

# Сальвеблюз

©Radaghast Kary

6 августа 2004 г. — ЧЕРНОВИК

## Содержание

<b>1 Пантеон Сальвеблюза</b>	<b>1</b>
1.1 Чем живут Боги . . . . .	1
1.2 О воскресении и бессмертии . . . . .	2
<b>2 Светлый Абсолют</b>	<b>3</b>
2.1 Кириндиус Парящий . . . . .	3
2.1.1 Церковь Единственного Света . . . . .	3
2.1.2 Орден Белого Пера . . . . .	6
2.1.3 Орден Руки Держащей Мир . . . . .	6
2.1.4 Основные святые . . . . .	6

## 1 Пантеон Сальвеблюза

Фактически в Сальвеблюзе можно чётко увидеть *три* различных пантеона: активных божеств, что покровительствуют самым различным *действиям* (из-за того, что для большинства разумных существ действие предпочитается бездействию, этот пантеон — используется термин *абсолют* — называют *Светом*); пассивных божеств, покровительствующих многочисленным *состояниям* (Тёмный абсолют); и некоей группе посередине, для которой важным является не цель и не поступок, а общий закон и *путь*, ведущий идущего по нему (Сумрак).

### 1.1 Чем живут Боги

Кроме того, что каждое событие, действие, состояние, и т.п., незримо питает высшие сущности, они получают также энергию от живых существ *после* их смерти. С приходом в мир каждому живому существу даётся душа, которую каждый волен использовать и наполнять по-своему. После смерти (или её аналога, ведь душа есть и у разумной нежити, которая технически мертва) душа предстаёт перед *Неспящими Судьями*, которые в диалоге с ней выясняют, куда её послать, к какому божеству. Приговор выносится один раз и после обжалованию не подлежит. На приговор влияет не только

жизнь, но и смерть: в разговоре с Неспящими Судьями душа кристально чисто помнит всё, что с ней происходило в жизни, и вполне может разочароваться в том, чему верила долгие годы. Однако же, *обмануть* Судей невозможно (да и глупо пытаться).

Души, которые остаются верными себе, сохраняют целостность и индивидуальность, прочие распадаются на чистую энергию, хотя есть и исключения: души *эльфов* не предстают перед Неспящими Судьями, сразу рассеиваясь в окружающем мире; души принесённых в жертву отправляются напрямиком к адресату, опять же минуя Судей. Каждая душа усиливает высшую сущность, к которой она поступила. Души героев, действительно совершивших великие деяния и обогатившие пустую оболочку разносторонними талантами, могут получить от Патрона некий *ярлык* и стать бессмертными Святыми (Малыми Силами или даже Великими Силами). В таком случае они могут время от времени возвращаться в мир живых и даже иметь последователей (души, отходящие к ним, всё равно поступают к их Патрону). Святых могут уничтожить только другие Силы, при этом вся энергия умершего переходит к победителю или его Патрону (сие уже не попадает в сферу влияния Неспящих Судей).

## 1.2 О воскресении и бессмертии

От момента смерти до суда проходят считанные секунды, однако путешествие души от Судей к Патрону не мгновенно и может длиться месяцами. Душа довольно быстро удаляется от мира и её становится невозможно призвать обратно, но сильные жрецы могут воскрешать существ даже через несколько дней после смерти. Для успешного возвращения души, уже достигшей точки назначения, необходимо явное или неявное согласие Патрона, без этого любая магия бессильна. Возвращение души в мир делает приговор Неспящих Судей недействительным и после второй (третьей или десятой) смерти душа снова обязана предстать перед ними.

Бессмертие следует разделять различных типов, среди которых: техническое бессмертие тела (как у эльфов или иеродруидов), при котором возможна смерть насильственная (с отправкой души по месту финального назначения); полное бессмертие (как у Сил или привидений), когда даже в случае насильственной смерти душа только некоторое время вынуждена ждать восстановления оболочки; абсолютное бессмертие (как у Старших Божеств), при котором враги дело имеют только лишь со смертным *аватаром*. Из других разновидностей можно вспомнить магическое бессмертие, когда состояние тела регулярно подвергается воздействию укрепляющей и омолаживающей магии.

Случается и так, что душа слишком отягощена незаконченными делами, которые не подталкивают её к Неспящим Судьям, а даже наоборот — возвращают обратно в мир. Такая душа становится свободным духом или привидением, встаёт как нежить-мститель или другим подобным образом продолжает влачить подобие существования, пока не выполнит своё предназначение и отбудет в иной мир. Устройство мира несовершенно в том

смысле, что случается иной раз, что такая душа преодолевает притяжение мирское и таки счастливо отправляется к своему Патрону, а бывает и так, что душа становится свободным духом без видимых причин.

## 2 Светлый Абсолют

### 2.1 Кириндиус Парящий

Кириндиус является покровителем всяческого активного несения добра, будь то лечение или обучение, а также творческого созидания, воздушной стихии и птиц, в ней обитающих. Его называют Патроном одна церковь и два ордена: монашеский и рыцарский.

Кириндиуса в рамках церкви называют *Единым, Единственным, Могущественнейшим, Всеведающим, Создателем* или *Парящим*. Ладонью Кириндиуса многие называют сияющее в небе светило (Солнце или Луну).

#### 2.1.1 Церковь Единственного Света

(помощь, лечение, миссионерство, проповедование, наказание)

**Взгляд на мир.** Служители церкви Единственного Света понимают Кириндиуса как любящее всех божество, под свет которого стоило бы привести всех, кто этого достоин. При этом он не всепрощающ, изображается подчас довольно строгим и соглашается, что зло должно быть наказано (см. Св.Гэзумус, стр.6), а его порождения устранены. Во всех мифах, да и вне их он постулируется величайшим божеством, создавшим всех остальных Старших, а затем птиц, эльфов, людей и прочих живых существ. Служители всегда рады оказать любую помощь, вылечить раненого, накормить голодного, выучить неграмотного, обратить к Единственному Свету еретика и т.п. Церковь — достаточно крепкая система с жёсткой иерархией, служители которой не забывают и о том, что добро должно быть не то чтобы прямо с кулаками, но уж по крайней мере со связями. Епископы позволяют себе жить на широкую ногу в огромных замках, которые, однако, часто завещают больницам или школам.

Согласно распространённой легенде, церковь Единственного Света была основана ещё в Эпоху Обучения (!!!), причем имя основателя не сохранилось. Согласно внутрицерковной легенде, церковь Единственного Света была всегда.

**Внешний вид.** Служитель церкви Единственного Света — почитаемый почти во всех странах Севера и Юга священник. Он совмещает две роли: несение добра в мир (подчас реализуемое лечением раненых обеих армий прямо на поле боя) и накопление могущества самой церкви. В качестве выполнения первой задачи служители путешествуют по миру, излечивают больных и увечных, изгоняют по мере сил нежить и прочую мерзость, в общем приходя на помощь по всех ситуациях и делая жизнь в целом светлее. В рамках второй задачи они также путешествуют по миру в качестве мис-

сионеров, проповедуя правильность догматов и разъясняя особо одарённым непонятные места святых манускриптов.

Служитель никогда не будет сдавать свои позиции, касающиеся превосходства церкви над прочими церквями, культурами и орденами, а также превосходства Кириндиуса над прочими высшими сущностями. Иногда подобное поведение может выглядеть вызывающе или даже нагло, но это такой особый неизлечимый бзик. Так, они считают и будут убеждать остальных, что именно Кириндиус создал мир, людей и эльфов, что церковь Единственного Света — самая старшая церковь, у которой больше всего служителей и последователей. Ни подтвердить, ни опровергнуть это невозможно — мир создавался слишком давно, да и с Эпохи Древних не осталось ни одного письменного документа. Во всех прочих отношениях служитель — вполне сносный человек, с лёгким сердцем помогающий просящим направо и налево.

**Святой символ.** Толстый кинжал с гардой в форме крыльев (если держать лезвием вниз) — должен держаться на свету (естественном либо магическом), иначе через десять минут жрец теряет свои силы (грантовки и способность творить заклинания) на количество минут, равное продолжительности пребывания символа во тьме. Этого можно избежать, если сам жрец немедленно закроет глаза (таким образом, по ночам святой символ может оставаться в темноте, но либо жрец должен ложиться спать с заходом солнца, либо принимать меры по его освещению). Некоторые решают эту проблему кардинально, один раз разорившись на наложение вечного света на сам символ. Также жрец теряет свои силы, если святой символ осквернён: заклинанием *проклятия*, контактом с тёмной святыней, нахождением в несправедных руках и т.д.

**Выполняемая роль.** Первоочередная обязанность служителя церкви Единственного Света — лечение (см. Св.Стефан, стр.7). Вторая — миссионерство и проповедование (см. Св.Гелиесий, стр.6), и лишь потом всё остальное.

**Игромеханика.** Служитель церкви Единственного Света в момент посвящения должен иметь Мудрость не меньше 9, и может продвигаться только до уровня, равного его значению Харизмы.

**Атака:** как у магов (+ур/2)

**Хиты:** d6

**Спасброски:** на Реакцию: +0/3, на Волю: +2/2, на Стойкость: +1/2.

**Оружие:** только простое ударное, без специализации. В церкви вообще не поощряется использование оружия.

**Броня:** никакой, даже шлема, но можно небольшой щит.

**Сферы:** нормальный доступ: Воздух, Добро, Лечение, Общество, Свет, Созидание; частичный доступ (все заклинания считаются на уровень выше): Закон, Общение, Полёт, Прорицания.

**Основные способности по уровням:**

1. **Уважение:** служитель получает +2 к броскам на реакцию просто за счёт репутации церкви. **Благоволение свыше:** модификатор Ха-

ризмы прибавляется ко всем спасброскам). **Изгнание нежити:** число попыток в день равно модификатору Харизмы. **Пацифизм:** за каждые 20 хитов, напрямую снятых с врагов, служитель списывает с себя 1 нелетальный хит. За физическое уничтожение врагов он получает в два раза меньше опыта.

3. **Обнаружение зла и нежити:** способность работает как два одновременных заклинания, не чаще раза в 10 минут.
7. **Успокаивающая речь:** занимает три полных раунда и даёт повод друзьям кинуть ещё раз спасбросок от страха, а врагам — на реакцию. Броски получают +2.
11. **Иммунитет:** к обычным болезням (простуде, кори, свинке, СПИДу, но не ликантропии или гниению мумии).
15. **Метание положительной энергии:** служитель может инициировать канал на Положительный Энергетический Предел и перекачивать оттуда небольшое количество энергии. Появившийся сгусток может метаться как камень из пращи (только голыми руками), при расчёте попадания не учитываются доспехи (только магические плюсы и всякие наручи защиты и пр). Экстремально положительные существа (ки-рины, шеду, ламмасу, аазимоны, добрые драконы) от попадания восстанавливают 3d6 хитов, все прочие столько же снимают и делают спасбросок на Реакцию или слепнут на 2d6 раундов. Ярко отрицательные существа (нежить, демоны, дьяволы, злые драконы) получают двойные повреждения и делают второй спасбросок на Реакцию же или парализованы на 1d8 раундов. Способность работает модификатор Харизмы раз в день.
19. **Вызов воздушного элементала:** раз в неделю после выполненного ритуала к служителю является большой элементал и выполняет одно распоряжение, причем находится в мире смертных не более часа. Если элементал был убит, то перед следующим вызовом служитель должен осуществить долгий и дорогой ритуал (возможно, с последующим выполнением квеста).

#### **Дополнительные способности служителя:**

- с 5 может брать навыки анти-нежити (АН), усиливающие его изгоняющие способности.
- с 9 получает последователей. Последователи служителя церкви Единственного Света — люди, достаточно сильно верующие для того, чтобы сняться с места и следовать за праведником, но недостаточно, чтобы уйти в монастырь или посвятить себя изучению Света (стать служителями). Дальнейшая их судьба полностью зависит от служителя, они могут как разойтись по домам, разочаровавшись в Кириндиусе или,

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+0	+2	+1	благоволение свыше, изгнание нежити, пацифизм, уважение
2	+1	+0	+3	+2	
3	+1	+1	+3	+2	обнаружение зла и нежити
4	+2	+1	+4	+3	
5	+2	+1	+4	+3	доступ к навыкам анти-нежити
6	+3	+2	+5	+4	
7	+3	+2	+5	+4	успокаивающая речь
8	+4	+2	+6	+5	
9	+4	+3	+6	+5	последователи
10	+5	+3	+7	+6	
11	+5	+3	+7	+6	иммунитет к обычным болезням
12	+6	+4	+8	+7	
13	+6	+4	+8	+7	лечение верующих
14	+7	+4	+9	+8	
15	+7	+5	+9	+8	метание положительной энергии
16	+8	+5	+10	+9	
17	+8	+5	+10	+9	возврат с того света
18	+9	+6	+11	+10	
19	+9	+6	+11	+10	вызов воздушного элемента
20	+10	+6	+12	+11	

Таблица 1: Служитель церкви Единственного Света (*Кириндиус*).

наоборот, не найдя себе применения, так и в массовом порядке уйти в монастырь или стать жрецами.

- с 13 на искренне верующих в Кириндиуса Не Ждущего Своего Часа лечащие заклинания жреца действуют по максимуму, на излишне противных его учению — по минимуму.
- с 17 при отрицательный хитах автоматически стабилизируется и просыпается через сутки с 1 хитом. При этом не требуется бросок на шок организма, но должны быть приняты меры против критических ран или яда (если они имели место), да и оставшиеся в живых враги могут добить. Вторично способность не активизируется, пока служитель не восстановит *все* свои хиты.

### 2.1.2 Орден Белого Пера

(полёт, воздух, свобода, парение, облака, ветры, солнце, луна, молнии, штормы, птицы)

### 2.1.3 Орден Руки Держащей Мир

(улучшение, сотворение, созидание, творчество)

### 2.1.4 Основные святые

**Св.Гелиеспий.** Согласно легенде, Св.Гелиеспий Слепой родился слепым и был отдан родителями в храм Кириндиуса, где научился жить со своим

недугом, чувствуя происходящее вокруг и без глаз. Был выдающимся миссионером и проповедником, установил церковь Единственного Света как официальную во многих странах. Почти погиб в схватке с Абракасом Демонологом.

**Св.Гэзумус.** Согласно легенде, Св.Гэзумус Наказавший был Младшим Божеством, решившимся выйти из-под контроля Старших и покаравшим смертного за злое деяние, не советуясь с другими. К его счастью, после этого Старшие его поддержали.

**Св.Стефан.** Согласно легенде, Св.Стефан Лекарь был величайшим среди всех лекарей Сальвеблюда. Он основал множество больниц и передал своё искусство сотням учеников.

## Список таблиц

1	Служитель церкви Единственного Света ( <i>Кириндиус</i> ). . . . .	6
---	--	---