

Искусство геомантии - это умение работать с энергиями мира, достигая эффектов путем их перенаправления и гармонизации. Геоманты, как и инженеры взаимодействуют с местами силы, изменяя стратегическую ситуацию для своего народа. Ритуалы геомантов могут увеличить скорость лечения, дать дополнительные хиты или даже усилить боевые характеристики народа.

Ритуалы геомантов дают меньше прямых преимуществ, чем постройки инженеров.

Однако кроме использования мест силы, геоманты владеют знаниями о мире духов, циклах сил и поведении существ. А это понимание может ситуативно оказаться более полезным. Фактически геомант больше зависит от мира, но при этом в нужные моменты способен достичь результатов превосходящих результаты инженера.

Места силы

Одно из центральных понятий в искусстве геомантии. Место силы - территория, на которой пересекаются потоки стихийных энергий. В реальности оно представлено в виде небольшой, отгороженной территории примерно 3х3 метра, на которой располагается некоторое количество камней. Именно здесь и происходит главная деятельность геоманта - ритуалы и гармонизация энергий. На каждом месте силы могут находиться метки, определяющие его свойства. Эти метки понятны геомантам и инженерам.

Процесс проведения ритуала включает расстановку камней по определенным правилам, а также черчение загадочных рисунков и символов на земле и другие действия.

Как попасть на место силы, описано в правилах по пространству.

Взаимодействовать с местами силы могут **только** персонажи, обладающие искусством инженерии или геомантии и только в отведенные временные циклы. Все остальное время даже войти на огороженную территорию нельзя. Для изменения статуса места силы, - проведения ритуала, разрушения чужого ритуала или постройки, геомант должен произвести определенный набор действий. В некоторых случаях они вовлекают представителей других искусств и даже народов.

Боевые взаимодействия внутри места силы невозможны.

Важное примечание - термины “месторождение” и “место силы” обозначают один и тот же объект, однако для геомантов и инженеров эти места имеют очень разный смысл.

Изучение ритуалов

Каждый геомант обладает “книгой ритуалов”. Это может быть собрание свитков, книга или любой другой письменный носитель. Он выразим, но не побираем (мы считаем, что записи каждого мастера понятны только ему и он их быстро восстановит в случае уничтожения).

Получить новый ритуал геомант может следующими способами.

- Скопировать его у учителя. Прочитать ритуал в чужой книге можно только с согласия ее владельца. Хотя, конечно, получить это согласие можно самыми разными способами.
- Найти ритуал в мире и записать его в свою книгу. Некоторые ритуалы могут потребовать нескольких частей - подробности об этом знают геоманты.

Проведение ритуалов

Для того, чтобы провести ритуал геомант должен

1. Иметь в своей книге описание этого ритуала и выполнить все условия.
2. Собрать все необходимые ресурсы и помощников - например некоторые ритуалы требуют участия заклинателей, или представителей иных искусств при проведении.
3. Найти подходящее место силы, соответствующее требованиям ритуала
4. Подготовить описание ритуала
5. Отправиться на место силы вместе с этим со всем, после чего произвести на нем все действия, описанные в ритуале.
6. Оставить на месте силы маркер своего народа
7. Если ритуал успешен - то описание по возвращении вешается на видное место в локации.

Пример - геомант народа Воды хочет провести ритуал очищения вод. Он знает, что для проведения этого ритуала ему требуется место силы, обладающее энергией воды, помощь заклинателя Воды, еще одного геоманта, и несколько единиц ресурсов. Он договаривается с заклинателем своего племени о помощи, получает ресурсы от мудрых и готовит описание ритуала, а заодно записывает его текст.

После чего геомант отправляется на место силы с боевым отрядом, чтобы закрепить его за собой. После славной победы, геоманты и заклинатель заходят на место силы. Геоманты производят необходимые действия, - раскладывают определенным образом камни и чертят странные знаки на земле, заклинатель применяет серию приемов и старший геомант вешает символ Воды над месторождением.

После этого все возвращаются в локацию и вешают на плацу описание ритуала: "Очищение вод : Скорость восстановления бойца после ранения - 30 минут" Этот эффект теперь получает вся локация, до тех пор пока ритуал не будет разрушен.

Снос зданий и разрушение ритуалов

Места силы, на которых были проведены геомантские ритуалы или построены здания могут быть расчищены. Для этого геомант должен...

1. Обладать ритуалом расчистки - описание необходимых действий должно быть записано в его книге
2. Выбрать правильное время и собрать необходимых помощников для ритуала
3. Отправиться на место силы, занятое зданием или ритуалом

4. Произвести необходимые действия, после чего снять маркер здания/ритуала
5. После завершения всех действий - геомант может сразу приступить к проведению нового ритуала, если обладает ресурсами для этого

После того, как здание снесено/ритуал уничтожен его эффекты еще продолжают работать некоторое время. По завершению цикла строительства/сноса игротехи проходят по локациям и снимают описания снесенных зданий и уничтоженных эффектов, информируя игроков об изменении ситуации.

Обучить ритуалу расчистки может геомант рангом мастер или выше, однако это потребует некоторых условий и времени.

Астрология и циклы стихий

Духи порой проникают в мир людей и творят там разное, - кому-то помогают, с кем-то совершают непотребства. Порой рушат здания и атакуют людей. Зачем и почему они это делают - что-то знают геоманты.

Кроме того - порой дух может явиться маркером **восхода стихии**. Он выглядит, как яркий источник цветного света

- Красный - для огня
- Синий - для воды
- Желтый - для воздуха
- Зеленый - для Земли

Все представители народа соответствующей стихии, находящиеся рядом с источником - проще говоря способные его видеть, получают +1 к силе атаки. Это явление моделирует яркий восход кометы Созина, полнолуние и другие небесные явления.

== ЗАКРЫТАЯ ЧАСТЬ ==

Места силы

Каждое место силы может быть отмечено одним или несколькими из шести знаков, каждый из которых означает стихию, энергия которой течет через это место..

- | | |
|------------------|------------------|
| Значок1(дерево) | - стихия дерева |
| Значок2(огонь) | - стихия огня |
| Значок3 (металл) | - стихия металла |
| Значок4 (земля) | - стихия земли |
| Значок5 (вода) | - стихия воды |

Каждый ритуал имеет список энергий, которые ему требуются. Ритуал может быть проведен только на месторождении, обладающем соответствующими ресурсами.

Изучение символов

Каждый ритуал представляет собой комбинацию **символов**. Символ - это часть ритуала и геомант может проводить только те ритуалы, всеми символами которых он владеет. Соответственно прежде чем начать изучать ритуалы - геомант должен изучить некоторое количество символов.

Для того, чтобы изучить символ геомант должен :

1. Увидеть его описание - в игровом документе, или чужой книге. Разумеется, показать свою книгу геомант может только добровольно, хотя согласие вполне может быть получено как долг после победы в бою.
2. Занести в свою книгу описание символа, а именно -
 - a. Название
 - b. Образ - слово, которое должно быть вложено в манифестацию ритуала
 - c. Фигура - контур, который должен быть изображен на земле на месте силы

Символ "Клинок защитника"

Образ : острие

Фигура : стрела

Символ "Течение воды"

Образ : капля

Фигура : волна

Каждая запись в книге геоманта считается валидной, только если на ней стоит печать. О том, что такое печать мастера - ниже.

Изучение ритуалов

Ритуал включает в себя описание необходимых для его проведения условий, а также преимуществ, которые этот ритуал дает в локации. Кроме того, каждый ритуал имеет список символов, которые должны быть включены в его проведение.

Для того, чтобы изучить ритуал геомант должен...

1. Увидеть его описание - в игровом документе или чужой книге по стандартным правилам.
2. Сделать в своей книге запись, где будет содержаться следующая информация
 - a. Название
 - b. Особые условия проведения
 - c. Затраты ресурсов
 - d. Список энергий на месте силы
 - e. Список символов
 - f. Эффект от ритуала в локации
3. Написать **манифестацию** ритуала. Манифестация представляет собой стихотворный текст в стиле и размере "метаморфоз Талиесина", включающий в себя слова связанные со всеми перечисленными в ритуале символами. Если для

размера строки требуется еще одна метаморфоза - геомант может добавить ее на свое усмотрение.

Геомант может изучить ритуал до того, как изучит все его образы - однако провести его все еще не сможет.

Каждая запись в книге геоманта считается валидной, только если на ней стоит печать. О том, что такое печать мастера - ниже.

Ритуал "Очищение вод"

Свойства : Ускоряет восстановление раненых персонажей до 30 минут

Энергия : Вода

Символы : Клинок защитника, Течение воды

Для того чтобы провести этот ритуал геомант будет должен

- 1. Нарисовать символы - волну и стрелу*
- 2. Зачитать манифестацию вида*

Множество форм я сменил, пока не обрел свободу

Я был острием меча – поистине это было;

Я был дождевою каплей, и был я звездным лучом;

Как мы видим в ней использованы "острие" и "капля", а также для размера добавлен еще один образ.

Проведение ритуала

Для того чтобы провести ритуал геомант должен :

1. Изучить все символы, из которых этот ритуал состоит, а также сам ритуал.
2. Подготовить описание ритуала.

Описание ритуала - это небольшая, разборчивая запись, которая будет вывешена в локации на видное место. В ней указано название ритуала и преимущества, которые он дает. Например "Очищение вод : восстановление после ранения уменьшено до 30 минут".

3. После этого в цикл постройки геомант должен прибыть на подходящее место силы со всеми необходимыми помощниками и ресурсами. При этом - на месте силы не должно располагаться здание, или активный ритуал. На табличке рядом с местом силы должно быть пусто.
4. Процесс проведения ритуала выглядит следующим образом
 - a. Заклинатели, участвующие в ритуале делают необходимые комплексы приемов (если требуется)
 - b. Геоманты изображают на земле фигуры символов. Их расположение не принципиально, однако они все должны соприкасаться.
 - c. Если символ требует участия каллиграфа - он изображает внутри фигуры соответствующий символ
 - d. Если символ требует предмета, изготовленного мастером металла предмет кладется внутрь контура
 - e. Геомант, проводящий ритуал вслух зачитывает манифестацию

- f. Геоманты расставляют камни на все пересечения линий конструкции, оставшиеся располагают на линиях
 - g. Геомант, проводящий ритуал закрепляет символ своего народа на табличке над местом силы. Также к нему прилагаются ресурсы, затраченные на проведение. После их забирает игротех.
5. После возвращения - в локации закрепляется лист с описанием ритуала и эффектами, которые он дает.

Для того, чтобы исполнить пункт 5 геомантам не обязательно возвращаться в локацию. Если ритуал успешен - любой из народа может закрепить лист с описанием.

Снос здания/Расчистка территории

Для того, чтобы снести здание или расчистить территорию после проведения ритуала геомант должен:

1. Владеть ритуалом расчистки - фактически это такой же "ритуал", как и все остальные, только не имеющий символов.
2. Рассчитать затраты ресурсов - полный принцип расчета описан в ритуале.
3. Прибыть на место силы, на котором сносится здание или разрушается ритуал
4. Прочитать манифестацию ритуала
5. Расчистить следы здания или ритуала, разровняв землю от рисунков и расставив камни в круг.

После сноса здания, или расчистки ритуала геомант может на этом месте силы провести свой.

Любой геомант, рангом не ниже мастера может научить другого мастера или шифу ритуалу расчистки. Для этого желающий научиться должен

1. Скопировать запись о ритуале в свой список ритуалов
2. Под руководством того, кто его учит разрушить хотя бы один ритуал, который сам провел.

На этой записи также требуется печать.

Астрология и циклы стихий

Как известно все в мире подчиняется циклам. Луна и Солнце, движутся по небу, сменяя друг друга, кометы и другие небесные тела появляются и исчезают и все это происходит в сложном ритме и влияет на события в мире. Каждый цикл на игре отмечен какой-то из стихий и это знание может быть крайне полезно для всех персонажей.

Духи стихий появляются в мире людей, каждый в цикл своей стихии. С одной стороны духи обладают свободой воли и кто знает, что им придет в голову, но с другой - есть четкие законы по которым они действуют.

- Дух умеет приказывать любым тварям, как правило предпочитая существ родственных ему стихий
- Дух обладает навыками искусства заклинателя уровнем не ниже шифу
- Дух владеет ритуалом расчистки. Если здание, которое его раздражает никто не охраняет - он разрушит его.
- Дух посещает все места силы, содержащие энергию его стихии.
- Если дух обнаруживает на месте силы здание - он приказывает ближайшим тварям атаковать его. Некоторые здания раздражают духов больше - и сила атаки будет серьезней. В крайнем случае - дух может даже сам вступить в бой.
- Если духу не нужно чего-то от человека, он не обращает на него внимания и не вступает в общение. В случае если дух атакован и проигрывает - он попытается сбежать в мир духов, а в случае неудачи - может выполнить службу для человека, или дать ответ. К сожалению, правда, добить духа нельзя и после выполнения службы он вернется очень злой и возможно не один.
- Для того, чтобы говорить с духом требуется знать правильное приветствие, но и тогда дух может оказаться не настроен на общение. Куда более охотно духи общаются с геомантами, а также людьми, которых они знают - в случае если дух услышит обращение от человека, которого сочтет не в праве к нему обращаться - он может повести себя весьма агрессивно. Так что геомантам лучше не делиться своими знаниями с непосвященными.
- Кроме геомантов - духи всегда отвечают мастерам металла, знающим как правильно задать вопрос, для идентификации великого предмета. На такой вопрос дух всегда ответит правду, однако может запросить за нее немалую цену.

Геоманты знают, что **восход стихии** связан с движением духов по местам силы, однако информацию о том, как его предсказать придется искать в игре или выяснять у духов.

Уровни мастерства

Как и во всех прочих искусствах - геоманты обладают тремя уровнями мастерства. Ученик, мастер и шифу.

Ученик

На этом уровне геомант обладает знаниями нескольких символов, однако не может изучать новые символы и ритуалы без печати учителя. Для того, чтобы закончить обучение, ученик должен изучить хотя бы пять символов и два ритуала. Каждый шифу определяет сам готов ли его ученик стать мастером - как правило это включает в себя испытания и, возможно, плату за обучение в зависимости от культуры. До того, как ученик станет мастером, сделав новую запись в книге ритуалов, он должен найти шифу чтобы тот поставил на ней печать, чтобы использовать этот ритуал.

Мастер

Мастер своего искусства, обладающий собственной печатью. Может изучать символы и чертежи без помощи учителя. Для того, чтобы мастеру стать шифу - ему придется пройти инициацию у одного из духов, покровительствующих искусству геомантии. Где найти духа, как добраться до него и чего он захочет за обучение - это игровое знание, которым владеют те, кто проходил испытание. Однако путей много и эту информацию можно будет найти не только у шифу.

Шифу

Персонаж, достигший вершин мастерства в своем искусстве, прошедший инициацию в мире духов. Его можно узнать по наличию светящейся бусины на видном месте. О том, как достичь этого уровня, чего это стоит и какие возможности открывает этот уровень знают шифу, прошедшие инициацию.

Эффекты ритуалов и примеры

<https://docs.google.com/document/d/17p3ukSyfF72t6u3uJ7Nllh5zZ4P2JXg13U8Fuaccgqc/edit?usp=sharing>