

Съдържание

1. Философията на Седмия път	1
2. Ордена на Седмия път.....	2
3. Правила за използване на уменията на Седмия път и за участие в играта като седмопътец	3
3.1. Използване на уменията на Седмия път	3
3.2. Как да участвам в играта като седмопътец	4
4. Пълен списък на ефектите на Седмия път	6

Какво включва тази книга?

Тук ще откриете:

- ✓ Базово игрово знание за Седмия път и начина, по който работят уменията на неговите адепти (ingame lore). То ще ви позволи да развивате игровия свят по консистентен начин. Това знание не е изчерпателно. Много повече ще научите от персонажи по време на игра, основно от други последователи на Седмия път.
- ✓ Основното за Ордена на Седмия път като фракция в света на The Fog LARP.
- ✓ Правилата за използване на уменията на Седмия път в играта и за участие в играта като седмопътец.
- ✓ Пълен списък с уменията на Седмия път.

1. Философията на Седмия път

Във вселената на The Fog LARP световите са възникнали в резултат на сблъсък между реда и хаоса. Всички те включват частици ред и хаос в различно съотношение (вж. повече в Книга за света). Светът, в който се развива играта, е единственият, в който частиците ред и хаос били съвършено поравно.

Този абсолютен баланс, обаче, пречел на света да се развива. Затова богът на Промяната Брейта привнесъл в него допълнителна хаотична енергия, чрез която да могат да се правят промени в текущото състояние на нещата.

Тази енергия станала известна като **магия**.

Магията е начин за Промяна на реалността, свързана с хаоса. На нея се противопоставя консервативната сила на реда, която се опитва да предотврати промяната и да върне първоначалния баланс или да установи нов. Докато силите на магията искат да променят света, редът се стреми да го обясни и подреди.



Седмия път е светоглед, който се противопоставя на използването на магия, защото приема, че то създава нестабилност и причинява бедствия.



Инструментите, които Седмия път използва, **за да обясни и подреди света**, са:

- 1) дисциплина на ума
- 2) математика
- 3) инженерство – под формата на **устройства, които неутрализират магия**.

2. Орденът на Седмия път



Орденът на Седмия път е анти-магьосническа организация, в която могат да членуват персонажи от различни групи и фракции. Нейната идеология се основава на нетърпимостта към използването на магия.

История на Ордена на Седмия път

В продължение на почти 1000 години почти целият познат свят бил обединен под властта на император Ярн (вж. повече в Книга за света). С разрастването и централизирането на Империята се увеличавало влиянието на магьосниците, обединени около Магьосническата академия – само едно от голям брой учебни заведения в Империята, но единственото, в което се преподавала магия. С времето Академията придобила изключително силно влияние, което в комбинация със самата мощ на магьосниците да правят неща, които другите хора не могат, довело до утвърждаването ѝ едва ли не като държава в държавата. Това притеснило императора и довело до създаването на Ордена на Седмия път – тайна организация, която се занимавала със следене, сплашване, шантаж и дори елиминиране на особено неудобни магьосници.

За изграждането на такава организация императорът имал нужда от човек едновременно ефективен, напълно доверен и също така непознат в обществото. Така основател на Ордена на Седмия път станал Авурил – стар приятел на Ярн, бивш военен, а впоследствие философ, който отдавна се бил оттеглил в планината, за да развива контрол и дисциплина на ума.

С осигурените от императора ресурси Авурил създал тайна тренировъчна база и набрал кадети, но обучаването им се оказало по-трудна задача от очакваното. Въпреки всички усилия и мотивация, почти никой не можел да постигне онова състояние на пълна яснота и разбиране на света, което позволявало на Авурил само със силата на ума си да неутрализира и противодейства на магия.

Така се стигнало до включването на инженери от Университета за механика и техника в Сердика. След дълги проучвания те успели да разберат какво точно прави Авурил с ума си и да го изразят с математически формули. На тази основа след това създали устройства, които систематизирали уменията му в няколко ясно дефинирани функции, активирани с бутон. Устройствата били прекрасни – лесни за употреба и недостъпни за магьосници, защото директно убивали магьосник, който ги активира. Единственият проблем било, че били малко, поради изключителната рядкост на един от металите, използван за направата им.

Орденът на Седмия път просъществувал дълги години като тайна организация, от чиято работа императорът бил много доволен. Организацията се запазила след смъртта му и изиграла роля в Магьосническите войни. След Катаклизма обаче Орденът западнал, поради липсата на магьосници, които да мотивират съществуването му.

Възстановен след 2010 г. като явна организация, Орденът на Седмия път е по-скоро шумна анти-магьосническа манифестация. Преди няколко години обаче бива намерено скривалището, където се съхранявали запазените устройства, както и някои важни записки. Това изиграва огромна роля за

възраждане на стария начин на организация. Все още обаче Орденът е само сянка на първоначалното си влияние от времето на Империята.

До ден днешен Орденът на Седмия път използва същите, малко на брой устройства.



С какво се занимава Орденът на Седмия път:

- Формира текущата политика спрямо използването на магия и магьосниците.
- Организира и дава насоки на членовете си относно нейното прилагане.

3. Правила за използване на уменията на Седмия път и за участие в играта като седмопътец

3.1. Използване на уменията на Седмия път



Уменията на Седмия път са мета умения. За използването им се прилагат **вербални мета маркери** – ключови думи или по-дълги инструкции, които позволяват на останалите играчи да разберат, че е приложен ефект на Седмия път и какъв е той. **Задължение на всеки играч – седмопътец, е да направи така, че за останалите да е ясно какво трябва да отиграт.**



Задействането на ефектите става посредством **Устройство на Седмия път, което трябва да се активира и да се каже ключовата дума** за съответния ефект.



Всеки ефект на Седмия път може да се прилага **по веднъж, два или три пъти на ден. Ефектите се обновяват в 10.00 ч. сутринта на всеки игрови ден.**



Ефектите на Седмия път:

- **не са магически** (не могат да се премахват като магически ефекти);
- **афектират всички магии от всички магьоснически школи**, освен ако в текста на магията не е посочено изрично, че не се афектира от Седмия път или ако магията не се прави на мъртъв персонаж

Устройствата на Седмия път:



- са собственост на The Fog LARP и за всяка игра се разпределят между играчите от отговорника. След играта те трябва да бъдат върнати.
- не могат да бъдат крадени или отнемани.
- не могат да бъдат унищожавани ингейм с никакви известни на персонажите до момента средства.
- не работят и не правят нищо, ако персонаж, който не принадлежи към Ордена на Седмия път, се опита да ги активира;
- водят до внезапна смърт на магьосник, който се опита да ги активира.

3.2. Как да участвам в играта като седмопътец



- Ако искате да участвате на The Fog LARP игра като адепт на Седмия път, трябва да се свържете с някой от двамата отговорници за Седмия път: Николай Николов „Зигфрид“ и Вероника Панчева „Лиралей“. Те имат две основни задачи: 1) да отговорят на въпросите ви относно играта като адепт на Седмия път и 2) да се уверят, че знаете правилата на Седмия път и изквенията към играчите като адепт на Седмия път, което също включва попълване на кратък въпросник в удобно време. Играчите, които познават правилата и ефектите, при регистрация преди играта ще получат мета „Идентификационна карта на Седмия път“, без която не им е позволено да играят като адепт на Седмия път.
- Задача на тези играчи е да разпредели наличните за съответната игра устройства на Седмия път. **След края на играта устройствата задължително се връщат.**
- Информация за контакт може да се получи в общностните канали на The Fog LARP или посредством съобщение до фейсбук страницата на the Fog LARP.

Какво се очаква от мен като седмопътец?



- Съвършено да познавате правилата за използване на ефектите на Седмия път.
- Да можете кратко и разбираемо да обяснявате тези ефекти на играчите, върху които ги прилагате.
- Да познавате в задоволителна степен правилата за използване на магия.
- Очаква се персонажът ви да е убеден, че използването на магия е вредно и трябва да бъде ограничено, и да демонстрира това убеждение и идеологическата си принадлежност към Ордена на Седмия път. Не се толерира желание за използване на мета ефекти с единствена мотивация придобиване на игрово предимство.



Важно!

Общо правило е, че **фанатични персонажи са много трудни за изиграване и неподходящи за продължителна игра.**

Затова **персонажите от Седмия път запазват принадлежността към основните си фракции и ценят дълга си към тях. Толерират магьосници по изключение, ако са техни другари, и често имат напрегнати и противоречиви отношения с тях.**

4. Пълен списък на ефектите на Седмия път

Име	Пъти на ден	Ключова дума	Ефект
Detect Magic	3	N/A	The Seventh Path adept (SPA) scans someone else or themselves with the device. Thus they gain knowledge of any magic effects on the target. This includes effects that continue after a character's death (e.g. Phoenix, Dark Avatar, etc.).The scanned target responds off-game what magical effects they have on them.
Interruption	3	INTERRUPT!	After activation with the device, in the next 10 minutes, the SPA can react to any spell that is being cast by shouting "Interrupt!". The mage is interrupted and, if they so desire, can begin casting the spell from the start. The mage does NOT lose the cast! There is no limit to the number of interruptions the SPA can perform within the 10 minutes. Interruption can only occur while the mage is saying the spell incantation, NOT the meta command word. Example: an SPA can interrupt a mage while they are saying "I set a fire in my veins...", but not while they are saying the "Burn!" meta command word.
Extraction from Transport State	3	GET OUT!	Immediately ends a mage's active Transport State. If the mage has to suffer 10sec of weakness due to the Transport State, they still do. Can be applied in two ways: 1) by touch - activating the device briefly while in physical contact with the mage; 2) remotely at a distance of up 10 meters, by yelling the name of the mage, as they are known to society.
Silence	3	SHUT UP!	Works on a single character. Activating the device makes the target mute for 5 minutes. The effect cannot be removed, except by the death of the character.
Mirror	2	MIRROR!	10 minutes after activation with the device, the SPA can apply the "Mirror" effect once. If a spell effect is applied to the SPA, they can choose to reflect it back towards the caster by shouting "Mirror!". The caster cannot interrupt the effect after it has been reflected and any magical immunities they might have (e.g. "Ice Armor", "Dark Avatar") do not apply. The Mirror is a passive protective effect. The mirrored spell is not considered an attack for the purposes of effects that activate on attack.
Energy Drain	2	DRAIN!	10 minutes after activation with the device, the SPA can apply the "Drain" effect up to three times. While a mage is applying a spell effect to the SPA (speaking the meta command word), they can shout "Drain!". The spell effect is not applied and that activation is lost.

Име	Пъти на ден	Ключова дума	Ефект
Oscillating Jump	2	N/A	<p>Immediately after activation, the SPA enters a unique Transport State for up to 10 minutes. They can exit and reenter at will for the duration, but must always be running to stay in the Transport State. When exiting from the Transport State, there must be no people within a 5-meter radius of the end point.</p> <p>While in the Transport State, they cannot be touched, touch others, touch objects, attack, be attacked, be targeted by spells, nor be seen normally, and their movements make no noise.</p> <p>The player marks that this effect is active by moving with their device in hand held above their head.</p> <p>A SPA in Transport State cannot be seen through an Oculus (see Book of Lore).</p>
Magic Strip	2	STRIP!	By touching the target, activating the device and saying the meta command word "Strip!", the SPA removes any magical effects from them.
Mass Silence	1	SILENCE! SILENCE! SILENCE!	The SPA shouts the meta command word "SILENCE! SILENCE! SILENCE!". Any character who hears this, except for the SPA activating the effect, is mute for 5 minutes. The effect cannot be removed in any way except the character's death.