

1. История

Хранители огня – это отдельная каста в древних племенах Айкза, что в Центральных Акульих горах. Она состоит из молодых мужчин и женщин, которые хранили знания о племени, а также тайны обращения со стихией огня.

Первые упоминание об этой касте были найдены 133ПБР, а сами находки были созданы примерно 1034ДБР. Так, был найден практически полностью целый храм, наполненный свитками из выделанной кожи, с нанесенными на них угольными рисунками и первобытными текстами с использованием иероглифов. Благодаря этим свиткам были открыты знания, касающиеся использования огня. Хранители огня – самый ранний запечатленный случай использования магии вместе с ритуалами.

Итак, Хранители огня черпают свою силу из солнца, и хоть это совсем не так, именно в дневное время они были особо сильны. Жизнь первобытного хранителя огня была крайне строгой и ограниченной. Они жили тесной общиной, никогда не выходили за пределы храма и всегда оттачивали свои навыки. Та гильдия, что существует сегодня, не пытается наследовать жизнь хранителей. Однако, много чего было их жизни этой касты.

Итак, гильдия была основана 133ПБР антропологом и культурологом Айфу Шаффсом. Он был одним из членов экспедиции, открывшей миру науки уникальный племенной ряд Айкза. Но Айфу больше всего заинтересовали знания, сохраняемые в храме Солнца. Сам он обучал магию стихии огня, и потому не мог не заинтересоваться новыми приёмами и техникой. Айфу лично вызвался заняться изучением этих свитков, и во время этого изучения – обучался движениям и приемам, пока не понял, что эти знания должны перенять и другие маги огня. Так он продал свой дом, чтобы выкупить небольшой участок на окраине Пэбо, где начал собирать людей, вместе с ними изучая новые возможности огня.

Это уже была гильдия, но далеко не совершенная. Она больше напоминала гимназию, но без мастера. Тогда вместе с Айфу обучалось еще 9 магов, и они в совершенстве овладели полученными знаниями лишь к 141ПБР. Тогда, Айфу решил полностью изменить гильдию, чтобы превратить её в нечто наподобие закрытой группы, где собирались бы любые знания о магии огня, и их использования на практике.

В этом ему помогли остальные 9 мастеров, и гильдия получила официальное одобрение, а также спонсирование от Аверисской Магической Академии им. Цитрофуса. В 142ПБР гильдия получила новый свод законов, новое здание, и благодаря показательным выступлениям – большую поддержку. Айфу и другие мастера сошлись на мнении, что вход в гильдию должен быть платным, и только это регулировало потоки учеников. С каждым годом после этого, цена увеличивалась практически в два раза, и в 150ПБР, в гильдии находилось 373 члена, а цена за обучения была 450бм.

Гильдия находилась на пике своей популярности, но годом спустя, эта популярность резко сменилась презрением к ней. Дело в том, что ученики гильдии, желая собрать знания о магии огня с библиотек Азграллов, перешли черту закона и едва не сожгли

целый монастырь. Было потеряно много других ценных текстов. Естественно, вся вина перешла на гильдию, и Айфу пришлось заплатить огромный штраф Пэбо, чтобы компенсировать разрушения. К сожалению, это не компенсировало ненависть жителей к гильдии. Хранителям огня было приказано уходить из города, потому мастера так и сделали, распуская всех учеников и собираясь еще более тесной общиной в деревне неподалёку восточной окраины Крючkovатого леса.

3 года они жили обычной жизнью, пока мастер Нангу не получил сообщение о том, что в других храмах Айкзу было найдено еще больше свитков с техниками огня. Он решил не рассказывать об этом другим мастерам, и поздно ночью ушел на встречу с другом. Это была ловушка. Кто-то из Пэбо приказал уничтожить всех мастеров. Гильдия Жизофский променад отправила целый отряд воинов, чтобы уничтожить Нангу. Но у них не вышло. Он в одиночку справился со всеми, и только одному удалось бежать.

С тех пор, гильдию официально запретили на территории Пэбо.

Но в 158ПБР, к оставшимся 9 мастерам в деревню пришло несколько гонцов из города Рураш. Они сказали, что у некого Грудок есть выгодное предложение для них. Мастера сначала сомневались, но всё же согласились на встречу. Они были готовы встретить целую армию наёмников и убийц, но Грудок пришел совершенно один. Он был без оружия, практически голый. Этот орк являлся одним из самых доверенных охранников вождя в прошлом, и сейчас, имея великое состояние, занимался совершенствованием собственных навыков, в том числе и магии огня. Он пообещал спонсировать мастеров, чтобы они возродили гильдию. Мастера целый год отказывались от предложения, пока Грудок не поставил слишком заманчивые условия. Он пообещал победить каждого из мастеров по отдельности, чтобы они согласились основать гильдию, и сделать его главой. Мастера удивились уверенности Грудока, потому и согласились. Началась неделя дуэлей, в которых орк демонстрировал удивительные умения в обращении с огнём. Он настолько легко побеждал более старых мастеров, что те даже не успев выполнить условия, согласились на его предложение.

В 158ПБР началось строительство монастыря Солнца в деревне Животинцы. В монастыре образовалась гильдия Хранителей огня, уже возглавляемая Грудок. Они получили одобрение от властей Рураш, и установили огромную цену на обучение внутри гильдии. Целых 2000бм должны были платить ученики, чтобы иметь возможность изучать природу огня. И поначалу желающих было очень не много. Грудок тогда решил, что они не должны ограничиваться только обучением других, и при помощи мастеров переписал кодекс гильдии.

В 163ПБР, Хранители огня начали совершать походы в места, где по их мнению могли храниться знания о стихии огня. Они же начали создавать свои заклинания, и различные способы использования пламени. Появилась своя философия, основанная на оккультных практиках, и гильдия стала похожей на полноценную секту. От этого, желаемая популярность возродилась. И может учеников было не так много как раньше, их всё же хватало. К Хранителям вступил лучшие из лучших, что сумели за свою жизнь накопить столь огромное состояние. Многие продавали дома и все вещи, лишь бы вступить в гильдию, и никогда не жалели от этого решения.

В 201 году, гильдия состояла из 117 членов. Появилась внутренняя структура, а громкие паломничества Хранителей огня к сакральным местам Восточного приморья придали им славу таинственных и самых могучих огненных магов. Так и было. Уже старые мастера не переставали оттачивать свои умения. Они устраивали турниры и дуэли, и никогда не отказывались от возможности взобраться на 6 километровые горы, чтобы в сотый раз посмотреть на храм племени Айкза. Более молодые ученики со всем стремлением подражали мастерам. Они обучались терпению, выносливости и мудрости. Это были терпеливые, спокойные, и очень умелые маги, для которых гильдия являлась любимой семьей. Ради неё, они жертвовали собственным благом, нередко голодали, чтобы показать свою верность товарищам. В случаях, когда кто-то винил себя за неудачи, ученики лишь сильнее показывали верность напарнику, чтобы доказать – им не важны неудачи. Гильдия преследовала одну важную цель – личное духовное обогащение. Потому, магия огня из боевого искусства превратилась на спортивное, а её использование против других считалось проявлением слабости.

Сегодня, гильдия насчитывает 103 члена. Среди них правит уже совсем старый Грудок, а также 10 мастеров. Глава гильдии потерял возможность двигаться. Однако, это не мешает ему делиться глубочайшей мудростью и знаниями. Грудок до сих пор является любящим отцом для членов гильдии. Его буквально боготворят за те деяния. Хранители огня до сих пор занимаются наполнением их библиотеки всё новыми знаниями, и именно сегодня, она больше всего напоминает касту Хранителей огня, что была в племени Айкза.

2. Огонь

Огонь для членов гильдии – опасный, непослушный, сильный и быстрый материал. Потому они учатся укрощать его, управлять им. Для них, огонь символизирует энергию. Это активная, стремительная энергия, которую нужно уметь перенаправлять благодаря усилиям воли. Нередко, огонь предстает в форме змея, дракона, либо птицы. Управление огнём разделено на две части: внешнее и внутреннее.

Внешнее управление – это управление формой огня. То есть, материей. Маг из маны создает разные формы пламени вне своего тела и манипулирует с ними. Этот огонь может нанести ущерб, он практически ничем не отличается от обычного, кроме того, что «температура» и цвет могут меняться от желания мага.

Внутреннее управление – это управление энергией. То есть, идеей. Маг не освобождает ману из тела, но превращает её в энергию внутри своего тела, питая себя ею. Так, манипуляция таким огнём не наносит ущерба, и он представляет из себя «усилением» мага.

С помощью этих двух типов формируются основные касты гильдии: воины и мудрецы.

Следующие разделения касаются стилей.

Внешняя форма имеет три стиля: Атакующий стремительный, атакующий сокрушительный и защитный.

Атакующий стремительный основывается на быстрых сменах форм огня, и коротких манипуляциях с ним. Это длинные цепочки комбинаций из разных заклинаний, которые больше изматывают, нежели наносят урон.

Атакующий сокрушительный основывается на медленных, расчетливых и сокрушительных атаках огнём. В этом стиле заклинания создаются редко, и лишь в самые подходящие моменты. Они создаются из состояния До – то есть, из состояния спокойствия резким импульсом. Такие атаки точны и сильны, противостоять им крайне сложно.

Защитный основывается на длительном поддержании форм огня ради защиты мага. Он совмещает в себе как быстроту реакции стремительного стиля, так и расчетливость сокрушительного.

Внутренняя форма имеет два стиля: Дракон и бизон.

Дракон основывается на ускорении реакция, увеличении скорости, на возможности летать и совершать разные акробатические движения в воздухе. При высоком мастерстве, маг этого стиля покрывается энергетическим полем, по форме напоминающим дракона. Это поле не состоит из огня, но оно усиливает устойчивость владельца к атакам.

Бизон основывается на усилении мага. На увеличении его выносливости и устойчивости к разным типам повреждения. Мастера этого стиля покрываются энергетическим полем, напоминающим бизона.

Самым высоким мастерством считается умелое комбинирование внешнего и внутреннего управления огня, с совмещением разных стилей. На такое способны только самые умелые из мастеров Хранителей огня. Стили разделяются на школы, которые между собой отличаются набором приёмов, а также другие мелкие особенности. И куда более важную роль играет влияние этих школ на мировоззрение.

Так, разделяются хищные, выжидающие, скрытные и величественные школы.

Каждая представлена одним из четырех зверей.

Хищные – леопардом, выжидающие – крокодилом, скрытные – тенью убийцей и величественные – драконом.

Каждая школа воспитывает в ученике один из четырех типов характера, присущей им.

Хищные – агрессивным и вспыльчивым, выжидающие – флегматичным и пассивным, скрытные – сентиментальным и меланхоличным и величественные – гордым и оптимистичным.

Так, общая философия гильдии гласит, что огонь подчиняется только тем, кто искренен с ним, и искренен с собой. Она помогает каждому ученику раскрыть свои стороны с лучшей стороны, обучая общему спокойствию и мудрости. Потому огонь выступает как энергия, которая символизирует дух изучающего его. Он подпитывается и усиливается благодаря раскрытию магом самого себя. На основании этих четырех характеров и

существует гармония внутри гильдии. Она же определяет судьбу членов гильдии в её жизни и иерархии.

3. Иерархия

Строй Хранителей огня называется кастовым.

Касты – это социальные группы, для которых характерна привязка к профессии по типу характера. Социальные лифты присутствуют. Любое вхождение и перемещение по иерархии сопровождается ритуальным нанесением «ожогов» в специальных местах, в зависимости от касты. Новички в гильдии проходят инициал очищения огнём, чтобы доказать свою способность противостоять этой стихии.

Иерархическая структура:

Повелитель огня – самая верхушка в иерархии. Это мастер, победивший в честном бою всех остальных мастеров. Он обязан владеть двумя типами управления огнём, и пройти все ритуалы его касты. Повелитель огня теряет свою кастовую принадлежность и является выше их. Он управляет гильдией, и решает все важные вопросы, что касаются её.

Предыдущая иерархическая позиция: Мастер

Мастер – это тот, кто овладел одним или несколькими школами огня в совершенстве. Совершенство тут является способностью идеально исполнить все приёмы на экзамене, доказать свою выносливость в ритуале льда, и доказать свою верность, обойдя всё Восточное приморье ради принесения даров к святыням Солнца. Мастер принадлежит к касте Учителей.

Предыдущая иерархическая позиция: Паломник Солнца, Ярость леопарда, Терпение крокодила, Тень убийца, Величественность дракона.

Паломник Солнца – это человек, периодически отправляющийся в паломничества по всем святыням Солнца в Восточном приморье. Он делает это ради пополнения собственных сил, с целью накопления новых знаний, для превращения их в новые заклинания, либо в усиление уже существующих. Количество паломников не превышает 10 человек. Он принадлежит к касте Жрецов.

Предыдущая иерархическая позиция: Ткач Солнца, молодой монах.

Ткач Солнца – это человек, занимающийся созданием, записыванием и считыванием приёмов и заклинаний, а также созданием артефактов. Он владеет огромной силой воли, но обычно нехваткой умений в использовании той или иной школы. Потому Ткач Солнца может быть всего один, только тот – кто лучше остальных кандидатов (в том числе и существующего Ткача) овладел знанием стихии огня. Он принадлежит к касте Жрецов.

Предыдущая иерархическая позиция: Молодой монах.

Молодой монах – это человек, только вступивший в касту Жрецов. Он отличается огромной силой воли, высоким уровнем знаний, а также огромным количеством маны, полученной благодаря медитациям и другим изнуряющим тело практикам. Из-за этого его боевые умения обычно страдают. Монахи обучаются знаниям природы огня, они вникают в самую суть этой стихии, и лучше других каст понимают как черпать энергию от Солнца. Он принадлежит к касте Жрецов.

Предыдущая иерархическая позиция:

Ярость леопарда – это человек, которого отличают высокие умения в агрессивных школах. Он лучше остальных умеет превращать свою энергию, эмоции и даже агрессию против других. Ярость леопарда может быть всего один. Он принадлежит к касте Воинов.

Предыдущая иерархическая позиция: Посвященный

Терпение крокодила – это человек, которого отличают высокие умения в выжидательных школах. Он лучше других хранит и распределяет свою ману и энергию, умеет выжидать нужные моменты и атаковать в самый подходящий момент. Терпение крокодила может быть всего один. Он принадлежит к касте Воинов.

Предыдущая иерархическая позиция: Посвященный

Тень убийца – это человек, которого отличают высокие умения в скрытных школах. Он лучше других манипулирует противниками, скрывается из виду и нападает при помощи психологического давления. Тень убийца может быть всего один. Он принадлежит к касте Воинов:

Предыдущая иерархическая позиция: Посвященный

Величественность дракона – это человек, которого отличают высокие умения в величественных школах. Он лучше других использует слабости противника против него же, подавляет боевой дух и запутывает врага огромным количеством маневров и дополнительных приёмов. Величественность дракона может быть всего один. Он принадлежит к касте Воинов:

Предыдущая иерархическая позиция: Посвященный

Посвященный – это человек, прошедший базовые ритуалы, получивший первую метку, которая определяет его судьбу в гильдии, и прошедший все формальные стадии вступления. Он имеет полноценную возможность обучаться в гильдии, продвигаясь иерархической лестницей. Посвященные составляют самую большую группу. Все они разделены по мастерам. Он принадлежит к касте Детей.

Предыдущая иерархическая позиция: Дитя.

Дитя – самая низкая ступень иерархии. Это человек, который только вступил в гильдию. Он оплатил обучение, но еще не прошел ритуалы, и не доказал свою способность справляться с огнём. В случае, если он покажет неудовлетворительные результаты хоть на одном ритуале, дитя исключается из гильдии, а деньги

возвращаются ему обратно. Для таких двери в гильдию закрыты навсегда. Он принадлежит к касте Детей.

4. Бытовая жизнь

Жизнь внутри храмового комплекса сложна и очень ограничена. Но только для тех, кто показывает плохие результаты. Мастера, являющиеся учителями, крайне строги к тем, кто хуже других. Потому такие ученики всё время занимаются уборкой, готовкой еды, бухгалтерским делом, помогают другим кастам, и даже используются как мальчики для оттачивания навыков. По словам самих мастеров, это должно воспитывать в них стремление быть лучшим, основанное на справедливости. Жалость к себе – самый большой грех, который карается сполна. Конечно, для каждого посвященного наказания свои. Всё зависит от их характера. Мастер вынужден развивать учеников так, чтобы раскрыть их особенности до максимума. Потому, агрессивные и вспыльчивые обычно являются мальчиками для битья. Ленивые и пассивные – помощниками. Жалеющие себя – ответственной работой (готовкой еды, бухгалтерским делом). Гордые и самовлюбленные – уборкой и другой унижительной работой.

Так, при помощи наказаний, мастера подавляют плохие стороны учеников, помогая им раскрыть именно хорошие качества.

Кто показывает хорошие результаты, те имеют значительно больше свободы в гильдии. Они могут отправляться за её пределы с заданиями, с разными миссиями, а также ради изучения мира. Они также имеют право участвовать в турнирах: как внутри гильдии, так и в турнирах Восточного приморья. Лучшие ученики получают поощрения в виде новых знаний, приёмов а также уважения мастеров. Лучших учеников никогда не ставят заниматься унижительной работой, хоть и сдерживают приступы гордости периодическими избиениями мастером. Мастера это делают для того, чтобы такие посвященные знали своё место, и не ставили себя выше других.

Что касается касты Воинов, то они все силы вкладывают в улучшения своих умений. Воины тренируются в два раза больше других. Они чаще других отправляются на испытания в опасные места, а также вызываются мастерами на бой, чтобы дать возможность воинам оттачивать свои силы в бою с более умелыми соперниками. Воины ведут аскетический образ жизни, много медитируют и живут в стороне от касты Детей. Они живут в огромной башне, все вчетвером. Это сделано для того, чтобы четыре воина с разными характерами всё время обучались друг у друга, и чтобы в их противоположностях рождалась гармония.

Каста Жрецов в бытовой жизни гильдии не сильно отличается от касты Воинов. Только вместе тренировок, они читают, пишут и думают. Это мудрецы, мыслители и духовные деятели. Жрецы живут в башне, противоположной от башни где живут Воины. Там жрецы ведут еще более жестокий аскетический образ жизни, больше других медитируют и всё время учатся накапливать ману. Жрецы являются теми, кто пополняет библиотеку знаниями. Много чего они пишут сами, получая информацию от походов в святыни Солнца. Много чего находят по всему Восточному приморью. Жрецы не готовят себе еду, и не убирают свой дом. Этим занимаются провинившиеся посвященные из касты Детей.

Мастера и Повелитель огня больше всех свободны в гильдии. Они занимаются тем, что определяют судьбу других учеников. Обучают их, а также проверяют работу членов гильдии. Мастера являются теми, кто направляет и помогает раскрыться другим ученикам, потому большинство времени они тратят на других, а не на себя. Хотя это не мешает им оттачивать свои навыки, используя для этого низшие Касты.

Что касается гильдии в целом, существует ряд обязательных «обрядов» для всех.

Каждое утро, на рассвете, все члены гильдии выходят за пределы гильдии к священному холму, где встречают солнце, медитируя два часа. Этим занимаются как жрецы, так воины и посвященные. И даже те, чья судьба еще не решена, также обязаны встретить рассвет, чтобы поглотить энергию Солнца.

В полдень начинается тренировка, которая проходит на главной площади храмового комплекса. Тренировка для каждой касты своя, и длится она по-разному.

Посвященные тренируются 9 часов, вместе с четырьмя мастерами.

Воины – 18 часов, также с четырьмя мастерами.

Жрецы тратят на тренировку всего 5 часов, с одним мастером.

Те мастера, которые не обучают никого – занимаются другими работами по гильдии. Обычно они встречаются с Повелителем огня, где вместе решают вопросы, касающиеся гильдии. После тренировки, все возвращаются к своим делам. А при закате Солнца – встречаются на том же холме с двухчасовой медитацией. После этого члены гильдии опять занимаются своими делами.

5. Условия для вступления
2500 белых мер

Возможность жить на территории гильдии

Базовые умения в магии огня