель — 5 баллов.

Потратив 2 очка, вы можете:

-  Добавить 1 балл к одному из Качеств, максимальный показатель Качеств — 5
-  баллов. Добавить 1 балл к Власти над Тенью.

Примеры

Вы можете добавить 3 балла к Власти Над Веществом.
Вы можете добавить 1 балл к Власти Над Тенью и 1 балл к Власти над Законами.
Вы можете добавить 1 балл к Согласию и одно к Власти над Людьми.

Этап 3 — Ткач ли вы?

Решите, Ткач ли вы.

Если вы Ткач, объявите это всем играющим. Учтите, что Ткачом является только один человек. Если вы Ткач, а кто-то против этого возражает, решайте сами, отвергнуть возражения сразу или дать ереси волю. (Но не давайте ереси волю, если возражающий серьёзно воспримет своё последующее развенчание. Так можно уязвить чувства человека!)

Этап 4 — Дары

Запишите до четырёх Даров вашего персонажа.

Решите, какой Дар получит преимущество "сильного" Свойства, а у каких Даров (соответственно это будут остальные) будет "слабое" Свойство.

Главный Дар

Если у вас есть как минимум один Дар, назначьте одному Дару либо

- ✚ Сильную Истинность, либо
- ✚ Сильную Игровую Поддержку, либо
- ✚ Сильную Значимость.

Второстепенные Дары

Каждому из оставшихся Даров назначьте либо

- ✚ Слабую Истинность, либо
- ✚ Слабую Игровую Поддержку, либо
- ✚ Слабую Значимость.

Остальные Свойства

Остальные Свойства ваших Даров будут Заурядными.

Индивидуальная Настройка

Вы можете произвести одно из нижеприведённых действий:

- ✚ Записать дополнительный Дар с одним слабым и двумя заурядными Свойствами.

✚ Усилить одно Свойство одного Дара.

Пример Персонажа

Сид, Мечтатель

Сида воспитывали пра-жабы, живущие под миром, и благодаря этому он вырос сильным, простодушным и исключительно хорошим парнем, чьи желания никому не принесут вреда. Он любит пробовать на вкус всё, что ему попадается.

Согласие 4

Проницательность 1

Знание 1

Власть: Существа 3, Законы 1, Люди 2, Личность 0, Вещество 0, Здоровье 1

Дар: Сильный и крепкий

Дар: Знает тайные обычаи пра-жаб (сильная Значимость)

Дар: Дегустатор (слабая Игровая Поддержка)

История

Раз уж вы играете в МЧО, можете попробовать получить от этого удовольствие.

А лучший способ получить удовольствие от МЧО — это рассказывать историю совместными усилиями: историю о мечтателях, чародеях и обречённых, в которой, возможно, найдётся место феям, пра-жабам и дворцам на солнце.

О чём история?

Ну, может быть, о том, что вы желали бы, чтобы было истинным. А может, о том, что *и есть* истинно. А может, о том, что, *по вашему мнению*, истинно.

Иногда смысл истории как бы проносится мимо вас подобно ковбою верхом на раздухарившейся пра-жабе, поэтому полезно внимательно следить и надеяться, что вы поймёте, о чём она.

У этой истории, в отличие от романа или пьесы, не будет редакторов и читателей, которые позаботились бы об её выдающихся повествовательных достоинствах. Вместо этого в ней проявятся творческое начало, природа личности и чудесные мечты — ваши и других игроков. Будьте готовы к встрече с обеими сторонами этой прекрасной и ужасной медали.

Сцены

Игра будет проходить как последовательность *сцен*.

В каждой сцене определяется, а затем разрешается проблема —

а в более широком смысле, "ситуация" —

с которой сталкиваются персонажи.

В каждой сцене также вводится, становится более значимым или разрешается один или несколько кризисов, с которыми сталкиваются персонажи — серьёзных проблем, которые могут грозить неспособностью найти Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания и выиграть в игре.

Если такие кризисы и ситуации не возникают естественным образом, их предоставляет Ткач. А ещё Ткач не должен подавлять естественные процессы, в результате которых появляются кризисы и ситуации. Если Ткач не справляется с этим (или если вы атеисты, не верящие в Ткача), обязанность правильного решения вопроса возлагается на плечи чародеев.

Взаимодействие С Игрой

Во время игры игроки влияют на исход сцены посредством слов. В конечном счёте, однако, только при помощи Обречённости, Чародейства и Согласия — применённых либо формально, с помощью бросков кубика, либо неформально, с выражением намерения и метода — игроки могут избежать множества незавидных судеб, поджидающих их.

Если вам было интересно, почему книга обречённых забита мрачными предсказаниями насчёт того, что персонажи погибнут, а игроки проиграют, или и то и другое вместе, то причина в этом!

В конечном итоге переменить или облегчить эту участь могут Проницательность, Согласие и Знание.

Выживание И Толкование

В каждой сцене задача игроков — выстраивать благоприятные исходы и отыскивать смысл, воздерживаясь от искажения. Расчётливое применение Знания и Проницательности может обеспечить персонажу выживание, а Согласие и разумное применение других Качеств может обеспечить сохранение их нравственного облика. Безрассудное или чрезмерное применение Качеств может вести к искажению.

В процессе игры Качества могут быть применены до обращения к игрушкам правил, информации из игровой вселенной или игровым процедурам, а могут применяться в рамках такого обращения. Одинаково приемлемо будет с помощью Проницательности объявить о немедленной победе или искусно действовать в рамках игрушки правил, чтобы добиться продвижения к тактическим и стратегическим целям. Согласие можно применять, чтобы вносить аккуратные изменения в толкование событий, а можно — чтобы проскочить сразу к концу Книги

5. С помощью Знания можно восполнять пробелы в игровой вселенной, а можно — всю её переписать на "мы в мире Закона и Порядка".

Не бойтесь мыслить широко...

Но начинайте с малого.

Не заходите слишком далеко, падая в тень до того, как вам предоставится возможность оценить игру!

Пассивное Применение Качеств

Можно применять Качества, не делая для этого бросок кубика, в особенности когда на вашей стороне Ткач или Ткача вообще нет. Вы можете применять Знание, просто утверждая что-то уверенным тоном, не противоречащим манере персонажа говорить. Вы можете применять Проницательность, внятно растолковывая то, как всё должно быть. Вы можете применять Согласие, приводя убедительные доводы в пользу того, что игроки или персонажи должны сделать. Пассивное применение Качеств сводит до минимума риск искажения — вместо этого вы рискуете тем, что ваши усилия могут быть сведены на нет из-за того, что вы не подкрепляли их бросками кубиков.

Арки и Главы

Сцены игры будут укладываться в "сюжетные арки", "арки персонажей", "главы" и "книги".

Сюжетные арки и арки персонажей — это длинные сюжетные линии, развивающиеся на протяжении многих сцен. Они разворачиваются вокруг одного кризиса или ряда связанных между собой или последовательных кризисов. Когда они завершаются, они отвечают на большую часть вопроса о том, что значит играть в МЧО.

Главы — это сюжетные линии, развивающиеся на протяжении последовательности сцен. Они предоставляют ряд соответствующих ситуаций, в которых разворачиваются различные кризисы. Обычно новая глава начинается каждый раз, когда вы собираетесь вместе, чтобы сыграть в МЧО, а заканчивается, когда вам приходится на этот день заканчивать. Иногда так не получается, в таких случаях сообразуйтесь с желаниями других.

Книги содержат в себе последовательности глав. Пять книг МЧО — полное собрание текстов, посвящённых единой вселенной игры.

Отступление: Как Говорить

Мы неосмотрительно забежали вперёд, когда сказали, что игроки влияют на исход сцены посредством слов — так что вот вам побольше подробностей о том, как это работает!

Фундаментальными основами передачи информации в МЧО являются звук и жест — вибрации, которые вы передаёте по воздуху, и неуклюжие движения, с помощью которых вы регулируете состояние отражения света. Есть три источника, делающие эти вибрации и движения тела осмысленными:

- ✚ То, что вы упорядочиваете их до состояния стандартных или распознаваемых смысловых единиц, пользуясь стандартными образцами;
- ✚ То, что вы пользуетесь стандартными или личными отсылками, в которых другие могут распознать смысл;
- ✚ Ваше намерение выразить себя и донести свой смысл до адресата.

В конечном счёте этот акт коммуникации — не описание чего-либо из королевств снов. Вместо этого он даёт другим сведения о том, *что вы есть*, или, точнее сказать, каковы могут быть ваши намерения относительно МЧО.

Как Делаются Утверждения

Вот как изложить простейшие сведения относительно МЧО.

Возьмите отчётливое намерение что-то сообщить другим игрокам.

Выберите для этого форму изложения. Вы можете воспользоваться одной из нижеперечисленных стандартных форм или придумать собственную.

Затем говорите!

Утверждения Относительно Мира

"Мой персонаж пробирается внутрь крепости вора".

Утверждение относительно мира.

Такие утверждения строятся на позволяющих вам воплотить в жизнь отчётливое намерение *заполненных данными взаимосвязях между словами* (на "ожиданности" или "веской Прамее", благодаря которой слова сцепляются друг с другом и формируют сложные блоки данных).

По сути вы описываете весь мысленный образ — звезду фактов, окрашивающуюся в цвета звезды просветления — целиком с помощью тесно сцепленных между собой слов и полагаетесь на то, что этот образ достаточно чист для того, чтобы описать своё намерение другим.

Уязвимое место этих утверждений — **завышенная самооценка**. Эти утверждения являются универсальной истиной лишь настолько, насколько вы обладаете авторитетом. И поскольку эти утверждения так слабо развиты, они неизбежно приведут к провальным последствиям. Скажем, в примере выше у вашего персонажа может быть сильный авторитет; на практике вполне может оказаться, что вы действительно можете пробраться незамеченным в крепость вора; всё, что вы сообщаете, может быть истиной, но развалится в одно мгновение, если Ткач откроет вам, что крепость вора упала с края мира два дня назад. И где тогда будет ваше отчётливое намерение?

Примечание: когда такие утверждения делаются при обсуждении вашего персонажа, обычно имя вашего персонажа, "я" и "мой персонаж" могут применяться на равных правах.

Утверждения, Сделанные От Лица Вашего Персонажа

"До второго захода луны я унесу с собой твои сокровища и твоё сердце".

Утверждение сделано от лица вашего персонажа.

В этих утверждениях для воплощения в жизнь вашего отчётливого намерения оказываются задействованы **установленный образец "голоса" вашего персонажа и контекст, в рамках которого персонаж говорит**.

В данном случае вы намереваетесь описать то, что произносит ваш персонаж, более или менее дословно.

Уязвимое место этих утверждений — **многочисленные ограничения**. Эти утверждения должны укладываться сразу в два контекста — игрового мира и реального мира. Например, в реальном мире вам может что-то помешать в то время, когда ваш персонаж теоретически может продолжать говорить.

Утверждения, Сделанные От Лица Других Персонажей

"...Но у меня нет сердца".

Утверждение сделано от лица пра-жабы.

В этих утверждениях для воплощения в жизнь вашего отчётливого намерения оказывается задействован **контекст, в рамках которого некий персонаж высказывается**.

В данном случае вы намереваетесь описать то, что произносит некий персонаж, более или менее дословно.

Этот метод чаще всего применяется Ткачом, чтобы говорить за персонажей второго плана, но любой, кто по какой-либо причине обладает властью над словами другого персонажа может со всем основанием пользоваться этой формой утверждения.

Уязвимое место этого метода — **неясность, от чьего лица было сделано утверждение**. Когда недостаёт хорошо налаженной связи "игрок-персонаж", зачастую трудно ясно дать понять другим, от чьего лица ты говоришь.

Утверждения, Обращающиеся К Правилам Или Понятиям МЧО

"Я хочу применить правила, чтобы построить замок".

Утверждение обращается к правилам.

В этих утверждениях для воплощения в жизнь вашего отчётливого намерения оказываются задействованы **очень хорошо распознаваемые отсылки к правилам или концепциям из игровой вселенной МЧО**.

По сути, когда вы ссылаетесь на какую-то установленную концепцию, всё ваше утверждение основывается на этой концепции.

Уязвимое место этого метода — **неясность отсылки**. Поскольку ваше понимание МЧО несовершенно, ваши отсылки неявным образом вместе с вашим собственным передают и чужое намерение. Это намерение теоретически может вызвать в вашем утверждении, поразив жизненно важные органы вашего утверждения и став паразитировать на нём, превращая его в орудие чужой воли. Например, вы можете обнаружить, что построить замок с помощью правил гораздо сложнее, чем вы думали!

Процессуальные Утверждения

"Стойте, стойте... что?"

Процессуальное утверждение.

В этих утверждениях для воплощения в жизнь вашего отчётливого намерения оказываются задействованы **очень хорошо распознаваемые отсылки к текущему контексту коммуникации**.

В данном случае ваше намерение — потребовать некоторого усилия в области размышления, проявления авторитета, выражения своих мыслей, проявления любви или внимательности.

Уязвимое место этого метода — **неясность, кто говорит, персонаж или игрок**. Некоторые процессуальные утверждения звучат в точности как то, что мог бы сказать ваш персонаж. Предположим, произошло что-то неожиданное, и игрок произносит вышеприведённый пример процессуального утверждения. Тут очень хорошо распознаваемая отсылка к тому факту, что только что произошло нечто неожиданное, но это потенциально может быть неверно понято из-за того, что и у игрока, и у персонажа есть причина удивиться!

WTF

Игровая История

Пролог

Игроки обсуждают, что это значит — найти Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания и создать мир. Первоначально утверждения делаются *относительно мира* — объективные утверждения от лица игрока. Однако в любой момент можно переместиться на место персонажа и начать делать *утверждения от его лица* или описывать, каким образом ваш персонаж бьётся над вышеупомянутым вопросом.

Вскоре после начала обсуждения персонажи оказываются способны применять сверхъестественные Качества для формирования ключевых элементов развития истории.

Будут ли персонажи действовать заодно с Ткачом или ему наперекор?

Будет ли это такая игра, где Ткач начинает с сюжетного хода, который заставляет персонажей покинуть тихие городки, где они живут, или такая игра, где история каждого персонажа начинается с "Запала" — с выбранной игроком кризисной ситуации, которая вынуждает персонажа сразу же погрузиться в действие и не противоречит теме и истории игры?

Отыгрываете ли вы самих себя или создаёте новые идентичности на время игры?

И тут вот так вот внезапно всё и начинается.

Первое Знакомство

Все персонажи — по очереди или вместе — оказываются вовлечены в текущие события.

Они оказались перед кризисом — Запалом или какой-то другой вызванной их положением проблемой.

К несчастью, у них ничего не выходит и все погибают.

Книга 1: Цивилизованные Страны

Раиф

В обычной партии в МЧО после этого персонажи собираются в Раифе, чтобы отправиться на поиски. Если вы все погибли, я думаю, просто придумайте какую-нибудь отговорку, вы не должны бы проиграть игру до начала Книги 1.

Ну так вот.

В обычной партии в МЧО персонажи собираются в Раифе, чтобы отправиться на поиски.

Королевский род Раифа после утраты Драгоценного Камня, Исполняющего Все Желания, стал родом вероломных, бессердечных и кровожадных чудовищ-вампиров. Они предложили помощь в поисках местонахождения Камня. Отправляться на поиски без их благословения будет невообразимо бестактно.

Фактические Угрозы

Вампиры.

Персонажей похищают и съедают по усмотрению Ткача. А ещё их может поглотить Раиф, впутать в свои политические или династические интриги.

Цивилизованность Раифа.

Моральные Угрозы

Можно проиграть игру прямо в Раифе.

В этот самый момент — то есть до применения Качеств — персонажи недостойны того, чтобы найти Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания.

А ещё они не могут в достаточной степени взаимодействовать друг с другом.

Из-за этого Раиф откажется благословить персонажей *и будет прав*.

Описание Путешествий

Без особой причины может возникнуть описание путешествий, во время которых персонажам не будет угрожать что-то в практическом или моральном плане. Дайте ему реализоваться, промчав персонажей по цивилизованным странам, и жестоко оборвите, если покажется, что оно затянется на слишком долгое время.

Если играющим нравится проводить время в разномасштабных цивилизованных королевствах, вы найдёте хорошие апокалиптические сценарии для каждого из них в разделе, посвящённом цивилизованным народам в Книге Обречённых — можно тут вернуть фактическую или моральную угрозу или парочку.

Тинъан

Персонажи обычно из Раифа движутся в Тинъан. Почему, я точно не могу сказать.

Тинъан каменеет. Его жители умирают. Его Симпозиум, учёные, и беспризорники, живущие на мостах, проложенных над зданиями, делятся с вами весьма полезными сведениями. Воин-С-Топором, присягнувший в верности Герцогу, охотится на мечтателей, блюдя древний закон, запрещающий попытки сказать желание Драгоценному Камню. Хорошим тоном считается засвидетельствовать своё почтение Герцогу и Первейшему Писцу.

Фактические Угрозы

Тинъан несёт все угрозы цивилизованных народов. В нём персонажей убьют, бросят в темницу или заставят влиться в ряды горожан. Воин-С-Топором лично разберётся со всеми мечтателями, кто не примет гражданства и не присоединится к придворным Герцога.

А ещё персонажи не знают, куда идти дальше. Вот поэтому их поиски должны бесславно окончиться здесь.

Моральные Угрозы

Почему мечтатель пожелал гибели Тинъану?

Я бы на этом и остановилась, но напишу ещё немного. Когда вы будете смотреть на Тинъан, спросите себя, есть ли такое в мире, который создаст ваш мечтатель? Если такого нет, это серьёзная проблема.

Если есть...

Ну, это не особо важно. Не буду говорить, что вы недостойны найти драгоценный камень только потому, что в своё идеальное представление о королевствах сна вы поместили несколько городов вроде Тинъана.

Блин, да *некоторые из вас* же додумались до совершенно подходящего объяснения таких вещей *в прологе*.

Это не особо важно.

Но об этом нужно помнить. Нужно размышлять. Возможно, это потребует броска на одно из Качеств, необязательно *сейчас*, когда-нибудь потом.

Подумайте об этом.

А когда вы со этим разберётесь, если останетесь в живых, Книга 1 закончится.

Книга 2: Дикие Народы и Феи

Арки Персонажей и Запалы

Если у вас есть арки персонажей, сейчас самое время по продвигать их.

Вы также можете придумать новые Запалы, если хотите.
Всегда можно начать всё заново.

Дикие Народы

На протяжении этой книги персонажи будут странствовать в землях, населённых дикими племенами. Тут вы можете ввести в историю разнообразные кризисы, из-за которых персонажи погибнут (или почти погибнут, или будут вынуждены стать частью племени, что угодно). Нормально, но не обязательно, добавлять сюда и один моральный кризис; смотрите раздел о Диких Народах в Книге Обречённых.

Фактические Угрозы

Дикие народы убьют персонажей, возьмут в плен или заставят влиться в свои ряды.

Моральные Угрозы

Дикие народы могут отвернуться от персонажей, что будет показывать, что персонажи недостойны продолжать поиск.

Персонажи не смогут научиться у них чему-то, чему было необходимо.

Описание Путешествий

Время от времени вы будете обнаруживать, как разворачиваются описания путешествий, когда персонажи будут странствовать туда-сюда по землям диких племён.

Как и до этого, пускай разворачиваются, но вы следите и зарубайте их, если закручиваются.

Феи

Покинув земли цивилизации, персонажи должны будут обратиться с расспросами к феям.

Фей не существует. Их тут нет. В их жизни полно всяких историй. Многие из этих историй бессвязны или недосказаны и требуется помощь персонажа, чтобы завершить их. Феи прекрасны, волшебны и трагичны.

Фактические Угрозы

Феи не смогут опознать персонажей как проводников воли судьбы, которые найдут Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания и скажут ему своё желание.

К сожалению, это значит, что мира не существует.

Подробности смотрите в разделе Книги Обречённых, посвящённой Феям.

Моральные Угрозы

Оказывается, что мира *в любом случае* не существует. Он состоит из Прамейи, квантовой пены или чего-то в таком духе.

Вы проиграли игру в МЧО.

Как бы то ни было, если вы **ИДЁТЕ ПРОТИВ ЧЁТКО НАПИСАННЫХ ПРАВИЛ** и **ВСЁ ЕЩЁ НЕ ПРОИГРАЛИ**, почему бы не закончить тут Книгу 2?

Книга 3: Драконы Глубин

Вы можете пропустить эту книгу, если вам не хватает времени, хотя это будет значить, что вы ничего не узнаете о том, что в ней происходит, или что персонажи нашли Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания, пока вы не видели.

Цивилизованные И Дикие Народы

В этой книге разворачиваются дальнейшие приключения в землях диких и цивилизованных народов.

Ряд Открытий

Персонажи выполняют ряд заданий, или совершают ряд путешествий или взаимодействий. И после каждого они узнают что-то новое насчёт того, где находится Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания.

Моральные Угрозы

По мере развития этой книги будет становиться всё более важно то, чтобы у персонажей установилось чёткое видение того, что они сделают, когда действительно найдут Камень, и что это для них будет значить.

Определённых привязок по времени нет, но к концу этой книги, а если возможно, то до того, персонажи должны будут окончательно разобраться с этим вопросом или проиграть игру.¹³

А ещё отсутствие единогласия относительно этого расколет играющих и вызовет искажение в одном или нескольких.¹⁴

Тени На Солнце

Если персонажи побывают на солнце, это скорее всего будет в Книге 3 или Книге 4.

Драконы Глубин

Есть драконы, которые живут в воде. Один из лучших драконов — восточный дракон-океан. Впрочем, необходимо только чтобы персонажи в какой-то момент посетили драконов глубин.

Драконы — нетипичные обитатели вселенной МЧО и не подчиняются её правилам. Они могут забросить вас из Книги 3 в Книгу 4 — или персонажи могут

¹³ Это то же самое, что и любой другой проигрыш, то есть и этот можно хитростью обойти.

¹⁴ И это тоже можно обойти хитростью, если только у кого-либо не окажется настоящего разрушительного Знания, искажённого Представления или обманного Согласия!

сдаться, встретившись с их способами самозащиты, и перескочить в Книгу 4, даже не испытав на собственном опыте встречу с ними! Драконы могут восстановить прежнее состояние павших в тень персонажей или освободить Ткача, заточённого в недрах мира. Во время встречи с драконами глубин игру можно проиграть, но никто не знает как.

Вы можете встретить драконов глубин, когда не будете осознавать, что вы в игре; и тут вы обернётесь и поймёте, что всё это время играли в МЧО.

Драконы глубин родились вместе с миром. Они не умрут вместе с ним. Они суть глубина, и величие, и вдохновение, и они ведут с тенью войну.

Они могут съесть вас. Вы точно...

Фактические Угрозы

А. Полагаю, это фактическая угроза.

Они могут съесть вас. Вы точно не можете их найти. К ним не ведёт ни одна дорога. Людям действительно не стоит их навещать. Их защищают сонмы ундин, пытающиеся не давать вам добраться до них, пока вам это не надоест и вы не перейдёте к Книге 4.

Моральные Угрозы

Вот правда, вся эта часть это сплошные проблемы, даже если вы пропустите её.

Книга 4: Пра-жабы

Ряд Открытий

Если вы пропустили Книгу 3, вам придётся перенести "Ряд Открытий" в эту Книгу. Что полезно, вы можете с помощью этих открытий объяснить, почему персонажи должны попасть на изнанку мира, во владения пра-жаб.

Тени На Солнце

Если персонажи до сих пор не побывали на солнце, возможно, теперь подходящее время для этого. Смотрите обсуждения моральных и фактических угроз на солнце в Книге Обречённых. Однако заметьте, пожалуйста, что гораздо важнее, чтобы персонажи побывали под миром, чем над ним.

Передвижения По Изнанке Мира

Персонажи могут встретиться с затруднениями, когда будут добираться до тех мест, которые находятся под миром, поскольку преграждают путь им всё-таки горные породы. В целом, впрочем, всё наоборот. Персонажи обнаруживают, что добраться до изнанки мира подозрительно легко. Способы буквально сами себя придумывают.

Фактические Угрозы

Камень, наверно, но я фактически признала, что вы как-нибудь туда проберётесь.

Моральные Угрозы

То, с какой лёгкостью вы добрались до изнанки мира, должно вызвать подозрения у любого здравомыслящего человека!

Встречи С Пра-жабами

Пра-жабы, на самом деле, большие жабы.¹⁵ У них на лбах драгоценные камни. Ни один из этих камней не является Драгоценным Камнем, Исполняющим Все Желания, вот поэтому-то в мире так мало кувшинок. Они должны быть безумно клёвыми, грозными и внушающими благоговейный трепет. Полезно представлять их себе таинственными и проникательными. Они неуязвимы для большинства воздействий смертных и, если прижать их, источают кошмарные яды.

¹⁵ Не читайте это и раздел про "Знание и Истину" одновременно.

Фактические Угрозы

Пра-жабы съедят всех персонажей. Тут игра сразу же заканчивается, не дав возможности найти Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания. У них лютый, эсхатологический желудочный сок, все дела.

Прорицание

Если вы всё ещё не знаете, где находится Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания, то здесь вы можете услышать прорицание относительно его местонахождения от призрака Тиресия или какого-нибудь другого духа в духе Тиресия.

Фактические Угрозы

Прорицатель может сказать: "Такой вещи не существует!"
Или: "Вы давно опоздали, своё желание ему сказала тень".

Моральные Угрозы

Прорицатель может сделать какое-нибудь ещё апокалиптическое заявление, чтобы испортить концовку Книги 4. Как правило, Ткач в этот момент сбежит, чтобы гарантировать, что это заявление угрожающе повиснет в воздухе — если он этого не сделает, мечтатель, скорее всего, тут же представит это в позитивном свете. К следующему сеансу игры это уже необязательно будет так: чем дольше мечтатель будет это обдумывать, тем сложнее будет просто вывернуть это, не став в процессе обманщиком.

Книга 5: Завершение

Персонажи проходят последние шаги своего путешествия.

Фактические Угрозы

Ткач может сделать выбор в пользу серьёзного столкновения с неким ранее встречавшимся противником, который, как это ни ужасно, убивает всех персонажей после того, как они добрались до самой Книги 5.

Финал

Персонажи находят Драгоценный Камень,
Исполняющий Все Желания, и...

Фактические Угрозы

Кто-то должен умереть, чтобы стать мировой твердью.

Если между персонажами заключён шаткий или временный союз, они становятся фактической угрозой друг для друга.

Моральные Угрозы

Вообще мне нужно начать с того, что чародеи могут решить, что ни один из присутствующих мечтателей не достоин произнести желание.

Но это не так важно.

Я имею в виду что в теории это большая проблема, но к тому времени, как до этого дойдёт, это уже никого не будет останавливать.

Большая проблема *на практике* это вот что: почему вы должны стать Богом? И почему *этот* мир есть мир, в котором воплотились все ваши желания?

Я не могу сказать, что вы ещё не решили эту проблему.

Я не видела, как вы играете.

Но я могу чуточку подглядеть за вами и напомнить, что прямо сейчас вам нужно найти самый лучший ответ, на который вы способны. Вы должны найти ответ, и возможно, те ответы, которые казались такими годными пять минут назад, уже не кажутся столь идеальными. Вам придётся ответить на эти два вопроса среди прочих.

Потому что если вы хотите выиграть, вы должны взять Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания, и создать этот мир...

Этот выдуманный мир...

Реальность, являющуюся всем тем, что вы когда-либо желали и всем тем, что вам грезилось.

Книга Мечтателей: Постскриптум

серьёзно, я это написала.

ПРИМЕНЕНИЕ СОГЛАСИЯ	
Объявите, что вы желаете применить Согласие.	
Объявите, что вы хотите объяснить, каково значение чего-либо.	
Теперь любое количество игроков может назвать необходимое количество очков от 0 до 7. При броске на Согласие вы должны выбросить количество очков, равное или превышающее самое большое количество из названных, чтобы ваше объяснение стоило того, чтобы в него поверить.	
Сделайте бросок на Согласие и объявите результат.	
ПО ЖЕЛАНИЮ	Если другой игрок желает дать своё объяснение, он может сделать это, сделать бросок на Согласие и объявить результат.
Если у игрока с наивысшим результатом этот результат равен установленному количеству очков или превышает его, его бросок успешен.	
Игрок, сделавший успешный бросок, объявляет об этом и объясняет, каково значение соответствующего явления.	
После этого все должны играть в МЧО так, чтобы это объяснение можно было счесть уместным и важным.	

Броски На Согласие

Бросок на Согласие делается следующим образом.

Бросьте столько шестигранных кубиков, сколько составляет сумма баллов, оценивающих ваше Согласие и баллов, оценивающих наиболее подходящую к случаю Власть.

Если это количество — ноль, тогда бросьте один кубик и от выпавшей цифры отнимите одно очко.

Ваш результат — это наибольшая цифра из выпавших на кубиках.

Если выпало более одной шестёрки, прибавьте к результату по одному очку за каждую дополнительную выпавшую шестёрку.

Если вы делаете броски, чтобы определить, у кого из игроков будет наивысший результат броска на Согласие, и у нескольких игроков оказывается одинаковый наивысший результат, исключите всех игроков, результат которых оказался меньше, и бросайте ещё раз.

Значимость

Некоторые замечания относительно Значимости.

Значимость Дара подвластна Согласию. Вы можете усиливать или ослаблять значимость Дара с помощью броска на Согласие.

-  Вы должны предупредить других игроков о своём намерении, когда будете делать бросок —
 -  в том числе сказав, на какого персонажа воздействуете и
 -  какой Дар собираетесь изменить.
-  Кто-либо из игроков должен установить необходимое количество очков, равное 5.
-  У вас должен оказаться наивысший результат.
-  Вы должны объявить новое значение Значимости Дара.

Пример Игры

До Начала Игры

Вайнону тревожит её участь примера игрока в МЧО. "ОМГ, — думает она, — я буду играть в МЧО".

Она, не желая прятаться и жить в страхе, решает встретить свою судьбу лицом к лицу.

Она зовёт заядлых игроков Терезу и Томаса и читателей Hitherby Dragons Фиону и Фродерика.

Играть она будет вместе с ними.

"Мы действительно играем? — задаётся вопросом Фиона, — я имею в виду, прямо сейчас?"

"Нет", — прямо заявляет Томас.

"Нет?"

"Если бы мы играли, тогда период до начала игры остался бы в прошлом и нам сейчас бы пришлось из того, что мы там натворили, выкручиваться".

"Выпучиваются глаза, — говорит Тереза, — когда ты замечаешь там что-то, чего не ожидал увидеть".

И на этой неловкой ноте мы начинаем игру.

Создание Персонажа

Играющие создают своих персонажей.

Вайнона решает создать мечтательницу, выбрав Согласие как её главное Качество.

Тереза и Томас создают чародеев, выбрав Проницательность.

Фиона и Фродерик создают обречённых, выбрав Знание.

Томас объявляет, что он Ткач.

"Я думала, — говорит Вайнона, — что мы попробуем сыграть без Ткача".

"Думала", — соглашается Томас.

"В правилах нет ничего, — после секундного молчания произносит Тереза, — что перечёркивало бы объявление Томаса. Если в нём не проявилась искажённая Проницательность, оно проистекает непосредственно из постоянно присутствующей в его сердце истины".

"Ничью Проницательность нельзя исказить, — поправляет Вайнона, — если мы ещё не начали играть".

Молчание.

"Беру эту часть сказанного назад", — говорит Тереза. "И всё-таки тут ничего не поделаешь".

Пролог

Томас: Мы начинаем игру в МЧО.

Вайнона: Не понимаю, нахожусь ли я уже в состоянии безграничной вселенской любви.

Томас: Находишься.

Вайнона: ...Приятно слышать!

Томас: Что у нас за персонажи?

Фиона: Я подумала, я провалюсь сквозь дыру в небе и приземлюсь в королевствах снов.

Вайнона: А ноги ты не сломаешь?

Фиона: Это меня не останавливает!

Тереза: Интересный подход.

Фиона: Я думаю, что скорее меня бы подхватывали бы друг у друга гуляющие по небу ветры, и я в конце концов мягонько бы приземлилась, и на мне по счастливой случайности были бы штаны, а не юбка. Потому что с юбкой в многокилометровом падении возникли бы трудности.

Фродерик: Нисколько не в километровом, на самом-то деле. Небо ближе, чем оно на Земле.

Фиона: Правда?

Фродерик: Люди всё время дотягиваются до небес и всё такое. Подняться на километры вверх это долгий путь, если не лететь на аэроплане.

Фиона: Ну, это точно очень далеко от земли; если ты не проделывал долгий путь в падении, ты не можешь сказать, на сколько километров это тянуло.

Томас: А ты, Фродерик?

Фродерик: Я скромный башмачник, владеющий тайнами всех искусств и наук. Почему? Потому что у меня очень много времени поразмышлять, когда мои руки занимаются пошивкой башмаков. Я даже предаюсь некоторой... экстраполяции. Но в целом я размышляю здраво.

Вайнона: Похоже, что выбор того, кто из вас ляжет в фундамент мира, очевиден.

Фиона: Если только небо и земля не поменяются местами.

Тереза: С чего бы ей захотеть поменять их местами?

Фиона: Из-за её своенравной природы.

Вайнона: Проецируешь, дорогуша.

Фиона: И не говори. [вздыхает]

Томас: На самом деле в этом кое-что есть...

Вайнона: ...

Томас: Я имею в виду, если мировой твердью станет Фиона, а не Фродерик, то соответствующее решение будешь принимать ты. Мир наделил тебя твоей природой, или ты никогда и не была мечтательницей.

Вайнона: О жестокая судьба, почему я решила изводить себя, избрав таких товарищей? ...Ты это имеешь в виду?

Томас: Совершенно верно.

Вайнона: Значит, никто из вас не несёт никакой ответственности? Вся ответственность на мне?

Томас: Такова сила Ткача, я могу отказаться от всей ответственности за свои поступки и переложить её на тебя. Кстати об этом, я думаю, я буду принцем Раифа.

Фиона: Мне казалось, ты ткал?

Томас: Я — принц Раифа, чародей, а ещё я Бог.

Фиона: Полный набор.

Томас: В этом моя трагедия — я примеряю много шмоток, но ни во что не помещаюсь.

Фиона: А Вайнона?

Вайнона: Я?

Фиона: Что ты отыгрываешь?

Вайнона: Я на самом деле не знаю. Я хочу... знаете, я на самом деле не планировала играть в МЧО. Это просто была моя неминуемая участь. Наверно, я хочу быть таким человеком, который может... может превратить мир в место, исполненное красоты и сострадания, не убивая для этого всех.

Тереза: [смеётся]

Тереза: [молчит]

Тереза: Извините, я представляла себе, как Томас примеряет одежду. А может, ты художница, Вайнона?

Вайнона: Это... тоже не то. Потому что это может подразумевать... что я делаю это только в искусстве. Я скорее хочу быть вроде Томаса. Типа вездесущей.

Томас: Я не вездесущ. Я прячусь в определённых местах, что подходит к моим особенным полномочиям.

Вайнона: Бог не вездесущ?

Томас: Я преувеличил свои выдающиеся качества; моя божественность в игровой вселенной ограничена и в полную силу может развернуться только при посредстве правил. То же самое относится к мечтательнице: ты полностью осуществляешь своё предназначение только посредством проведения в жизнь своих идеалов в игре.

Вайнона: Так что я играю за небольшое существо, но мой... дух рассеивается по миру?

Томас: Ага.

Фиона: Это может быть твой Запал. О нет! Твой дух рассеивается по миру!

Вайнона: Я думаю, Запал у меня такой — мир полон страданий, а реальность это иллюзия. И я думаю, я... Я хочу быть духом-бабушкой. Духом какого-нибудь Дома, который утрачивает влияние, и все века, когда он был у власти, у него была своя богиня-бабушка. Типа, благородного Дома. Типа папской династии.

Тереза: Мечтателям не следует быть божествами, по-моему.

Фродерик: Боги рождаются в противовес пустоте.

Молчание.

Тереза: Довод в пользу обратного.

Томас: Что ты отыгрываешь, Тереза?

Тереза: Я в игре?

Томас: Ты создала персонажа.

Тереза: А.

Томас: Я могу сделать так, чтобы ты играла за утку.

Тереза: Я могу свергнуть тебя с твоего престола и заточить под миром.

Томас: Ну давай.

Тереза: Я хочу играть за своего персонажа-воина.

Томас: Нет.

Тереза: Я могла бы быть стриптизёршей-ниндзя, с катанами.

Томас: Нет. Ты будешь Гэндальфом.

Тереза: Когда-то я была духом, наполняющим мир жизнью, сотканным из прамейи ангелом, движущей силой, рождённой при сотворении мира; но я так долго прожила в заурядной плоти, что сейчас уже не помню о своей истинной природе?

Томас: Да.

Тереза: Хорошо.

Томас: Вайнона, мир полон страдания, а реальность это иллюзия. Твои действия?

Вайнона: Исправлю его.

Томас: Ну ничего себе.

Вайнона: Наверно, мне надо попробовать отыскать Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания.

Томас: Почему?

Вайнона: Потому что я томлюсь в печали посреди этих неуклонно пустеющих залов и со временем осознаю, что мир не таков, каким он должен быть; и однажды внезапно приходит мысль, осознание: "Так сделай его лучше".

Томас: Но мир полон страданий. Значит, ты этого пожелала!

Вайнона: Так ли это?

Томас: Э-э?

Вайнона: А разве это не просто воспринимаемая чувствами иллюзия? Что если все засмеются и снимут маски, и скажут: "Мы просто с тобой играли. Мы всё время жили той прекрасной жизнью, которую ты для нас желала".

Томас: Я — принц Раифа, *не будет мне прекрасной жизни*. Не будет, слышишь?

Тереза: Тебя здесь нет.

Томас: Но постучаться ей в дверь я ещё как, блин, могу.

Фиона: Ой-ой-ой.

Томас: [изо всех сил стучит по столу] Бах-бах-бах! Эй, ты там! Я слышал, ты собиралась сделать мир лучше!

Вайнона: Превосходно. Ты можешь позволить мне отправиться на поиски Драгоценного Камня, Исполняющего Все Желания.

Томас: Мне уже достаточно трудно сохранять веру в важность придворных порядков; я не хочу, чтобы твои пустяковые придумки подорвали её ещё сильнее.

Фиона: Я приземляюсь.

Томас: Ты только что упала с неба прямо туда, где идёт перепалка между вампиром и божеством.

Фиона: Ура!

Томас: Вот ты в нашем споре можешь стать арбитром.

Фиона: Хи-хи. Ты сказал "побитой".¹⁶

Томас: Слушай, эта женщина собирается найти Драгоценный Камень, Исполняющий Все Желания и сделать так, что все мои притязания станут бессмысленны. Это несёт гибель всему общественному устройству! А ещё я не смогу как следует понять.

Фиона: Это её альтруистическое намерение!

Томас: Не стоило мне ожидать моральной поддержки от женщины, падающей из дыры в небе. В этом и заключается настоящий урок.

Фродерик: А ещё ты совсем забыл про Запал Фионы.

Томас: Ха! Точно! Ты ПАДАЕШЬ — каковы твои ДЕЙСТВИЯ?

Фиона: Я устремляюсь навстречу самому важному, что есть в мире.

Томас: [закрывает лицо руками]

Вайнона: Я хочу, чтобы ты дал официальное одобрение и мне не пришлось бы отправляться в Раиф, где на всех нападают вампиры.

Томас: Ни фига я не дам, а ещё пытаться отвертеться от посещения Раифа — просто жульничанье.

Вайнона: [миролюбиво] Что ж, мы можем отправиться в сторону Раифа, и если я отговорю тебя от этого до того, как мы туда прибудем, тут будет скорее моё моральное превосходство, а не вина.

Томас: Почему я тебя не убил?

Вайнона: Это будет однозначно изменяющее реальность действие со стороны твоего персонажа, а персонажи, в которых находится Ткач, не совершают такие поступки. А ещё, по-моему, МЧО не может закончиться в прологе.

Томас: Что ж, хорошо! Фродерик, Тереза, что у вас с Запалами?

Фродерик: У меня есть башмаки.

Томас: Я устраняю из мира это утверждение с помощью чьего-то разрушительного Знания.

Тереза: Я не хочу, чтобы люди читали про эти вот Запалы и думали, что МЧО это инди-игра. Вот поэтому я хотела играть за моего воина с очками здоровья и классом брони.

Томас: В инди-игре я бы стопудово так не командовал, так что терпи.

Фродерик: Однажды я делаю башмаки и понимаю, что мир неизбежно погибнет и померкнет, превратившись в ничто.

Томас: Окей.

Тереза: Я сплю. Я сплю и мой взор блуждает по миру. И тут, всего на мгновение во сне, я вспоминаю, кто я. Я не могу ухватить это воспоминание. Я не могу удержать это воспоминание. Для моего эго это слишком громадно. Но это узнавание... перестраивает меня. Я знаю, что мне нужно стать настолько шире, чтобы это как-то вместились. Мне нужно быть лучшим котелком для моей души.

Томас: Окей.

Тереза: Но мне нужно, чтобы ты сказал, где я просыпаюсь, потому что часть моего Запала это ещё и то, что то, с чем я сталкиваюсь — это не... не просто то, что я сотворила.

¹⁶ Странно, но звучало это из его уст совсем непохоже.

Томас: Значит, Фродерик — мир неминуемо погибнет и померкнет, превратившись в ничто. Твои действия?

Фродерик: Я падаю на колени и, охваченный отчаянием, вопию.

Томас: Вопиешь?

Фродерик: "Небеса! Ответьте мне! Неужели всё, что я узнал, и всё, что у меня есть, стало никому не нужно? Неужели этот мир лишь никчёмная груда хлама, что в одночасье станет забыта? Ткач, зачем ты сотворил такую судьбу?"

Томас: Моя голова просовывается в двери твоей лавки. "Притормози", — говорю я. "Ты башмачник".

Фродерик: Ты... Бог?

Томас: Зацени мои башмаки.

Фродерик: Ты *и есть* Бог. Но... раз так, объяснись!

Томас: Я возвращался в Раиф после того, как попытался уговорить эту женщину [указывает большим пальцем через плечо] отказаться от бессмысленных поисков. И тут услышал, как ты вопишь.

Фродерик: Мне нужно было объяснить другое.

Томас: Так это уже твои неприятности. Присоединишься ко мне? Я подумываю представить вас моим товарищам-принцам как зверинец нового типа.

Фродерик: Два человека не тянут на зверинец.

Томас: Одна тёлочка упала с неба, она тут где-то поблизости. На ней нет юбки.

Фродерик: Эта информация была излишней.

Фиона: И звучало двусмысленно!

Фродерик: О, привет.

Фиона: Привет.

Фродерик: Ты выглядишь, как женщина, которой ведомы все искусства и науки.

Фиона: [краснеет] Ты тоже.

Фродерик: ...

Фиона: Я имею в виду, как мужчина.

Томас: Зачем я так мучаю себя? Ты! Вайнона, зачем ты это со мной делаешь? Если предположить, что ты не просто притворная мечтательница, фальшивка, которую мои родичи съедят?

Вайнона: Это неумолимое воздействие судьбы.

Томас: Тереза, я понятия не имею, где ты просыпаешься.

Фиона: Значит, это на краю мира.

Тереза: Э-э?

Фиона: Раз Ткач не знает, где ты. Значит, где-то там в невоспламенённых областях, или, в лучшем случае — потому что тебе надо где-то находиться — на самом краю, ты свисаешь со скалы, под тобой невоспламенённые области.

Тереза: Это правда, да?

Томас: Ты можешь быть в каком-нибудь другом месте, если хочешь.

Тереза: Ну нет. Это звучит разумно. Только... только не вцепившись пальцами в скалу. А в моей постели. В моей постели в моём доме на краю мира. И я встаю и смотрю на

свои руки, и смотрю в зеркало на свои волосы, и осознаю, что понятия не имею, кто я такая. Но понимаю, что я светла. Так что моему духу придётся пройти. Придётся проникнуть вглубь себя и посмотреть, что там. Потому что я слишком большая трусиха, чтобы просто выйти в королевства снов и найти себя там. Там может не оказаться никакой пищи и никаких местечек потеплее.

Томас: Я не знаю, сработает ли это в отношении того, чтобы партия была вместе.

Вайнона: Это нормально.

Тереза: Это нормально?

Вайнона: Я не знаю, где ты. Я не знаю, встречала ли тебя когда-нибудь. Но я могу одарить тебя мужеством. Могу одарить тебя силой. Приди и помоги мне.

Тереза: Надежды ранят.

Вайнона: Это нормально.

Тереза: Наверное, я встаю. Наверное, по моему зову из холодных ветров ко мне является конь.

Томас: Куда ты направляешься?

Тереза: У меня назначена встреча в Раифе.

Книга 1: Цивилизованные Страны

Раиф (Сцена 1)

Томас: Книга 1, "Цивилизованные Страны".

Томас: Сцена 1.

Томас: "Раиф".

Томас: Теперь, ребят, я должен вас представить своей маме. Она будет судить вас, а потом убьёт.

Вайнона: В этом в данной сцене заключается кризис?

Томас: Я думаю, кризис в том, что над вами *нависает* угроза этого. Хотя... хм. Может, надо начать поскромнее. Когда вы добираетесь до города, я даю вам вот такие монеты, у которых есть ещё и символическое значение — по сути это метки, по которым можно узнать, что вы полноправные претенденты на роль мечтателя и его спутников. Только вы находитесь здесь у морского фасада города, на мраморной дорожке, внизу — сырой, окутанный туманом берег, позади вас пенится фонтан, тут кто-то наталкивается на Вайнону, а несколько мгновений спустя она обнаруживает, что у неё украли монету. И... Тереза, тебя останавливают у ворот.

"Принц сказал не пускать чародеев. Потому что они могут лишить его власти и заточить куда-нибудь глубоко в недра мира", — так они говорят.

Фиона: Интересно, было ли задумано, что Ткач будет так сильно вживаться в роль.

Вайнона: Пусть хватит лишнего; только это его и радует в жизни. А ну и да, о нет, моя монета.

Томас: Если у вас нет монеты, вас съедают, даже не удосужившись отправить на суд.

Фиона: Но это *лучше*.

Томас: Э-э?

Вайнона: ... Я думаю, нам нужно, чтобы она нас оценила, чтобы сказала: "А, да, вы достойны".

Фиона: У старых вампирш-королев плохо с оценкой. Ты просто пойми, что заговариваешь себя, не трать время зря!

Томас: А может, *настоящий* мечтатель сейчас где-нибудь смеётся над вами и плетёт судьбу так, чтобы у вас не осталось шансов ещё до того, как вы попытаетесь что-нибудь предпринять — об этом вы подумали?

Фиона: Подобные вопросы меня не интересуют. А вот вору я с удовольствием подставляю подножку, чтоб он вдруг растянулся на земле, когда пойдёт мимо.

Тереза: Я кастую файербол.

Томас: Э-э?

Тереза: Так я отчаянно взмолилась, требуя внимания.

Томас: А. То есть, ты можешь ответить стражнику.

Тереза: Эти стены и этот стражник должны растаять, словно сны; они не пускают меня к себе.

Томас: Серьёзно?

Тереза: Я проверю, как обстоят дела, шагнув ему за спину и распахнув руками ворота перед тем, как применять чародейство.

Томас: Он слегка бледнеет, но держится стойко. Ворота заперты.

Тереза: Они перестают быть запертыми, когда их касается моя рука. Я бросаю 5 кубиков; говори, сколько нужно очков.

Томас: 3.

Тереза: 4, 1, 1, 2 и 6. Первый решает дело; остальные — это "если бы да кабы".

Томас: "Я лично запираю ворота!"

Тереза: "Ты — человек не из плохих". [пауза] "Ты — всего лишь часть того, что находится в неведении относительно того, как всё должно быть. Ты действительно... хочешь служить такому хозяину, как Томас? Ты хочешь, чтобы это было смыслом твоей жизни?"

Томас: "Не начинай ничего про меня выдумывать! Я знаю, что ты чародейка!"

Тереза: Пожалуйста, не заставляй меня делать ему больно.

Томас: Это проблема Вайноны, а не моя. Так что я должен поручить это ей и посмотреть, успеет ли она подоспеть на помощь вовремя?

Тереза: ...Не то чтобы у меня не было шансов при бросках на Согласие... но я согласна.

Томас: Фиона действительно подставила подножку кому-то, но был ли это вор? Это была озорного вида девчушка, она поднимается на ноги и говорит: "Э, аллё!" По её виду не скажешь, чтобы она была виновата.

Фиона: Я слежу, чтобы она не скрылась.

Вайнона: "Милое дитя, ты энписи. Для чего тебе может понадобиться такая монета?"

Томас: "Я не знаю, о чём ты". Она быстро оглядывается по сторонам. "Что такое энписи?"

Вайнона: "Не расскажешь ли мне, что у тебя на сердце?" — спрашиваю я. Я подхожу к ней ближе.

Томас: Нет. И ты не можешь её заставить. Хотя она явно напугана.

Вайнона: Не знаю, как сюда вписать Терезу. Эм. [встаёт в героическую позу] *Я излучаю озарение счастливых концовок!*

Томас: Что?

Вайнона: Так что Тереза может не убивать того парня, а показаться и применить чародейство на этой девчонке, и преодолеть препятствие, которое она собой представляет.

Томас: Что это за озарение?

Вайнона: ...Эманация божественного. Как радужки святых.¹⁷

Томас: Но что это вообще *означает*?

Вайнона: Я хочу объяснить, что оно означает. Назовите мне результат броска на Согласие.

Тереза: 0.

Фиона: 5.

Тереза: Почему 5?

Фиона: Мне нравится придумка с необъяснимым озарением.

Томас: Кто-то назовёт больше 5 очков?

[молчание]

Томас: Окей, бросаем.

Вайнона: 1, 1, 1, 3... Э, а какая Власть тут мне лучше всего подходит?

Томас: Фиона, если мне в итоге придётся вглядываться в бездну безбрежного замешательства, винить в этом я буду тебя.

Фиона: Я думаю, на это распространяется Власть над Законами.

Вайнона: 4, 5!

Томас: Ох, хорошо.

Вайнона: Это значит, что человек всегда может найти путь к пробуждению, на котором ему не придётся причинять боль кому-то другому. Может, он не найдёт его. Но возможность есть всегда. А может быть, это значит, что пора нашей группе собраться и двигаться дальше вместе.

Томас: Смотрите, стражник тут в любом случае остаётся в проигрыше. Если он остановит её, то согласно правилам он перестанет существовать или что-то типа того, а если не остановит, то подведёт королевский род Раифа.

Вайнона: Тогда пускай уходит. Пускай ищет свою счастливую концовку где-нибудь ещё. Ему не обязательно оставаться в Раифе. Ему не обязательно быть рабом, исполняющим приказы кровопийц-королей! Он может отправиться в какое-нибудь место, на которое не пала тень из-за утраты Камня, и жить там.

Томас: Ему не скрыться от меня.

Вайнона: "Томас, ты изворачиваешься".

Томас: "...Чего?"

Вайнона: "Ты, как Ткач, строишь козни, чтобы мы точно не разобрались с этой ситуацией. Я этого не потерплю; если ты не прекратишь делать это, я... я тебя выкину из игры".

Томас: "Э, он чё, Ткач?" Девочка бледнеет. "Значит... он из королей?"

Вайнона: "Да".

Томас: Она теряет сознание.

Тереза: О да, твоё воображение вселяет страх, Томас.

Томас: А ты помолчи. И заходи, стражник отправился исполнять мечту своей жизни стать странствующим торговцем, ну или как-то так.

Тереза: Препятствие... обойдено. Привет, Вайнона. Я видела тебя во сне.

Вайнона: Привет!

Тереза: И того, кто думает, что он Ткач.

¹⁷ Радуги, которые излучают святые. Вот ещё что, она ошибается.

Томас: Я стопроцентный Ткач. Смотрите, я создаю уток. [растопыривает руки, будто из них, распускаясь, появляются утки.]

Тереза: Обычный вампирский фокус.

Томас: Придётся делать бросок на обречённость, отвечаю.

Тереза: Мне не нужны броски; доказательства предо мной.

Фродерик: Монета снова у меня. Теперь я дважды претендент.

Фиона: Привет, я Фиона. Я свалилась.

Тереза: Я подозреваю, что у Фионы повреждён мозг.

Фиона: Э! Никакого чародейства!

Тереза: Это несосредоточенное подозрение.

Фиона: Я люблю свои мозги! Они хлюпают!

Фродерик: Фродерик.

Тереза: Рада с вами познакомиться.

Вайнона: У нас тут кризис, девочка украла мою монету. В любой момент могут налететь вампиры и объявить, что я не подлежу отправке на съедение.

Фродерик: А потом сожрать её.

Вайнона: Вампиры. [Её жесты говорят: "Что уж тут говорить?"]

Тереза: А почему им тебя не съесть?

Вайнона: Ну, я не девственница.

Фродерик: Рассказывай!

Тереза: Это не единороги.

Вайнона: Я имею в виду, я хочу, чтобы мир стал лучше, а он станет хуже, если меня съедят.

Тереза: В основном еда выдвигает тот же самый аргумент.

Вайнона: Ты разве не хочешь, чтобы я выжила и осталась мечтательницей?

Тереза: Эти идиоты из Раифа думают, что могут тебя судить. Но они уже в прошлом, а сами этого не знают. Послушай. Я поверю в тебя. Объясни мне, почему ты этого заслуживаешь. Докажи мне, что ты окажешься достойна быть мечтательницей, и я заставлю растаять любого вампира, который будет тебе перечить. Или не объясняй, и поверь мне, я брошу тебя умирать.

Вайнона: [улыбается]

Тереза: Что?

Вайнона: Ты даришь мне надежду, странная крикунья с резким голосом. Давай обе постараемся изо всех сил.

Томас: И на этом оканчивается сцена 1, разрешается текущий кризис.

Давайте соберёмся после перерыва и встретимся с королевой Раифа.



Раиф (Сцена 2)

Томас: Королева Раифа объясняет вам: "Благородные дома Раифа борются друг с другом; и пока они борются, моя власть остаётся незыблемой. А ещё не так уж и плохо, когда твой сын Бог".

Фиона: Вот и *она* тоже так говорила.

[молчание]

Фиона: Я имею в виду Деву Марию.

Томас: "Я поступлю с вами таким образом. Фиону сбросить с мельничных лопастей; Фродерика назначить хранителем знаний в Дом Запада; Вайнону — развлечением и обедом для наследника Дома Востока; а эту чародейку заковать в цепи и ослепить, пусть будет предсказательницей при моём дворе. Равновесие сохранено; исподтишка нападающие друг на друга благородные дома будут передо мной в долгу, будут страшиться меня и продолжать вражду; а вопрос с "поисками" Драгоценного Камня на этом будет закрыт".

Тереза: Только попробуй это сделать.

Фродерик: Минуточку. У них всего два благородных дома?

Фиона: Там, по-моему, был дом с юга, который очень любит мельницы.

Фродерик: Меня не впечатляет размах этих династических интриг.

Томас: Для других выскочек, которые хотят стать теми самыми мечтателями, есть и дополнительные благородные дома.

Тереза: ...Ты не хочешь, чтобы люди искали Камень.

Томас: Ты только что заметила?

Тереза: Меня отвлекла угроза ослепить меня и заковать в цепи. О королева, неужто ты предпочтёшь жить в существующем мире?

Томас: "Я живу уже очень долгое время, и вся моя жизнь теперь стала посвящена кровопролитию", — говорит королева. "Для меня мир холоден и жесток. И я начала чувствовать некое утешение от того, что знаю, что мир — ненужный прах, который будет развеян по ветру. Смогут ли справиться с этой пустотой твоя жалкая магия и твои правила, чародейка? Что хорошего в существовании мира, в котором жизнь бывает таким мучением?"

Тереза: Ты должна была быть лучше.

Томас: Она издаёт фыркающий смехок. "Ты сделаешь меня лучше с помощью своей магии? Это вряд ли".

Томас: Она подаёт знак стражникам. Они готовы броситься в бой, чтобы помешать изменить природу королевы с помощью заклинания.

Томас: А затем она говорит: "Да и что это вообще могло бы значить?"

Тереза: Я попытаюсь. Я повышаю её тактический атрибут Добродетельности.

Томас: Чародейством?

Тереза: Не, через игрушку правил.

Томас: [листаёт книгу правил] делай бросок на Уверенность.

Тереза: [берёт в руки кубики] [думает] [думает ещё немного] [кладёт кубики] 27.

Томас: Ух ты. Лучше, чем я ожидал.¹⁸

Тереза: Я — королева уверенности в тактической добродетельности.

Томас: Королева теперь стала лучше — но достаточно ли будет этого?

Тереза закрывает лицо руками.

Тереза, чуточку спустя: Да?

Томас: "Простите", — тихо произносит королева. "Я королева Раифа. Я... не могу иначе. Приведите в исполнение приговор".

Вайнона: Три дня.

Томас: Э-э?

¹⁸ Оба не упоминают вслух, что правил относительно броска на Уверенность в книге нет.

Вайнона: Дай мне три дня на то, чтобы я нашла для тебя ответ. Чтобы я показала тебе смысл существования мира. И до этого отложи ослепление и сбрасывание с мельничных лопастей.

Томас: Тебе придётся применить Качество.

Вайнона: Тогда Знание. Вампиры жаждут тоски, но они кроме этого хотят и чтобы тоске был положен конец. Им нужно, чтобы пустоту что-то ограничивало. Это логично? Она не жаждет смысла. Она не жаждет надежды. Но она не может просто прекратить нуждаться в них. Если бы она могла, ей бы не было страшно.

Фиона: Это не Знание. Это философствование.

Вайнона: Ну, я не говорю о людях в целом. Только о вампирах. На самом деле, я не знаю, как там у людей. Но я думаю... Я установлю необходимый результат 0 для этого броска.

Фиона: Тогда я тоже сделаю бросок.

Вайнона: Я всё сказала; обречённая, я неправа?

Фиона: Она слишком бесстрашна. У неё не может быть таких стремлений, как ты описала. Не поэтому она даёт тебе три дня. Не из-за надежды.

Вайнона: А из-за чего?

Фиона: Из-за Томаса.

Томас: Э-э?

Фиона: [Томасу] Она не хочет, чтобы ты лишился мечтательницы. Только это ей и остаётся спустя все эти годы. То чувство, что если ты ведёшь игру в МЧО, в которой Драгоценный Камень найдут, она... была живой королевой, а потом вампиршей, не напрасно.

Томас: Тогда делай бросок.

Фиона: 5.

Томас: Этого достаточно. Вам даются три дня. Фродерик, тебя заставляют отправиться в услужение Дому Запада, члены которого насмеются над тобой, потому что ты всего лишь сапожник, и кипят от злобы из-за того, что королева оскорбила их, послав им такого, как ты.

Фродерик: Я объясняю им, как одержать победу над Домом Востока и захватить власть в Раифе. Это, на самом деле, очень просто, если понимать, как проходят биологические процессы у улиток.

Томас: Этот план вызывает у меня интерес; рассказывай дальше.

Фродерик: До тебя не дойдёт; достаточно будет сказать, что я смогу его предоставить, и наш Дом с помощью геометрии и следов, которые оставляют улитки, достигнет высшей власти в Раифе, сначала одержав верх над Домом Востока, а затем над войсками королевы. Если нужно, я сделаю бросок на Знание, чтобы сделать так.

Томас: Я отмечаю снижение количества насмешек на 75%; но, возможно, надвигаются неприятности. Фиона, что делаешь ты?

Фиона: Я попадаю в число доверенных лиц королевы.

Томас: ...Как?

Фиона: Мне известны веяния моды, которые ещё не дошли до Раифа. А ещё я очаровательная, восхитительная и совсем не незаменимая, чтобы мне не доверять.

Томас: На второй день она тебя съедает.

Фиона: Мимо! Это был манекен для одежды в её покоях, который она по ошибке приняла за меня.

Томас: Ещё один день, и голод становится слишком силён, чтобы его обуздать.

Фиона: А теперь это статуя.

Томас: У неё появляются подозрения. При помощи чего ты делаешь эти имитации?

Фиона: Логика.

Томас: Логика?

Фиона: То, что через три мы снова соберёмся во дворце в самой середине Раифа, было предопределено; это было начертано на обратной стороне солнца и об этом шептали пра-жабы ещё до того, как мы все родились. Учитывая это, меня нельзя съесть; зная об её наклонностях и храбро стремясь избежать парадокса, я делаю так, что вокруг меня оказывается множество вещей, которые на вид похожи на мою аппетитную шею, но ей не являются.

Томас: Твои штучки не срабатывают; у неё вампирское чутьё, у тебя — нет.

Фиона: Проклятье! К счастью, я могу притупить это её чутьё при помощи ртутной мази.

Томас: Признаю поражение; Тереза, она ищет совета у тебя как у провидицы.

Тереза: Я не могу помочь тебе; не в твоих интересах кусать Фиону, это лишь тёмные побуждения, которые тебе подкидывают твои внутренние демоны. Если ты убедила меня служить тебе, то я не могу служить таким образом; если не убедила, то я не буду служить тебе таким образом. И вот ещё, м, чо? Она же сопровождает меня в приключениях.

Томас: ...Вообще-то её вопрос не о том, как можно вцепиться зубами в Фиону так, чтобы вдруг не прикусить застеклённый шкаф, который выглядит как Фиона. Она в задумчивом настроении, и она является туда, где тебя держат в цепях, и говорит: "Я могу оставить тебя в живых, если ты признаешь, что она не достойна".

Тереза: Не стоит отступаться от заведённых правил, о королева.

Томас: Тогда я умерщвлю тебя сейчас, во тьме, зная, что этим не иду против заведённого порядка.

Тереза: Ну и ладно.

Томас: Ой ли?

Тереза: Я ж ведь *всё равно* на третий день покажусь, вся в белом, такая deus ex machina блестящая.¹⁹

Томас: И наконец Вайнона, которую отвели к другому принцу-вампиру, не Ткачу, он такой типа эмо, мрачный и своенравный.

Вайнона: А под солнечным светом он блестит?

Томас: Это твоя благочестивая вера в то, что во всём сущем есть что-то хорошее или неуместное издевательство над книгами из цикла "Сумерки"?

Вайнона: Мне нравятся люди, которые блестят под солнечным светом. Они вызывают у меня улыбку.

Томас: Он околачивается неподалёку и говорит всякие штуки насчёт спутницы жизни вампира, но через некоторое время ты понимаешь, что он нервничает, боясь причинить тебе вред или подойти ближе чем на 6 метров — на случай, если ты окажешься мечтательницей.

Вайнона: Ха! Я пытаюсь напугать его посильней... нет, я не должна. Бедный зверёныш. Бу! Нет, я не должна. Я этого не делала. Фиона, сделай так, что я этого не делала.

Фиона: К сожалению, ты обращаешься к куче грязного белья, которую, так уж вышло, можно принять за Фиону. Немного времени спустя эту кучу кусает королева Раифа, чертыхается и уходит прочь. А ещё это получится разрушительное Знание и я этого не делаю.

¹⁹ Что интересно, текстовые редакторы считают, что это "dues ex machine".

Вайнона: Серьёзно, ребят, что же мне делать? Есть время на раздумье, но три дня же пройдут через типа полчаса реального времени, а не через три дня.

Томас: Итак... ПОРА.

Вайнона: Что если я просто... скажу, что я придумала решение?

Томас: Ты можешь так сделать.

Вайнона: Ура!

Томас: Я расценю это как нечто означающее, что вся вселенная была всего лишь ораторским приёмом, была вызвана к жизни желанием, подкреплённым семантическими уловками и опрометчивыми допущениями, но сделать так ты можешь.

Вайнона: А.

Тереза: Томас преувеличивает. Имеет значение, с помощью какой *игровой механики* ты отделяешься от проблемы.

Томас: О, ну конечно. Вселенная потеряет убедительность совершенно по-разному в зависимости от того, применишь ты Проницательность или Согласие.

Вайнона: Тогда скажи мне, что произойдёт, когда Дом, в который вступил Фродерик, попытается захватить королевскую власть после того, как покорит своих соперников; когда королева обернётся и увидит, что Тереза жива; скажи мне, что, как было ведомо Фионе, должно было произойти, когда она говорила про трёхдневный срок; и что позволило мне добраться до Королевы, если надзирающий за мной для Дома... Запада — главная цель?

Томас: Ну, знаешь. Хм. Всякие дела.

Вайнона: Двойные стандарты во всей красе.

Томас: Хи. Ага. Окей. Я думаю, скорее тут всё так, что Королеву заранее оповещают о надвигающихся событиях; что её войска выходят на поле вместе с войсками Дома Востока; что она помогает усмирить мятеж Дома Запада — возможно, тут играет роль её неожиданное появление, возможно, моё желание, а возможно, то, что Фиона помогает ей разгадать план Фродерика.

Фиона: Привет. [машет рукой]

Фродерик: Привет. [краснеет]

Томас: И я думаю, что это на поле битвы, усеянном трупами павших, когда ты вырываешься от надзирающего за тобой вампира, который в суматохе умудрился аж ухватить тебя за руку, и когда ты видишь идущую навстречу тебе откуда-то из яркого сияния Терезу, королева задаёт тебе вопрос. Она говорит: "Что ж, мечтательница. Что ты можешь мне подарить такого, ради чего в этом мире стоило бы жить?"

Вайнона: Я пронзаю её сердце.

Томас: Что?

Вайнона: "Ты можешь больше не быть королевой Раифа", — говорю я ей. "Ты можешь быть светом".

Вайнона: И он льётся из раны в её теле, подобно рассвету, в нём больше яркости и силы, чем, как казалось, могло быть заключено в ней, он благословением изливается на поле битвы; и из её падающего наземь, опустошённого тела выпархивает на свободу сотканная из света птица.

Томас: Почему?

Вайнона: Почему?

Томас: Почему всё это происходит? Почему это действует? Почему у этого есть смысл?

Вайнона: Взгляни на Терезу.

Тереза думает.

Вайнона: Я это сделала, и это подействовало, и это имеет смысл, потому что я обещала, что одарю Терезу мужеством. Потому что ей нужно вспомнить, в чём смысл того, что все мы внутри нашей смертной плоти — ангелы прамейи.

Фродерик: А разве правильно убивать?

Молчание.

Вайнона: [серьёзно] Нет. Я накосячила.

WTF