

Иезекиль Дейвильс — Философия Вуду.

1. Предисловие;
2. Описание манакраса;
3. Описание магии вуду;
4. Разбор магии вуду;
5. Подвиды вуду;
6. Заклинания, затраты маны и посредники;
7. Обучение вуду;
8. Защита от вуду.

1. Предисловие

Магия вуду — это уникальная в своей реализации магия, которая создалась из-за особенностей манакраса типа Б-2. Мана такого манакраса создаётся в огромных количествах, буквально переполняет мага, что заметно по чрезвычайно эмоциональности носителя такого манакраса. При использовании маны, она освобождается с такой силой, что позволяет изменять реальность на огромных дистанциях. Из-за этого, маги вуду обрели популярность как искатели ценных вещей, людей, предсказатели и почтальоны, а нередко также — убийцы. Для управления такими потоками маны, магам приходится использовать различные вещи в качестве посредников. А из-за связи их маны с эмоциями, маги вуду часто живут за пределами обществ, так как их среда может иметь реальное пагубное влияние на посторонних через огромные выбросы дикой маны.

2. Описание манакраса

Тип Б-2, за данными учёного Мернада Маруза имеет следующие особенности:

«Б-2 – это манакрас, чаще всего встречающийся у пророков, провидцев, телепатов, магов вуду. От нормального манакраса отличается большими размерами ядра (от 5 до 6 мм в диаметре), а также полным отсутствием слизи. Цвет желтый с тёмными «пятнами». Существа с этой мутацией должны прикладывать больше усилий, потому магия действует на большие дистанции.

Б-2: Благодаря особенности манакраса, магия способна действовать только на больших расстояниях. Она слишком дикая и неуправляемая вне теле, потому маг использует посредников – предметы концентрации маны. Магия этого манакраса измеряется в растроченной мане в 10 секунд.

[Мернад Маруз: «О магии: её поведение, её движение, её виды»]

3. Описание магии вуду

Название «вуду» походит из языка Рааш-татт, но перевод слова неясный. Так или иначе, это в первую очередь языческий культ, основанный на анимистических верованиях истинных эльфов, а в настоящем — некоторых других разумных существ. Культ рассматривает мир как действие двух глобальных сил: токчак и жетчак — добро

и зло. Они всегда находятся в состоянии борьбы друг с другом, и в этом сильно зависимы друг от друга. Духи добра не уничтожают духов зла полностью, а духи зла не уничтожают полностью духов добра, так как существование противоположных духов гарантирует жизнь всех духов. Сами они живут в мире, но являются невидимыми для человека. К тому же, по поверьям коренных вуду, к людям духи имеют особую заинтересованность. Именно человек, с помощью своих эмоций, могут усиливать духов, но по закону этих созданий, человек должен добровольно отдавать свои эмоции, и так сложилось, что человек жертвует эмоциями в обмен на некоего рода покровительство со стороны духов. Дух-покровитель называется демоном.

Тут есть важная особенность — духи по поверьям вуду — не являются атрибутами материи в прямом смысле. Они живут параллельно с материей, находятся вне неё, и извне этой самой материей управляют. В одном из мифов, духи Солнца и Луны соревнуются в беге вокруг Средиземноморья, и бегают они настолько быстро, что исходящий от них ветер двигает настоящие Солнце и Луну.

Вуду как культ имеют своих деятелей, которые также называются вуду. Иерархия состоит из жрецов Токчак и Жетчак во главе, а также колдунов. Иерархия своя для каждой социальной группы, чаще всего деревни. Жрецы занимаются больше общением с духами и демонами, поиском мёртвых и сокровищ. Колдуны же — лекари либо вредители, которые взаимодействуют исключительно с людьми, не у всех колдунов есть собственный демон и они ограничиваются магией вуду.

Магия вуду — это культура использования маны манакраса типа Б-2. Из-за стремительных потоков, маги могут изменять реальность на огромных дистанциях. Управление маной происходит с помощью посредников. Разные посредники дают разные эффекты, но все они наполняются маной, смешанной с эмоциями мага, создавая среду дикой маны, имеющую определённое влияние на окружающее пространство и людей в нём. Сам культ вуду, возможно, и интерпретирует предметы-источники дикой маны как демонов или духов. Впрочем, доказать это как и опровергнуть пока не удалось — часто одинаковые предметы действуют одинаково, притом одинаково разумно как для простой среды дикой маны. С другой стороны, могут быть исключения.

Вуду в некотором роде зачарователи, но зачарованные ими фетиши имеют всегда эмоциональное влияние, часто выраженное настолько ярко, что может казаться, будто такие предметы могут изменять материю вокруг себя. К примеру, были случаи, когда охотник набрёл на дом вуду в лесу, и встретился там со статуэткой. Он тогда увидел как статуэтка превратилась в зверя, которая убежала в деревню и убила нескольких селян, но на самом деле это был сам охотник под действием эмоции кровожадности.

Для жрецов и колдунов, как и для духов в культе, всё разделено на Токчак и Жетчак, и сами они также принадлежат к одной из двух сторон. Некоторые могут балансировать между двумя, но такие случаи редки и чаще всего встречаются вне культа. Для магов Токчак, мана источает также энергию и эмоции Жетчак, и наоборот. Поэтому, в домах у первых злая энергетика, а у вторых — добрая. И хотя и та, и другая может причинить вред неподготовленным существам.

Для создания посредников вуду используются магические резервуары — которые отражают саму ману, и рассеивают её внутри себя, позволяя мане накапливаться. Сюда можно отнести драгоценные камни и кристаллы как самые очевидные, но вуду открыли и другие альтернативы — некоторые виды магической древесины, обугленная специальным огнём древесина, а также обычные предметы, находящиеся долгое время в среде дикой маны. Эти альтернативы не накапливают ману полноценно, но позволяют для вуду наполнять резервуары разных размеров, чтобы отраженная в них мана теряла свою силу после освобождения из резервуара. Так, наполняясь, резервуар направляет потоки маны в конкретную точку, а после окончания заклинания превращаются в дикую ману, которая сохраняется в посреднике.

4. Разбор магии вуду

Мана вуду освобождается только через теменную часть мага, по дуге к конечной точке. Дуга симметричная, и одинакова от концов к своей наивысшей точке. Обычно, дистанция максимального выброса маны зависит от мудрости мага, чем он менее мудр и дисциплинирован, тем дальше и хаотичнее мана «улетает» и наоборот. Но даже мудрые вуду могут отправлять свою ману очень далеко. Был эксперимент, когда вуду из пиратской деревушке на Изумрудных островах с помощью маны отправил сообщение человеку в Аверисе. Дистанция между Изумрудными островами и Аверисом — ~4500 километров.

Посредники помогают магу контролировать свою ману. Они являются в первую очередь резервуарами, отражающими и ослабляющими силу луча маны. Дистанция каждого такого резервуара зависит от возможностей самого мага и делается чаще всего на заказ. Сама структура резервуара не обязательна, как и форма. Достаточно соединить отражающий материал вместе и друг напротив друга оставить пространство для отражения. Обычно, чем больше резервуары, тем ближе будет дистанция маны, и тем слабее она будет. Но и тут есть одно но — разница в дистанции не сильно зависит от размеров, и для того, чтобы мана достигала хотя бы километра, надо резервуар размером с целый Аверис. Но, вуду нашли решение этой проблемы. Направляя ману на определённую дистанцию, они отражают свой луч в нужное направление посредством превращения дикой маны в отражатель, и для необходимой точности могут делать это много раз. Потому, главная задача посредников — ослаблять луч до определённых величин, ведь концентрированная мана не может взаимодействовать с материями до определённой «толщины», как и слишком слабая. То есть, очень концентрированный луч, направленный на поиск подземных вод, не сможет «разглядеть» саму воду из-за тонкости самой воды, а слишком слабый — из-за грубости воды. Значит, посредник, а также созданные во время заклинания отражатели должны иметь такую силу, чтобы замечать нужные материи и изменять их, и тут очень важен именно начальное отражение, так как концентрированная мана не сможет превратить дикую ману в отражатель.

Вот пример использования посредников для поиска подземного дварфийского полиса: Вуду использовал для этого выставленные друг против друга свечи из человеческого жира (многие человеческие части после смерти носителя также являются отражателями, но почему-то только для вуду, что ставит под сомнение всё понимание магии). Он сконцентрировался на главной свече, держа её над головой. Мана отразилась от свечи, и вуду опустил её, направляя луч на другие свечи. После чего,

мана направилась к горам, оказываясь сначала далеко за ними, но благодаря нахождению на пути местности дикой маны, вуду превращает её в отражатели, перенаправляя ману несколько раз над нужной вершиной, и отправляет таким образом луч вниз, пытаясь идентифицировать что-то, связанное энергетикой с искомым местом. Для этого он берет грудку монет, которые, предположительно были в этом городе. Через какое-то время вуду действительно находит огромную площадь в недрах горы.

Но, есть также и второе назначение посредников. Они помогают сконцентрироваться на искомом предмете. Так как вуду приходится держать в голове несколько процессов одновременно (направления, создания отражателей, а также совершения физических действий), ему попросту не хватит концентрации на искомом предмете, поэтому, они ищутся посредством схожести. Для поиска людей или мест нужны вещи, связанные с искомыми людьми или местами. И посредники исполняют также эту роль. Некоторые посредники могут быть пустышками-отражателями, на которые нужно цеплять вещи с определённой энергетикой, схожей с искомой. Другие же могут быть исключительно вещами с энергетикой искомой вещи. А третьи могут изначально включать в себя две функции: отражение и схожесть с чем-то.

Третий вариант посредников в культе Вуду тесно связан с духами и демонами. Такие посредники нацелены на некое нематериальное существо по словам самих вуду. Ученые же предполагают, что своей практикой вуду создаёт огромный источник дикой маны, подобный источнику в апостольстве. Этот источник владеет энергетикой мага и он, направляя свою ману на неё, может получать некоторые эффекты с неосознанным определением нужных эффектов. То есть, если демон Жетчак вуду этого же направления говорит с ним, это может быть неосознанное проговаривание слов самим вуду в процессе направления маны на огромный источник дикой маны. Так как во время заклинаний вуду заняты множеством процессов, они могут попросту не понимать таких действий как разговоры. Поэтому, собственно, если демоны или духи не говорят в голове вуду, то они делают это через уста самих вуду.

Однако, тут есть два очень важных момента, которые противоречат вышесказанному предположению. Первое, это то, что если вуду направляет ману в источник дикой маны, как он может с помощью этого находить других людей или какие-то места? Второе, это то, почему вуду направления Жетчак истощают свои добрые эмоции для обращения к духам или демону, а Токчак — злые.

Если второе еще можно попытаться объяснить, то первое пока остается глубокой и непонятной тайной. Разумеется, в культу вуду всё это имеет простое объяснение, связанное с реальным существованием духов и демонов.

Говоря о вуду, не стоит забывать то, что в самом маге находится огромное количество маны. Оно настолько большое, что кровь вуду имеет бледный оттенок. Также, такая мана каким-то образом влияет на самого мага, изменяя его эмоциональное состояние через усиления оно. Люди с манакасом Б-2 неуравновешенны и очень эксцентричны, это их странность. И это состояние проходит после освобождения маны, вместе с которой опустошаются и эмоциональные резервы. Некоторые вуду научились постоянно освобождать свою ману, из-за чего смогли уравновесить своё эмоциональное состояние. Но тут есть интересный момент — привязанные к подвиду своей школы маги для своих заклинаний истощают эмоции противоположного подвида.

Токчак освобождают злые эмоции, а Жетчак добрые. Если в культе это имеет простое объяснение, то с точки зрения науки можно сделать вывод, что маг всё же может влиять на истощение маны посредством воли. Просто такая воля является частью подсознания, воспитанного культурой и табу. И действительно, только коренные жители Изумрудных островов могут полностью раскрыть свою магию, остальные же, если они не переняли культ вуду и его табу — ограничены в силе использования вуду. Но и это лишь предположение, не имеющего научного подтверждения ввиду новизны самой школы. Факт в том, что освобождая ману с эмоциями, дикая мана также содержит изы освобождённых эмоций, а существа благодаря эмпатии, впитывают в себя эти эмоции. И так как количество освобождённой маны вуду очень большое, эмоциональное влияние на существ также большое. Нужно обладать очень большой силой воли, и уметь ослаблять свою эмпатию, чтобы противостоять такой местности, и сами вуду имеют всё необходимое, чтобы делать это.

Из-за этого, культ вуду имеет большое разнообразие ритуалов поведения в среде самого мага вуду. В его доме множество посредников, впитавших себя дикую ману с эмоциональным зарядом, достаточно даже посмотреть на них, чтобы эта мана повлияла на существо. Но тут есть странное и простое решение — достаточно придерживаться ритуала, чтобы защитить себя от действия дикой маны. Это работает потому, что сама дикая мана вместе с эмоциями переносит в каком-то смысле и часть культуры самих вуду. Как вещество пластичное для сознания, мана запоминает действия носителя и обретает некоторые состояния его подсознания. Так, если сам маг совершает ритуал, вследствие чего, благодаря его воли и умению понижать эмпатию, дикая мана не изменяет его эмоциональное состояние, повторение тех же действий другими существами также блокируют влияние дикой маны на эмоциональное состояние этих существ.

А значит, понимание и придерживание ритуала необходимо для безопасного использования магии вуду.

5. Подвиды вуду

Токчак — это магия вуду, ограниченная добрыми заклинаниями, такими как поиск магических мест, сокровищ, передавание сообщений, либо благословениями и созданиями сред с благожелательной атмосферой и эффектами.

Токчак использует злые эмоции для заклинаний и общая атмосфера в доме вуду — злая и разрушительная.

Сами вуду Токчак терпеливы, веселы, добры и вежливы после заклинаний. Но также в них заметна некоторая флегматичность по отношению к злым действиям и провокациями, что часто напоминает полное игнорирование подобных эмоций.

Жетчак — это магия вуду, ограниченная злыми заклинаниями, такими как поиск мёртвых людей, либо управление людьми, их убийство, ранение, насылание проклятий и мест с проклятой атмосферой и эффектами.

Жетчка использует добрые эмоции для заклинания, и общая атмосфера в доме вуду — добрая и вызывающая экстаз.

Сами вуду Жетчак мрачные, несдержанные, алчные и грубые после заклинаний.

Любые добрые эмоции по отношению к ним полностью игнорируются и встречаются агрессией. В обычной жизни они попросту очень эксцентричны, и имеют как позитивные, так и негативные эмоции.

6. Заклинания, затраты маны и посредники

Как и сами подвиды, заклинания разделяются на два типа: Токчак и Жетчак.

Заклинания Токчак можно разделить по следующим типам:

- Поиск магических источников;
- Поиск объектов;
- Телепатия;
- Благословение;
- Освящение местности.

Заклинания Жетчак можно разделить по следующим типам:

- Поиск мертвецов;
- Разговоры с мёртвыми;
- Управление людьми;
- Проклятья;
- Прокливание местности.

Цена маны на заклинания вуду записывается в процентах на ют — **%/ют**. 1 ют = 10 секунд. Некоторые заклинания требуют усиленной концентрации и полного внимания мага. Другие же, такие как проклинания либо благословения, действуют по следующей механике: маг наполняет посредника-резервуара с вещами жертвы маной, и она отражается уже без присутствия вуду. Магу нужно лишь иногда пополнять запасы маны в резервуаре. Вуду всегда может сам выбирать продолжительность заклинаний, пока не иссякнет запас его маны. Также, опытные вуду могут создавать долгосрочные заклинания, когда после заполнения резервуара маной на благословение/проклятие направляют часть маны на то, чтобы она превращала дику ману вокруг себя в поддержание заклинания. Но это требует не только высокой концентрации, но и огромных магических запасов, из-за чего вуду приходится совершать множество ритуалов, которые введут его в специальное состояние, увеличивающее внутренние резервы маны.

Примеры заклинаний:

Токчак

1. Название: Поиск артефакта поблизости (5км³)
2. Посредник: трещотка с древесины серебрицы
3. Описание: вуду концентрируется на трещотке и начинает её крутить, позволяя перевести внимание на цель. Перед глазами он видит вещь, которая впитала в себя энергию искомого артефакта. После этого он отражает луч своей маны 45 раз, и рассеивает его по площади в километре вокруг себя, пока мана не ощутит энергию искомого артефакта. Скорость обследования 5км³ = 5 минут.
4. Проверка: 1д20+мудрость+концентрация+качество посредника/бют — поддержание заклинания со сложностью 15; с каждой новой попыткой сложность уменьшается на 1 | 1д20 (СЛ10+качество посредника) — успех в поиске искомого артефакта; качество посредника — это сила связи между искомым артефактом и посредником, на который концентрируется вуду, он имеет 5 уровней качества с соответствующей прибавкой к

сложности от 1 до 5. | В случае, если 4 проверки артефакта оказались неудачные, 5 попытка будет автоматически удачной, если только артефакт находится в искомой зоне.

5. Затраты маны: 3/1ют

Жетчак

1. Название: Иссошение жизни

2. Посредник: кукла вуду из человеческих органов мертвеца с частями тела жертвы (ногти, волосы, кровь)

3. Описание: вуду концентрируется на кукле и укрывает её листьями омелы и зубами мертвеца. После этого он концентрирует ману и отражает её от 40 до 80 раз, в зависимости от интенсивности заклинания. Жертва почувствует мгновенную усталость, сонливость и слабость. Заклинание уменьшает иммунитет жертвы от двух до пяти раз, в зависимости от интенсивности, тем самым ослабляя её. Заклинание не может убить, но жертва легче подхватывает другие болезни. Каждый день жертва должна бросать проверку на псих. защиту со сложностью 10+мудрость+концентрация+качество посредника вуду. В случае успеха заклинание рассеется. Кукла должна быть большим магическим резервуаром.

4. Проверка: 1д20+мудрость+концентрация+качество посредника ПРОТИВ проверки жертвы. В случае успеха, нужно выделить нужно выделить определенное количество маны на куклу, чтобы она автоматически ослабляла жертву, тратя энергию; качество посредника зависит от количества частей тела жертвы на самой кукле: бонус может изменяться от 1 до 5 при наличии пяти частей тела соответственно.

5. Затраты маны: 90%/259200ют (3 дня)

Создание самих посредников, это больше ремеслённый процесс, но он требует постоянных проверок посредника с помощью заклинаний. В культу вуду есть ряд неизменных внешних видов посредников для разных нужд. Например, мумифицированная рука для проклятий на ближней дистанции (чаще прямо над жертвой), свечи из человеческого жира для контроля количества отражений и облегчения сложности концентрации, хрустальный шар для поиска конкретных вещей или людей и т.д.

Посредники для общения с духами или демонами и связанные с ними должны иметь вид самих демонов и духов. И если это общеизвестные демоны и духи, их изображения неизменны, как например сушеная гадюка — изображение злого демона Ньджакка. Другие демоны, с которыми вступают в разговор вуду, сами говорят об инструментах, необходимых для их создания.

На некоторые типы заклинаний вуду может сам создавать предметы, но он также обязан будет придумать ритуал и усвоить связь предмета с ритуалом, чтобы подсознательно поверить в сам ритуал. Но и тут есть некоторые общие правила: части мертвых разумных существ — сильные резервуары, а также основные материалы для заклинаний Жетчак; предметы природы, такие как древесина серебрицы, либо обугленный железный дуб и прочие плотные виды деревьев, и некоторые другие растительные и искусственные резервуары используются в вуду Токчак. Для заклинаний, связанных с людьми — используют куклы, которые изменяются для подобию на жертву. Нельзя использовать символы других религий в качестве посредников.

Некоторые посредники могут быть вспомогательными в ритуале использования заклинания. То есть, они также используются в заклинании, но лишь для изменения какого-нибудь аспекта самого заклинания. Например, свечи из человеческого жира используются для уменьшения сложности концентрации, а карты — для определения состояния искомого человека. Вуду может использовать огромное количество посредников, комбинируя их для получения желаемых эффектов, но каждый новый посредник увеличивает затраты маны на заклинание на 50%.

Вот список резервуаров для посредников:

Токчак: заболонь серебрицы, обугленная заболонь железного дуба, черветоки, белая акация, кристаллы, драгоценные камни.

Жетчак: кожа мертвеца, глаза мертвеца, кости мертвеца, части тела мертвеца.

8. Защита от вуду

Вуду — очень сильная школа, которая может очень сильно навредить, вплоть до смерти жертвы посредством проклятий. Однако, высокая психологическая защита может развеять даже мощные лучи маны вуду. Поэтому, это полезный навык, которым стоит овладеть каждому. Так, как при заклинаниях жертвам приходится совершать проверки, он может выручить, но лучше всего быть готовым заранее к встречам с кознями вуду. Для этого есть простое, но эффективное решение — использование талисманов и других фетишей, не обязательно зачарованных на самом деле. Дело в том, что психологическая защита существа — это крайне динамическое состояние, которое может меняться в течении дня. В теории, оно у всех абсолютно высокое, но существа ослабили его через неправильную жизнь полную стрессов и еще больше — через общее развитие интеллекта у масс. Но для людей верующих (интеллект не выше 3), амулеты всё ещё представляют реальную защиту. И те, которые защищают от злых сил — помогают отлично справиться с злыми заклинаниями магов Жетчак, не говоря уже об использовании специальных фетишей вуду против злой магии, например заказанной у вуду Токчак.

Не стоит также обманываться, считая, что вуду работают только из дома. Некоторые вуду способны проклинать врагов на близких дистанциях и даже так они могут представлять собой серьезную угрозу. Более того, если маги берут пропитанные дикой маной посредники, которые пагубно влияют на других неподготовленных существ.

Итого, с магами вуду лучше попросту не связываться без серьезной причины, но рекомендуется быть заранее готовым к внезапному проклятию.