

Лаомікон



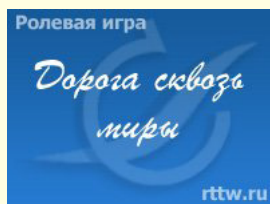
ОСНОВЫ ВСЕХ
ОСНОВ

Дорога сквозь миры

Основы всех основ

книга первая

Немного о проекте



Данная книга посвящена форумной ролевой игре “Дорога сквозь миры” и предназначена для подробного изучения мира сеттинга.

Можно написать много громких слов о том, что мы самые лучшие, самые неповторимые и индивидуальные. Но все мы понимаем, что для каждого из нас, то, что мы любим всегда самое-самое.

Наш проект основан на форумной игре по вселенной ДСМ, придуманной разработчиками проекта весной 2001 года. Любой желающий может принять участие в игре. Мы постараемся помочь вам прижиться и освоиться на сайте. Для новичков создан специальный раздел “Как играть?” (<http://rttw.ru/rpg/>), который постепенно пополняется ответами на различные вопросы, с которыми мы сталкиваемся. Все глобальные вопросы решают Администраторы проекта. Они следят за тем, чтобы мир был целостным для всех групп, которые по нему играют. Это, конечно, накладывает ограничения на фантазию Ведущих, но лишь в том случае, если они не умеют выходить из ситуаций, что случается довольно редко.

На нашем проекте есть неплохая база с описаниями мира. Сам сайт постепенно заполняется информацией (увы, у нас ее куда больше, чем времени, чтобы все привести в литературный красивый вид). Если вы что-то не можете отыскать – вы всегда можете уточнить об этом на форуме, у Администраторов лично или в чате. Вам обязательно помогут! Помимо текстов, есть базы карточек, которые при наличии времени владельца ресурса постепенно обновляются (например, на текущий момент производятся работы по интеграции базы карточек персонажей и групп с аккаунтами пользователей на форуме). Кроме этого у нас очень хороший форум, которым мы по праву гордимся. Форум полностью модернизирован под требования ролевой игры на нем. Есть множество полезных и просто приятных опций.

Например:

- мультиники (которые позволят вам писать за своих персонажей не разлогиневаясь);
- приватные части сообщений (которые позволят вам сообщать игрокам или Мастерам известную

только им информацию);

- приватные темы (которые позволят вам создавать доступ к определенной теме лишь избранным);
- кубики (которые встроены прямо в сообщения и устроены таким образом, чтобы игроки не могли обманывать перекидывая их);
- спойлеры (которые позволяют вам скрыть часть текста, чтобы он не мозолил глаза, например НРПГ-данные)

А так же еще много других опций.

Если у вас появятся идеи по улучшению форума – мы всегда вас выслушаем и попробуем реализовать идею, если это будет в наших силах или когда появится достаточно свободного времени.

Чем наш форум в какой-то мере отличается от себе подобных? Как нам кажется, самое большое отличие – это то, что в рамках одного мира (вселенной) можно играть по совершенно любым системам. Будь то словеска, D&D разных версий или GURPS и т.п. Мы подстраиваем системы под мир, а не наоборот. На текущий момент наиболее популярна на нашем форуме игра по ДСМ на основе систем D&D 3.5 и 4 Edition и GURPS 3 и 4 версий.

Помимо этого в рамках форума, наши игроки могут проводить игры и по другим проектам. Будь то «Мир тьмы», «Звездные войны» или просто чьи-то выдуманные миры. Если вы приживетесь на нашем ресурсе – обращайтесь и мы обязательно обсудим с вами возможность создания для вас подраздела или вашей игры в уже существующих в «Других играх».

Материалы, приведенные в этой книге, были скомпонованы для наиболее простого и постепенного изучения ДСМ. Если у вас есть возможность распечатать книгу - сделайте это. Читать с бумаги всегда удобнее, чем с монитора.

**юбилейный выпуск: 2011 год
НАМ 10 ЛЕТ!**

Содержание

Вступление	4
Сфера как основа ДСМ.....	4
Дорога сквозь миры	7
История возникновения дороги.....	7
Внешний вид дороги.....	8
Дорога в Мир Иллюзий	9
Дорога в Иных Мирах	10
Разновидности Второстепенных веток.....	10
Свойства Дороги	10
Таблица 1 - Время передвижения по Дороге в Мире Иллюзий.....	11
Таблица 2 - Свойства дороги	11
Тупик	13
Рукав	13
Излучина	13
Слепые миры	13
Блокировка портала	14
Уничтожение миров	14
Река Клотис.....	15
Проводники Черных вод.....	16
Река Эфел.....	18
Границы между планами.....	19
Статичные и временные порталы.....	20
Порталы внутри одного плана	20
Телепортация.....	22
Способы «обойти правило»	22
Позитивные кристаллы.....	22
Нейтральные кристаллы	23
Подводя итоги	24
Межплановая телепортация	24
Телепортация внутри одного плана.....	25
Космогония	25
Мир-город	29
Мир Снов	30
Душа.....	30
Мир Снов	33
Материя Вымысла.....	35
Мана и мановое поле	36
Использование маны	38
Рациональная магия	39
Почерк волшебника.....	41
Поле святости	42
Псионическое поле	44
Техногенное поле	45
Взаимодействие полей.....	46
Боги - кто они?	46
Боги и поля святости	50
Истинная сущность полубогов	51
Духи.....	51
Заключение	52

Вступление

Здесь и сейчас, мой дорогой друг, мы поговорим с тобой о строении нашей вселенной, которую принято называть «Дорога сквозь миры» или сокращенно аббревиатурой - ДСМ. Многие ученые, философы и жрецы в разных мирах и разных эпохах задавались мыслью о том, как возникла вселенная, что послужило первым толчком, что есть основа всего, какие принципы и законы движут всем и есть ли у этого свой смысл или нет? За бесконечное число веков было придумано и не опровергнуто такое число теорий, что сказать наверняка: «Вот так все было и есть» - уже не мо-

жет никто, и даже боги не знают ответа, так как отвечают все они по-разному, давая почву лишь для новых идей, а не подтверждая старые...

В этой книге я остановлюсь на том, что всем нам наиболее близко — на космологии ДСМ. На том, что из себя представляет вселенная, на какие зоны ее можно теоретически разделить и какие выделить для них наиболее яркие черты и свойства. Так же я расскажу тебе Великой Дороге и существующих способах перемещения.



Сфера как основа ДСМ

Думаю, ни для кого не секрет, что мы не одни во вселенной и Дорога тому доказательство. Впрочем, далеко не все народы знают эту простую истину. Многие, со времен своего существования, находятся так далеко от главной ветви, что к ним никто и никогда не забредал, а если и так, то общая масса об этом просто не в курсе.

Давай для начала, дорогой друг, определимся с терминами, которые мы будем использовать.

План — это бесконечная плоскость, которая подчиняется своим определенным законам мироздания. Довольно часто слово «план» заменяют на слово «мир». Однако, в Иных мирах¹, из-за их структуры, жители отдельных планет, по незнанию, называют свои места обитания мирами, что иногда создает путаницу в текстах,

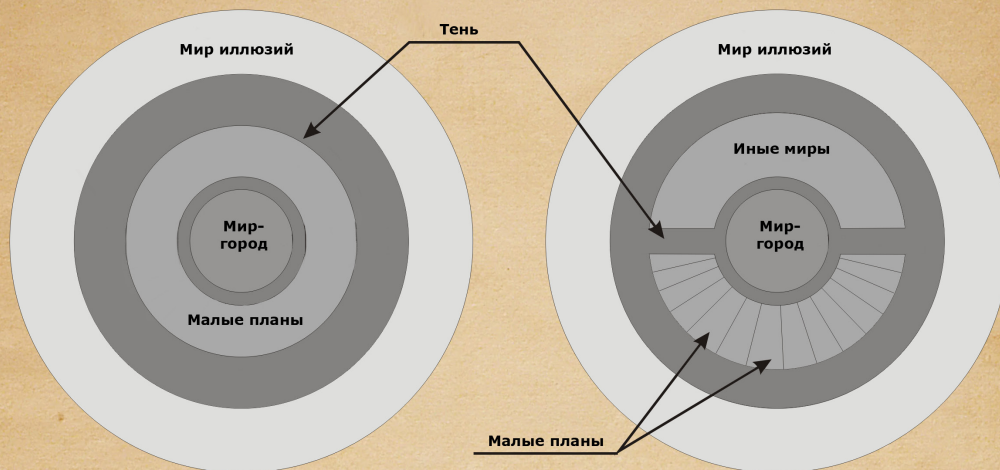
особенно исторических. Мне, как обитателю этих самых Иных миров довольно сложно писать тексты непредвзято, поэтому я решил поступить следующим образом - бесконечные плоскости я буду именовать планами (за исключением устоявшихся названий), а планеты — мирами.

Итак, доказано и известно, что существует некая бесконечная плоскость, именуемая чаще всего Духовным миром или Миром Снов, в котором нет понятия времени и пространства. И что именно там обитают наши души, которые тонкими невидимыми нитями судеб (сиан), соединяются с нашими материальными оболочками.

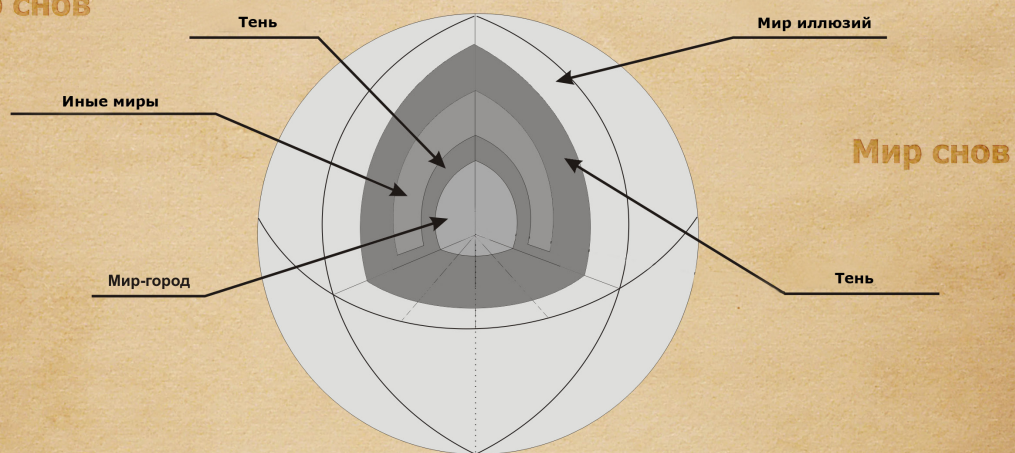
На рисунке, что приведен ниже, отображена структура нашей вселенной в форме сферы. Существует бесконечное множество вариаций

1 - жители Материального плана так называют все другие планы во вселенной ДСМ

Мир снов



Мир снов



Мир снов

Дорога сквозь миры

того, как на самом деле лучше изображать ДСМ. Но я решил остановиться на таком способе, как наиболее простом для показа границ соприкосновения планов друг с другом.

Словно большой шар Реальности в море Духовности плавает Астральный план (или как его еще называют Мир Иллюзий). Это место состоит полностью из воздуха и облаков. Там, как и в Мире снов, нет понятия времени, но уже есть понятие расстояния. Именно через Астрал тянутся невидимые сиан, соединяя наши души с материальными оболочками.

Астральный план граничит только с Духовным Миром и Тенью, местом, где сиан еще довольно прочна, настолько, что готова удерживать образ разрушенной оболочки так долго, как это будет нужно. Именно там, в большинстве своем, обитают призраки, хотя и не только они, как ошибочно принято считать в слаборазвитых мирах.

Теневой план - опасное и неприятное место, граничащее со всеми остальными планами. Именно его чаще всего используют для быстрого путешествия между планами. Однако, это очень опасное путешествие, да и увидеть и уж тем более пересечь границу может далеко не каждый. Теневой план разделяет между собой Иные миры и Малые планы.

Иные миры иначе еще называют Большим планом из-за его колоссальных размеров. Даже демоны Бездны признают это, хотя их

план насчитывает бесконечное число слоев и, казалось бы, куда же больше? Да будет тебе известно, что Иные миры – это наш с тобою дом, представляющий из себя бесконечное число галактик, солнечных систем и планет, расположенных на бескрайнем полотне космоса.

Остальные же планы расположены по другую сторону Тени (Теневого плана) и в сумме своей называются Малыми. Малых планов так много, что ты устанешь читать их названия. Но в этой книге, дорогой друг, я попытался уделить свое внимание всем известным нам планам, хотя я просто уверен, что их намного больше.

И, наконец, в сердце Сферы находится небольшой по своим размерам, относительно остальных планов, план-город, именуемый Центром или Мир-городом. Это место, куда сходятся все витки Дороги, которые сливаются в одну большую площадь, что расположена в самом центре Мир-города – в небе, куда ведут тысячи белоснежных каменных мостов-арок. Доподлинно известно, что из Мир-города по Дороге можно попасть на любой план, в то время как с любого плана можно попасть по дороге в Мир-город и в «соседний» план. Впрочем, помимо Дороги, которая является основным способом перемещения для большинства обитателей нашей вселенной и торговли, существует и множество других, пусть и не стабильных, но способов. Об этом и многом другом мы поговорим с тобой в последующих главах этой книги.



Дорога сквозь миры

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ДОРОГИ

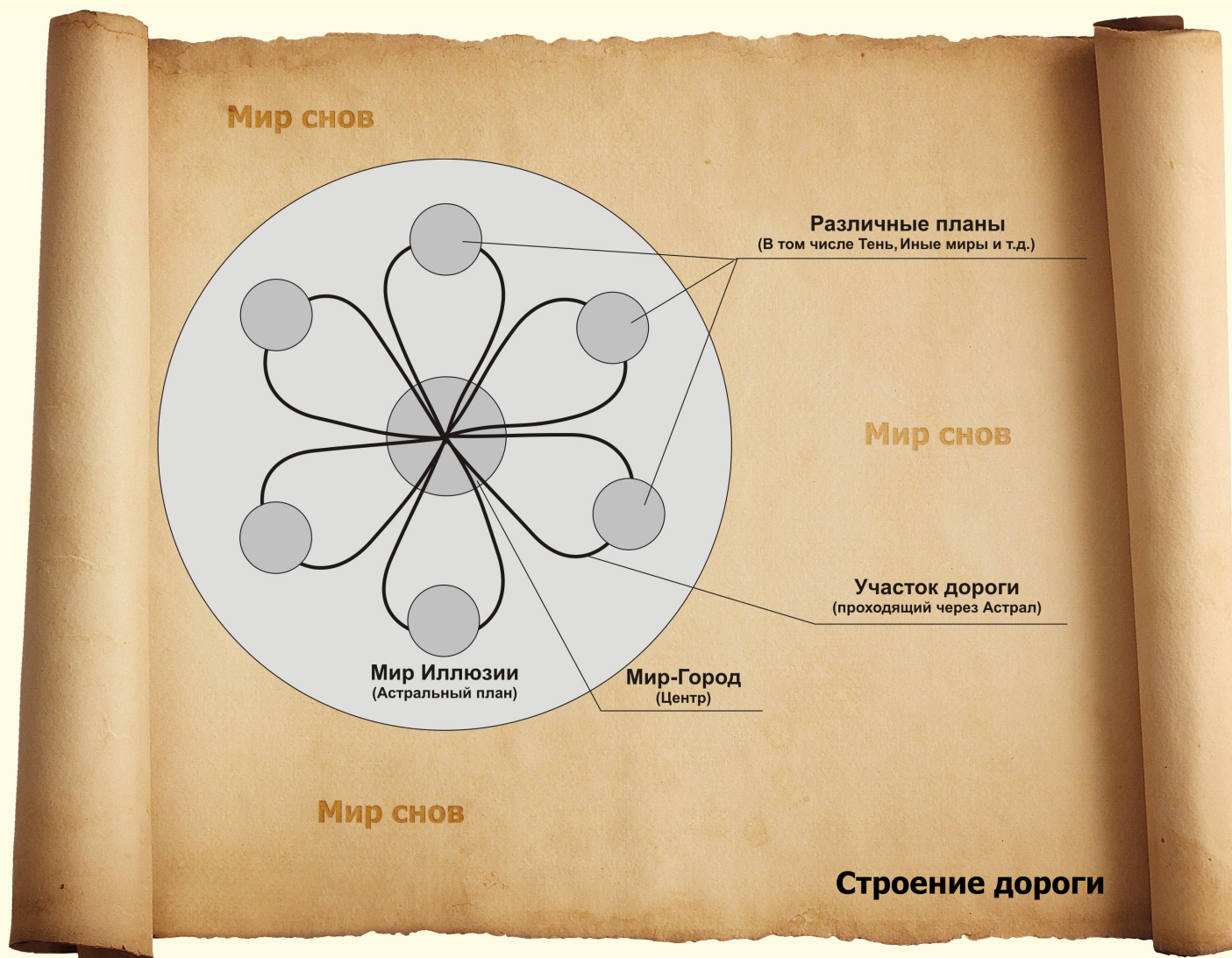
Дорога (или Великая Дорога, Путь, Великий путь, Золотой тракт) – это план, проходящий через все другие планы и имеющий иную структуру границы, чем у других планов, позволяющую любому субъекту и объекту пересекать ее самостоятельно или при чужой помощи. Любой субъект или объект на Дороге теряет возможность нести и причинять вред и мыслить агрессивно.

Древняя поговорка гласит: «Любая дорога рано или поздно приведет тебя в другой мир». Эти слова знает любой обитатель Обратной стороны¹, но далеко не каждый житель Иных миров².

Мудрецы с Обратной стороны утверждают, что Дорога появилась далеко не сразу. Прошло несколько миллионов лет, прежде чем она крепко вошла в жизнь Вымысла и настолько изменила вселенную, что стала ее одной из

основополагающих частей. То и дело среди лучших философов Вселенной возникают споры о том, что же случится дальше? Вселенная с каждым днем развивается и изменяется. Некоторые склоняются к мнению, что рано или поздно наступит момент, когда ее имя придется изменить, но практически все согласны в том, что наступит это как минимум через несколько миллиардов бесконечностей.... В общем, не скоро.

Что было в Начале всего – никто не ведает. Самые старые и древние домиры³, обитающие на Малых планах, говорят, что изначально были лишь изолированные планы. Перемещаться между ними могли далеко не все. Большинство домиров старалось просто выжить в Вымысле, не говоря уже о взаимодействии и передвижении. И лишь гораздо позже были открыты границы между планами. Однако границы оказались не самым



1 - жители Материального плана так называют все другие планы во вселенной ДСМ

2 - более распространенное название Материального плана

3 - домир (муж., мн. домиры) - разумное существо. Универсальное понятие, применимое к любому субъекту, обладающему разумом, независимо от его происхождения, физической природы или внешнего вида.

надежным способом. Многие новые расы просто не могли видеть их, не говоря уж попытках пересекать «грань». Тогда, в те далекие времена, Вселенная была еще юна и столь нестабильна...

Древние домиры склонны полагать, что первый тревожный звонок о совершенствовании вселенной произошел в тот период, когда сложившийся Вымысел вдруг перестал развиваться. Нужен был новый толчок и им стали образовавшиеся реки Клотис и Эфел. Однако, искаженные планами, реки стали малопригодны для путешествия, и, спустя несколько тысячелетий, им было найдено иное применение.

Старинные манускрипты гласят, что впервые Дорогу заметили дварфы, населяющие Иные миры. Может быть, именно поэтому, гораздо позже, им суждено было стать одними из самых лучших Путеходов, способных находить любые и кратчайшие дороги в любые миры и планы. Новая Дорога пролегла через все планы, соединяя их попарно в один виток и затем, обоими концами проходила через маленький, замкнутый в себе план, что носил изначально название Перекресток. За несколько столетий после открытия Дороги, Перекресток быстро превратился в город, который получил название среди обитателей Обратной стороны – Центр, а среди домиров из Иных миров – Мир-Город, Мир-Перекресток, Мир-Тысячи Дорог. Одно время даже бытовала теория, что Дорога и Мир-Город – это единое целое. Но когда были изучены досконально все ее неповторимые свойства, от этой теории отказались.

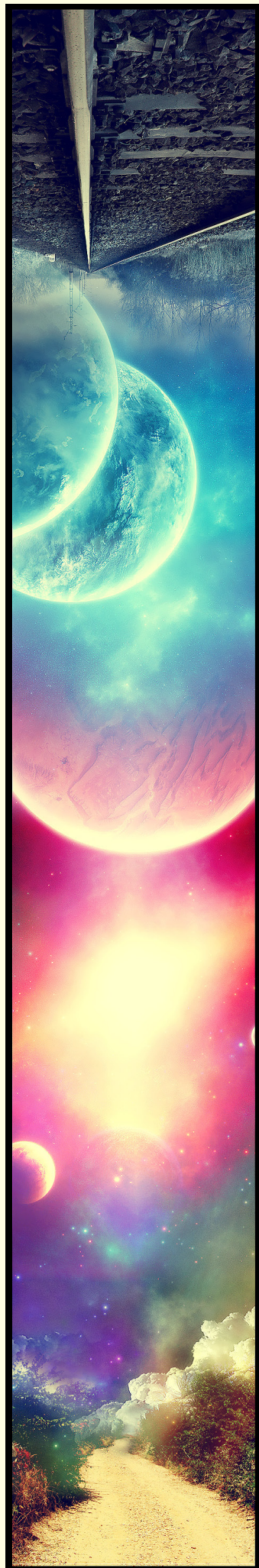
С тех пор, как Дорога появилась во вселенной, она стала основным средством передвижения между планами и внутри оных.

Уникальные свойства Великого Пути позволили торговцам спокойно передвигаться по ней без боязни быть ограбленными или убитыми. Торговое сообщение наладилось за считанные годы, и Дорога получила второе название, которое часто используют «планарные торговцы» - Золотой тракт.

ВНЕШНИЙ ВИД ДОРОГИ

Обычно Дорога проходит по самому краю плана, захватывая не более нескольких тысяч километров (исключением являются Иные миры, где Дорога имеет свершено другую и неповторимую структуру в виде дерева с многочисленными ответвлениями). С обеих сторон Путь ограничен порталами, которые представляют из себя иллюзорные силовые арки различных цветов и узоров.

На каждом плане Дорога принимает наиболее удобную форму, но всегда остается «дорогой». Великий путь может быть шириной всего в несколько метров или быть бесконечным плато. Все зависит от того, кто живет в том или ином мире, и каковы их потребности в использовании Золотого тракта. В большинстве случаев Путь представляет из себя прочную дорогу, шириной достаточной, чтобы разъехались несколько фургонов; выложенную каменными булыжниками серовато-бурого цвета, слегка состарившимися, но крепкими, не пропускающими сквозь мелкие трещины растительность. Не важно, по какой поверхности идет Дорога – она всегда сверху, как бы ирреально это не выглядело. Исключением являются Иные миры, где не редки случаи, когда Дорога идет под водой - по дну. Довольно часто Путь принимает форму мостов над обрывами или реками. Это может





быть идеально красивый мост, выполненный в лучших традициях мира или убогий деревянный мостик из пары бревен. В мире Иллюзий, например, Дорога представляет из себя тонкую полосу, шириной не более десятка метров, выложенную полупрозрачными стеклянными блоками, что врезаются в облака точно натянутая струна... Как бы не выглядела Дорога, важно одно – ее нельзя разобрать или сломать. *Никак, ничем и никогда.*

ДОРОГА В МИР ИЛЛЮЗИЙ

Если «взглянуть» на Мир Иллюзий издалека, то можно «увидеть» воздушный шар, наполненный облаками, парящими островами, на которых обитают жители Астрального плана, и миллионы обрывков дорог, оканчивающихся с обеих сторон небольшими площадками и мерцающими порталами...

На удивление, фраза «Они пошли по дороге в мир Иллюзий и Грез» имеет совершенно прямой смысл. Астральный план буквально пронизан Дорогой. Если в других планах всегда два портала, ведущих на другие планы (не путать с порталами внутри Иных миров – это уникальное явление более нигде не встречающееся в системе ДСМ), то в Мире Иллюзий все иначе.

Когда Путь «ныряет» в портал на каком-нибудь плане, то он тут же выходит в Астрал. Портал упирается в небольшую площадку и если обернуться назад, то можно увидеть дымчатую арку, которая ведет обратно на план. Великая Дорога идет дальше, сквозь облака, в сторону портала на «соседний» план. Приблизительно на середине пути дорога превращается в площадь, на окраине которой находится проход в Мир-Город.

Время путешествия по Дороге всегда различно. Все зависит от того,

кто по ней ведет отряд. Самыми лучшими проводниками являются Путеходы. Они могут провести по Пути за считанные десятки минут, в то время как для неопытных путешественников, Дорога может растянуться на несколько дней, а то и недель.

Путеходы всегда говорят, ступая на Дорогу: «Смотри прямо, иди молча». И в этих словах есть рациональное зерно, так как на Пути, пролегающем через Астрал, время вытворяет настоящие чудеса.

Не смотря на то, что Великий Путь пересекает мир Иллюзий, время по обе стороны от границы, разделяющей Дорогу и Астрал, течет по-разному. Еще давно было вычислено, что самый лучший Путеход может провести отряд по Дороге из одного плана в другой за десять минут (а до Мир-Города - за пять). И в этом случае события по обе границы тогда происходят одновременно. В остальных ситуациях, идущие по Золотому тракту и находящиеся в Астрале, видят и слышат друг друга искаженно из-за разницы течения времени. Такую же картину можно наблюдать, находясь непосредственно и на самой дороге, относительно разных групп, идущих по ней. Очень важно помнить, что при взаимодействии двух групп, время между ними выравнивается. Именно поэтому Путеходы настоятельно рекомендуют не общаться с посторонними личностями, и ограничиться короткими беседами внутри группы. Дело в том, что из-за такого контакта время путешествия может случайным образом увеличиться и лишь в редких случаях сократиться. Конечно же, опытные Путеходы, умудряются после прекращения контакта с тормозящими время элементами, наверстать упущенное, но цена за услуги проводника тогда

резко возрастает. Отказавшиеся заплатить сверх нормы, могут остаться не только без проводника, но и застрять на Дороге на несколько недель, пытаясь добраться до портала самостоятельно... Впрочем, не смотря на все предосторожности, путешественники не могут застраховаться от попыток других домиров вступить с ними в контакт. И в этом-то вся и проблема....

Но, в конце концов, Дорога вновь приведет на площадку как две капли воды, похожую на предыдущую. И на этот раз портал будет вести на «соседний» план. Многие животные (да и не только они) поначалу пугаются идти в портал, за которым видны лишь облака и нет твердой поверхности. Именно поэтому для передвижения стараются приобретать сообразительных и натренированных животных или использовать разнообразную

технику и магию (см. на следующей странице: таблица 1 - Время передвижения по Дороге в Море Иллюзий).

СВОЙСТВА ДОРОГИ

Дорога представляет из себя отдельный план у которого есть свои уникальные особенности. Ниже мы перечислим их в качестве списка (см. на следующей странице: таблица 2 - Свойства дороги).

Обратите внимание, что по мере выявления нестыковок, свойства Дороги могут дописываться или переписываться. Мы не гении и предусмотреть сразу все не можем.

Дорога в Иных Мирах

«Здесь очень красиво, но уж слишком странный Путь»

Иные миры – любимое место обитания большинства домиров. И это не смотря на то, что сами они родом с Обратной стороны. Все дело заключается в духе Большого плана. Его противоречии самому себе, буйстве красок и помыслов. Великий тракт в Иных мирах – явление очень необычное и приковывающее к этой части Вымысла пристальное внимание многих домиров-исследователей. Это все та же Дорога, но со своими легкими, специфичными особенностями. Начать хотя бы с того, что здесь Великий тракт похож на паутину или точнее на дерево, от которого отходят десятки, а то и сотни тысяч миллионов ветвей, которые в свою очередь тоже разветвляются и множатся. Прекрасный и очаровательный Большой план пронизан сетью Дороги так плотно, что казалось бы куда еще больше? И это действительно – больше уже некуда. Дорога проходит через такое неопишное число миров, что по ней впору заблудиться куда быстрее, чем в Бездне среди ее бесконечного числа планов.



несколько сотен миров. Один только этот факт уже затрудняет и без того не легкое путешествие по Большому плану. Нужно затратить не один месяц и даже не один год, чтобы пройти Путь от одного портала, ведущего на Обратную сторону, до другого. От основной ветки в «глубь» Иных миров идут множество ответвлений, которые обладают одним очень важным свойством, с которым нигде более на Дороге нельзя встретиться. Порталы не основной ветки можно блокировать, но... не все так просто, как слышится. Об этом мы поговорим немного позже.

Дорога в Иных мирах, особенно вдаль от Главной ветки, изучена довольно плохо. Большинство жителей знают лишь то, что войдя на дорогу, ты простишь своего врага, а выйдя обратно – вновь возненавидишь. И собственно.. на этом все. Мало кто из домиров вдаль от цивилизованных миров, в курсе, что даже под водой можно идти спокойно по дороге. И поэтому, многие порталы не используются и считаются недоступными, хотя это далеко не так.

РАЗНОВИДНОСТИ ВТОРОСТЕПЕННЫХ ВЕТОК

Давайте рассмотрим, какие виды ответвлений существуют на Большом плане, так как они получили свои названия, которые повсеместно

Основная ветвь дороги или Главная Дорога, как еще привыкли называть в цивилизованных мирах ту часть дороги, которая подвержена всем базовым законам Золотого пути, проходит через

Таблица 1 - Время передвижения по Дороге в Мире Иллюзий

Вас ведет опытный Путеход	1d4*10 минут
Вас ведет начинающий Путеход	2d6*10 минут
Вас ведет опытный путешественник (практически все время проводит, путешествуя по Дороге)	2d6 часов
Вас ведет посредственный путешественник (довольно часто ходит по Дороге)	1d4*6 часов
Вас ведет домир, хорошо знающий теорию относительно принципов работы Дороги	1d4*10 часов
Вас ведет домир, посредственно знающий теорию относительно принципов работы Дороги	1d6*20 часов
Вас ведет путешественник пару раз ходивший по Дороге	1d10*50 часов
Вас ведет путешественник ни разу не ходивший по Дороге	1d10 недель

Таблица 2 - Свойства дороги

1. Граница между Дорогой и другими планами очень тонкая. Через нее может пройти кто угодно и пронести что угодно.

2. Никакие внешние воздействия не влияют на Дорогу.

3. Невозможно произнести ни одно заклинание, проносящее даже косвенный вред, находясь вне Дороги на того, кто на ней находится и наоборот.

4. Все виды взаимодействий в полной мере защищены от любого враждебного направления или влияния (например, звуковой взрыв, попытка ослепить, рассказать шокирующие факты, показать страшные иллюзорные картины, запугать, подчинить разум, нанести ментальный или физический урон и т.д. читайте подробнее ниже).

5. Окружающая среда плана не влияет на Дорогу. Радиация, температура, землетрясения, дождь, ураган – ничто не может принести ущерб и даже преодолеть границу планов. Однако брошенный на дорогу камень может туда все же упасть, но он не сможет кому-либо навредить или даже задеть. Так же если Дорога идет под водой или, например, через лаву, окружающая среда не влияет на Путь. Вы идете, словно по коридору, и справа, и слева, и сверху от вас располагается за невидимой границей враждебная вам стихия.

6. У Дороги нет погоды. Понятие температуры, воздуха и вообще среды как таковой там не существует. Однако понятие времени сохраняется. «Среда» всегда комфортна для любого типа расы, но внешний вид у нее одинаков. Так что разумному земноводному придется перебираться по дороге, комплексуя по тому поводу, что здесь нет воды, но при этом он не погибнет, хотя, проблемы с передвижением у него могут все же возникнуть.

7. На Дороге время не замирает. Однако замирают многие процессы организма. Например, старение, потребность в еде и естественной нужде. Яд не причиняет вреда, но и раны сами собой не заживают. Как только вы сходите с дороги – все процессы возобновляются. То есть, если вы провели на дороге год, будучи двадцатилетним человеком, то сойдя с нее, чисто теоретически вам будет двадцать один год, но биологически все так же двадцать.

8. Стоит обратить внимание, что время, проведенное на Великом Пути, всегда равно тому времени, что прошло во вселенной. Если вы шли с Путеходом по Дороге между планами и прошли ее за двадцать минут, то значит прошло двадцать минут. Если вы шли месяц, то значит прошел месяц. Именно этот фактор заставляет нанимать Путеходов при путешествии между планами. Во всех остальных случаях время на Дороге не отличается от времени плана, через который она проходит.

9. **Очень важный момент:** Любой, вставший на дорогу, не имеет права и не может мыслить агрессивно и т.п. Необходимо очень жестко следить за этим во время игры и пресекать любые попытки. Мало того, стоящий на дороге не считает происходящее с ним странным. Он просто по определенным и вполне разумным

для него причинам не делает то, что мог бы сделать. На Дороге нельзя проявлять даже неосознанный вред и агрессию. Клептоманы временно перестанут воровать, а задиры перестанут задира́ть народ, что обычно приводило бы к агрессивной реакции в его сторону или народ перестанет воспринимать мелкие шуточки задирателя, как оскорбление.

10. Находящегося на дороге нельзя убить, нельзя причинить ему хоть какой-то вред, который считается вредом для него или относительно базовых законов мироздания (убийство, воровство). Ментальный вред в виде оскорблений и прочего зачастую просто не травмирует сознание стоящего на дороге. Но бывают случаи, когда некоторая информация, что могла бы навредить человеку, просто не переходит барьер. Например, стоящий у дороги рассказывает тому, кто на ней стоит, как он безжалостно изнасиловал и убил его сестру и т.п.

11. У Великого Пути есть Стражи, которые регулируют всю работу самой Дороги. Чаше всего их можно увидеть, когда возникают спорные моменты и конфликты между несколькими субъектами, для которых понятие «хорошо-плохо» расходится очень сильно относительно друг друга. По сути дела Стражи – это Мастерский произвол, который необходим для быстрого устранения пробелов в работе Дороги, если «дыру» нашли раньше, чем ее успели «залатать» в игро-механическом процессе.

12. Стражи – это воплощение Дороги. Их невозможно убить, так как злых помыслов на дороге нет и с ними невозможно договориться. Попробуйте договориться с квадратным корнем из 4-х чтобы он вам выдал результат 10, а не 2. Внешне они чем-то похожи на каменных големов, но более изящных и расторопных.

13. Во многих уголках Иных миров, о свойствах Дороги ничего не известно. Прежде чем использовать данную информацию – проконсультируйтесь у вашего Мастера.

14. Являясь безопасным местом, Дорога становится идеальным убежищем для всех, за кем существует реальная или ложная вина и как следствие – наказание. Однако Стражи обычно ненавязчиво выпроваживают таких «временных жителей» с Дороги, если по их мнению они здесь довольно сильно подзадержались.

15. В тех случаях, когда по обе стороны от Дороги находится не твердая поверхность или враждебная среда, случайно упасть или сойти с дороги нельзя. Вы упираетесь в невидимый барьер, который можно преодолеть лишь в том случае, если этот переход не причинит вам вреда, так как инстинктивно вы не можете пойти туда, где вам будет плохо. Вы всегда найдете оправдание не идти туда или же отыщите безопасный способ.

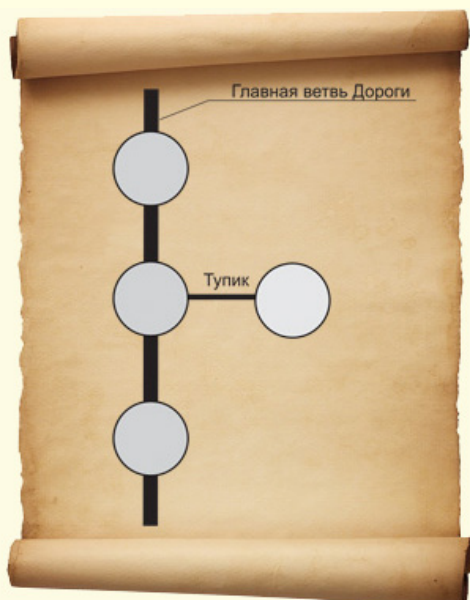
16. Затолкать на Дорогу можно. Так как акт агрессии против вас происходит за ее пределами, а попадание на дорогу не причинит вам никакого вреда. Однако, это не означает, что этот акт не причинит вреда вашим попутчикам, которые останутся там, а вы не найдете в себе сил отыскать способ сойти с дороги, например обратно в радиационную зону будучи без защиты.



используются.

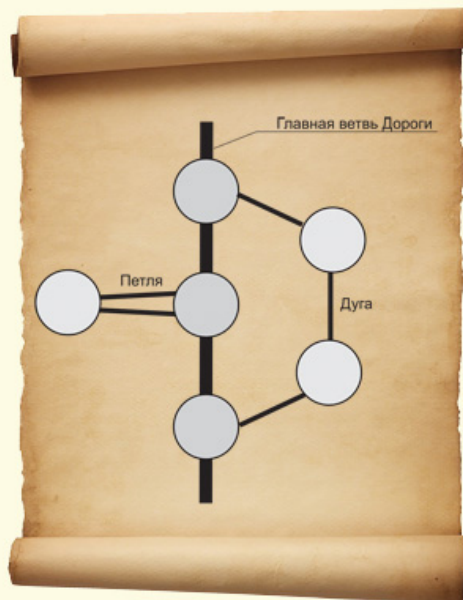
Тупик

Тупик встречается на Дороге довольно часто. Это небольшое ответвление от Великого Пути, и не обязательно главной Ветви, которое оканчивается миром с одним порталом. Такие миры не редко называют Карманами, ну а саму дорогу Тупиком или более поэтично Заводью.



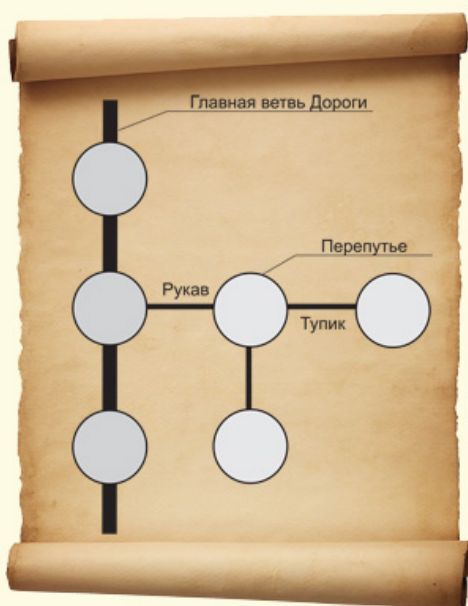
Излучина

Большинство рукавов рано или поздно вновь вливаются в Основную ветвь. Путь, который можно пройти с одного мира Главной ветки в другой через ответвления, называется излучиной. Излучин очень много и из них, как и из рукавов состоит вся сеть Великой Дороги на Большом плане.



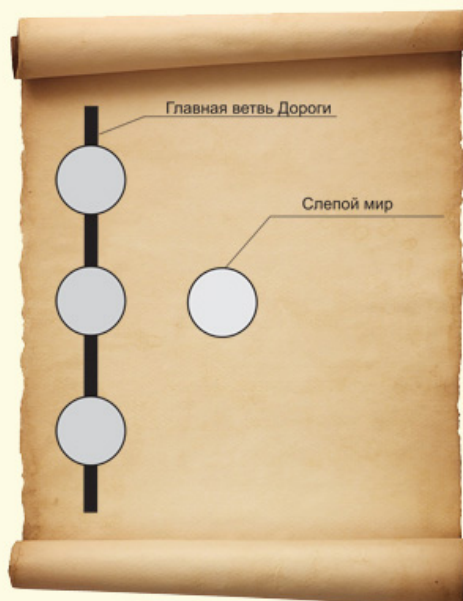
Рукав

Большинству тупиков предшествуют так называемые рукава или притоки. Это ответвления, которые ведут в мир, из которого идут другие ответвления, в том числе и тупиковые. Миры, к которым ведут рукава, принято называть Перекрестными мирами или Перепутьями.



Слепые миры

На удивление, в Иных мирах не мало уголков, где Дороги вообще не существует. Такие миры принято называть Слепыми. И их жители навряд ли когда-либо вообще узнают о существовании Дороги и Обратной стороны... Появится ли там когда-нибудь дорога или нет – все зависит от стечения разных обстоятельств. Многие ретики сходятся к мнению, что новая ветвь дороги возникает спонтанно. В то время, как ее сокращение происходит лишь в тех случаях, когда звено цепи уничтожается.



БЛОКИРОВКА ПОРТАЛА

Теперь же вернемся вновь ко всей дороге в целом. Основное отличие Второстепенных ветвей заключается в том, что их можно блокировать, однако, сделать это на практике не так уж и просто как кажется. Во-первых, ошибочно полагать, что Великий Путь можно преграждать. Можно лишь с разрешения богов, отвечающих в данном конкретном месте за управление Золотым трактом, временно отключить портал. Причем, как уже неоднократно повторялось, сделать это можно только лишь на ответвлениях, но никак не на Основной ветке. Что из себя представляет процесс отключения портала? Обычно это очень сложный жреческий ритуал, направленный на челобитье в адрес бога Дорог в данном, конкретном месте. В девяноста девяти процентах из ста, такой ритуал оканчивается крахом, но все же случаются инциденты, когда просьба исполняется. Обычно порталы блокируются на какой-то промежуток времени, а потом автоматически включаются снова. Иногда просто выставляются условия, например: пройти могут только люди, не может пройти нечисть или только женщины и дети могут проходить через портал. Каково бы ни было пожелание, нужно четко осознавать, что оно должно быть преподнесено с логическим обоснованием. Например, именно благодаря хорошо-продуманному плану и невероятным затратам средств, меднолицые орки в свое время заблокировали портал с Икстлана на Мин Акрон в одну сторону. Однако, возмнив себя наилучшей и наисильнейшей расой, меднолицые спустя несколько столетий возгордились настолько, что попытались улучшить действие запрета, ограничив портал с обеих сторон и оставив допуск только своей расе. Но кара последовала незамедлительно и на столицу империи упал огромный метеорит, что потопил не только участок земли радиусом в несколько сотен километров, но еще и увел под воду огромную часть прибрежных земель материка. Эта катастрофа стала крахом Великой Империи, что поработила две трети всего Мин Акрона...

УНИЧТОЖЕНИЕ МИРОВ

Вымысел все время изменяется и совершенствуется.

Но зачастую в нем просто случаются некоторые вещи, которые... просто случаются. Иногда миры

исчезают... Точно так же как и появляются. Что же происходит когда мир, входящий в сеть Дороги, исчезает? Все очень просто – дорога сливается в единое целое с другими мирами, которыми был связан этот умерший мир. В таких случаях иногда появляются новые порталы, но никогда, никогда дорога не обрывается.



Река Клотис

Древние из древнейших домиров с трудом помнят те дни, когда впервые узрели две странных реки: Клотис и Эфел, протекающие через несколько планов. Гораздо позже, стало ясно, что это были первые попытки создать Дорогу в Вымысле.

Как и ее полная противоположность, Клотис протекает подобно Дороге через планы, но число их ограничено. Свое начало Клотис берет на первом слое Пандемониума - Пандесмос в виде тончайших черных потоков, которые словно нити парят в воздухе, скользя по пещерам слоя, постепенно сливаясь и сплетаясь сначала в небольшие ручейки, а затем и в широкую реку...

Клотис отличается своей непредсказуемостью изгибов. В отличие от Великой Дороги, река ныряет из плана в план, возвращаясь снова и снова, извиваясь как змея, оплетая собой сразу несколько Малых планов, что в сути своей несут одинаковую доминирующую составляющую — Зло.

Издавна было известно, что реки Клотис и Эфел для перемещения между планами используют порталы со слегка иными принципами работы, нежели у Дороги. Если Золотой тракт, подбираясь к границе с Миром Иллюзий, использует минимум ресурсов, создавая «бреешь» в тончайшей преграде, то первые копии Великого Пути грубым способом разрывают ткань Вымысла.

Но вернемся к пути следования Клотиса. Выходя со слоя Пандесмос, Клотис направляет свои черные воды к пятому слою Баатора. Пролегая сквозь вечные льды Стига, Черная дорога выходит на Ахероне и здесь не оставляет без своего внимания ни один из слоев Полей Вечных Битв. Широкий поток скользит по воздуху между огромных черных кубов и острых как бритвы пластин. Он разветвляется, образуя «островки», и на четвертом слое вновь объединяется в широкую

реку, что возвращается вновь на Баатор, но теперь уже на его первый слой, именуемый Авернусом.

Пройдя через весь слой, Клотис, который здесь приобретает кроваво-красный цвет, течет дальше на первый слой Карцери, именуемый Отрис. Обвивая собой самую известную и неприступную тюрьму-план, река течет на план Геенна сквозь первый его слой Кхалас, где огромным и неприступным водопадом обрушивается вниз. Говорят, что даже Проводники Черных вод не могут преодолеть этот участок реки. И именно здесь находится единственный мост, через Черную реку, по которому ее можно преодолеть не только без Проводника, но и без каких-либо последствий. За Черный Мост идет бесконечная битва между дьяволами и демонами.



После Геенны Клотис становится куда более покладистым. Его воды текут по плану Гадес через первый и третий слои — Оинос и Плутон, а затем направляются в бесконечное путешествие по Бездне.

Не смотря на то, что у Клотиса все же в большинстве случаев есть «дно», река достаточно глубока. Ее нельзя перейти вброд. На самом деле, ее вообще практически невозможно перейти. Жители планов любят называть Клотис «Черной сокровищницей вселенной». Все, что рано или поздно попадает туда, практически не имеет шанса быть изъятым обратно. Любой, кто войдет в реку с большей долей вероятности умирает. Сиан с каждым шагом и с каждой секундой пребывания в реке истончается, однако, если домир был очень сильным, сиан не рвется — он словно замораживается и порвать связь можно лишь воздействуя через Мир Снов. И лишь когда смертная оболочка состарится со временем или истощится из-за голода и жажды, сиан порвется, и попавший в реку умрет, растворившись в Черной воде. Довольно часто именно из таких жертв Клотиса рождаются Матакшары — вечные

Проводники Черных вод.

Однако, не все могут умереть от старости или голода. Есть такие расы, которые неподвластны времени. Тогда они становятся вечными пленниками Клотиса. Важно помнить, что никто не может пересечь реку без Проводника. Нельзя переплыть на чем-то, нельзя перелететь и нельзя даже телепортироваться с одного берега на другой и при этом не пострадать. Лишь в случае отсутствия контакта с водой, проявляются наиболее слабые эффекты и последствия: полная потеря памяти, которую больше практически никогда нельзя восстановить. Лишь очень сильная магия может исправить воздействие Черной реки. Те же, кто пытался преодолеть Клотис в лодке без Проводника, или кто умудрился спустя неопределенный срок быть изъятым из реки, не только теряют свою истинную память, но и приобретают новую, ложную. А иногда и полностью меняют свою внешность и физиологическое строение. Говорят, что Клотис несет в себе бесконечное число историй тех, кто умер в его водах... И что плеск волн – это ни что иное как безумный шепот заточенных в реке домиров...

ПРОВОДНИКИ ЧЕРНЫХ ВОД

Обратите внимание, что данная информация доступна персонажам только лишь с разрешения Мастера.

Матакшары (в основном женского пола) – разновидность демонов, обитающих на тысяча пятом слое Бездны, именуемый как Ма-Катор. Здесь Клотис проходит по границе небольшого слоя, заключая его в кольцо и делая не менее неприступным чем Карцери. Матакшары предпочитают жить уединенно и не пускают к себе никого, в чьих жилах нет крови Черной реки.

Легенды гласят, что Проводники Черных вод вышли из Клотиса и что в их жилах течет сама река, и именно это позволяет им безболезненно пересекать реку. Однако, ступив в них, матакшары теряют свою волю и подчиняются цели, заложенной в них при сотворении Клотиса – служить Проводниками Черных вод.

Своими руками из костей погибших домиров, Проводники делают себе лодки, на которых плавают по реке. За переправу они просят золото

или драгоценности. Но довольно часто цена может быть совсем иной. Матакшары - хаотично-злые демоны. Они не признают ничего и никого, и лишь Клотис сковывает их жажду безумия в крепкие цепи, делая из них невозмутимых и неподкупных Проводников. Именно поэтому матакшары плодят матакорти, которые занимают их места на Клотисе.

Матакорти - это дети матакшар и других представителей рас. Попадая на реку, они теряют свою индивидуальность и становятся рабами Клотиса, выполняя работу своих предков до самой смерти. И в отличие от своих родителей, вырваться из объятий реки они не могут. Довольно часто Клотис настолько изменяет полукровок, что спустя длительный срок, они становятся полноценными матакшарами.

Сама же Черная вода обладает рядом свойств. Стоит брызнуть пару капель на кого-то или что-то, как тут же начинается процесс разъедания, старения, увядания. Однако, заключить реку в сверкающий фиал, могут только Проводники, да и то лишь проведя очень сложный ритуал. Для ритуала «матачитори» необходима кровь матакорти и его непосредственного родителя, принадлежащего другой расе. Смешав обе крови, матакшара добавляет к ней свою и, проведя



необходимый ритуал, выпивает полученную жидкость, получая способность на считанные секунды противостоять попыткам Клотиса завладеть ею. Этого времени обычно достаточно, для того чтобы наполнить фиал, сделанный из специального камня «аскигара», добываемого на Ма-Каторе, Мертвой водой.

Помимо этого, матакшары обладают способностью из слюны своих матакорти и крови «отца» (реже «матери») делать так называемое «зелье Свободы». Выпивая эту жидкость, они получают возможность на несколько секунд нарушить один из законов Великого Пути.

Несколькими мгновениями позже в месте преступления появляется Страж, но обычно матакшары уже покидают к тому времени Золотой тракт. После злодеяния, путь на Дорогу Проводнику закрыт, однако, при помощи все тех же зелий, они могут попадать на нее снова и снова. На матакшар ведут охоту сами демоны, не говоря уже о других домирах Вымысла. И при любой возможности их стараются вернуть на Клотис или загнать в реку Эфел, в которой они погибают. Говорят так же, что Живая вода реки Эфел способна убить матакшару, но перед этим ее нужно постараться довольно сильно ослабить, что само по себе уже сложно. Матакшары очень умные и изворотливые твари, способные уйти и затаиться на время, нежели сражаться до последнего вздоха.

Матакорти так же могут получать выгоду из своих корней. Помимо того, что они обладают некоторыми индивидуальными свойствами, доставшимися им от их предка-матакшары, они могут использовать слюну и кровь двух разных матакорти, состоящих

в родственной связи, для получения некоторых особенных. Это очень опасный инструмент, носящий название «Безумная мечта», который все же не столь агрессивен как «Зелье Свободы», но в руках неопытного матакорти может привести к многочисленным разрушениям. Именно поэтому большинство домиров, обитающих на Обратной стороне предпочитают держать матакорти поближе к Клотису или видеть их мертвыми.

Но вернемся к обязанностям Проводника. Проводник появляется лишь тогда, когда его зовут. Он выплывает на своей костяной лодке прямо из-под воды. Черный

плащ окутывает его огромное тело, а большой капюшон скрывает лицо. Говорят, что один лишь взгляд черных глаз матакшары вселяет неопиcуемый страх, способный слабого умереть на месте, а сильного броситься со всех ног прочь. Их леденящий душу голос довольно громок. Заставить Проводника сменить свое решение невозможно ни при каких обстоятельствах.

Когда цена назначена – ее или платят, или уходят. Перевозят Проводники не только с берега на берег, но и между планами. Однако здесь стоит помнить, что в некоторых случаях даже лодки не могут спокойно преодолеть низвергающиеся вниз или вверх потоки. Тогда нужно сходить на берег и искать другого Проводника... И следовательно платить новую цену... Проводники всегда предупреждают до какого места они везут пассажира.

Убить Проводника на реке не возможно, а вот за ее пределами хоть и очень сложно, но все же реально, особенно матакорти. Беда лишь в том,



что матакшары очень редко покидают свой слой, а если и делают это, то всегда неплохо снаряжаются. Единственный безболезненный и быстрый способ – это загнать матакшару или ее потомка в реку Эфел. Во всех других случаях, там, где будет убита матакшара (но не матакорт), появляется Черное озеро, чья вода может убить любого домира не хуже самой Черной реки. Мертвая вода озер очень опасна, так как она не только убивает, но и

заставляет любого, кто прикоснется к ней, впасть в необузданное безумие и жажду насилия. Озеро распространяет вокруг себя эманации хаотичного зла и очень часто в таких районах вскоре заводятся демоны и различная нечисть. Там же, где было убито сразу несколько матакшар, со временем кусок мира вокруг Черного озера «исчезает», становясь неотъемлемой частью Бездны....

Река Эфел

Река Эфел является полной противоположностью Клотиса. Если бы не ряд некоторых ее свойств, эту прекрасную реку можно было бы использовать как путь между планами и отказаться от Великой Дороги, но, увы, Эфел не обеспечивает ту безопасность и вседоступность, как Золотой тракт.

Река жизни, как прозвали ее обитатели Малых планов, берет свои истоки на четвертом слое Элизиума - Таласия. Неспешная, кристально чистая, освежающая, она медленно течет со слоя в слой и, достигая первого, продолжает свой путь сквозь «грань» по Животному плану, именуемому еще как Поля счастливого покоя, а затем скользит по Арвандору - первому слою Арбореа и впадает в безбрежный океан второго слоя, именуемого Осса. Эфел – это путь Добра и безмятежности, закрытый для порождений Зла.

Искупавшись в Эфеле, можно исцелиться от любых болезней и проказ. Самые серьезные раны затягиваются, а потерянные части тела вновь регенерируют. Поговаривают, что если в реку

опустить недавно умершего домира или любое другое существо, то в большинстве случаев он оживет, и будет ощущать себя просто великолепно. Так же в реке нельзя утонуть – течение подхватит тонущего и вернет обратно на берег. Однако, не все так прекрасно, как казалось бы. Река жизни очень бурно реагирует на любое наличие зла в сознании или личности купающегося. Такие существа и вещи будут разрушаться, сторгать и умирать в ужасных мучениях. Именно поэтому вода жизни является основным оружием против злых домиров. Но сама вода в малых дозах не способна причинить сильного вреда. Известно, что даже демоны и дьяволы способны исцелять свои раны, выпив небольшое ее количество, хотя обычно они стараются не рисковать. А вот для борьбы с нежитью – это самое лучшее оружие.

Движение по реке не ограничено. Воды Эфела текут очень медленно и любой, обладающий лодкой или другим любым способом может попасть с берега на берег, на другой план или слой.



Границы между планами

*«Ты сделай только шаг,
Дотронься лишь руками,
И сразу станет явью
Все то, о чем мечтал...» (с) Mtozhka*

Грань между планами тонка, словно оболочка мыльного пузыря, но преодолеть ее могут далеко не все. Правильнее было бы сказать, что «многие умудренные жизнью домиры могут видеть грань, но лишь одаренные могут еще ее и пересекать».

Планы ДСМ находятся в разных измерениях, если говорить словами интеллектуально-развитого обывателя Вымысла. Где и как соприкасаются планы, что находятся в разных измерениях, понять очень сложно, но саму грань – полупрозрачную

случаев без возможности преодолевать границу, этот дар совершенно бесполезен. Тем более, что нельзя уметь ходить сквозь грань и при этом не уметь ее видеть. Но все же, обладание этим талантом дает призрачную надежду когда-нибудь освоить азы путешествия.

Многие задают вопросы в стиле «как же видеть и проходить сквозь грань?». Задают и ищут в старинных книгах ответ на этот вопрос. Большинство из них терпит неудачу, так как ответ всегда один: «Я просто вижу и просто делаю шаг, и вот я уже на другом плане...». Эти вопросы сродни вопросам к художникам и композиторам, о том, как они умудряются писать свои шедевры,



вертикальную плоскость разных размеров и формы, за которой просматривается другой план, всё же могут увидеть те, кто имеет в себе зерно гениальности и таланта.

Известно, что практически все обитатели Обратной стороны могут видеть грань. В то время как жители Иных миров не наделены этой способностью от рождения. Кто-то постигает это таинство долгими годами, изучая огромные фолианты в старинных библиотеках, кому-то раскрывают секреты боги, но в большинстве случаев этот дар приходит к домирам Иных миров от их предков, среди которых затесались жители Обратной стороны.

Способность видеть грань позволяет иногда решать многие проблемы, однако, в большинстве

придумывать их и наделять такими чудесными образами. Дело не только в умении. Дело в даре. Дело в таланте, который спит в нас и чтобы пробудить его нужно долго и тщательно трудиться. «Но трудиться как?» - тут же следует вопрос и появляется ответ: «Тренируя волю». На таких вопросах далеко не уйдешь и именно поэтому «Идущих сквозь грань» очень и очень мало.

В каждом правиле зачастую существуют исключения. Не обошлось и здесь без этого. Перво-наперво вспомним Дорогу, на которую может попасть кто угодно, а ведь это отдельный план, который проходит через все другие планы Вымысла. Помимо Золотого тракта стоит так же упомянуть Мир Тени, чьи границы довольно не стабильные. Этот план буквально наслаивается

на другие «миры», и иногда даже непосвященный может пересечь случайно грань. Нельзя сказать, что это так уж и замечательно. Мир Тени очень опасное место, но в то же время граница между ним и другими планами есть везде, а это значит,

что если вы умеете ходить сквозь грань и сможете выжить в опасной среде, то вы доберетесь до нужного вам плана за считанные часы, а может и минуты.

Статичные и временные порталы

ПОРТАЛЫ МЕЖДУ ПЛАНАМИ

Вселенная ДСМ до сих пор в состоянии развития, однако, что бы не считали новаторские философы, Великая Дорога сохранит свое предназначение еще миллионы и миллиарды лет. На текущий момент она была и остается единственным надежным и безопасным способом передвижения между планами. Однако есть у нее один довольно приличный недостаток. Золотой тракт нельзя повернуть в нужном направлении и переход по нему занимает время, которое иногда очень важно. Насколько бы упростилась жизнь всего Вымысла, если бы там появились статичные порталы, но, к сожалению, их нет. И дело не в том, что кто-то не хочет их устанавливать, потому что это не выгодно, а в том, что статичные порталы по сей день остаются не стабильными. Они разрушаются за считанные дни при этом, обычно, выбрасывая в окружающую среду очень много отрицательно-заряженной маны¹, что приводит к колоссального размера разрушениям и катастрофам. Впрочем, это не единственный ограничитель. Для таких порталов нужен существующий для каждого плана в одном экземпляре «ключ» и само собой, достать его практически не возможно. В то время как для временных порталов достаточно всего лишь его копии, что тоже, в принципе, не так уж и просто реализовать.

Временные порталы работают на основе статичных порталов, однако, их механизм еще менее долговечен. Срок их службы измеряется в часах, реже - днях. Основной принцип такого портала – подпитка за счет кристаллов, заряженных позитивной маной. В результате этого, в окружающую среду не поступает отрицательный заряд, и портал существует без проблем, но найти столь много позитивной маны очень сложно. Ее

нужно получать путем расщепления нейтрального заряда (т.е необходимо произвести колоссальное число разрушений при помощи магии и успеть собрать весь позитивный заряд в кристалл).

ПОРТАЛЫ ВНУТРИ ОДНОГО ПЛАНА

Проблема с порталами внутри одного плана стоит не менее остро. Для реализации задачи необходим ключ плана или его копия, сделанная непосредственно с оригинала, что само по себе уже делает копии редкими и раритетными вещами. При этом копия ключа после создания портала становится его частью и вытащить его можно только лишь изъяв ключ при помощи довольно сложного ритуала. Число копий ключей ничтожно



¹ – Мана в окружающем мире (и крови домира) хранится с нейтральным зарядом. При колдовстве маг расщепляет ману на положительный и отрицательный заряд, используя ту составляющую, что ему необходима для достижения эффекта. При помощи позитивной маны можно созидать, в то время как отрицательный заряд разрушает. Остаточный заряд выплескивается в окружающую среду и при малых размерах не ведет к никаким последствиям. С течением времени одинокий заряд притягивает к себе противоположный и мановое поле стабилизируется. Когда же в окружающую среду выплескивается слишком большой заряд – это может привести к ужасным и необратимым последствиям.

мало на каждый план. Иногда их несколько сотен, реже тысяч, но в большинстве случаев, цифра измеряется в десятках. Оригиналы же либо утеряны, либо надежно спрятаны. Копии периодически воруются и кочуют из рук в руки, с плана на план, являясь довольно ценным товаром, за которые иногда готовы продать душу и не только свою. Свойства создаваемого портала не зависят от ключа. Число возможностей (односторонний, двусторонний, блокируемый, спонтанный, доступный только определенным расам и тому подобное) зависит исключительно от сложности ритуала. Чем больше возможностей, тем он сложнее и опаснее.

Порталы внутри одного плана все так же выбрасывают в окружающую среду приличный заряд отрицательной маны, что постепенно приводит к уничтожению мира. Медленно, но верно, год за годом. В итоге, магам приходится постоянно искать способы насыщения окружающей среды положительным зарядом так, чтобы это не отразилось на остальном мире. На текущий момент наиболее распространенным способом является создание нейтральной маны в закрытом помещении и расщепление ее на положительный и отрицательные заряды, а затем заключение каждого заряда в разные кристаллы. Не смотря на простоту действия, на самом деле это очень сложный и опасный процесс – все равно, что находится между двумя магнитами, заряженными различными полюсами, что пытаются притянуться друг к другу и как следствие раздавить вас с неимоверной силой. Именно поэтому поддержание порталов становится в большинстве своем не выгодным, а ведь его еще надо охранять, и их стараются держать открытыми только на очень короткий срок, когда необходимо использовать. В остальное время, ключи изымаются, как и основные составляющие части, и портал находится в выключенном и неработоспособном состоянии. В таком «режиме» он может существовать столетия и тысячелетия, так как выброс отрицательной маны, производимый



его «спящим состоянием» ничтожно мал.

В пределах нескольких десятков тысяч километров (грубо говоря, вплоть до сотни тысяч) порталы работают стабильно и не требуют ключей. Они практически не выбрасывают в окружающий мир отрицательный заряд. Ситуация стабилизировалась не так уж давно и ученые Вымысла считают это колоссальным прорывом и достижением.

Телепортация

Процесс телепортации (не важно магический он, псионический или техногенный) в Вымысле, внутри одного плана и между ними, представляет из себя упрощенную схему создания временного портала. Для межпланового перемещения все так же требуется копия ключа, в то время как для внутрипланового достаточно «фальшивой копии»¹ на дальние расстояния или вообще ничего – на короткие.

Из-за короткосрочности процесса, высвобождаемого отрицательного заряда практически нет – его нейтрализует «ключ» (настоящий, копия или фальшивка², а на малых расстояниях всплеск настолько мал, что нейтрализации попросту не требует, так как число высвобождаемого отрицательного заряда не существенно. Поэтому на текущий момент самым быстрым способом передвижения на короткие расстояния внутри одного плана является телепортация, но, в то же время, дальние и межплановые прогулки являются редким и дорогим способом.

Однако в данном правиле уже существует исключение - «врожденный дар». Такой дар можно встретить среди домиров Обратной стороны, но даже там он скорее особенность определенных рас, нежели выработанный со временем, улучшенный механизм перемещения, хотя, самые старые жители Вымысла говорят, что некогда были времена, когда даже этим расам приходилось использовать «ключи», но сейчас уже давно все изменилось.

СПОСОБЫ «ОБОЙТИ ПРАВИЛО»

В теории, перемещение на большие расстояния без «фальшивки» или при ее помощи, но между планами, возможно уже довольно давно, но вся проблема заключается в том,



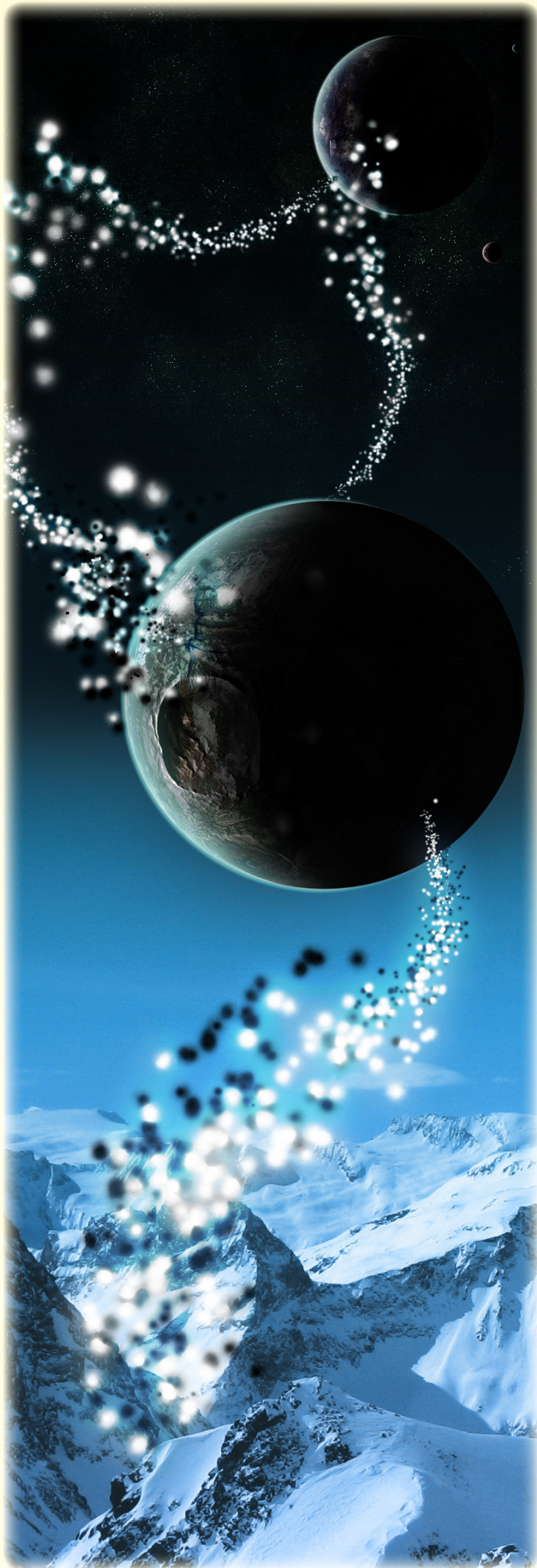
что в отличие от врожденного дара, простое перемещение высвобождает не нейтральный заряд, а отрицательный, в результате чего тело перемещающегося домира, а так же все на довольно близком от него расстоянии (вещи, другие живые существа) просто взрываются изнутри не зависимо от того, что они из себя представляют.

Позитивные кристаллы

Многие сильные телепортеры используют для экстренных телепортаций заряженные позитивной маной кристаллы. Как и в случае с временными порталами между планами и в пределах одного плана, в окружающую среду в таком случае не выбрасывается отрицательный заряд, однако, использование таких кристаллов

1 - Фальшивая копия может быть вообще не похожа на оригинал. Ее делают, опираясь на смутные знания о ключе. К примеру, некий маг вычитал в книгах, что ключом к плану N является хрустальная сфера с вырезанной на ней первой буквой этого плана. Порывшись далее в источниках, маг смог найти сразу пять интерпретаций написания первой буквы. Чтобы не прогадать, он сделал пять различных сфер и начал свои опасные эксперименты....

2 - Фальшивка с специальной дополнительной символикой способна нейтрализовать отрицательный заряд только для телепортации на дальние расстояния внутри одного плана.



очень дорогостоящее и порой опасное удовольствие (ведь их сначала надо создать). С другой стороны обнаружение на канве манового поля факта сотворения заклинания в данном случае практически не возможно, так как в окружающую среду не произошло выброса, а колебания были настолько малы, что исчезают довольно скоро.

Нейтральные кристаллы

Второй способ – это использование кристаллов, хранящих в себе нейтральный заряд. Их производство довольно дорогое, так как необходимы полудрагоценные и драгоценные камни, но, в то же время, не опасное для изготовителя. Довольно часто ремесленники «кристаллов перемещения» пользуются услугами «самоцветщиков» - тех, кто заключил пакт с божеством, отвечающим за драгоценные камни, и кто может создавать их сам из простого камня. Во-первых, это не истощает природные запасы мира, во-вторых, услуги самоцветщиков куда более приемлемы, нежели покупка камней у владельцев шахт. Кристаллы перемещения бывают нескольких типов, и от этого зависит их цена, впрочем, как и от их объема, способного содержать в себе нейтральную ману и остаточный заряд.

Кристаллы «однодневки»

Так называют кристаллы, которые используются всего лишь один раз. В зависимости от цены, кристалл может взрываться в руках, причиняя вред сразу после или до перемещения. Он может взрываться через несколько секунд или даже минут, поэтому его можно выронить в момент телепортации, и он останется в месте, откуда было совершено перемещение. Такой трюк очень часто используют во время похищений или проникновений в стан врага даже на коротких расстояниях. Всплеск магии уничтожает след и почерк телепортации, хотя и оставляет после себя не только магический, но и физический отпечаток. К однодневкам обычно в комплект предлагают волшебные кошель. Взорвавшись внутри, камень уничтожает кошелек и не причиняет никому более вреда. Чаще всего камни носят прямо в мешочке. Это конечно очень дорого, но зато безопасно.

Главным недостатком однодневок является тот фактор, что их невозможно использовать для межплановой телепортации – они взрываются раньше, чем будет сотворено заклинание.

Кристаллы с хранилищем - «универсальные»

Такие кристаллы стоят довольно много. От однодневки они отличаются тем, что имеют в себе своего рода хранилище для отрицательного заряда. Когда хранилище переполняется – камень меняет цвет или проявляет какие-нибудь другие свойства. Мана же внутри основного «отсека» может восстанавливаться, втягиваясь довольно медленно из окружающей среды, поэтому, если находить способ опустошать хранилище, то такие кристаллы могут использоваться до тех пор, пока не разрушатся сами из-за постоянного взаимодействия с отрицательным зарядом.

Универсальные кристаллы можно использовать, как и однодневки, однако, такое применение расточительно и не рационально. Самые дешевые «универсалки» обладают малым размером отсека для отрицательной маны, обычно, достаточным для одного-двух перемещений и не предусматривают разряжение вовсе. Последующее перемещение их уничтожает, как и однодневки, однако, взрыв, производимый ими просто огромен, поэтому все «универсальные кристаллы» продаются в волшебных кошелках.

Дорогие универсалки способны сами по себе постепенно высвобождать отрицательный заряд. Это не слишком удобно для тех, кто пытается скрыться, так как всегда остается след, а вещи вокруг камня и не только вещи начинают портиться и разрушаться. Одежда изнашивается быстрее, оружие ржавеет или стачивается, кожа домира постоянно шелушится и трескается, доставляя неудобства и если за ней не ухаживать, то появляются гнойники и раны. Для таких кристаллов часто приобретают защитные оправы из белого золота, платины, украшенные мелкими энергокамнями (чего уж мелочиться при таких затратах). В таком случае телепортеру грозит разве что похищение столь интересного камня, который может существовать веками и не причинять вреда.

Стоит заметить, что для межплановой телепортации необходимо маны в десятки раз

больше, нежели для обычной. Поэтому для перемещения между планами только лишь самые дорогие универсальные кристаллы, защищенные оплеткой и энергокамнями, способны выдержать напор и не взорваться. Остальные же кристаллы постигает участь подобная однодневкам, за исключением лишь того фактора, что они всегда уничтожаются после перемещения и их нельзя выбросить. Поэтому во время межплановых перемещений при помощи универсального кристалла, стараются пользоваться волшебными кошелями, чтобы не причинить себе вреда.

ПОДВОДЯ ИТОГИ



Выделим основные способы перемещения при помощи различных средств.

Межплановая телепортация

1. Основной способ перемещения при помощи «врожденного дара» или «копий ключа». В этом случае дар или ключ использует для перемещения частично нейтральный заряд маны, поэтому выброс ничтожно мал.
2. Дополнительный способ перемещения при помощи «фальшивого ключа» и «позитивного кристалла». В данном случае в окружающую среду не происходит выброса отрицательной маны. Обнаружение на канве манового поля факта сотворения заклинания практически не возможно, так как в окружающую среду не произошло выброса, а колебания были настолько малы, что исчезают довольно скоро. Это очень дорогостоящий и редкий способ.
3. Дополнительный способ перемещения при помощи «фальшивого ключа» и «универсального нейтрального кристалла». В данном случае подойдет только самый дорогой кристалл: большой, имеющий огромный отсек для отрицательного заряда и снабженный защитной оплеткой. Остальные же кристаллы постигает участь подобная однодневкам, за исключением лишь того фактора, что они всегда уничтожаются после перемещения и их нельзя выбросить.

Поэтому во время межплановых перемещений при помощи универсального кристалла, стараются пользоваться волшебными кошельками, чтобы не причинить себе вреда.

Телепортация внутри одного плана

1. На короткие расстояния (до 100 тысяч километров) не требуется никаких материальных компонентов. Выброс в окружающую среду отрицательного заряда ничтожно мал.

2. На дальние расстояния необходима «фальшивка», украшенная дополнительным элементом, символизирующим «слой плана»¹ (подойдут так же оригинал и копия). При ее наличии, телепортация работает так же, как и на близкие расстояния – выброс минимален.

3. На дальние расстояния без использования «фальшивки» или при отсутствии на ней символики слоя, при использовании позитивных кристаллов. В данном случае в окружающую среду не происходит выброса отрицательной маны. Обнаружение на канве манового поля факта сотворения заклинания практически не возможно, так как в окружающую среду не произошло выброса, а колебания были настолько малы, что исчезают довольно скоро. Это очень дорогостоящий и редкий способ.

4. На дальние расстояния без использования «фальшивки» или при отсутствии на ней



символики слоя, при использовании нейтральных кристаллов. Выброс отрицательной энергии в окружающую среду в данном случае варьируемый, но всегда остается небольшое колебание манового поля.

Космогония

«Было нечто, некто или никто, что, кто или ничто заставило Силы прийти в движение и начать длительный и прекрасный процесс совершенствования себя, всего и ничего. И этот процесс привел к созданию Вымысла – горького рая, о котором мечтает каждая душа сама того не зная...» - из заметок неизвестного обитателя Вымысла.

Как возник Вымысел? Ответ на этот вопрос не могут дать даже самые древнейшие из домиров. Они могут рассказать, как развивался мир после их пробуждения, но они не знают первопричин, и даже для них остается самой великой тайной, как все зарождалось. Даже боги, даже Оракул, не

знают ответа на этот вопрос. Или все же знают?...

На самом деле первопричины в ДСМ практически никто не знает. Потому что не было разума на тот момент «времени», когда так называемый «механизм» начал свой бесконечный процесс совершенствования. Этот текст создан специально для Мастеров, которые хотят познать суть вселенной ДСМ намного глубже и начать водить игры, которые связаны с основами мироздания. В частности, когда речь идет о богах или путешествию по Миру Снов. Быть может, благодаря Вам кто-то узнает причину, но разве ему поверят?...

1- В Иных мирах слоями плана можно назвать отдельные крупные небесные тела, например: планеты, спутники и т.п.

В разных мирах разных планов существуют миллионы версий возникновения Вселенной. Среди них нередко попадаются и истинные суждения, основанные иногда на домыслах, а иногда и на видениях из снов или, еще реже, на своих личных открытиях... Но здесь и сейчас мы с вами поговорим об истинном положении дел. Мы приоткроем завесу тайны, которая так никогда и не будет открыта для всего Вымысла в целом.

Представьте себе полотно бытия. Что вы видите? Наверняка вы видите совсем не то, что, к примеру, автор этого текста. Но давайте попытаемся взглянуть на все это с какой-то одной стороны. Пусть это будет нечто бескрайнее, без времени, без расстояния, без реальности как факта. Просто Ничто и в то же время Все. Представить это практически невозможно, но нам это и не нужно. Главное знать, что оно есть. И в этом Ничто существует бесконечность, которая именуется Истинной Реальностью.

В каждой культуре, каждом мире и религии Истинная Реальность имеет свое название. В большинстве мест ДСМ, связанных Дорогой, Истинную Реальность называют Миром Снов. В других же мирах или просто в отдельно взятых культах, сектах, религиях, Истинная Реальность может носить совершенно другие названия – Мир Духов, Духовный Мир, Потусторонняя Реальность, Загробный Мир, Ад и Рай и еще много других разнообразных имен.

При каких событиях возникла сама Истинная Реальность? – вопрос, конечно же, интересный. Сам факт того, что ее могло создать разумное

существо, казалось бы, невозможен, а потому будем считать, что первоначальный импульс развития Истиной Реальности был задан неодушевленной Силой или каким-то определенным источником бытия, в основу которого входило передать толчок самосовершенствования своими личными ресурсами и возможностями. Своего рода «замкнутая самодостаточная система». Возможно, что таких Реальностей на полотне бытия бесконечное множество, и, возможно, при определенной доле везения, раз в миллиарды лет, могут происходить соприкосновения этих Реальностей. В рамках проекта мы называем это просто: «Пришел персонаж с другого проекта». Однако злоупотреблять такой возможностью мы не будем, а потому соприкосновения реальностей лишь останется вероятностью без права ее использования.

Итак, возникновение Истинной Реальности стало первым шагом к возникновению ДСМ. Мир Снов являл из себя бесконечное пространство, в котором не было и нет понятия времени и расстояния, нет материи и сознания. Есть лишь «потоки мироздания», состоящие из совокупности зарядов. И этих зарядов совсем не два, как плюс и минус, а намного больше. Каждый заряд имеет свои «характеристики» и «методы использования». Мы не будем вдаваться в подробности, так как по жизни не являемся физиками, химиками, биологами и философами, чтобы на профессиональном уровне обсуждать такие вопросы. Важно то, что существуют заряды со своими свойствами и методами, которые называются зарядами мироздания. Они есть «материал» и «способы его использования» в



Истинной Реальности. Законы Мироздания, помимо своих уникальных свойств, имеют одно общее правило - они притягиваются друг к другу. Причем, по неизвестному и недоступному для нашего разума алгоритму. Соединяясь и сплетаясь, они образуют потоки мироздания или потоки энергии, которые несут в себе заряды мироздания в разных или эквивалентных пропорциях. Именно эти потоки и есть своего рода «обитатели» Истинной Реальности. О них мы поговорим подробнее чуть позже.

Как мы уже выяснили, потоки мироздания не имеют разума, однако тем самым Нечто в них заложен некий импульс самосовершенствования Истинной Реальности и самих потоков в целом. Точно так же, как программа с четким заложенным кодом, может постепенно модифицировать себя, но в нашем случае это программа на бесконечность порядков выше и сложнее. Обнаруживая в себе незадействованные возможности или открывая новые комбинации, потоки мироздания постоянно модифицируют Истинную Реальность. Конечно же, слово «постоянно» не применимо относительно понятия времени, и в какой-то мере его можно использовать лишь до того момента, как впервые была создана Материя, которая открыла для потоков мироздания новые свойства и способы взаимодействия, новые комбинации...

Первым прототипом Материи стал Мир Иллюзий или Астральный мир. Вся его суть заключалась именно в наличии материи. Понятия времени еще не существовало. Мир Иллюзий представлял из себя бескрайний простор из воздуха и облаков - первых подобий «объектов». На самом деле с самого момента создания Астральный мир не изменил своей структуры – он так и остался лишенным времени и «земли», но не потому, что до него не было позже никакого дела, просто он стал своего рода «коридором плавного перехода к более сложным процессам», а так же обителью наиболее сильных богов, о которых мы так же поговорим в другой главе. С чем же можно было сравнить Мир Иллюзий относительно Истинной Реальности? Да, собственно, представьте, что у вас на мониторе в специальной программе отображается модель бесконечной трехмерной плоскости, наполненной различными частицами «материи». Вы видите его, но не можете попасть туда, потрогать, понюхать. Потому что это совершенно другая реальность. Это Вымысел. Покоясь небольшим бесконечным шаром Вымысла

в Истинной Реальности, Мир Иллюзий еще долгое несуществующее время оставался недоступным для потоков мироздания. Однако спустя триллионы биллионов никогда не прошедших лет был найден способ проникновения в Астральный мир - комбинация зарядов мироздания, которая «породила» в Вымысле понятие «сиан», тонкой серебристой нити, соединяющей поток с материальным объектом – оболочкой. Основным достижением и важностью этого открытия было то, что благодаря сиану поток мироздания мог «проникать» в Мир Иллюзий... Оболочка, которую он получал, совершенно не походила на ту, что имеют сейчас большинство домиров. Это было сочетание элементов материи, не имеющее формы, плотности и каких-то видимых размеров... Да и само понятие «разума» было на самом низком уровне. Однако на тот момент это был колоссальный прогресс!



Однако если развитие и остановилось, то «ненадолго». Получив доступ в Вымысел, потоки мироздания начали развивать его. Примечателен тот факт, что, попадая в Вымысел, они «жили» в нем, ничего не зная о каких-то там потоках и Истинной Реальности, а так как понятия возраста и отдыха на тот момент не существовало, то и не было возможности узнать о Мире Снов из сновидений. Эта особенность проявилась лишь гораздо позже, после появления Большого плана. Что самое интересное – живя в Вымысле, потоки мироздания попутно продолжали согласно заложенному импульсу совершенствовать себя и свое окружение (что теперь было сконцентрировано на маленький клочок Материальности).

Следующие попытки создания очередной материи породили на свет планы, в которых

появилось понятие времени, и это сделало Вымысел динамическим и тем самым заставило его развиваться самостоятельно. Потоки повторили то, что было некогда сделано с ними, однако, в отличие от того Нечто, они продолжали совершенствоваться Истинную Реальность и Вымысел одновременно. Итак, первыми планами после Мира Иллюзий стали планы, которые сейчас принято отождествлять с каким-либо законом, что вознесен в этом плане до абсолюта. Это был самый простой и быстрый способ проверки и отладки системы. И при этом не самый худший. Вместе с Вымыслом развивались и «домиры» - те, кто имел сиан (в дальнейшем смысл слова изменился; к домирам стали относить только разумную часть, хотя все животные и многие растения так же были и остаются связанными сианом с Истинной Реальностью). Создавались новые оболочки (тела), новые объекты, растения, минералы.... Таким образом шлифовалась изначальная формула, искался оптимальный для всех вариант, но... найти его так и не удалось. Что же в это время творилось в самом Вымысле? А там «творилась» жизнь. Домиры видели метаморфозы, происходящие с их миром, но они не знали причин происходящего, они не знали, когда все это началось и что будет дальше. Они просто жили и пытались подстроить под себя Вымысел.

Итак, в результате долгой и кропотливой работы, Вымысел пополнился множеством самодостаточных миров, которые принято называть планами. Они были замкнуты сами в себе и не имели никаких связей между собой, потому как находились в своего рода разных измерениях, плоскостях, псевдореальностях. Однако существовала еще одна нерешенная проблема, на которой и сосредоточилась Вселенная, пытаясь побороть новое препятствие. Проблема эта была связана с разницей между «силой» потоков мироздания и их способностью «выживать» в Вымысле.

В главе про Мир Снов вы сможете более подробно узнать о потоках мироздания и их способностях. Здесь мы не будем останавливаться на данном аспекте. Заметим лишь только, что каждый поток отличен от другого не только совокупностью свойств и методов наполняющих его законов, а так же и некоторого рода «силой» влияния на Истинную Реальность и Вымысел в целом. Как стало известно со временем (образно говоря,

конечно же), самые мощные потоки не способны были безболезненно для Вымысла проникать дальше Мира Иллюзий. Их проявление там (само собой при помощи сиана в «материальной» оболочке) вызывало искажение Вымысла и приводило к его разрушению. На восстановление уходили тысячелетия, и поэтому вскоре возник защитный механизм, который навсегда заблокировал сильным потокам проникновение дальше Мира Иллюзий. Хотя и существовал путь обойти закон, на практике реализовать его было практически невозможно (более подробно об этом вы можете прочитать в главе «Боги – кто они?»). Второй составляющей возникшей проблемы было то, что слабые потоки, оказавшись в Вымысле, отсеивались в естественном отборе, и вскоре практически полностью были вытеснены из повседневной жизни на второй план. Они умирали и рождались слишком быстро для существующих на тот момент планов. Поэтому именно тогда, финальной стадией развития и началом застоя, стало появление Большого плана – зоны равновесия всех существующих законов. Довольно шаткого равновесия, но, как оказалось, самого интересного. Это было место, наполненное бесконечным числом маленьких кусочков суши, называющихся планетами, а для их обитателей порой целыми мирами, что даже не знали о существовании других подобных им мирах, не говоря уже о других планах. Казалось бы, все наладилось, но отсутствие развития – есть первый вестник застоя и деградации...



Сколько продлился период застоя – доподлинно не известно. Однако в какой-то момент времени жители Вымысла обнаружили первые прототипы Дороги. Об этом периоде и самой Дороге можно узнать в соответствующей главе «Дорога сквозь миры». Здесь же мы добавим, что разработка

Дороги стала новым витком эволюции всей Вселенной. Это был самый простой и удобный способ взаимодействия планов, и сам по себе этот способ обещал на многие миллионы лет постоянное развитие. Смешение культур, знаний, законов, понятий давало буйство красок и, как можно выразиться на языке Истинной Реальности - «новые комбинации и последствия», что могли привести к самосовершенствованию Вселенной в целом.

Когда же Дорога была отлажена, и по ней началось сообщение, мир опять на некоторое время застыл, и вновь очередной скачок произошел неожиданно – появились границы между планами и телепортация. На текущий момент вселенная продолжает развиваться, совершенствуя систему телепортации, границ и порталов. Однако этот процесс займет еще несколько миллиардов лет, а потому ожидать каких-либо изменений в Основе всех Основ сейчас не стоит. Телепортация, планы и границы описаны в соответствующих главах довольно подробно.

МИР-ГОРОД

Напоследок нам остается подвести финальную черту, рассказав немного о Мир-городе, который появился всего лишь несколько миллионов лет назад. После того, как образовались первые порталы и домирами начала опробоваться телепортация. Начались несчастные случаи, связанные с перемещением. Именно тогда в

Вымысле, в самом центре был создан небольшой план, куда сводились все ветки Дороги и куда перенаправлялись все испорченные порталы и телепортации. Из этого места можно было попасть в любой план с Площади Мироздания.

Практически сразу, после того, как это место было обнаружено домирами, здесь начали селиться жители. Место было очень странным, но оттого еще более привлекательным. Небольшой план имел форму сферы и располагался с внутренней ее стороны. В центре этой сферы находилась Площадь Мироздания, куда от «земли» вели миллионы красивейших белых и полупрозрачных дугообразных мостов. Буквально за сто с лишним лет, Мир-город стал настоящим центром Вымысла во всех смыслах этого слова. Этот город-план собрал в себе все самое лучшее от всех достижений всех планов – магия, технологии – все это смешивалось настолько сильно, что создавало свою неповторимую атмосферу.

Основной особенностью этого места так же является то, что здесь запрещены любые виды транспорта. В качестве перемещения используется целая сеть бесплатных порталов. Однако, являясь местом перенаправления ошибочных порталов, Мир-город настолько пропитался этой идеей, что, не редко, можно случайно угодить в такой вот портал и оказаться неизвестно где, в неизвестном плане. Наверное, это единственная черта города, которая отбивает желание у многих домиров оставаться здесь и строить свои дома.



Мир снов

«Когда мы засыпаем – мы просыпается, а когда просыпаемся – мы засыпаем»

Что же такое Мир Снов и что есть душа? Этот вопрос задают себе домиры разных миров по всему вымыслу, но известно одно – никто не знает на этот вопрос точного ответа. Данный текст предназначен в первую очередь для Мастеров, которые хотят понять основы вселенной ДСМ. Эта информация ни в коей мере не должна проявляться в игре – живущие в Вымысле никогда не узнают о ней. Статья написана исключительно для того, чтобы Ведущие могли понять техническую сторону Вселенной и, опираясь на нее, строить свои модули.

Душа и Мир Снов. Оба эти понятия есть ни что иное как придумка обитателей Вымысла, потому как ни того, ни другого по сути дела не существует. Однако в каждой ошибке всегда есть доля истины, и в данной главе мы покажем вам, где заблуждение всех домиров Вымысла граничит с истиной.

ДУША

Понятие Души возникло задолго до того, как появилось понятие Мир Снов (Изнанка, Мир Духов, Потусторонняя реальность и т.д.). Это связано с тем, что первые домиры были бессмертными. Им не нужен был отдых, не нужен был сон, а потому открыть факт существования Мира Снов они просто не могли, так как не испытывали нужды в погружении в состояние сна. Но вернемся к понятию души. Откуда оно появилось и что же оно под собой подразумевает? Обитатели Обратной стороны имеют одно общее мнение, которое иногда может сильно отличаться от того, что думают жители маленьких планет в Большом плане. Душа – это некая нематериальная субстанция, наделенная разумом и способная жить в Вымысле посредством использования сиана как соединяющей нити между душой и материальной оболочкой. Итак, практически сразу мы видим совершенно неверное определение, однако, таково оно есть в Вымысле, и некому сообщить домирам, живущим там, что это не так,

потому как в Истинной Реальности нет понятия разум, время, расстояние, а потому нет основной составляющей для передачи опровержения этой теории. Основной проблемой и ошибкой определения является то, что душа разумна. Нет и еще раз нет. По сути дела душа – это поток мироздания, который при помощи сиана обретает плоть и способность мыслить. Если сравнивать с нашей повседневной жизнью, представьте себе, что понятие «мыслить», «разум», «время», «расстояние», «материя» - есть сугубо термины компьютерной игрушки. В реальной жизни они не существуют. Ну, к примеру, некоторые особо ярые реалисты могут сказать, что в реальной жизни нет магии, а в компьютерной игре она есть. Так вот нечто подобное происходит и в нашем случае. Из-за отсутствия данного аспекта и каких-либо предпосылок «явить правду» в Вымысел (собственно, а зачем, ведь из-за незнания данного аспекта домирам не грозит тотальное уничтожение), знание о том, что душа есть поток мироздания, лишенный разума, как факт, еще долго останется тайной, которую никто при этом не скрывает. Ясно лишь одно – ближайшие несколько бесконечностей эта информация не станет явью, потому как даже Мир Снов не откроет ее, ибо Мир Снов – это вовсе не Истинная Реальность. Это ее Отражение.

Но об этом мы поговорим попозже. Итак, теперь мы точно знаем, что душа (или поток мироздания, соединенный сианом с материальной оболочкой) неразумна. Откуда же взялось столь ошибочное мнение о разумности души? Ответ на этот вопрос уходит в далекое прошлое, когда появились первые призраки. Насколько мы знаем, чаще всего призраки вполне себе разумны, и это подталкивает многие философские теории сводить свои размышления к тому, что душа, лишенная материальной оболочки (то есть, застрявшая в Вымысле по определенным причинам), способна мыслить, а значит - она разумна. Ложный вывод, однако имеющий основу, согласитесь. Вся проблема ложности заключается в том, что на факт «призрака» смотрят со стороны домира, а не Вселенной в целом (да и не могут попросту смотреть-то). Призрак, как и любой



домир имеет материальную оболочку, просто под словом материя стоит понимать не то, что можно пощупать, а вообще все то, что есть в Вымысле. То есть все тот же призрак продолжает «жить» спокойно в Вымысле, однако его связь в какой-то мере нарушена (прим. автора: я бы сказала, что канал связи завис и нужно уйти в ребут, но то ли кнопка рестарт сломалась, то ли до розетки тяжело дотянуться, то ли просто хочется до этого момента что-то успеть доделать...), и его жизнь, как таковая, находится в очень шатком состоянии. Но известно, что большинство призраков уходят сами после того, как выполняют незаконченное важное дело, или их упокоивают насовсем ярые ненавистники «не жизни». Впрочем, для решения проблем с сианом существуют специальные домиры, которые состоят на службе у многих богов, но основная их масса принадлежит культу Латйблэйда, Азраила или Оракула. Сиан – очень тонкая материя, с которой могут обращаться далеко не все, а уж тем более обрывать ее.

Давайте немного поговорим об этой очень важной нити в жизни любого домира. Итак, нам уже известно, что сиан появляется при связи потока мироздания с материальной оболочкой и служит своего рода проводным каналом, позволяя потоку мироздания обрести разум и все то, что присуще домирам в Вымысле. При разрыве сиана материальная оболочка теряет разум, и поток мироздания более не связан с Вымыслом. Когда такое происходит, домир умирает. Однако, как же тогда появляются духи, призраки, полтергейсты? Как уже говорилось ранее, у сиана есть некоторый недостаток, который мы для удобства будем называть «зависанием». Об этом факте жителям Вымысла известно уже давно. Ситуации, которые могут спровоцировать зависание, многочисленны и самая распространенная из них - смерть при сильных эмоциональных составляющих (убийство, насилие, безудержная радость, эйфория), но все они ведут к одному. Материальная оболочка не погибает – ее оттягивает в Тень, где она становится запертой на неопределенный срок, не имея возможности покинуть это место. Причины такого поведения сиана и оболочки не известны в Вымысле, но истина кроется в том, что при довольно сильных эмоциональных ситуациях сиану слабого потока может не хватить силы выполнить свое предназначение. Сильные потоки никогда не страдают зависанием по той простой причине, что после разрыва обрывки серебристой нити моментально исчезают, в то время как сиан

слабых потоков еще некоторое неопределенное время может «болтаться» в Вымысле в виде двух обрывков, позволяя особо умелым обитателям делать с ними все, что заблагорассудится. Чаще всего эти обрывки используют для воскрешения, но куда более часто они вновь «склеиваются» под воздействием сильной эмоциональной составляющей, которая могла возникнуть в момент разрыва сиана. Тогда и появляется феномен «зависания».

Итак, возникает своего рода парадокс. Сиан, разорвавшись, вновь случайно склеился и пытается опять разорваться, но из-за слабости потока мироздания это не происходит. Защитный механизм оттягивает материальную оболочку в Тень, которая служит своего рода буфером и местом для фильтрации всех проблем с сианом. Оказавшийся там домир продолжает существовать, как и ранее, но остается запертым в пределах Тени, да еще и очень узкой локации. Мало того, нарушенный сиан более не отсчитывает срок жизни, и в таком состоянии «зависания» домир может провести приличное время, но в то же время сиан, не имея возможности разорваться, пытается вернуться из Тени обратно в другие планы, а точнее - в ближайший, но и на это у него недостаточно сил. Максимум, что ему удастся – это слабая визуальная проекция, которая, в зависимости от силы потока мироздания, может частично взаимодействовать с Вымыслом, хотя в большинстве случаев, к тому моменту, когда сиан получает возможность как-то пробиться из Тени, домир успевает сойти с ума и вынуждает жителей планов его попросту убить, что, как оказалось, не так уж и сложно, несмотря на то, что фактически он находится в Тени.



Парой строк выше мы упоминали о таком факте как воскрешение, которое возможно, но далеко не для всех. Почему и отчего? В Вымысле известно лишь следующее – потеряв свою оболочку, душа получает возможность на реинкарнацию, и если смерть ее была неприятной, а жизнь неинтересной, то, сбросив с себя оковы ответственности, она выберет новую жизнь, а не старую, и что самое интересное – те, кто обладал даром бессмертия, поддаются возврату в миллиарды раз сложнее. Почему? О, это интересный вопрос, над которым до сих пор ломают головы философы и ученые, но ответ до сих пор не найден, хотя он и существует. А все дело в том, что сильные потоки мироздания, как уже было сказано выше, не страдают фактором «зависания». Они в любой ситуации разрывают сиан и отрезают все возможные пути возвращения к прежней материальной оболочке. В то время как слабые потоки отсекаются более медленно, и до того, как два обрывка серебристой гипотетической нити не исчезнут окончательно из Вымысла, при помощи определенных заклинаний или достижений науки, их можно ухватить за концы и попытаться соединить снова. Ну а тут уже все очень просто – получив вновь возможность мыслить, поток мироздания действительно решает, хочет ли он продолжать свою жизнь или нет. Однако существует одно но. Сиан слабых потоков тает медленно, но рано или поздно обрывки исчезают, и тогда уже ничего не поможет.

Но как же тогда воскрешают к жизни опытных полководцев спустя тысячелетия или полубогов, проспавших миллионы лет? О, так здесь все намного проще. Если вы считаете, что кто-то умер – это еще не означает, что так оно и есть. Как мы уже знаем и повторили сто раз, сиан лишь связывает поток мироздания с материальной оболочкой. Не существует никаких препятствий для того, чтобы эту оболочку сменить. Конечно же, это не означает, что сделать такое абсолютно просто, но опытные маги и ученые способны на подобное благодаря своим изысканиям. Таким образом, заключая «душу» в камень или что-либо другое материальное, многие полководцы, маги и полубоги уходят из жизни на тысячи лет, а потом, посредством не менее сложных ритуалов и экспериментов, возвращаются снова в идентичное предыдущему тело или любое другое, которое им подготовят. И несмотря на то, что все вокруг считают, что он был мертв, оживший герой просто находился в другой материальной оболочке и, порой, даже может нести в себе память

об этих печальных днях своего существования. Но, конечно же, не стоит забывать и о простом Воскрешении. Вы знаете, как долго тают нити сиана? Нет? Ну так в чем тогда дело? Тем более что сила в Вымысле, как физическая, так и интеллектуальная, никоим образом не связана с силой потока мироздания. Великий полководец может быть в Истинной реальности слабейшим из потоков, в то время как юродивый из затхлой деревеньки может являть собой довольно сильный поток мироздания. Сила потока – это запас потенциала домира, но далеко не всегда он раскрывается даже на 5%, и далеко не всегда то, что мы видим, есть потенциал одной конкретной личности, а не умение использовать окружение. Увы, но это совершенно разные вещи, хотя непосредственно для Вымысла разницы большой нет. Но она есть для Истинной Реальности и того, что могут делать потоки мироздания. Слабый поток никогда не станет одним из тех, кого зовут порой полубогами. Настоящими полубогами, а не теми, кого называют так просто из страха или раболепия. Но об этом мы поговорим позже в главе, посвященной богам.

Ну, и наконец, рассмотрим случай, когда несколько сианов случайно соприкасаются с



одной материальной оболочкой. Таких случаев довольно мало, но они все же существуют. В результате мы получаем не простое раздвоение личности, вызванное психологическим нарушением, а реальное существование двух душ в одном теле. Нередко этот феномен путают с раздвоением личности и это очевидно, так как увидеть сиан могут далеко не все, а сам факт рано или поздно приводит к психическим отклонениям и нарушениям у домира. Не менее интересен тот факт, что так же можно «подсаживать» душу к другому домиру, например, пользуясь фактором «зависания». Это сродни простому перемещению сиана от одной оболочки к другой, но сделать это невероятно сложно. Пересаживаемая душа должна обладать большей силой, а если попытаться посадить третью, то она должна быть сильнее двух других. Противоположный вариант – души, находящиеся в телесной оболочке должны хотеть такой подсадки. То есть «дать зеленый свет». Заметьте, что мы говорим не о потоках мироздания (им все равно, так как они не умеют чего-либо хотеть), а о душе, то есть разуме, которым наделяется поток мироздания, соединяясь сианом с материальной оболочкой. Казалось бы, что при таких возможностях можно рано или поздно создать огромный коллективный разум, но... нет. Несмотря на то, что потоки мироздания, присоединенные через сианы к одной материальной оболочке, не сливаются, в конечном счете они являют собой «подобие божества», но так как боги не могут находиться достаточно глубоко в Вымысле, в один прекрасный момент сиан один за другим начнет отваливаться, и в итоге тело просто умрет. Конечно же, причины гибели домира никому не известны, и на текущий день ученые могут оперировать лишь тем, что существует некая теоретическая «масса совокупности душ», после превышения которой наступает смерть подопытного. Подобных теорий бесконечное множество и все они в чем-то похожи, но отсутствие истинных знаний не дает возможности понимать происходящее полностью.

Возвращаясь к теории души, хочется добавить так же, что с появлением Большого плана мысль о ее разумности укрепилась после того, как первые домиры смогли осознанно действовать в Мире Снов, где они общались с давно умершими друзьями, врагами и родственниками, а так же вообще не знакомыми им домирами. Отсюда мы переходим к следующему вопросу...

МИР СНОВ

Что же такое Мир Снов на самом деле? Представьте себе, что вы сидите в очках виртуальной реальности и через эту реальность смотрите на настоящий мир. При этом, для формирования образа вам доступны лишь только те законы, которые существуют в этой виртуальной реальности. Например, виртуальная реальность состоит исключительно из двухмерного пространства и все фигуры – треугольники. Можете представить, как сильно будет отличаться реальность от того, что вы увидите? Прилично, однако, очертания все же сохраняются. В нашем же случае все намного хуже. Истинная Реальность, которую способен видеть через призму Вымысла только домир, живущий в этом самом Вымысле (то есть тот, у кого есть сиан), никак не может быть передана его «взору» такой, какая она есть. Смотря на нее, домир заполняет ее своими мерками, представляя так, как ему она кажется наиболее логичной. Для кого-то это может быть огромный город, для кого-то бескрайнее поле; пустота без ничего и никого; светящиеся точки в черном ничто и тому подобное и так далее. Образы друзей и знакомых формируются также им, как и сам процесс общения, который на самом деле представляет из себя некий способ передачи «информации» между потоками мироздания, если это вообще как-то возможно выразить нашими словами. Как видно из вышесказанного, Мир Снов могут видеть только домиры. Непосредственно души (они же потоки мироздания) не могут видеть в Мире Снов. Они вообще не могут ничего видеть, слышать и говорить. Они даже понимать не могут, если не связаны сианом с оболочками.

Итак, что же такое Мир Снов? Из всего сказанного можно сделать вывод, что это Вымысел в Вымысле или Отражение Истинной Реальности. Причем, для каждого домира это отражение будет выглядеть по-своему. Стоит заметить, что факт «Отражения», как и факт лживости понятия души, остается неизвестным для домиров, потому как нет возможности почерпнуть столь сложную и недоступную информацию. Однако в отличие от теории души, принцип «Отражения» сумели вычислить простым путем изучения видения Мира Снов теми домирами, которые способны в нем как-то действовать. Но даже это вычисление все еще остается одной из многочисленных теорий, которые нельзя ни подтвердить, ни опровергнуть. Но последние тысячелетия все

больше и больше домиров Обратной стороны, которым довелось столкнуться с прогулками по Миру Снов, начинают использовать термин Отражения, хотя многие до конца не понимают ни его смысла, ни его происхождения. Большинство считает, что Мир Снов назвали так ученые умы Вымысла потому, что наши сны есть отражение реальности (то есть Вымысла) и ничего более....

Но, так или иначе, истина точно не станет известной всем в ближайшие несколько миллионов бесконечностей. А потому вернемся к более насущным вопросам – изучению Мира Снов и того, что же с ним делать и как домирам в нем можно ориентироваться.

Ориентирование в Мире Снов напрямую связано с силой души или силой потока мироздания, если вам так угодно. Чем сильнее поток по составляющему его «весу» зарядов, тем больше у него шансов «управлять» Отражением Истинной Реальности. Силу потока или сам поток можно представить в виде тонкой ниточки, ручейка, реки или даже бескрайнего моря. Благодаря этой силе, многие потоки не способны «проникать» в вымысел дальше Мира Иллюзий. Им это запрещено, так как, обретши плоть и разум, они одним лишь своим существованием там разрушат Вымысел в считанные секунды, как уже случилось в самом начале создания Вымысла. Впрочем, попасть туда у них все же есть способ, хоть и очень сложный, но об этом мы расскажем в главе о богах.

Большинство домиров, приблизительно 80-85% не могут контролировать свои сновидения, что по сути дела являются картинками Отражения.

Однако, существуют те, кому доступно это таинство, и, как оказалось, это очень мощное оружие для обитателей Вымысла. Тот, кто может управлять своим видением Отражения, способен черпать из него столь много информации, сколь у него хватит сил и сноровки. Однако Отражение не так мило, как казалось бы. Когда домир спит или пребывает в грезах и других подобных медиативных состояниях, его сиан становится очень слабым и может быть разорван самим домиром, причем неосознанно. Большинство неприятностей, которые случаются с домиром в Мире Снов вызваны его личными взглядами на реальность. То есть все те неприятности, что подстерегают его там, есть ничто иное, как ответная реакция организма на свои собственные бредовые фантазии. Когда эти фантазии достигают какой-то логического летального конца, сиан автоматически обрывается, и домир умирает во сне. Но тут стоит заметить один фактор – есть те, кто способны проникать во сны и управлять видением Мира Снов домира и тем самым подсовывать ему неприятности, которые его могут убить. Такие домиры называются «Ловцами снов». Их не так уж и много, однако они есть. Принцип их техники проникновения такой же, как и в случае, когда несколько спящих домиров пересекаются в Мире Снов. Пожалуй, это самое интересное из всего, что связано с Отражением. Как мы помним, Истинная Реальность одна на всех. Просто каждый из спящих видит ее по-своему. То есть, если на одну несуществующую точку несуществующего пространства и не существующего времени Истинной Реальности из Вымысла взглянули через отражение сразу три домира, каждый из них увидит совершенно разные картины, причем они



могут увидеть друг друга, а могут и не увидеть. Причин может быть бесконечное множество, и их мы оставляем на откуп Мастеру, лишь рассказав о наиболее возможных.

Так как в Истинной Реальности нет понятия времени и расстояния, то большинство встреч в Отражении происходит благодаря сильным эмоциональным желаниям спящих. То есть, если домир хочет очень сильно увидеть другого домира, то с большей долей вероятности, так оно и случится. Нередки случаи, когда бывает так, что это желание проецируется в другую сторону и домир видит во сне того, кто очень хотел бы увидеть его. Эта ситуация аналогична и для погибших близких друзей и знакомых. А вообще в Мире Снов можно увидеть просто кого угодно, потому как это просто взгляд на Истинную Реальность через Отражение, и никогда не ясно, что ты увидишь на тот раз. Какую его «несуществующую часть» или несбывшуюся фантазию Мастера...

Подводя итоги из всего вышесказанного, можно коротко отметить, что душа на самом деле есть

поток мироздания, который не обладает разумом и не способен что-либо видеть и помнить. Все видения всегда происходят в моменты «жизни». Однако потоки мироздания способны аккумулировать информацию Вымысла, но передавать ее (и только внутри Вымысла) могут лишь самые «сильные» по своему «весу» потоки. А потому воспоминания о прошлых жизнях, если таковое случается, домир получает только после его реинкарнации или попросту «рождения» в Вымысле. Что же касается Мира Снов – то это взгляд на Истинную Реальность через призму или на техническом языке – Отражение. От наиболее развитых домиров Обратной стороны иногда можно услышать это слово, потому как Мир Снов слишком разнообразен, и не существует какой-либо его карты или определенных черт. Благодаря этому многие считают, что то, что мы видим, – лишь отражение действительности, и что лишь душа способна видеть правду. Однако, как мы уже знаем, душа не может ничего видеть, а потому правда так и останется одной из самых великих тайн...

Материя Вымысла

«Мана – универсальный материал, из которого состоит весь Вымысел»

ветвь в науке, именуемая метафизикой.

МАТЕРИЯ ВЫМЫСЛА

Во все времена, во многих культурах и религиях, стихиям, желаниям, чувствам выделяют особое место, превращая их в движущие силы, управляющие Вселенной. Но так ли это на самом деле? Вселенной управляют совершенно бездушные законы мироздания, и мы знаем, что именно благодаря им и появился Вымысел. Но что движет самым Вымыслом? Что самое ценное и востребованное в нем? Ответ прост – то, из чего он сотворен, то, из чего появляется все и во что распадается каждый из обитателей Вымысла. Будь то простая букашка, соринка или домир. И имя этому всему – мана. Мана – это универсальный материал, из которого изначально был создан Вымысел. Это нечто неосоздаемое, нечто, что нельзя потрогать или увидеть простым взглядом, но существует множество способов использовать ману для различных целей. От простого создания света до оживления умерших, сотворения целого мира или даже рождения бога. Изучением маны и манового поля, которое точно невидимый туман окутывает весь Вымысел, занимается большая

Долгое время в состав метафизики входила и сама физика, являясь лишь ее небольшим ответвлением, однако, когда стало известно о существовании так называемого техногенного поля, отвечающего за точность исполнения физических законов,



это ответвление вынесли в отдельную науку, которая впоследствии получила столь же широкое развитие, как и метафизика. Сама же метафизика была разделена на три крупных направления (иррациональная магия, рациональная магия и псионическая магия), каждое из которых достойно отдельного повествования и связано с определенным энергетическим полем или несколькими из них.

МАНА И МАНОВОЕ ПОЛЕ

То, что для нас испокон веков считалось волшебством и вымыслом, загадочным и невозможным, для большинства миров Вымысла является лишь одной из крупнейших наук, не имеющей ничего сказочного. Конечно, существует немало замкнутых миров, в которых метафизика рассматривается сродни нашим понятиям и представлениям о магии, но от этого суть самой науки совершенно не меняется.

В основе метафизики лежит особый вид энергии, являющий собой нечто вроде поля, отдаленным аналогом которого можно считать электромагнитное поле. Единица измерения этого поля называется «мана», соответственно само поле именуется «мановым». Известно, что мана - это первородный материал, из которого сделан весь Вымысел и, обладая нужными знаниями, с ее помощью вполне реально добавить пару мазков от себя или перерисовать то, что было создано другими. Согласно этой теории, манипуляции маной открывают поистине великие, почти безграничные возможности воздействия на окружающий мир. Проблема в том, что ограничена

сама способность домиров оперировать столь мощным инструментом.

За многие миллиарды бесконечностей мановое поле было изучено достаточно хорошо, однако мы не будем углубляться в точные определения и значения и ограничимся лишь тем, что известно рядовому жителю Вымысла. Большинство миров, по которым доводится путешествовать нашим героям, не обладают даже сотой долей тех знаний, которые собраны в самой огромной Библиотеке Знаний, расположенной в Мир-Городе. Да и большая часть простых обывателей за всю свою, порой бесконечную, жизнь не прочитали и десятой части всех доступных им сведений, потому как наука – это всегда скучные теоретические выкладки, лишенные красивых описаний и красочных картинок.

Как уже говорилось ранее, мана – это первородный материал, из которого был создан Вымысел, а так же всё и вся в нем. Ученые полагают, что то, что можно наблюдать в виде манового поля, скорее всего, является дополнительным материалом, который необходим для продолжения развития и совершенствования Вымысла. Когда мана перестанет вырабатываться и полностью израсходуется, Вымысел будет завершен, достигнув своей наивысшей точки развития. Многие философы полагают, что это будет концом света, ведь без развития нет эволюции, но пока что это лишь предположения и догадки, да и до совершенствования Вселенной еще ой как далеко...

Мановое поле присутствует практически везде – над поверхностью земли и под нею; высоко в атмосфере и глубоко в воде; в закрытых помещениях и в свободном пространстве. Его интенсивность может варьироваться от почти полного отсутствия и до перенасыщенности, при которой ману можно ощутить даже обычными органами чувств, что, правда, крайне редко даже в масштабах целой Вселенной. Говорят, что если бы ману можно было увидеть глазами, то весь Вымысел бы окутывал туман, который где-то гуще, где-то реже, и при этом постоянно, словно колышется на ветру и медленно перетекает с одного места на другое. Именно такую картину видят волшебники, когда смотрят магическим зрением на мир. Учеными Вымысла было замечено, что мана обладает необычным свойством тяготеть к объектам с большой массой внутри Большого плана. К этой категории относятся



звёзды, планеты, спутники и даже большие транспортные средства, бороздящие космические просторы между мирами. Однако до сих пор не было выявлено четкой закономерности между массой объекта и концентрацией манового поля. Большинство миров соответствуют общепринятым межмировым стандартам концентрации маны, но есть и такие уголки в Вымысле, где первородного материала в мире больше или меньше, а где-то он отсутствует полностью или носит так называемый «отрицательный показатель». В таких мирах мана вытягивается окружающим миром из создающих ее организмов с невероятной скоростью и тут же растворяется в пространстве. Ученые называют такой феномен магическими черными дырами. Домиры в таких зонах ощущают дискомфорт: им тяжело дышать, кружится голова, появляется слабость во всем теле. Но адаптация всегда проходит довольно быстро - буквально за несколько недель пропадают все симптомы. При возвращении же затем в места с полноценным показателем маны, домиры могут ощутить состояние передоза, так, словно бы они попали в зону с повышенным содержанием маны. Появляется ощущение эйфории, легкости и помутнения разума, что так же проходит спустя несколько недель.

Мана имеет несколько состояний, о которых знает каждый ученик мага, потому как именно с этими состояниями и приходится работать любому волшебнику. Эти состояния принято называть зарядами - положительный и отрицательный. Само мановое поле аморфно и имеет так называемый нейтральный заряд, что практически означает отсутствие какого-либо заряда. Именно благодаря этому состоянию мановое поле присутствует в фоне существования, но никак не влияет на окружающий мир, потому как только мана, наделенная положительным или отрицательным зарядами, воздействует на Вымысел теми или иными способами.

Говоря языком мудрецов, позитивно-заряженная мана, создает «порядок» и лежит в его основе. Это означает, что такая мана позволяет создавать материальные объекты и изменять их согласно существующим законам природы, которые и именуются просто «порядком» или «законом». Весь воспринимаемый органами чувств Вымысел создан позитивной маной и подчинен порядку. В противоположность позитивной мане, негативно-заряженная мана способна разрушать структуру

объектов, обходить «закон», создавать эффекты, кажущиеся противоречащими здравому смыслу, одним словом - создавать «хаос». Оба заряда могут существовать в том или ином виде, хотя негативная мана по своей сути крайне непостоянна. Отрицательная мана очень опасна, но при этом и положительно-заряженная мана может быть ничуть не менее опасной, поэтому домиры, осмелившиеся заняться магией, всегда должны быть хорошо подготовленными и осторожными при сотворении даже самого крошечного эффекта.

Итак, ясно, что для применения магии необходима мана с определенным зарядом. Но где же ее взять? Ответ на этот вопрос любому домиру следует в первую очередь искать в самом себе. В прямом смысле этого слова. Дело в том, что каждое существо, обладающее душой, способно вырабатывать самостоятельно или аккумулировать в своем «организме» из окружающей среды некоторое количество маны. С неодушевленными предметами дело обстоит немного иначе. Объекты с определенной молекулярной структурой могут аккумулировать ману извне самостоятельно (самые распространенные: золото, платина, серебро, драгоценности и самоцветы), а при помощи магии можно ускорить процесс накопления. В то время как все остальные объекты пригодны лишь для хранения маны, если ее вложить в них искусственным способом при помощи магии.



Так же стоит заметить, что ману вырабатывают и растения, сродни тому, как происходит процесс образования органических веществ из углекислого газа и воды на свету при участии фотосинтетических пигментов.

Организм домира вырабатывает ману довольно медленно, поэтому куда быстрее он восстанавливает свои запасы из окружающей среды. Он словно губка, впитывает в себя нейтральную ману, восполняя потерю, а затем начинает медленно отдавать излишки обратно. Сама по себе мана в теле любого домира хранится с тем зарядом, с каким она была вобрана в организм. Непосредственно выработка чаще всего происходит с нейтральным зарядом, однако бывают случаи, когда «тело» может вырабатывать только положительно-заряженную ману или отрицательную. Из окружающей же среды берется мана таковой, какой она есть. Однако положительная и отрицательная мана, как мы уже знаем, довольно опасна, и если организм домира не приспособлен к самостоятельной выработке подобного заряда, то с ним могут случиться довольно серьезные проблемы (от простой мигрени и до летального исхода), если он будет находиться в таких местах слишком долго. Особенно это касается тех, у кого заряд вырабатываемой маны противоположен заряду окружающего мира. Обычно такие домиры долго не живут, а младенцы рождаются уже мертвыми.

Но вернемся к более приятным моментам. Организм домира имеет определенный предел накопления маны, который не связан ни с расой, ни с возрастом, ни с полом. Существует недоказанная теория о том, что запас маны напрямую зависит от Силы Души, но даже это еще не значит, что во время своей очередной жизни в Вымысле, поток мироздания сможет раскрыть в себе все скрытые способности и запасы. Точно известно, что у существ, обладающих кровеносной системой, мана аккумулируется непосредственно в крови. Другие же организмы могут хранить ману в костях, тканях, специальных органах или еще где-либо.

Скорость накопления маны так же индивидуальна и может быть изменена лишь различными внешними факторами, например, концентрацией манового поля. Там, где поле более насыщено, мана восстанавливается быстрее, где ее мало – медленнее. Точно известно, что полноценный

и здоровый сон может восстановить запас маны целиком при средней концентрации манового поля, хотя врачи категорически не советуют использовать полностью ману организма, так как это может привести к потере сознания или даже серьезным заболеваниям организма. Мана в теле домира является реальной энергией, которая может быть весьма опасной для него самого. Слишком быстрое высвобождение слишком большого количества маны, может вызвать проблемы со здоровьем, так же как и полное истощение или долгий ее «голод». Проблемы могут быть как физические, так и психологические, причем последние пугают большинство домиров куда больше. Хорошо известны случаи полного сумасшествия или даже вскипания крови в венах или порчи других органов, отвечающих за хранение маны. По этой причине даже опытные маги стараются не пользоваться особо сложными и непроверенными заклинаниями. Мало того, для большинства домиров, а особенно для тех, у кого имеется кровеносная система, ранения могут привести к потере крови, что также может ускорить приближение смерти пострадавшего. С другой стороны, за счет чужой крови можно восполнить запасы маны и это, в свою очередь, порождает целый ряд интересных, но малоприятных тем – вампиризм, ритуальные убийства, охота на домиров.

Но зачем вообще использовать ману и рисковать своим здоровьем? Все очень просто. Использование маны позволяет домиру влиять на окружающий мир, подстраивая тот под свои нужды и это влияние порой бывает колоссальным. А кто откажется от возможности хоть на мгновение почувствовать себя всемогущим?

Использование маны

Процесс использования маны происходит, очевидно, через «мозг». В принципе, чтобы создать что-то реальное, достаточно того, что в народе называют «силой мысли». Вопреки общепринятому мнению, для применения магии вовсе не обязательно бормотать таинственные фразы или делать финты руками, хотя для некоторых заклинаний все же требуются определенные манипуляции и это правда. Это лишь следствие методов обучения и способ достижения нужной степени концентрации, которая является важнейшим условием выполнения любого заклинания. Только очень опытные мастера могут



превращать ману в реальные эффекты одним лишь усилием воли. Остальные же вынуждены совершать дополнительные процедуры. При высвобождении маны из организма, волшебник расщепляет ее на положительный и отрицательный заряды, используя ту составляющую, которая ему необходима для достижения эффекта. Мана извне используется в качестве фундамента, на котором формируется заклинание, и поэтому концентрация поля, а так же заряд может кардинально повлиять на конечный результат. Там, где маны нет вообще, заклинание может просто не сработать, а высвобожденная мана рассеется в пространстве в виде безобидных искорок. С другой стороны, там, где наблюдается большая концентрация, даже незначительное заклинание может вызвать эффект спички в комнате, наполненной газом. То есть эффект может по мощности превзойти все ожидания, или даже превратиться в неконтролируемый взрыв энергии, от которого пострадает прежде всего сам волшебник. Но в то же время, если очень умело распорядиться своими знаниями и запасами маны, можно совершать довольно много вещей, практически не тратя ману. Такой подход называется рациональным и благодаря ему появилась наука о рациональной магии – разумное и сбалансированное

использование маны с минимальными затратами.

Рациональная магия

Понятие рациональной магии возникло в противовес иррациональной магии, которая включила в себя все необъяснимые явления Вымысла, в основном связанные с божественным вмешательством. Рациональная магия опирается на четкие магические законы, правила и догмы, которые выстроены для того, чтобы как можно более гибко и эффективно использовать мановое поле для достижения своих целей. Она основана непосредственно на научном исследовании магии и осознанном моделировании эффектов с учетом внешних факторов. В народе приверженцев этого подхода обычно называют магами, чародеями, волшебниками. Использование маны для достижения определенных эффектов с опорой на законы метафизики и рациональной магии называется заклинанием. Например, заклинание левитации, позволяющее достичь эффекта полета. Существует бесконечное число способов и методов концентрации и как следствие – созданий заклинания. Обычно в каждом обществе вырабатываются свои техники и универсальные методики, которые наилучшим образом подходят под законы и реалии конкретного мира. А поскольку каждый домир по-своему воспринимает эти методики через призму своего личного жизненного опыта и восприятия, практически невозможно найти двух одинаковых магов, чьи техники плетения заклинаний были бы точь-в-точь похожи друг на друга. Таким образом, у каждого мага существует свой стиль и почерк, точно так же, как он есть у любого домира, увлекающегося искусством. В какой-то мере магия – это тоже искусство, только довольно опасное.

Научный подход к магии позволил ученым мужам достичь небывалых высот в практическом применении магии: создание волшебных предметов, накопление маны, коллективная практика, исследование природных магических феноменов. Однако довольно строгие рамки правил и теоретические выкладки заставляют выполнять сложные ритуалы и процедуры, а на создание совершенно нового заклинания, могут уйти годы, а то и вся жизнь мага.

Маги составляют заклинания по выработанным научным методам. Это довольно трудоемкий процесс, но он позволяет практически всегда

добиться желаемого эффекта в полном объеме, а так же использовать полученный результат для дальнейшей работы, например, для создания волшебных предметов на основе данного эффекта или для разработки новых заклинаний. Кроме того, полученные таким образом заклинания можно записать на бумаге благодаря унифицированной системе записи, и их достаточно легко смогут изучить другие маги, даже если им не знакома данная формулировка заклинаний. Стоит потратить немного времени, и маг спокойно разберется практически в любых теоретических выкладках, если он, конечно, был прилежным учеником в свое время.

Для того, чтобы привести заклинание в действие, маг должен четко выполнить определенные действия, используя записанное заклинание в качестве инструкции. Цель этих действий состоит в том, чтобы привести разум мага в нужное состояние, в результате чего организм сможет высвободить необходимое количество маны с определенными зарядами, которая при взаимодействии с маной окружающего мира даст желаемый эффект. Как видно, ключевую роль в процессе всегда играет концентрация. Всевозможные жесты, слова и подручный материал играют сугубо психологическую роль, как мы, например, проводя в уме сложные расчеты, загибаем пальцы на руках или вполголоса произносим промежуточные результаты. Сложность заклинаний магов заключается в том, что при их выполнении они целиком полагаются на свой разум, стараясь при этом четко контролировать каждый этап выполнения заклинания. Из-за этого многие из них вынуждены регулярно освежать в памяти инструкции заклинаний и носить с собой множество книг, содержащих сотни сносок и примечаний по каждому выученному заклинанию на все случаи жизни, в которых чаще всего описывается, как уменьшить затраты маны, опираясь на окружающий мир и подручные средства. При таком подходе к использованию маны, у большинства магов просто не получается импровизация как факт. Однако существует немалое число домиров, которые используют рациональную магию по-своему, отринув все сложные расчеты и пользуясь законами метафизики и рациональной магии так, как пользуется художник-импрессионист своими кистями, красками и настроением. Таких волшебников называют колдунами. Маги относятся к ним пренебрежительно, считая их недоучками, самоучками и любителями, но

среди них рождается немалое число талантливых чародеев, способных поспорить по своей эффективности и силе со многими опытными магами.

Итак, если кто-то применяет магию и при этом не может объяснить, как он это делает – это называется колдовством. Основную массу практикующих колдовство, составляют те, кто магией овладел неосознанно. Они пользуются ею по наитию, но есть и те, кто сознательно избрал этот путь познания магии и целенаправленно отвергает рациональный подход, считая, что он убивает искру творца в волшебнике. На самом деле колдовство – это просто философский подход к магии в противоположность научному. Колдуны используют все те же законы и порой даже инструкции, но практически никогда не записывают их, а подсматривают или разрабатывают свои собственные методом проб и ошибок. Тех, кто серьезно увлекается колдовством как одним из ответвлений рациональной магии, называют волхвами. Волхвы подходят к определениям магии философски. Они опираются на то, что душа является связующим звеном между Истинной Реальностью и Вымыслом. А так как все в Вымысле создано из маны, и сиан в том числе,



то изучение магии, по мнению волхвов, сводится к познанию своей души и достижению гармонии между домиром и Вселенной. Колдуны не считают необходимым классифицировать магические эффекты, как это делают маги, и полагаются исключительно на творческое вдохновение.

У такого подхода так же есть свои плюсы и минусы. Колдуны довольно легко справляются с концентрацией для высвобождения маны. Они не обременены лишними жестами и сотней инструкций. Их заклинания обладают большей гибкостью и зачастую могут превосходить заклинания магов по мощности. Однако, самым большим недостатком самоучек является то, что они практически не способны передавать свои знания другим. Довольно сложно объяснить состояние своей души, при котором ты добиваешься подобных результатов. Обмениваться опытом так же довольно сложно, да и в создании вещей и накоплении знаний колдуны практически необразованные. Это приводит к тому, что большинство колдунов узкой направленности и их общество, в отличие от универсальных магов слишком разобщено – каждый сам по себе и сам себе учитель.

В отличие от магов, свои заклинания колдуны сочиняют в минуты озарения. Этот процесс не поддается анализу, он как вдохновение, посетившее художника. Колдун никогда заранее не может предугадать, что он сможет узнать или воссоздать в минуты своего творческого порыва. Сами заклинания колдунов выглядят намного проще, чем заклинания магов. Для колдуна – это особенное состояние души, которое можно вызвать из подсознания как давнее воспоминание. Практически все заклинания содержатся именно в памяти, и весь процесс колдовства заключается в том, чтобы его оттуда выудить. Но для этого, опять же, нужна концентрация и здесь снова помогают простые психологические методы, как повторение фраз, жестов, которые колдун связывает и ассоциирует с данным заклинанием. Чаще всего это те действия, которые он делал во время своего озарения и порой можно встретить довольно занятные интерпретации уже известных магам заклинаний. Тем не менее, именно это делает выполнение заклинания достаточно простым и быстрым делом, хотя колдуны не обладают все же такой степенью контроля эффектов, как маги. С другой стороны, из-за того, что колдовство проходит в основном на подсознательном уровне,

у колдунов нередко получается так называемое спонтанное колдовство – неосознанное срабатывание заклинаний в ответ на некую сложившуюся ситуацию. Например, если во время разговора собеседник внезапно чем-то сильно оскорбил колдуна, то он рискует получить молнию между глаз еще до того, как сам колдун толком успеет осознать, что произошло. Подсознание колдуна срабатывает быстрее сознания. Точно так же как мышечные рефлексы заставляют отскочить еще до того, как домир осознает, что ему на голову падает люстра.



Почерк волшебника

Каковы бы ни были методы использования маны, результат всегда один – или провал, или определенный эффект. Как мы уже знаем, эффект заклинания возникает в результате взаимодействия заряженной маны, высвобожденной из организма домира, с мановым полем окружающей среды. Такое взаимодействие приводит к колебанию манового поля и создает в нем своего рода след, по которому при помощи магического зрения можно определить не только сам факт того, что здесь использовали магию, но и «почерк» волшебника, а значит - и попытаться отыскать его в случае,

если он причинил кому-то вред. Однако, несмотря на это, маги и колдуны продолжают использовать магию в корыстных и варварских целях, потому как подделать или исказить свой почерк не так уж и сложно, хотя это требует определенной доли сноровки, багажа знаний и магического опыта.

Понятие следа проистекает из более обширного понятия «узла». Специалисты по чтению почерка волшебников говорят, что узлы чародеи сплетают каждый по-своему. Связанная заклинанием мана, до того момента, пока она вновь не распалась и не высвободилась (или не уничтожилась), уплотняется и приобретает форму нитей, которые скручиваются в диковинный разноцветный узор, именуемый «узлом». По сути дела «след» - это отчасти растворившийся узел, который медленно исчезает, распадаясь после окончания действия заклинания. Нити заклинания могут иметь разнообразные оттенки и толщину. Наука о рациональной магии содержит целое направление, посвященное изучению нитей и узлов, разбивая их на школы, стихии и множество других классификаций. Колдуны предпочитают интерпретировать видимое по-своему, хотя в большинстве случаев они вообще не понимают строения узора, потому как это связано с точной наукой, к которой они не имеют отношения.

Подводя итоги из всего вышесказанного, можно сделать выводы, что мана есть универсальный материал Вымысла, который очень активно используется в повседневной жизни. В большинстве миров магия хорошо развита, и мановое поле используется магами и колдунами для разрешения множества проблем, однако есть и такие места в Вымысле, где магией занимаются лишь избранные, либо ее вообще считают сказкой и плодом нашего воображения...

ПОЛЕ СВЯТОСТИ

Итак, что такое мана и мановое поле мы с вами уже определились. Но далеко не все в Вымысле можно подогнать под четкие рамки рациональной магии или других точных наук. Возьмем, к примеру, тот факт, что все последователи богов так же используют ману для создания своих чудес, но при этом они могут их творить даже там, где манового поля как такового и нет. Такой подход к использованию маны получил название иррациональная магия, потому как до сих пор нет точных и логических объяснений природы поля



святости и принципов передачи маны от бога к его последователю. Мы постараемся описать в общих чертах то, что известно на сегодняшний день об этой малоизученной, но древней науке.

Наука об иррациональной магии основана на существовании энергетического поля, называемого полем святости. Доподлинно известно, что данное поле обволакивает весь Вымысел равномерно, и на сегодняшний день не было обнаружено таких мест, где оно бы отсутствовало или наблюдалось его уплотнение. Изначально энергия поля святости находится в абсолютно инертном состоянии, и управлять им как-либо совершенно невозможно. Однако стоит лишь в мире появиться кому-либо, верующему в какую-либо высшую силу, как поле святости начинает резонировать на «частоте его веры». Но одного-двух верующих, к сожалению или к счастью, все же недостаточно для того, чтобы вызвать резонанс. Ученые сходятся к тому, что существует некая критическая масса верующих, при которой может (именно может) начаться процесс резонанса и чем больше эта масса, тем сильнее резонанс. А чем сильнее резонанс, тем менее инертной становится энергия поля

святости по отношению к последователям этой высшей силы, которых часто именуют богами, и тем сильнее они становятся. Соответственно, и наоборот.

У разных конфессий и разных религий существует своё собственное мнение о существовании поля святости и способе его работы. В том числе и о том, как последователь творит божественные чудеса при помощи поля святости. Ведь, как известно (и это неопровержимо), даже для иррациональной магии используется мана, но как же могут происходить чудеса там, где манового поля нет? И при чем тогда вообще какое-то поле святости там, где это самое поле есть в достатке?

Начнем сначала. Все мы знаем о существовании молитв, без которых не обходится ни одна из религий. Многие находят их бесполезными, но на самом деле молитвы предназначаются для упрощения вхождения в состояние, подобное трансу. В этом состоянии резонирующее поле святости открывает некое подобие канала, который сохраняется довольно долго, но со временем все же истончается и исчезает. Благодаря этому каналу последователь может слышать бога, общаться с ним, ощущать его присутствие, гнев или поддержку. Но самое главное, именно благодаря ему последователь может попросить у своего покровителя сотворение чуда и получить возможность донести его до других самостоятельно. В отличие от волшебников, служителям богов совершенно не нужно что-либо заучивать или исследовать. Все, на чем держится их способность творить чудеса – это вера в бога и праведность деяний. Чем активнее последователь и преданнее, тем больше таинств и откровений ему снисходит. Он может не уметь читать, писать, быть нищим и необразованным, но при этом творить такие вещи, которым позавидует любой волшебник.

Но как именно создаются чудеса? Вопрос более чем интересный и не до конца изученный. На сегодняшний день основная версия заключается в том, что резонанс поля святости служит своего рода буфером между мановым полем и домиром. Если маны недостаточно для создания чуда без усердия, поле святости через все тот же самый мифический канал перенаправляет ману божества в окружающую среду вокруг последователя. Ровно столько, сколько необходимо для сотворения чуда. Затем, благодаря все тому же полю святости,

вся необходимая мана вступает в реакцию, и на выходе мы получаем эффект, который священнослужитель всего лишь направляет в нужное ему русло. После этого вся излишняя мана исчезает, словно ее и не было. Однако на мановом поле остаются возмущения в виде следов и узлов, свидетельствующие о том, что здесь было сотворено заклинание. Особенно опытные волшебники и последователи могут по следам и узлам указать, было ли здесь задействовано поле святости или нет. Как они видят различия? Творцы заклинаний лишь разводят руками: «Ну, это все равно, что попробовать два яблока и понять, что одно кислое, а другое сладкое...»

Однако не все так заоблачно и прекрасно. Что бывает в тех случаях, когда вера в бога в том или ином месте недостаточно сильна для того, чтобы вызвать резонанс? Тогда на помощь последователю приходит так называемый «посредник» - бог, схожий по взглядам, а иногда и полностью отвергающий их, но позволяющий использовать резонанс поля святости для того, чтобы через себя установить канал с божеством последователя. Представьте себе, что вы уехали за границу, и местный оператор предоставляет вам услуги роуминга по некоторой договоренности с вашим оператором или еще каким-то посредником. Такие услуги несут ряд проблем в виде денежных затрат. В Вымысле же, в случае с



полем святости, дело обстоит похожим образом, но затраты там совсем не денежные. Чем больше последователь пользуется посредником, тем сильнее он начинает понимать его идеологию и в какой-то неопределенный момент он и сам того не осознавая, меняет свои взгляды на жизнь, на мир и на то, кому именно он должен служить и чью веру нести непросвещённым. Нередки так же случаи, когда посредник может запросить какую-то плату, но, к сожалению, обычно большинство божеств не озабочиваются предварительными договоренностями, а намного позже просто приходят во снах и требуют ответную услугу. И дать отказ порой крайне опасно для жизни. В тех же случаях, когда по какой-то причине в том месте, где последователь хочет сотворить чудо, нет даже посредников, он может попытаться вызвать резонанс своей веры самостоятельно. Задействовав неизученное поныне одно из свойств сиана, при хорошей доле везения и жизненного опыта, последователь может повлиять на поле святости, вызывая необходимый последователю резонанс буквально на долю секунд, которых иногда оказывается достаточно для того, чтобы установить временный канал с божеством и сотворить чудо.

И все же, как ни крути, иррациональная магия имеет большой плюс перед рациональной с практической точки зрения. Заключается он в том, что в большинстве миров всегда есть хотя бы одно божество, а в Иных мирах существует с сотню широко известных божественных обитателей, а это значит, что священнослужители могут творить свои чудеса практически всегда и везде, в то время как маги ограничены мановым полем и своими знаниями. Но есть, конечно же, и обратная сторона медали. Священники – лишь инструмент в руках богов, способ донести их веру. Сами по себе, без покровителя, они не могут сотворить даже простенького заклинания, если только не учились рациональной магии самостоятельно или в них не открылась спонтанно предрасположенность к колдовству. Маги гордятся тем, что они сами венец своей судьбы и выбирают что им доступно, а что нет. Только их разум и знания являются их ограничителем, а не кто-то другой, манипулирующий ими как марионетками. Не стоит говорить, что священнослужители мнение магов не разделяют и считают чудеса великим даром и благодатью, которой просто нужно уметь пользоваться и что то время, которое волшебники тратят на обучение, они могут посвятить правому

делу. А это ведь самое главное – счастливая жизнь и совершенствование Вымысла!

ПСИОНИЧЕСКОЕ ПОЛЕ

Еще одним малоизученным полем на сегодняшний день является псионическое поле. Связано это с тем, что псионика довольно новое открытие в Вымысле, насчитывающее всего лишь десятки миллионов лет. Согласно проведенным исследованиям, псионическое поле невозможно увидеть или как-то еще почувствовать. Точно неизвестно, существует ли оно вообще, и если да - то каково его истинное предназначение, ведь в чем смысл еще одного вида энергии, который лишь отчасти повторяет принцип работы манового поля, да и то со слишком большими ограничениями? Согласно сегодняшним данным, концентрация энергии псионического поля, подобно полю святости, одинакова и равномерна практически по всему Вымыслу, однако все те же данные свидетельствуют о том, что существуют места, где псионики не могут использовать свои способности или, наоборот, используют этот дар с куда большей легкостью, но таких мест достаточно мало.



Дар псионики уникален. В отличие от рациональной и иррациональной магии, псионикой могут пользоваться далеко не все. Большинство организмов еще недостаточно эволюционировали для того, чтобы взаимодействовать с новым типом энергии, но даже среди тех рас, которые приспособились к псионическому полю, на сегодняшний день лишь каждый десятый, а то и сотый имеет латентную предрасположенность к псионике. И это еще совершенно не означает, что у него есть хоть какой-то шанс узнать о скрытом даре и развить его.

Вторым немаловажным отличием от магии является то, что домиру совершенно нет никакой нужды на какой-либо запас энергии. Все необходимое он берет извне, трансформируя в момент применения силы при помощи своего Разума и Воли в нужный ему эффект энергии поля. Таким образом, псионика совершенно никак не влияет на организм домира и исключительно безопасна, если только не прибегать к особым приемам, которые могут пошатнуть здоровье, но прилично увеличить силу эффекта. А так, если у тебя что-то не получается, то тебе не грозит сгореть или превратиться в лягушку. Ученые умы возлагают большие надежды на псионику, полагая, что это очередной виток развития Вымысла, и вскоре (эдак через биллион лет) псионика целиком заменит магию, потому как она безопасна и удобна, но на сегодняшний день репертуар этого вида «магии» очень ограничен.

ТЕХНОГЕННОЕ ПОЛЕ

Что есть техногенное поле? Техногенное поле – это такое энергетическое поле, которое вызывает различного рода аномалии в законах физики и ничего более не делает. Многие ученые подозревают, что техногенное поле возникло как побочный результат какого-то эксперимента Вымысла. С течением времени наблюдается постепенное снижение активности поля, но окончательно инертным оно станет лишь тогда, когда сама бесконечность устанет от своего существования. Техногенное поле присутствует повсеместно. В большинстве областей оно находится в инертном состоянии и никак не влияет на Вымысел. Но существуют такие области, где по каким-то неизвестным причинам энергетическое поле активно и хаотичным образом вносит свои поправки в законы физики. Результаты таких искривлений могут быть

совершенно разнообразными. Как от простой блокировки частного случая в каком-либо законе, так и целое веерное искажение реальности. В таких аномальных местах, тем не менее, вполне сносно живут и существуют домиры. Обычно влияние техногенного поля проявляется в том, что порох может не взрываться или лампочка не хочет гореть, хотя из глицерина делают первоклассную взрывчатку, а бензин используют в автомобильной промышленности. Помимо этого нередки случаи, когда завезенные в таковые зоны предметы не только перестают работать, но и могут начать разрушаться. В таких случаях результаты могут быть совершенно различными. От тысячелетнего медленного разложения до молниеносного взрыва или распада на мелкие частицы без каких-либо визуальных эффектов или последствий.

Никакой защиты от влияния техногенного поля на сегодняшний день не существует. Единственное, что можно сделать – это использовать мощные магические эффекты, но затраты маны в таком случае совершенно не оправдывают результата, ведь любое научное достижение можно реализовать при помощи магического заклинания. Непосредственно на законы магии техногенное поле не оказывает никакого влияния.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПОЛЕЙ

За время существования Вымысла, его обитатели научились прекрасно сочетать все имеющиеся ресурсы, которыми так щедро делится с ними Вселенная. В особо развитых мирах существуют прекрасные симбиозы магии и технологии, которые позволяют поднять цивилизацию на еще один виток вверх. Добавление штрихов псионики и использование любых особенностей местности, даже ее изъяны, заставляют Вымысел продвигаться все выше и выше, укладывая новую ступень к совершенству.

На сегодняшний день метафизика является точной наукой, в которой существует немало пробелов и неясностей, но устоявшиеся догмы и теории непогрешимы. С ними тяжело конкурировать новым идеям и версиям. К примеру, так и не

получила развития версия о том, что всего существует одно поле – мановое, а описанные ныне четыре энергетических поля есть лишь его частные случаи, проявляющие свойства в том или ином месте. Теория была стройна и удобна, но она так и не нашла поддержки и применения хотя бы потому, что никому за долгие миллионы лет не удалось увидеть то самое единственное поле, на полотне которого были бы видны возмущения сразу всех четырех полей. Однако, мановое поле до сих пор считается единственным первородным материалом Вымысла и при его помощи можно прекрасно блокировать взаимодействие с любым другим полем, чего нельзя сказать о трех других полях. Возможно, в далеком будущем эта теория получит новые факты, обличающие ее как единственную и неопровержимую истину или разбивающие ее в пух и прах. Но мы об этом, скорее всего, так и не узнаем...



Бога – кто они?

«Боги – это наши дети. Но почему тогда мы служим им?»

Одним из таинств Вымысла, чью истинную суть и назначение не могут понять до сих пор его обитатели и вряд ли когда поймут, являются боги, их происхождение, их сила и власть. Кто они на самом деле? Супердомиры, обладающие огромной мощью, или нечто особенное, что можно и нужно выделить в отдельный вид и поставить

на ступень выше разумных существ? Эти вопросы останутся еще долгие миллиарды лет без ответа, но здесь и сейчас мы коснемся истинной сути происходящего и приоткроем завесу тайны, потому как настоящий рассказчик любой истории обязан знать, как работает механизм вселенной ДСМ. Но сначала повествование пойдет о том, как видят и воспринимают богов жители Вымысла.

«Каждый домир может найти для себя бога» -

так гласит вывеска над входом в тринадцатый сектор самой огромной библиотеки всего Вымысла, именуемой Библиотека Миров, что расположена в Мир-Городе. Говорят, что богов чуть ли не столько же, сколько и домиров. Так ли это на самом деле – пока еще никто не дал точного ответа, но то, что число книг о богах в Библиотеке Миров исчисляется миллиардами, уже свидетельствует о многом. Доподлинно известно, что боги многогранны и многообразны. Есть те, кто обладают своей уникальной личностью, а есть таковые, которые представляют из себя сгустки энергии, лишённые разума и сознания. Но всех их объединяет одно – у них есть власть над Вымыслом, которая в сотни, тысячи раз больше, чем у любого, пусть даже самого сильного во всех планах, домира. Если верить в богов, если следовать их идеалам, то можно получить такую силу, о которой не может мечтать даже самый искушенный маг. И именно это лежит в основе любого культа и религии, поверх чего уже наслаиваются стереотипы, желания, благо и потребности определенной прослойки общества.

«Откуда взялись боги, и кто создал их?» Этот вопрос столь же популярен, сколь и вопрос о возникновении Вселенной. Для чего она была рождена, кто вдохнул в нее жизнь, кто создал домиров, посадил цветы, придумал животных? И этот вопрос, как и многие подобные, остается вот уже целую бесконечность без единого верного ответа. Существует множество легенд, сказаний и приданий, в которых рассказывается о возможном сотворении Вселенной, и какую роль в этом сыграли боги. Но чем дальше миры друг от друга, тем разительнее отличаются их версии. Даже в самом Мир-Городе, в центре Вымысла, нет единой стройной теории, которая бы говорила о том, как же все было, и откуда появились боги? Самые старые домиры, прожившие чуть ли не всю бесконечность, что уже была отмеряна Вымыслом, говорят, что боги были всегда. Видимо, это единственная правда, доступная жителям Вселенной...

К богам, как и ко всему остальному, разные домиры относятся по-разному, но практически все согласны с тем, что они намного сильнее простых домиров, даже тех, которые живут чуть ли не со дня сотворения Вымысла. Среди смертных рас, пожалуй, можно выделить две, которые наиболее ярко выражают свою позицию по отношению к богам. Это ассазы и т'хатты. Ассазы – очень

своеобразный народ, который с рождения имеет глубокий талант общения с богами. Они легче других принимают веру и следуют ее канонам, догмам; им проще удерживать контакт с богами и, таким образом, «общаться» с ними. Именно среди ассазов чаще всего появляются вестники (еще их любят называть аватарами или дэвами) – те, кто жизнь за жизнью служат лишь одному богу, полностью погружаясь и растворяясь в его идеалах и в нем самом. Такие домиры не рождаются – они просто появляются детьми или чаще всего, взрослыми, и живут до глубокой старости, а после смерти вновь перерождаются. Они помнят свои прошлые жизни и говорят, что боги общаются с ними ежечасно. Так ли это на самом деле – сие есть тайна...

Точной противоположностью ассазам являются т'хатты, которые признают существование богов, однако не считают их мистическими силами, которым обязательно нужно поклоняться. Подавляющее большинство представителей этой расы считают, что боги достойны уважения и являют из себя всего лишь еще один вид домиров, стоящих на одну или две ступени выше



© Anne Stokes - www.annestokes.com

остальных. Но чего они совершенно не могут принять и понять, так это смысл существования искренней веры и поклонения богам. «Это все равно, что молиться архимагу или королю» - вот наиболее распространенный ответ среди т'хаттов. Они прекрасно понимают необходимость религии для общества и то, как она, иногда, благотворно влияет на него, но ни один т'хатт не поверит, что богам можно молиться больше, чем просто для получения какой-то выгоды и преимущества перед другими. Возможно, именно поэтому жрецы т'хатт – это нонсенс даже в рамках Вымысла. Однако было бы неразумным называть эту расу атеистами. Как и все остальные, т'хатты признают существование богов, но не вкладывают в это слово мистическую и вселенскую составляющую. Да и вообще, атеисты в Вымысле – это редкий случай, который можно встретить лишь в замкнутых мирках, лишенных связи с Великой Дорогой Сквозь Миры.

Вот, пожалуй, и все, что можно обобщенно сказать о богах и о том, что знают о них домиры. Остальные сведения зиждется исключительно на конкретных религиях и канонах культов. Ну а мы с вами сейчас перейдем к наиболее важной части этого повествования – мы коснемся запретного знания о том, что же есть на самом деле боги?

Боги существуют – это истина. Богов нет – это тоже истина. Но как две совершенно противоположные друг-другу правды могут оказаться равнозначны? Чтобы ответить на этот вопрос, нужно вернуться к самому началу, к потокам мироздания. Как уже говорилось ранее, большинство потоков не способны проникать в Вымысел глубже, чем Мир Желаний. Это связано с возникновением защитного механизма, благодаря которому особенно сильные потоки мироздания лишены возможности случайно или специально разрушить детище, создаваемое столь трепетно и долго. Однако и этого уже достаточно для того, чтобы они хоть как-то взаимодействовали с Вымыслом, изучая его изнутри и совершенствуя по-своему. Если говорить простым языком, то потоки мироздания, соприкасаясь с Вымыслом на уровне Мира Иллюзий, могут улавливать мысли и желания домиров, и если желание это совпадает с желаниями большой группы, то оно рано или поздно может воплотиться в действительность. Именно так и совершенствуется Вымысел последние миллионы лет. Именно так и появляются боги. Так и никак иначе. Богами не становятся,

они просто рождаются в один прекрасный миг такими, какими их придумали себе верующие: разумными или бездушными, из плоти и крови или сотканными из воздуха, решительными и сильными или слабыми и замкнутыми. Домиры – творцы и родители богов, но почему тогда они служат своим детям?

Ответить на этот вопрос не так уж и сложно. Воплощение веры, а именно так можно еще назвать богов, олицетворяет собой все то, к чему стремится верующий домир. Это его идеал, его кумир, его страсть и любовь во всех проявлениях. Возникает некий замкнутый круг – домиры верят в то, что они сами придумали и тем самым не только укрепляют свою веру в бога, но и делают его сильнее. Однако стоит им усомниться в своем избраннике и отринуть от него, постепенно вычеркивая из своей жизни и жизни потомков, как бог начинает слабеть, пока в один день он просто не исчезнет, растворившись навсегда. Возможно, спустя много веков, кто-то вновь отыщет древние манускрипты и возродит религию. Но пройдет немало поколений, прежде чем потоки мироздания вновь сплетутся в едином порыве и не появится



на свет тот же бог. Или он уже будет другим? Кто знает?...

Но давайте не будем спешить и рассмотрим весь процесс последовательно. Итак, когда и как появляются боги? Боги рождаются тогда, когда довольно большая группа домиров не только верит в существование некто или некто на протяжении очень долгого времени (века, тысячелетия или и того больше), но и начинает возносить ему молитвы, совершать обряды и, возможно, даже жертвоприношения. Во время массовых таинств, в мановом поле возникает некий резонанс, который способен проходить сквозь Тень и достигать Мира Желаний. Распространяясь по плану, не востребуемые эманации верующих находят отклик у тех потоков мироздания, которые не соединены сианом с материальной оболочкой. Зачастую такими потоками становятся те, которые не способны проникнуть дальше Мира Иллюзий. Грубо говоря, для них появляется некая альтернатива «жизни» в Вымысле, хотя альтернатива и жизнь в данном случае – это очень неточные сравнения.

Потоки мироздания сплетаются между собой, открывая канал, который едва ли можно сравнить с сианом, и соединяются, таким образом, с созданным воплощением веры. Стоит заметить, что один и тот же поток мироздания может создавать канал для бесконечного числа богов, и именно по этой причине было бы логично считать, что боги и домиры совершенно не похожи между собой. У вторых есть «душа», в то время как у первых, как таковой ее и... нет. Но, то ли к счастью, то ли к беде, обо всем этом в Вымысле никто ничего не знает, и в каждой вере существует свое решение данной задачи - есть ли у бога душа? Отсюда мы переходим к другому моменту – все ли то, что придумано домирами, на самом деле воплощается в боге, которому они поклоняются? И ответ вновь очевиден – нет, не все, но очень многое. Если бы все, что только могли придумать домиры, имело место воплотиться в реальность, то Вымысел бы давно уже разорвало на мелкие кусочки из-за противоречий и глобальных катаклизмов, а, потому, рожденное божество приобретает лишь отчасти заложенные в него «данные» и лишь те, которые могут существовать в рамках Вселенной хотя бы потому, что то, что существовать не может – просто не может существовать. Характер, внешний вид, разумность и даже сила божества – это то, что передается практически всегда в



полной мере, но стоит лишь богу родиться, как он сам начинает расти и развиваться так, как сочтет нужным, если, конечно же, он на это способен, и тогда уже не только домиры являются кузнецами своей веры, но и сам бог изменяет ее и направляет в нужное ему русло.

Сила бога – это самый очевидный показатель его могущества, который закладывается в божестве изначально, при рождении. От силы зависит не только то, что может обещать своим последователям воплощение веры, но и так же как далеко оно может проникать в Вымысел самостоятельно. Причем вторая способность полностью обратно пропорциональна величине силы. Чем сильнее божество, тем сильнее потоки мироздания из которых он состоит и тем больше запретов у них на нахождение в Вымысле. Самые сильные боги могут жить и существовать исключительно в Море Иллюзий. Многие возводят себе там замки, окружают себя избранными последователями, устраивают войны с соседями или, наоборот, заключают с ними мирные союзы. Говорят, что в Море Желаний существуют целые города на парящих островах, но попасть в эти священные земли может далеко не каждый. Возникает вопрос - как же в таком случае боги, заточенные, словно в клетке, в Море Иллюзий, общаются со своими последователями? Здесь им на помощь приходят

вестники. А, иногда, боги сами снисходят до общения со своими жрецами и почитателями через сны. Ведь мы знаем, что Мир Снов – это призма, наложенная на Истинную Реальность, а боги – это всего лишь потоки мироздания, которые обладают немалой силой и вполне способны «найти» спящего в Вымысле конкретного домира и передать ему часть информации.

Но не все боги ограничены лишь Миром Иллюзий. Большинство мелких богов вполне способны обитать в мирах Обратной стороны или, даже, на Большом плане. Чем слабее бог – тем больше у него свободы во взаимодействии с Вымыслом. Многие из разумных воплощений веры считают такую свободу, наоборот, преимуществом перед сильными богами и совершенно не спешат с нею расстаться. Получить свободу куда сложнее, чем потерять ее. Как бы ни было удивительно, но и стать сильнее богу тоже проще, чем ослабнуть. Почему? Все просто. После рождения божества, его сила, в дальнейшем, опирается исключительно на его популярность. Чем она выше – тем бог сильнее. И, как можно догадаться, лишиться известности куда сложнее, чем ее приобрести. И не важно, положительная ли эта известность или отрицательная. Важно, что она есть. Каждый умирающий домир, готовый со своим последним

вздохом стать частью чего-то большего, слиться с тем, кому служил всю свою жизнь, имеет немалый шанс действительно вплести свой крошечный поток мироздания в общее плетение, из которого состоит божество. Такое вплетение делает сильнее не только суммарную силу потоков, но и само воплощение веры. Поэтому, год за годом, по крупице, но даже самые слабые боги набирают силу. Конечно же, в рамках тысячелетий или даже миллионов лет, эти изменения могут казаться незначительными, но факт остается фактом. Бог живет – сила растет. А каким образом эта самая сила может ослабнуть? Произойти это может лишь в двух случаях. Первый случай – это когда о боге начнут забывать, что само по себе реально, но случается крайне редко. Забытый бог постепенно утрачивает свою силу, пока окончательно не исчезает из Вымысла за ненадобностью, а все вплетенные в него потоки распадаются и те, что были некогда верующими, которым посчастливилось стать частью воплощения веры, вновь обретают «свободу» и перерождаются... Второй случай, при котором сила божества может ослабнуть, еще более расплывчат. Доподлинно не известно, но существует некоторая критическая масса потоков выше которой нельзя прыгнуть, и бывают такие случаи, когда попытка преодолеть это значение, может привести к полному распаду потоков мироздания и, как следствие, исчезновению божества. Причиной такого распада может послужить даже самая крошечная душа верующего, однако понятно, что, при сильной популярности божества, понадобится всего несколько столетий, а то и тысячелетий, чтобы оно родилось заново. Если о нем не успеют забыть... Такие случаи в истории народов описываются и воспринимаются по-разному. Где-то считают, что одно божество было убито другим, а затем последователи сумели его воскресить; где-то склоняются к мнению, что Создатель покинул своих детей на неопределенный срок и затем вернулся; и так далее и так далее... Но какова бы ни была трактовка произошедшего, всегда существует всего-лишь две причины и они разительно отличаются от того, что считают и представляют себе жители Вымысла.

БОГИ И ПОЛЯ СВЯТОСТИ

Теперь, когда мы уже немного знаем о богах, давайте обратим внимание на то, как обстоят дела, с зонами их влияния. В предыдущих текстах говорилось о так называемых полях



святости, которые покрывают Вымысел согласно распространенности веры. Чем больше знают о боге в том или ином мире, тем плотнее поле святости и тем большую территорию оно охватывает. Но что случается в тех местах, где о божестве ровным счетом ничего не известно? Почему другие боги позволяют чужим последователям и, порой даже, противоречивых религий, пользоваться своею силой? Ответ лежит именно в основах, о которых в самом Вымысле никому не известно, и зиждется он все на тех же потоках мироздания. Одни и те же потоки использованы для поддержания существования совершенно разных богов и практически нет таких случаев, когда бы в другом божестве не нашлось даже самой крошечной нити, которая бы была вплетена в божество заплутавшего в далеких мирах жреца. Использование силы в таких случаях требует особых усилий, но, тем не менее, оно возможно. Но это все в теории. На практике поверх этой возможности наслаиваются личные предпочтения божества и отношение его к другому богу. Бывают случаи и они не редки, когда боги блокируют возможность использования их силы. Слабые душой домиры расценивают на интуитивном уровне эту блокировку как нечто само собой разумеющееся и лишь особенно сильные души могут попытаться пробиться сквозь преграду и взять то, что им положено. Но эти случаи настолько редки, что их буквально можно пересчитать по пальцам. Ведь, как ни крути, но даже самое слабое божество имеет Силу потока куда большую, чем Сила самого могущественного домира Вымысла.

ИСТИННАЯ СУЩНОСТЬ ПОЛУБОГОВ

Теперь, когда мы выяснили, кто же такие боги на самом деле, необходимо уяснить раз и навсегда, что из себя представляют полубоги и могут ли они стать богами? Сразу же ответим на последний вопрос. Не смотря на то, что во многих мирах считается и даже доказывается, что полубоги могут стать богами, это совершенно не так. К сожалению, жителям Вымысла эта ошеломляющая истина не известна. Вся проблема заключается в том, что полубог — это домир, у которого потенциал Силы души раскрылся более чем на половину. Благодаря своим способностям он может влиять на Вымысел в пределах небольшой территории или даже целого мира. Такое влияние ошибочно принимают за божественную мощь, а сходная способность отдавать часть своих сил

тем, кто следует за полубогом, приравнивает в глазах последователей его к воплощению веры. Однако как ни крути, но сила единичного потока мироздания, связанного сианом с материальной оболочкой, не сможет быть увеличена каким-либо способом. Лишь упорный труд и немалое везение может помочь домиру раскрыть заложенный в его поток мироздания потенциал на сто процентов, но когда предел будет достигнут - это будет потолок, который никогда не переступить полубогу. Впрочем, лишь единицы среди домиров Вымысла когда-либо достигали своего реального потолка, но даже тогда они вряд ли как-то это могли осознать и продолжали заниматься своим дальнейшим самосовершенствованием. И тем не менее, не смотря на то, что полубоги никогда не смогут стать богами исключительно потому, что это просто невозможно, многие из них на своей территории могут оказаться намного сильнее некоторых богов... И, по сути дела, это куда важнее, чем какая-то там истина про реальное положение вещей во Вселенной ДСМ...



ДУХИ

Наше повествование подходит к концу и в заключение стоит уделить еще немного внимания так называемым духам. Кто они, эти маленькие

барабашки, водяные, страшили и домовые? Можно ли назвать их домирами или это нечто другое? На самом деле духи лишь отчасти относятся к разумным существам, наделенных душою. Большинство из них – это очень слабые воплощения веры, которые либо умеют находиться сразу в нескольких местах и тем самым создавать ощущение численности, либо их действительно может быть целое множество одинаковых, но в то же время различных по характеру и поведению. Пожалуй, о духах больше и нечего сказать. Как и боги, они могут быть наделены разумом и характером или полностью лишены и того, и другого. Нередко, за духов принимают призраков неупокоенных домиров, однако от этого они ими не становятся. Вообще, Вымысел полон ошибочных предположений и догадок, которые запутывают и без того не слишком устойчивую картину основ бытия.

Подводя итоги всего вышесказанного, можно коротко сказать, что, не смотря на свое бесконечное разнообразие, боги подчиняются определенным правилам, которые они не в состоянии нарушить. Обитатели Вымысла про существование этих правил ничего не знают, и истина о том, что богов на самом деле нет, но в то же время они есть, им неведома. Впрочем, поисками первопричин занимаются лишь единицы. Большинство домиров принимает на веру то, что преподносят им боги, которые и сами не знают правды, потому

как являются творением своих последователей, да этого им и достаточно. Важно, что есть те, кто всегда присмотрят за тобой и к кому можно обратиться за помощью или советом и при этом осознавать, что они мудрее и сильнее тебя настолько, что тебе не стыдно будет преклонить перед ними колени....



Заключение

Вот и подошла к концу наша первая книга, посвященная основам Вселенной Дорога Сквозь Миры. В этой книге содержится самая важная информация, зная и следуя которой, вы можете воплощать свои идеи не только в пределах маленьких государств, но и целых миров, не боясь того, что вы что-то сделаете не так. И все же помните, что красота и стройность Вселенной зависит от целостности всех ее кусочков. Если у вас есть сомнения - общайтесь создателями проекта, с людьми, которые знают его лучше вас, не бойтесь задавать вопросы, и тогда ваши идеи всегда найдут место в Вымысле и прочно вольются в круговорот событий без сучка, без задоринки.

Ролевая игра “Дорога сквозь миры” - <http://rttw.ru>

Автор проекта: Мельниченко Антонина (Toshka)
Дизайн: Грин

Верстка: Toshka
Изображения взяты с сайта: <http://deviantart.com>

Материал защищен авторским правом. Перепечатка, коммерческое или иное использование материалов сеттинга “Дорога сквозь миры” возможно только при письменном разрешении автора проекта. Предоставленные материалы (за исключением изображений), а так же схематические иллюстрации являются собственностью автора. По вопросам использования материалов обращайтесь на форум <http://rttw.ru/forum/>

