В Мирре шесть сезонов:

Лето (**Аветнь**), Осень (**Скарна**), Просень (**Скаръен**), Зима (**Тэрэхма**), Весьлевень (**Элеар**), Весна (**Элоэн**)

662 дня в году
51 день в месяце
50 дней в Вефе

Вефь.
Центральный месяц лета.
Иссушающая, сжигающая
жара и засуха



Весьлевень.
Теплеет после зимы. Световые жилы под корой деревьев, питаются от земли.
Это видно по ночам. По земле стелется электрическое газовое марево.

Просень.
Витает древесный дух.
Облака зелёного цвета.
Туман на деревьях, шаровые молнии.
Грозы, изморозь.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Online version by Kirill (DizAziS) Yuksin



Древорта.
Знак Эрторов, преобразующий нервную систему живого существа в древесные корни.



Артора.
Любую подвижную часть тела превращает в крепчайший хрусталь с дополнительным приростом, размер которого зависит от энергичности движения.



Строг.
Сплавит две любые поверхности, невзирая на их свойства.
Даже органику с неорганикой. В этом случае побочным эффектом является «смерть» склеиваемых объектов, даже если оба - органика.



Плорхост.
Материализует сферу многослойной структуры. Слой света, слой тьмы. Количество слоёв зависит от числа активных пальцев левой руки. △ пальцев - △ слоёв тьмы + △ слоёв света.



Майала.
Превратит твёрдое в мягкое, мягкое в тягучее, а тягучее в жидкое.



Эхсто.
Абсолютная невидимость при отсутствии любого источника света.



Линтар.
Сам по себе знак не оказывает никакого воздействия. Для достижения результата его нужно наложить на любой объект. Тот приобретёт способность обращать в пыль и прах всё неживое, к чему прикоснётся.



Охойлос.
Объекты, попадающие под влияние этого знака, покрываются густым ворсом. Он не растёт в длину, а проникает внутрь объекта.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Online version by Kirill (DizAziS) Yuksin



Протлетойорт.
Полное и абсолютное окаменение с эффектом соединения. Разделить скреплённое таким образом невозможно.



Влебола.
Уподобление. Чаще всего живого неживому. Левой рукой указывается на объект уподобления. Тело не трансформируется, лишь меняется психика и положение. В сочетании знак может менять свойства.



Фелго.
Нарушение структуры объекта. Чаще используется в сочетаниях.



Элойол.
Позволяет заложить в объект энергию. Таким образом, например, создаются энергетические кристаллы. Энергия тела вытекает через знак, если параллельно не черпать её откуда-нибудь.



Зорсолофе.
Позволяет забрать энергию. В одиночку знак делает это достаточно резко и несколько хаотично даже при прямом направлении на цель.



Шолос.
Знак повторяет последнее воздействие. Чаще всего используется в сочетаниях. Позволяет зациклить магические программы.



Полш.
Создаёт астральное поле, схожее по структуре с полем силовым, но находящемся в ином плане.



Аэло.
Создаёт обычное силовое поле именно в том пространстве, в котором находится его создающий.

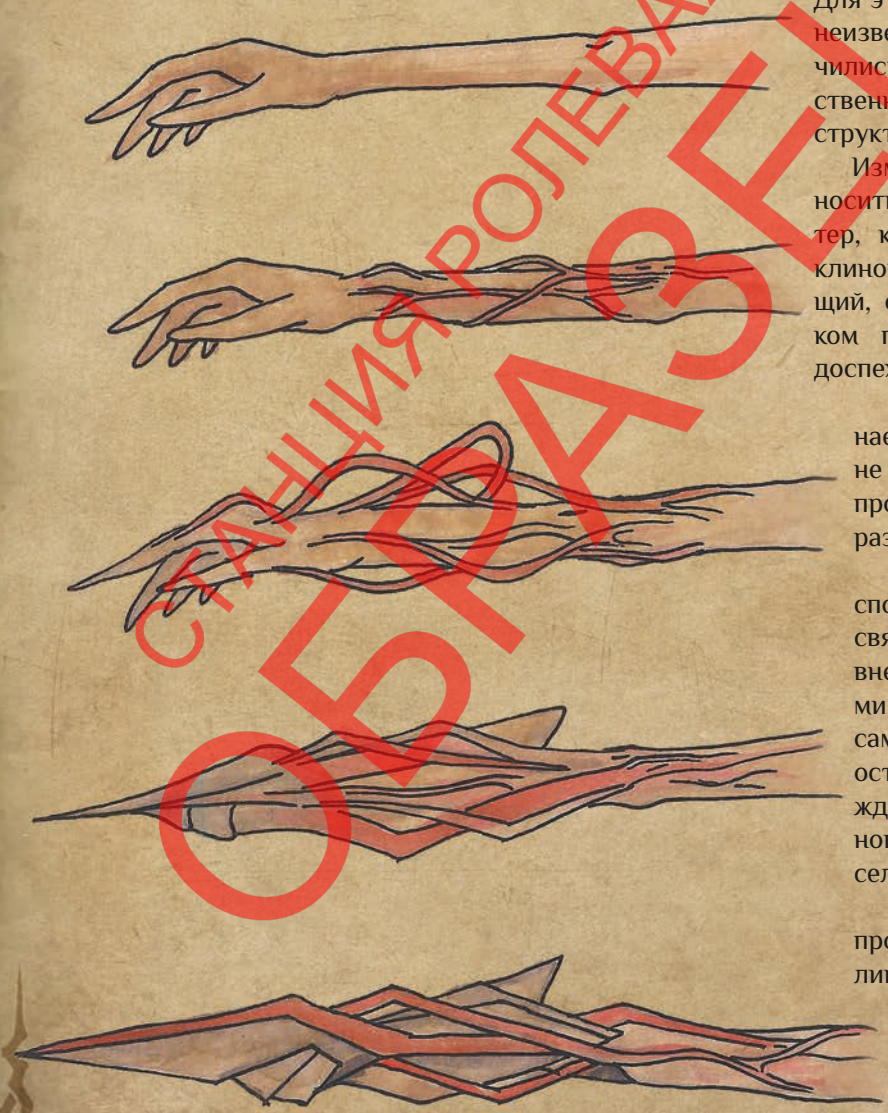
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Online version by Kirill (DizAziS) Yuksin

Симбиотические доспехи Вильтаурtов

Современным цивилизациям в Мирре досталось «наследие» их далёких предшественников. И если от Эрторов осталось множество Силовых артефактов и кристаллов, то Вильтаурты оставили после себя только множество легенд и сказаний, которые имеют вполне реальную основу.

Это племя не усиляло свои доспехи, оружие и одежду специальными амулетами. Они вообще не ковали ничего, что помогло бы им отразить нападение или атаковать самим. Для этих целей Вильтаурты неизвестным образом научились изменять своё собственное тело, укрепляя его структуру и заживляя раны.



Изменения тела могли носить как местный характер, к примеру, формируя клинок из руки, так и общий, отчего субъект целиком покрывался прочным доспехом.

В легендах упоминается, что результат не уступал по остроте и прочности лучшим образцам стали.

Поскольку данные способности никак не связаны ни с какими внешними артефактами, а заключены в силе самого тела, они так и остаются объектом вожделения многих воинов, магов, алхимиков и селекционеров.

Существует целый проект по созданию зелий и растворов, способных привить схожие способности любому, кто этого пожелает.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Online version by Kirill (DizAziS) Yuksin

Силовые артефакты Эрторов



Силовые артефакты впервые были найдены глубоко в подземных руинах близ границы между Эндатом и Рехоном. Они являются «наследием» племени «богокровных» Эрторов, как и сами Силовые кристаллы, и представляют собой возведённые в абсолют источники силы.

Племя Эрторов было огромно и главным источником своего могущества и жизни в целом считали чистую энергию и её разумное воплощение - некоего «Бога Хетра».

Силовые артефакты состоят из осколков энергетических кристаллов Ушедшего Мира и являются частичками этого «Бога Хетра», скреплённые золотой проволокой.

«Как Хетра был скреплён сам с собой, так и Эрторы старались соединить себя с энергией». Кристаллы вплавлялись прямо в тело, в двенадцати местах (в тринадцати у Эрторов высшего порядка). Также дополнительные кристаллы и комбинации таковых вплавлялись в тело непосредственно перед значимыми событиями.

Силовые кристаллы Эрторов - это кристаллы медового цвета различной формы и размера, гладкие и округлые, всегда тёплые на ощупь.

Кристаллы излучают сильный поток энергии до сих пор, и многие маги искренне уверены, что при правильном сочетании и положении их сила практически безгранична.

Пайнларский научный центр Вельвитур содержит полную коллекцию Силовых артефактов, насчитывающую двадцать четыре отдельных объекта, непохожих друг на друга. Назначение шестнадцати из них так и не расшифровано, а пять запечатаны и находятся под запретом.



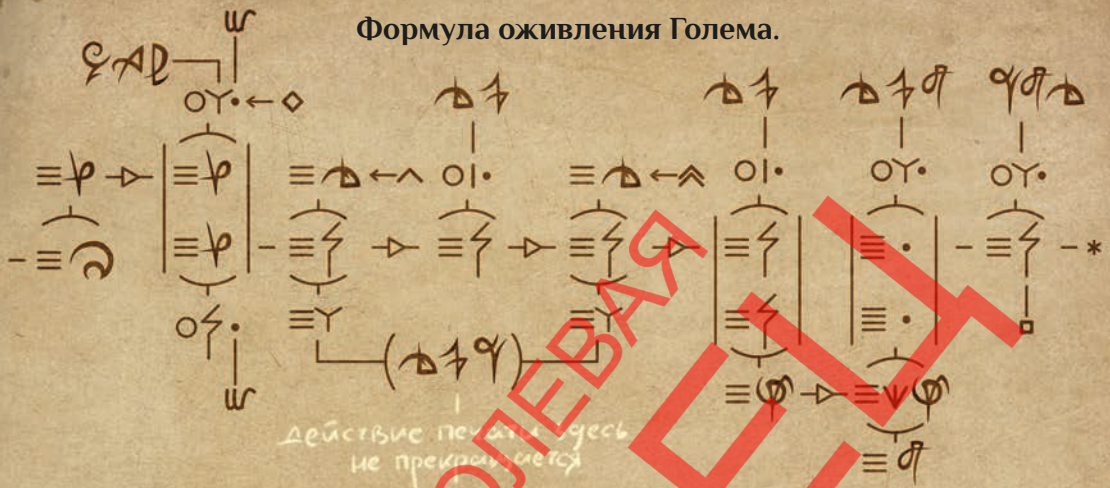
В широкий обиход вошёл только один артефакт, так называемый Пульсовый Артефакт Эрторов. Использование его возможностей оказалось неоценимым при разработке работающей модели портала (стр. 63).

Больше всего инвестиций на поиски и изучение Силовых артефактов поступает в Пайнлар из Турэна, поскольку сами Силовые кристаллы являются важной частью многих научных направлений, процессов и технологий.

СТАНЦИЯ РОТЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Online version by Kirill (DizAziS) Yuksin

Формула оживления Голема.



Всю формулу оживления голема можно разложить на четыре этапа.

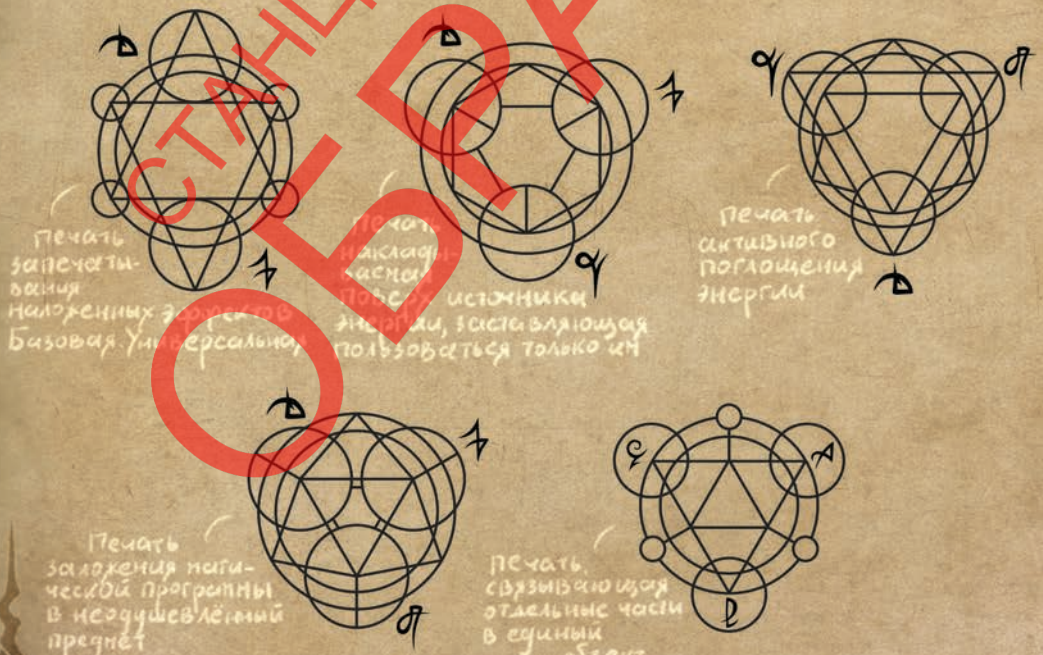
I. Каменные части голема связывают воедино в цельный объект.

II. Закладывание в него связи со стихией земли и энергией природы.

III. Закладывание связи со стихией огня.

IV. Запись в него программы действий, алгоритма его поведения.

После этого адептам остаётся только дружно зарядить голема, вложив в него огромное количество энергии.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Online version by Kirill (DizAziS) Yuksin