



MASKER

настольная ролевая игра
(черновик первой версии)

Содержание

Игра	3
Введение.....	3
Игровой процесс.....	4
Игроки и Ведущий	4
Карта приключений и перемещение по миру.....	5
Время игры.....	5
Персонаж	7
Концепция персонажа.....	7
Очки судьбы.....	8
Атрибуты.....	8
Способности и их использование	10
Мультидействие, выполнение работы	11
Описание способностей.....	12
Навыки	15
Шаблон класса навыков.....	15
Акробат.....	16
Актёр.....	17
Атлет.....	18
Воин.....	19
Вор	20
Врач	21
Инженер	22
Кулинар	23
Музыкант	24
Наездник.....	25
Охотник-собиратель.....	26
Правоохранитель	27
Предприниматель	28
Пилот	29
Писатель	30
Посвящённый.....	31
Программист.....	32
Ремесленник.....	33
Слуга.....	34
Танцор	35
Учёный	36
Фермер.....	37
Художник	38
Особенности	39
Особенности: пол и секс.....	39
Особенности: знак зодиака.....	40
Предметы и их свойства	53
Инструменты	53
Оружие	53
Щиты	53
Одежда и броня	53
Машины.....	53
Транспорт.....	53
Волшебство	54

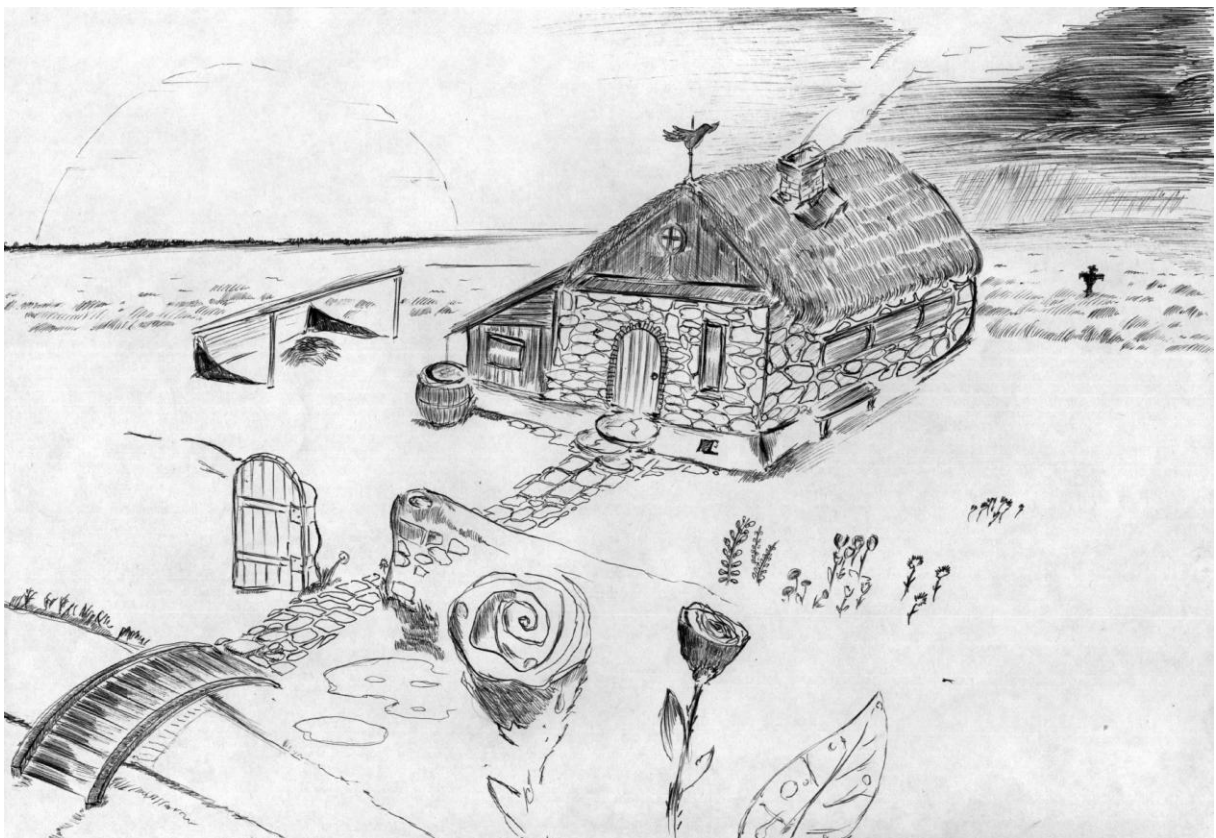
Бестиарий.....	54
Смерть	56
Мир игры	57
Ось X: Влияние воли.....	58
Ось Y: Количество душ	59
Ось Z: Страсти	60
Последние версии.....	61
Знание об устройстве вселенной	64
Душа и грехи.....	64
Перемещение между Версиями	66
Доппельгангер	66
Побочные эффекты перемещения между Версиями	66
За пределами версий	67
Мультиверсия (Multiversion).....	68
Группировки и фракции	68
Лист персонажа.....	70

Игра

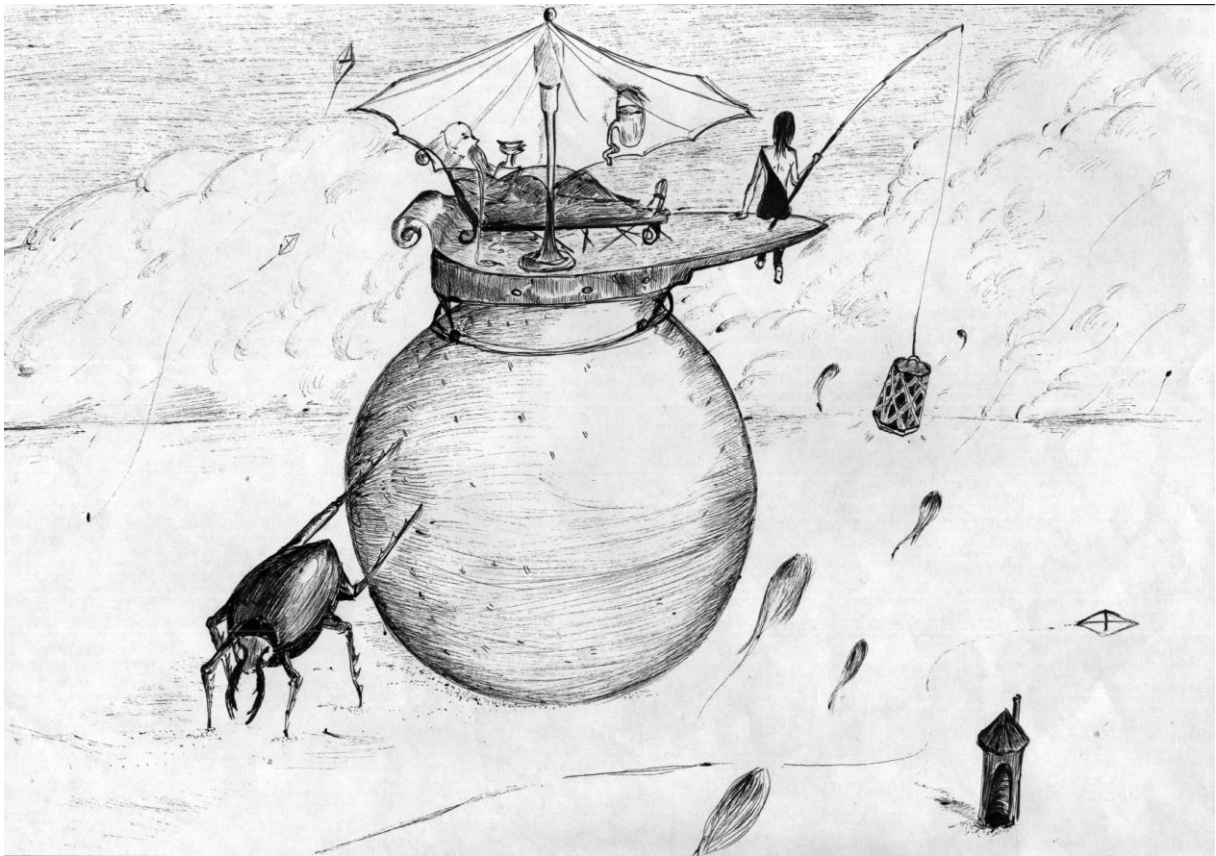
В комплект входит:

- книга с правилами игры и описанием фантастического мира игры;
- пять шестигранных кубиков со значениями от 0 до 5;
- карточки с описанием базовых предметов;
- пять распечатанных листов персонажа в качестве образцов;
- фишки для подсчёта запаса сил.

Введение



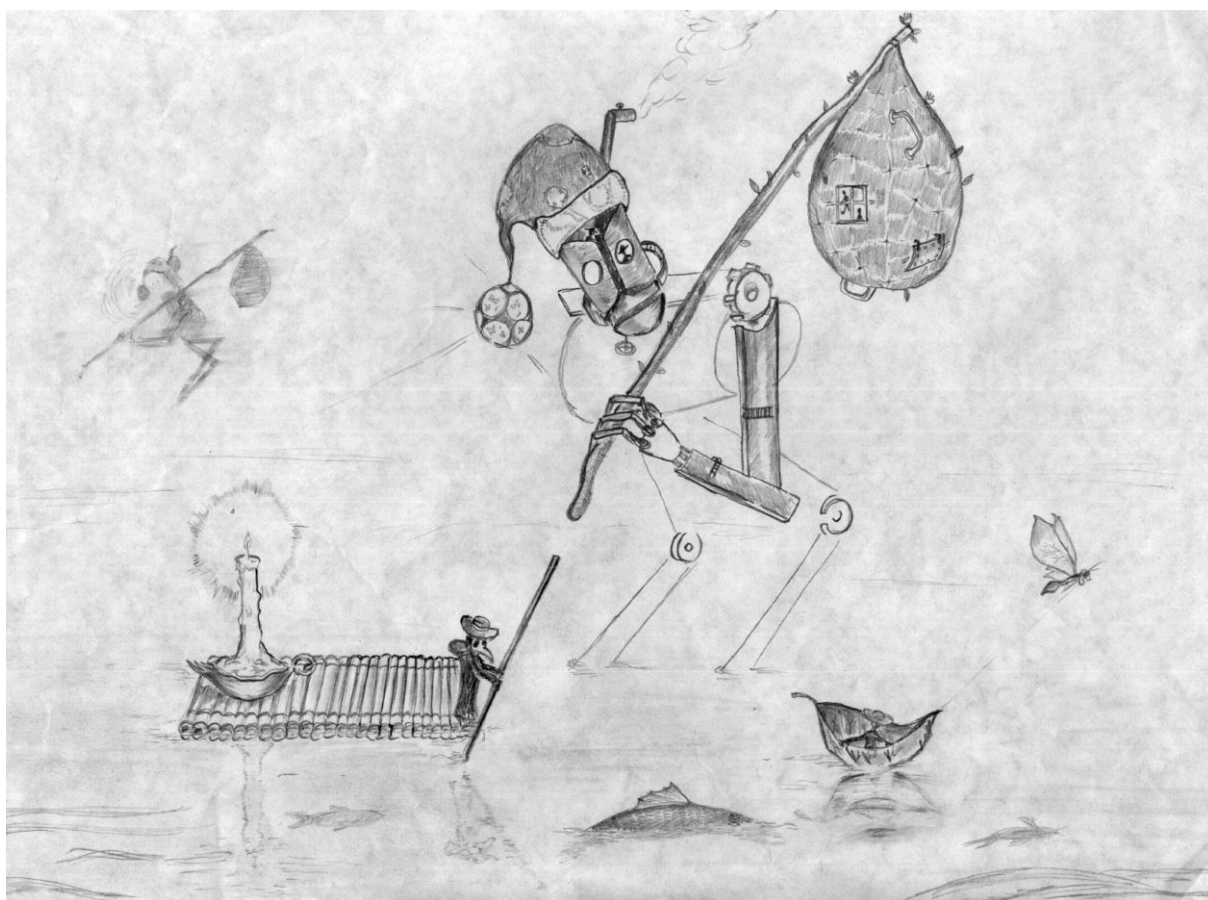
Игровой процесс



Игроки и Ведущий



Карта приключений и перемещение по миру



Область. Некая обособленная область игрового мира, на которой сосредоточено внимание. Это может быть штат, город, округ, либо горная гряда, пустыня и т.д.

Район. Область поделена на районы. Например, район отдельной горы, некая определённая часть леса или же банально район города.

Локация. Для облегчения создания иллюзии целостного мира его разделяют на некоторое количество частей — локаций. Управляемый. Локация может являться частью точки интереса или отождествляться с ней. Например, улица, или здание.

Точка интереса. Заранее описанные в сценарии сессии места с определёнными событиями и явлениями, персонажами, представляющими интерес для Игрока. Например комната, лавка торговца.

Время игры

Сцена. Сцена это последовательность событий, приблизительно происходящих в одном месте за конкретный промежуток времени. Это может быть авария на автострате со всеми вытекающими последствиями, или званый ужин.

Время без действий – время, которое заполнено описаниями, вместо того, чтобы отыгрывать его сцена за сценой. Если Ведущий говорит, что Игроки провели четыре часа в приемной больницы, это значит, что Ведущий пользуется "временем без действий". Игрокам не нужно отыгрывать все четыре часа, достаточно просто коротко описать, что она делают в течение этого времени. С помощью времени без действий можно быстро отыграть маловажные, продолжительные или скучные отрезки времени.

Ход во время пошаговой игры. Пошаговая последовательность действий измеряется в ходах. Условно ход длится около 3 секунд. Время считается в ходах в решающих ситуациях, когда решения и действия необходимо предпринимать почти мгновенно, например, во время боя. Когда каждый из участников пошаговой битвы/события сделал по ходу, это называется **раундом**. Пошаговая битва всегда считается одной сценой.

Сессия. Сессия это последовательность всех событий, в которых персонаж принимает участие. Обычно сессия состоит из завязки, основной части, кульминации и концовки.

Кампания. Кампания представляет собой последовательность сессий, которые связаны между собой самими персонажами и их приключениями.

Персонаж

В этом разделе приведены правила по созданию игрового персонажа. В соответствии с этими правилами можно создать и неигрового персонажа, но, чтобы создать, например, монстра, животное и т.п., рекомендуется обратиться к разделу «Бестиарий», который содержит дополнительные нюансы для создания существ не похожий на людей.

Концепция персонажа

Для создания персонажа требуется решить, будет ли он похож на вас или нет, и составить его краткое описание. Можно придумать целую биографию, но и пары предложений будет вполне достаточно. Например: «Фанатик-одиночка» или «аморальный плейбой с прагматичными взглядами на мир», или же «аутичный художник». Позже под это описание можно подобрать атрибуты, способности, навыки и особенности персонажа.

Ролевой отыгрыш своего вымышленного персонажа является важнейшим аспектом ролевых игр. Дело в том, что подобные развлечения более подходят под определение интерактивной истории, нежели настольной игры. Так что, если игрок ведёт себя всегда по-разному, а у его решений нет никакой мотивации или смысла, кроме как дальнейшее продвижение по сюжету, это портит атмосферу истории.

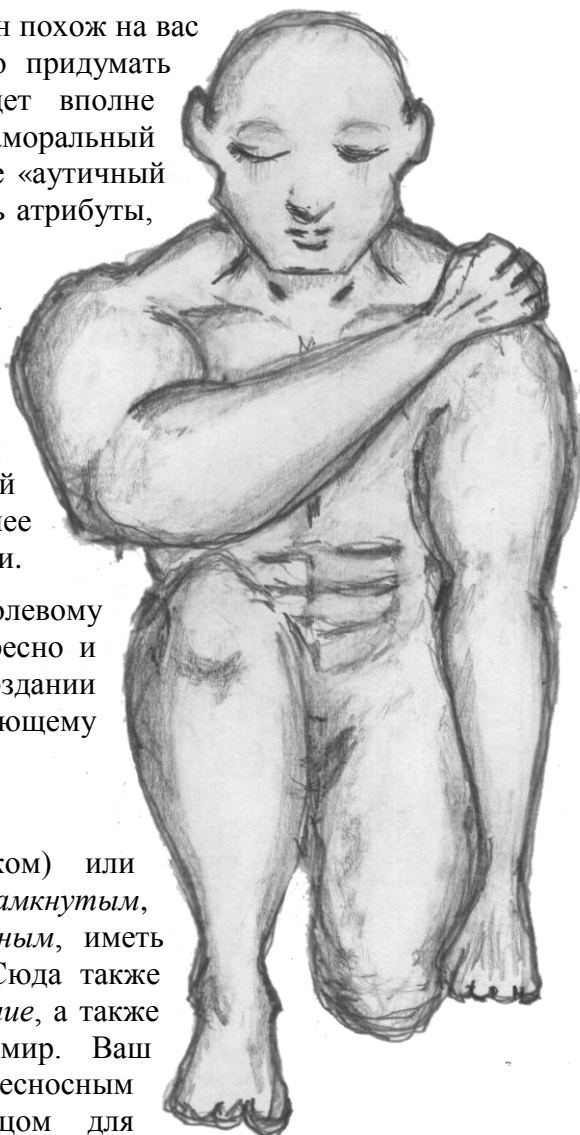
При этом в Masker всё же нет строгого требования к ролевому отыгрышу — вы вольны играть так, как более интересно и удобно именно вам. Для лучшего представления о создании концепции персонажа можно обратиться к следующему списку:

1. Отношение человека к другим людям и обществу

Можно быть *мизантропом* (человеконенавистником) или *филантропом*; *подхалимом* или *бунтарём*; быть *замкнутым*, может даже *аутичным* или наоборот — *общительным*, иметь *склонность к коллективизму* или *индивидуализму*. Сюда также можно отнести: *бездушные/чуткость*, *грубость/уважение*, а также *либеральные*, либо *консервативные взгляды* на мир. Ваш персонаж может вести себя асоциально, обладать несносным психопатическим характером, либо быть образцом для подражания, иметь стойкие моральные принципы. Не стоит забывать про сексуальные предпочтения — *порочность* и *непорочность*. Можно быть балагуром или занудой, жигалом или романтиком, «рыцарем в сверкающих доспехах» или циничным манипулятором.

2. Отношение человека к труду и своему делу

Трудолюбие или лень, склонность к рутинной или творческой работе, ответственность или безответственность, настойчивость или недобросовестность, пассивность или инициативность. Само собой, героя можно сделать, как дисциплинированным перфекционистом, так и бонвиваном.



3. Отношение к вещам

Аккуратность или неряшливость, склонность вкуса в сторону классики или авангарда, минимализма или роскоши.

4. Отношение к самому себе

Чувство собственного достоинства, здоровая *гордость* и связанная с ней *самокритичность*, *скромность* и противоположные ей черты: *самоуверенность*, иногда переходящее в *наглость*, *тщеславие*, *заносчивость*, *обидчивость*, *застенчивость*, *эгоцентризм* как склонность рассматривать в центре событий себя и свои переживания, *эгоизм* – склонность заботиться преимущественно о своем личном благе. Можно решить, что ваш герой – мазохист, получающий наслаждения от страданий. Также, например, можно быть педантом, всегда и без исключений сначала составляющего план действий, а уже потом начинающего воплощать что-то в жизнь.

Это, разумеется, далеко не полный перечень того, о чём можно вспомнить в этом разделе. Кроме всего прочего, персонажа можно наделить определённым темпераментом (холерик, флегматик, меланхолик, сангвиник), сделать оптимистом или пессимистом. Если какие-то из описанных моментов не имеют для вас большого значения, их можно опустить или проигнорировать, но с какими-то основополагающими категориями нужно определиться – хотя бы решить будет ли ваш герой добряком либо злодеем.

Очки судьбы

Игрок получает 100 очков судьбы для того, чтобы создать своего персонажа. Очки судьбы затрачиваются на приобретение атрибутов, способностей и навыков. Кроме того, игрок может бесплатно взять для своего персонажа ряд особенностей, если тот удовлетворяет их требованиям.

Для развития персонажа во время игры, игрок также использует очки судьбы. Ведущий награждает игроков очками судьбы по своему усмотрению за продвижение по сюжету, выполнение заданий и ролевой отыгрыш.

Атрибуты

Каждый игровой персонаж обладает четырьмя атрибутами: выносливость, сила, память и шарм.

Чтобы увеличить атрибут на 1, требуется затратить 1 очко судьбы.

Начальное значение каждого атрибута – 5. Ни один из атрибутов не может быть поднят игроком выше 30 при создании персонажа. Во время игры атрибуты не могут быть развиты более чем в два раза по отношению к своему первоначальному значению, установленному при создании персонажа. Например, атрибут, поднятый до 30 во время создания персонажа, не может быть развит игроком выше 60 во время игры.

Атрибуты персонажей-людей не могут быть выше 100.

1. Выносливость (Endurance)



Выносливость определяет максимальный запас сил персонажа.

Персонаж начинает игру с полным запасом сил, и тратит его на совершение усилий (см. следующий раздел – Способности и их использование).

Полученные персонажем повреждения снижают максимальный запас сил. Впоследствии максимум запаса сил может быть восстановлен лечением, но не выше значения установленного атрибутом.

2. Сила (Strength)



Чем тяжелее предмет или сложнее телодвижение, тем больше нагрузка от его использования.

В течение своего хода во время пошаговой игры (за единицу времени) персонаж может совершать действия, чья суммарная нагрузка не превышает его силу.

Действия начатые, но не законченные персонажем на своём ходу из-за ограничения по силе, могут быть продолжены на им следующем ходу. Персонаж не может совершить действие, которое отнимет у него более двух ходов.

Если персонаж во время своего хода совершил меньше действий, чем позволяет его сила, то он может продолжить свой ход во время хода других участников сцены, совершая **ответные действия**.

Сила определяет, сколько единиц физического труда персонаж производит за час рабочего времени.

3. Память (Recall)



Чем сложнее нефизическое действие (например, вычисление), тем больше нагрузка от его использования.

В течение своего хода во время пошаговой игры (за единицу времени) персонаж может совершать нефизические действия, чья суммарная нагрузка не превышает его воспоминание.

Действия не законченные персонажем на одном ходу из-за ограничения по воспоминанию, могут быть продолжены на следующем ходу. Персонаж не может осуществить нефизическое действие, которое отнимет у него более двух ходов.

Воспоминание определяет, сколько единиц умственного труда персонаж производит за час рабочего времени.

4. Шарм (Verve)



Шарм определяет силу впечатления, которое персонаж игрока производит на окружающих через свои действия и произведения. Шарм прибавляется к базовому отношению неигрового персонажа к персонажу игрока. Отношение при этом измеряется по 100-балльной шкале, где числа значат следующее:

- 0 — Ненависть.
- 10 — Враждебность.
- 20 — Антипатия.

- 30 — Неприязнь.
- 40 — Раздражение.
- 50 — Безразличие.
- 60 — Учтивость.
- 70 — Интерес.
- 80 — Симпатия.
- 90 — Дружелюбие.
- 100 — Любовь.

Шарм определяет, сколько единиц творческого труда персонаж производит за час рабочего времени.

Способности и их использование



В игре представлены десять способностей, которыми может быть наделён персонаж игрока. У способностей есть пять уровней развития:

- начальный уровень 1 – задатки (врождённые особенности), может быть снижен до 0 в зависимости от особенностей персонажа;
- 2 – склонность (стремление к определённому виду деятельности), стоит 1 очко судьбы;
- 3 – одарённость (развитые способности), стоит 2 очка судьбы (всего – 3);
- 4 – талант (выдающиеся способности), стоит 3 очка судьбы (всего – 6);

- 5 – гениальность (исключительные способности), стоит 4 очка судьбы (всего – 10).

Во время игры, в течение одной сессии, каждая из способностей персонажа не может быть повышена более чем на 1.

Основой взаимодействия игрока с миром является **«бросок для действия»**.

Бросок для действия это бросок шестигранного кубика (со значениями от 0 до 5), который, в зависимости от выпавшего значения, определяет результат игровой ситуации.

Большинство действий в игре определяется игроком или Ведущим. Когда игрок решает предпринять действие, исход которого неясен (выстрел из оружия на расстоянии, попытка уговорить кого-либо и т.п.), он определяет, к каким двум типам способностей, и к какому навыку относится действие, а также его сложность.

Один тип способностей должен быть выбран в зависимости от действия субъекта, второй – в зависимости от объекта этого действия. Информация для такого выбора представлена ниже в описании способностей. Первый и второй тип способностей может быть одинаковым.

Информацию о навыках содержит следующий раздел книги правил – «Навыки». Сложность действия складывается из факторов, влияющих на совершение действия в рамках того или иного навыка. Сложность действия не может быть ниже 1 и выше 5.

Уровни двух выбранных групп способностей и уровень соответствующего навыка суммируется. Полученная сумма может быть увеличена игроком за счёт запаса сил персонажа, но не больше, чем на уровень его навыка – это называется усилием. Полученная сумма делится на Сложность действия (с округлением до ближайшего целого). Полученный результат называется вероятностью успеха.

Если выпавшее на шестигранном кубике значение равно или меньше, чем вероятность успеха, то действие считается успешным, а если меньше – неудачным.

(Объект + Субъект + Навык + Усилие)/Сложность > Кубика = НЕУДАЧА
(Объект + Субъект + Навык + Усилие)/Сложность < Кубика = УСПЕХ

Большинство действий, конечно, не требует броска кубика. Если игрок хочет, чтобы его персонаж куда-нибудь сходил, что-нибудь купил, с кем-нибудь заговорил и т.п., ему не надо совершать «бросок для действия». Таким образом, обычные действия, как, например, поездка в ночной клуб или карабкање по лестнице, считаются всегда успешными, хотя в реальной жизни всегда есть опасность попасть в аварию или упасть с лестницы.

Мультидействие, выполнение работы

Также персонаж может использовать свои навыки для совершения труда. Совершение труда описывается как *время без действия*. Специальные инструменты помогают совершать больше работы так, как если бы атрибуты персонажа были больше.

Описание способностей



1. **Телесно-кинестические способности (ТЕЛ).** Обуславливают навыки пользования предметами труда и подражания чужим телодвижениям. Это способности использовать тело или части тела – руку, пальцы, кисти для решения проблемы, сделать что-то, или произвести что-то. Наиболее наглядными примерами являются люди, занимающиеся легкой атлетикой, акробатикой или театральным искусством. Прагматичные примеры это воины и воры.

❖ *Субъект/объект:* использование движения своего тела, моторики рук, пальцев и кистей, предметов труда.



2. **Логико-математические способности (ЛОГ).** Человек с развитыми логико-математическими способностями любит счёт и работу с числами, владеет математическими понятиями, любит решать логические задачи и головоломки, играть в шахматы, мыслит на более абстрактном уровне по сравнению со своими сверстниками, разбирается в причинно-следственных связях.

➤ *Субъект:* вычисляет параметры...

✓ *Объекты:* ...данные, правила, логическая система, детерминистическая связь.



3. **Конструктивно-технические способности (ТЕХ).** Конструктивно-технические способности включают такие компоненты как наблюдательность в области технических приспособлений, позволяющую видеть их достоинства и несовершенства; комбинаторную способность (способность составлять из данных узлов, деталей новые комбинации, сопоставлять свойства различных материалов) и техническое мышление (понимание логики технических устройств).

➤ *Субъект:* ремонтирует/деактивирует или конструирует...

✓ *Объект:* ...предмет труда, постройка, устройство, механизм, технология.



4. **Музыкально-ритмические способности (МУЗ).** Это способность мыслить о музыке, уметь слышать музыкальные образы, распознавать их, помнить их и, возможно, манипулировать ими. Люди, обладающие сильным музыкальными способностями не только легко запоминают музыку, но и не могут выкинуть ее из головы – она повсюду.

➤ *Субъект:* воспроизводит ритм/слог, темп/интонацию...

✓ *Объект:* ...музыка, звук.



5. **Вербально-лингвистические способности (ВЕРБ).** Это способности по использованию языка, своего родного языка, и, возможно, других языков, чтобы выразить то, что у вас на уме и для того, чтобы понять других людей. Они наиболее развиты у поэтов, но также необходимы для любого писателя, оратора, диктора, юриста, или человека, для которого язык является важной базой для деятельности.

➤ *Субъект:* передаёт информацию...

✓ *Объект:* ...слово, термин, текст, язык, мнение, факт, новость, закон.



- 6. Визуально-пространственные способности (ВИЗ).** Это способности позволяющие представлять пространственный мир в своем уме. Это похоже на то, как моряк или летчик ориентируется в пространстве мира, или то, как игрок в шахматы или скульптор представляют более ограниченный пространственный мир. Пространственные способности могут быть использованы в искусстве и науке. Если вы обладаете пространственными способностями и ориентированы на творчество, у вас больше шансов стать художником или скульптором, архитектором, чем, скажем, музыкантом или писателем. Аналогичным образом, для некоторых наук, как анатомия и топология, пространственные способности имеют особое значение.

➤ *Субъект:* графически изображает...

✓ *Объект:* ...пространство, скорость, размер, расстояние, объём, освещение, положение.



- 7. Личностные способности (ЛИЧ).** Человек с развитыми личностными способностями демонстрирует чувство независимости/силу воли; реально осознает свои плюсы и недостатки; выполняет задания хорошо тогда, когда ему ничего не мешает; умеет управлять собой; точно описывает свои чувства; учится на собственных ошибках; имеет развитое чувство собственного достоинства. Этот тип способностей позволяет осознать себя, отступить назад и посмотреть на себя со стороны как внешний наблюдатель. Высшей квалификации в этом роде способностей достигают психологи, учителя и воспитатели.

➤ *Субъект:* выражает в разговоре...

✓ *Объект:* ...свой опыт, чувства, желания, мотивы, волю.



- 8. Межличностные способности (МЕЖЛ).** Межличностные способности заключаются в понимании других людей и общении с другими людьми – в эмпатии. Эти качества необходимо нам всем, и становятся критичными, если вы продавец или политик. Любой, кто постоянно общается с другими людьми, должен быть мастером в сфере межличностных отношений. В первую очередь это относится к предпринимателям, деятелями, управленцам и организаторам.

➤ *Субъект:* узнаёт в разговоре...

✓ *Объект:* ...чужой опыт, чувства, желания, мотивы, волю.



- 9. Натуралистические способности (НАТ).** Это способности человека, позволяющие ориентироваться в среде живых существ (растения, животные), обладать чувствительностью к другим проявлениям мира природы (облака, конфигурации скал). Эти способности были большой ценностью в нашем эволюционном прошлом, среди охотников, собирателей и фермеров. Они продолжают играть центральную роль в таких профессиях как ботаник или шеф-повар. Также предполагается, что натуралистические способности в рамках нашего потребительского общества могут быть использованы и мобилизованы при выборе различных товаров, таких как автомобили, кроссовки, виды макияжа, и тому подобное.

➤ *Субъект:* определяет или использует свойства...

✓ *Объект*: ...живая природа, неживая природа, вещество, материал.



10. Экзистенциальные способности (ЭКЗ). Позволяют изобретать новое и рассуждать вне рамок представления о предмете. Данный тип способностей направлен на понимание вещей за пределами чувственного восприятия. Он важен для шамана, священника, математика, физика, учёного космолога или философа.

➤ *Субъект*: открывает или постигает новое...

✓ *Объект*: ...вещи за пределами чувственного восприятия, знамения, волшебство.

Навыки

Навыки дополняют способности персонажа, когда он совершает относящиеся к ним действия. Навыки сгруппированы в классы. Навыки одного класса действуют по аналогии друг с другом. Участники игры могут самостоятельно добавить новые или дополнить старые классы.

Изначальный уровень каждого навыка – 0. Чтобы повысить уровень навыка на 1, требуется затратить одно очко судьбы. Максимальный уровень навыка – 5.

Навыки, которые перечислены маркированными списками, могут браться отдельно друг от друга. Навыки, которые перечислены нумерованными списками, могут браться только по очереди.

Шаблон класса навыков

Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить навыки. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи – чтобы телепортироваться в определённые места.





Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Музыкант



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Охотник-собиратель



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Правоохранитель



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Предприниматель



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Пилот



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Писатель



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Посвящённый



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое

описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Слуга



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Фермер



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.



Вводное предложение объясняет, что представляет собой класс навыков.

Навыки: — нумерованными и маркированными списками перечисляются навыки класса, разделённые на подгруппы для упрощения навигации. В скобках после названий навыков указывается, какое сочетание способностей отвечает за действия характерные для того или иного навыка. Также к каждому навыку приложено его краткое описание.

Бросок для действия используется, если... — для каких действий, связанных с навыком нужен бросок для действия.

Сложность — перечисляются факторы, влияющие на сложность действий в рамках навыков класса. Каждый фактор снижает или увеличивает сложность действия на 1.

Дополнительный бросок позволяет... — для чего служит дополнительный бросок для действия, инициируемый игроком.

Рабочие нормативы — какую работу персонаж может производить в рамках класса.

Чудотворство — какие чудеса позволяют творить профессии. Например, художник может рисовать портреты, чтобы общаться с людьми удалённо, а пейзажи — чтобы телепортироваться в определённые места.

Особенности

Особенности: пол и секс

Игрок может выбрать для своего персонажа мужской или женский пол независимо от того, кем он является в реальности.

Сделав это, игрок может указать также сексуальную ориентацию своего персонажа:

- гетеросексуальная ориентация – влечение только и исключительно к индивидам противоположного пола (гетеросексуал);
- гомосексуальная ориентация – влечение только и исключительно к индивидам своего пола (гей и лесбийство);
- бисексуальная ориентация – влечение к индивидам как своего, так и противоположного пола, не обязательно в равной степени и не обязательно одновременно (бисексуал).

Если игрок создал персонажа-женщину, он может выбрать один из трёх женских типов сексуальности:

- Пармины – это хрупкие женщины-девочки небольшого роста, у которых объем груди, как впрочем, и ягодиц, довольно маленький. Скромные и холодные, как луна, стыдливые на ложе и кроткие с мужчиной. Мужчины желают их страстно и получают на ложе полное удовлетворение.
- Пигрины – их ягодицы, как и грудь, довольно объемны, круты. Эти женщины неудержимы в постели, они покоряют мужчин своими ласками и страстью, кроме того, такие женщины никогда не скрывают своих желаний. Мужчины очень любят таких женщин, но вот жениться на них не всегда, предпочитая их в качестве любовниц.
- Санхимы – что-то вроде оптимального сочетания. С одной стороны они безудержны в постели, с другой – сдержаны в обществе. Эти женщины довольно практичны, их мечты – это семья и дети. Они предпочитают читать любовные романы и фантазировать. Недостатком этих женщин является страсть к критике мужчин, что последним нравится не особо. Этот тип – идеальный вариант для женитьбы, хотя в постели мужчины предпочитают, все же, других женщин.

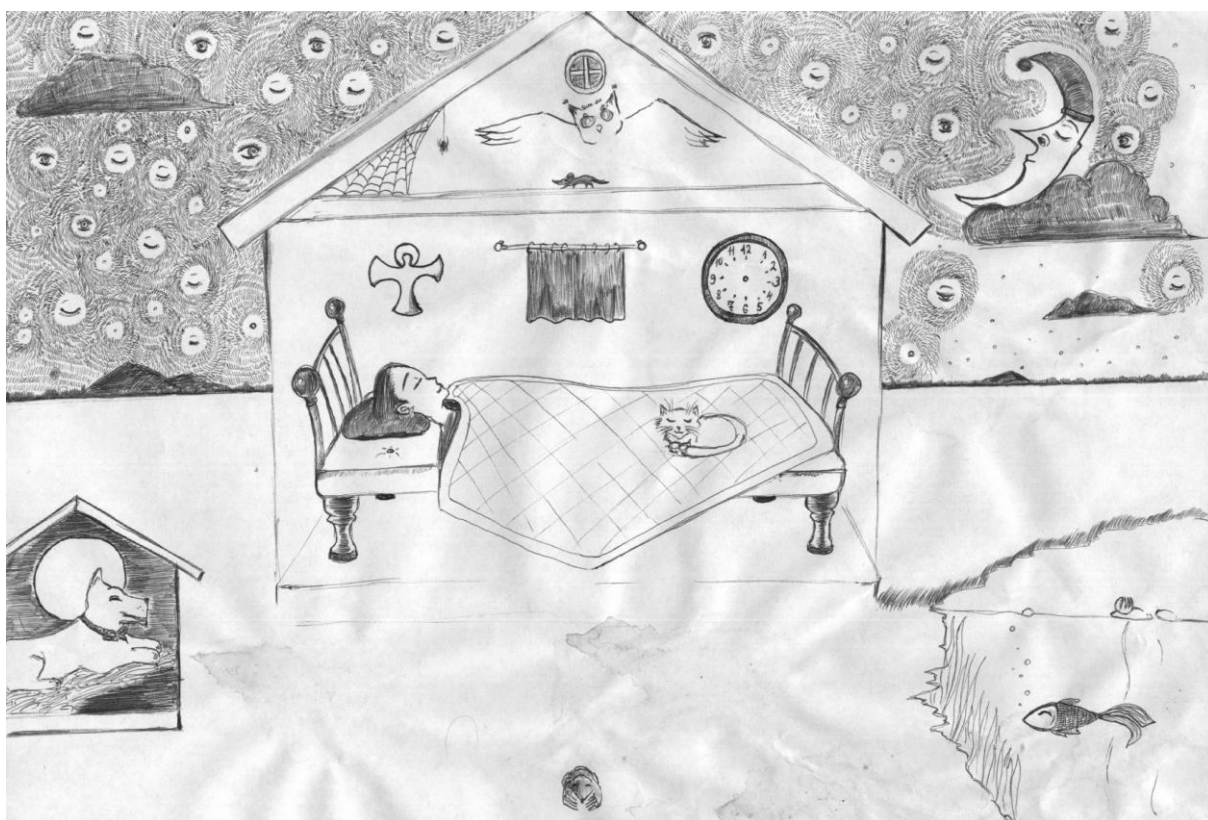
Если игрок создал персонажа-мужчину, он может выбрать один из шести типов мужской сексуальности:

- Слон – больше привлекает до сношения, чем после него. Он велик, неповоротлив. Его мошонка велика и тверда, а член огромен, но не упруг.
- Жеребец – хорош собой, его мошонка восприимчива к женской ласке, а член длинен. В любовном акте он тороплив и неаккуратен, самолюбив и неблагодарен. Его предпочитают рабыни, но не принцессы.
- Леопард – легок, быстр, ловок. Его мошонка – сосуд с огнем, а небольшой член – звенящая плоть. В отношениях настойчив и неутомим, ценит эксперименты. Благодарен за любовь и ласку, склонен добиваться женщины.
- Бык – коренаст, силен, упрям. Его мошонка велика, но жестка, а член короткий, но могуч. Его удары энергичны, достигают цели всегда, даже если женщина его

не хочет. В отношении он силен, но утомителен и способен продолжать половой акт без желания женщины и даже при ее сопротивлении. Способен добиться той женщины, которую захочет.

- Мул – невелик, медлителен, чрезмерно спокоен. Его мошонка безразлична к женской ласке, но член при помощи женщины становится длинным и упругим. В отношении полового акта он покорен и утомителен неповоротливостью и долготой. Его желания ограничены желанием женщины.

Особенности: знак зодиака



Ведущий и игроки могут использовать вымышленный вариант зодиакального гороскопа Masker в качестве дополнительного набора особенностей. Персонаж, по очевидным причинам, может иметь только один знак зодиака.

Представленные созвездия разделяются на четыре группы. Чудища: зверь, сфинкс и химера. Арахниды: скорпион, фаланга и паук. Свет: иллюзия, тени и зеркала. Люди: монах, дева и рыцарь.

Зверь

Звери больше чувствуют, чем размышляют, прибегают к инстинктам, а не логики. Они могут быть крайне великодушны и обожают делать подарки и отдавать приказы. Мужественный, часто стоический тип, полный оригинальных идей и неутомимый любопытством ко всему новому. Знак пионеров и изобретателей.

Любит прокладывать собственную тропу, любопытство может переходить в нескромность и несдержанность. Звери – потенциальные безумцы, это герои, завоеватели, крестоносцы. Но все это первичная, сырая энергия.

Грубая сила может дать личность нетерпеливую, не считающуюся с чувствами других людей, приходящую в ярость и неистовство, если им мешают, несправедливую и агрессивную до садизма и разрушения. Со зверем никогда не следует спорить.

Монах

Монахи предпочитают неброскую, но хорошо сшитую одежду. Не любит ожерелья, жесткие воротнички и галстуки, любит духи с нежным запахом. Сохраняют одежду надолго, обращается к одному и тому же стилю, если считают, что тот им подходит.

Обычно Монахи миролюбивы и терпеливы. Потребность в гармонии заставляет их мириться со многим, но ужасно, когда их терпению приходит конец. Монахи не любят споров, особенно в повышенном тоне и не выносят дисгармонической жизни. Осторожные наблюдатели, предпочитающие посмотреть еще раз вперед перед тем, как делать выводы.

Для Монахов важна объективность, они не любят размышлять, менее подвержены влиянию фракций, обладают отличной памятью, держат слово. Им следует преодолеть мнение, будто весь мир вращается вокруг них, следует учиться лояльности. Чувства у Монаха острее, чем у других знаков.

Зеркала

Зеркала практикуют инстинктивное равнодушие, развивающееся как защитный механизм против эмоционального воздействия на критику, иронию, любые шутки.

У них есть вкус к игре, они обладают подвижным умом. Живые, ловкие, любознательные, иногда терпят неудачу из-за непостоянства и разбрасывания. К развитому уму следует добавить болезненную чувствительность, непостоянство и склонность к преувеличению пустяков. Они неуравновешенны, непоследовательны, делают несколько дел одновременно, но практичны, чувствительны, эгоистичны, а так же мелочны.

Приложив усилие и упорство, Зеркала могут добиться успеха. Зеркала по характеру легки и изменчивы. Это внутренние интеллектуалы. У них переменчивое настроение, они легко все схватывают, обожают споры и веселье, обладают способностью жить двойной жизнью.

Зеркала находчивы, дерзки, изобретательны, но иногда рождаются и невыносимые, бестактные люди.

Фаланга

Фаланга обладает хорошим интеллектом, невероятной памятью, она только не должна пользоваться ею для самокопания, сожаления и мести.

Хорошо, если Фаланга пользуется своим богатым жизненным опытом в качестве оружия, с которым можно выйти, а не в качестве гнезда, в которое можно отступить.

Ни у какого другого знака нет большей потенциальной ласковости, чем у Фаланги, никто не может быть более игривым, любящим. Если же нет, всегда есть угроза бегства в подсознание от жестокой действительности.

Ни один из знаков не тоскует по дому, по родному орбису, как Фаланга. Фаланге нужно время на размышление, его нельзя торопить. Если хватит терпения культивировать Фалангу, как редкое растение, нет большой отдачи, чем от него. Женщины-Фаланги любят заботиться о своем теле, как кошки, предпочитая шелка, элариум, нежные тона, длинные волосы, следуя за модой с благоразумной элегантностью. Мужчины обычно холёные, манерные в молодости, с тенденцией стать небрежными в более поздние года.

Сфинкс

Сфинксы – огненно страстные и мужчины, и женщины, отказывающиеся играть вторую скрипку, считают себя центром вселенной, звездой, отражением своего собственного воображения.

Они могут быть великодушными до безрассудства. У них нет чувства опасности. Лояльные, явные, откровенные, они не могут жить в моральном отрицании, им требуется объяснение, урегулирование при первой же тени сомнения.

Их враг – гордость, особенно если она не оправдана. В этих случаях наступает психическая инфляция: депрессия, причуды, бранный болезненный юмор. Получается заносчивая, болезненная, помпезная личность, наказывающая за свои неосуществленные амбиции тирана, являющегося рабом своих пороков, мелкого беспокойного авантюриста, считающегося только с самим собой. Наполеоновский комплекс может довести иногда до сумасшедшего дома.

Женщины-Сфинксы хотят, чтобы их замечали и заботятся о том, чтобы показать себя, предпочитая шелка, орнаменты, яркие цвета, резкие духи. Они не следуют моде, они ее вводят. Мужчины много время тратят на одевание, причёсывание. Они хорошо смотрятся в смокинге.

Дева

Дева, возможно один из самых сложных и богатых знаков. Потребность в культуре, в совершенствовании, понимании через логику, дедуцию, систему.

Это скептики, не верящие в откровение и интуицию. Но большинство епископов фракций представляют своих духовных лидеров рожденными от Девы. Девы редко преувеличивают, анализируют и думают, что видят все слишком ясно, все относят на свой счет, критикуют, пытаются упростить, очистить. Глубокая потребность в чистоте. Они как коты разрываются между любопытством и страхом.

Они умны, работоспособны, надежны и могут делать все, что угодно, они могут быть идеальными средними представителями и маньяками, занудами, величайшими мыслителями и гениями.

Существует 3 различных типа Дев: Всегда сдержанный и скованный; наоборот – жестокий и эгоцентричный; третий – их комбинация. Все типы отражаются в одежде, безупречный классический стиль, консервативный, заботящийся о деталях, но без особой фантазии, смелости или свободы. "Положительная" Дева носит

тщательно подбираемую и подогнанную одежду, которая производит приятное впечатление простой.

Тени

Тени подчеркивают роль знания, любят накапливать факты, ценят информацию любого рода, утаивание информации считают преступлением.

Противореча своему названию, ненавидят темноту, презирают плохо освещенные комнаты, нуждаются в людях вокруг себя, знают как их завоевать: шармом, лаской, лестью, спонтанным гостеприимством, щедростью, великодушием, охотно оказываемыми услугами, пониманием точки зрения других людей.

Зависимость от окружающего мира мешает их оригинальности, они лучше работают над чужими идеями, улучшая их. Полны богатых намерений, доброй воли, мало силы воли. Тенденция – избегать ответственности. Они будут лучше спать, чем бороться. Никому и ничему не могут сказать "нет". При выборе между соблазнами и искушениями колеблется воля. Это может вести к безразличию, компромиссам, недостатку обязательности, иногда к некоторой трудности, в итоге – к комплексу вины.

Тени – знак меры и умеренности. Они не прочь измерять, но не хотят быть посредственностью. Их история – множество точек зрения. Они лучше утратят идею, но спасут жизнь. Весам надо учиться пользоваться чувствами для принятия решения и преодоления пассивности.

Скорпион

Скорпион – знак любви и смерти, сильно влияющий на других. У Скорпиона плохая репутация. Над Скорпионом властвуют два качества – эротизм и агрессивность. Этот тип живет в полную силу с чередованием успехов с неудачами. Скорпион – это двойственность любви и смерти, энергия, драма, страсть, тайна, индивидуализм, бунт.

Скорпион определяется скрытой животной силой и утверждает себя уверенно и беспрекословно.

Скорпион несет в себе сильные страсти, дремлющие, но не умирающие. Этот характер не меняется. Доволен сам собой, невзирая на внешние перемены. Он знает что хочет. Суть его натуры - решительность. Вкус к жизни неутолим. Бунтует при любом принуждении, непокорен до анархизма, если ему противоречат. Индивидуалист, презирающий общественное мнение и обычаи.

Велико влияние Скорпиона на другие знаки. Он проникает в души других с одного взгляда: сам же недоверчивый, тайна непроницаемая и недоступная. Он не стремится пленить, но обладает сильной и требовательной чувствительностью. Осуществление чувственных желаний загадочным образом его освобождает, успокаивает и возвышает.

Не болтун и не экспансивен. Скорпион трудолюбив и в большей или меньшей степени садо-мазохист. Агрессия и эротизм, самый губительный и плодотворный знак.

Рыцарь

Могут быть людьми ясного ума, решительными, у которых часто может быть и хорошая аудитория. Могут быть и обескураженными и высокими духом, великими и знатными, или же просто эгоманьяками.

Взрослый Рыцарь – знак зрелый, завершённый, женщины часто достигают определенного роста – физического, социального, душевного. Могут походить на амазонок, стремясь быть равными или превосходить мужчин в бое на мечах.

Многие лесбиянки родились под знаком Рыцаря. Как выражение этого характера – вкус к одежде у женщин варьирует от твидовых костюмов до парадных роскошных одеяний. То же относится и к мужчинам.

Зачастую реформисты: ностальгия живет в повстанце-реформаторе, а мечты авантюриста – в образцовом гражданине. Негативные и позитивные, активные или пассивные – все волнуются из-за положения в обществе, хотят производить впечатление, и чтобы это впечатление было надолго, предпочтительно в форме вклада человечеству. Жаждают оставить свой след в Откровении.

Химера

Знак судьбы, возмездия, философии, начала мира, безжалостности времени, отдаленно связан с инстинктами и использует умеренность и сдержанность в качестве внутренней системы самосохранения. В целом Химеры не заботятся о том, чтобы выглядеть привлекательным. Редко говорят о себе и считают выше своего достоинства пускать в ход шарм. Они не демонстрируют своих достоинств, отчего производят слабое впечатление или вовсе не производят его. Они обожают приглушенный свет в помещениях.

Некоторые из Химер – скала, противостоящая трудным ситуациям, другие вроде Девы – "рабочие пчелы", не знают устали в поисках моментальных решений или решают проблему с упорством Монаха, пока не находят правильного и окончательного ответа. Химеры могут быть хладнокровными торговцами или послами, умеющими вести сделки. Это терпеливые, справедливые, любящие, хотя и строгие отцы, не демонстрирующие свою любовь.

Аскетичны в молодости, но потом вдруг становятся экстравагантными. Единственный мотив, заставляющий их уделять одежде хоть какое-то внимание – амбиция. Более предпочитают выглядеть корректными, нежели вызывающими интерес.

Паук

Это совокупность бессмертного и неумирающего. Пауки ненавидят театральность, не хотят производить эффект, не хотят импозантности, но не прочь шокировать. Хотят делать приятное, но в основном себе. Чужды условностей по отношению к себе, но старомодны в семейных делах. Не хотят быть похожими на кого-либо, но хотят, чтобы их все любили, хотят быть свободными от тяжести материального мира, но стремятся к власти, положению, престижу.

Любопытны, их влечет все новое, пока им не надоест, пока они не постигнут всю истину. Они редко бросаются во что-нибудь. Они созерцатели жизни, но могут быть и щедры душой. В Пауках может быть что-то тонкое, нежное, плавное. Они

колеблются между инстинктом и рассудком. Они могут быть почти чужими своим собственным эмоциям.

Их вежливость – простота, некоторые доверчивы, иногда слишком. Непроницательны, немного наивны, им не достаёт чувства раскаяния, вины, другие напротив, сдерживают свою чувствительность, не открывают чувств, уединяясь на каждом промахе, сосредотачивают свою интуицию на будущем, достигают высочайших целей.

Иллюзия

Иллюзией руководит и управляет скрытая сторона жизни. Её трудно чем-либо связать, в каждом моменте для неё своя истина, она как утекающий газ. Иллюзия рождается усталой, у неё нет энергии для устранения препятствий, для ежедневных усилий по преодолению мелочных забот. Её жизнь подобна дому без оконных стекол, сквозь этот дом дует любой ветер.

Любая боль, жара, холод – все влияет на неё и немедленно сказывается, делая бедного обитателя этого дома еще более бедным и усталым. Другие, наоборот, имеют нервическую энергетическую натуру, которая может держать их в состоянии бодрствования днями, неделями, в течение которых большинство из них изматывают себя, начиная множество нескончаемых дел, проектов, планов, откладывая их на завтра и т.д.

Иллюзия – жертва самой себя и других. Иллюзия – безгрешное дитя, могущее сохранять спокойствие перед лицом настоящей опасности и впасть в панику от ерунды.

Возможно, это самые преданные и привязчивые люди из всех знаков. Вам хочется взять их с собой, смягчить их боль, помочь им найти себя, взять их за руку, вывести из тумана, но они редко позволяют вам сделать это. Они льнут к своим страданиям, которые ошибочно принимают за реальность. Обычно их "реальность" побеждает и затягивает помогающего в пустынную землю отчаяния. Вот почему среди Иллюзий много фатальных женщин.

Скелет.

Мышечная система.

Нервная система.

Зрительная система.

Слуховая система.

Обонятельная система.

Вкусовая система.

Осязательная система.

Пищеварительная система.

Дыхательная система.

Кровеносная система.



Лимфатическая система.

Выделительная система.

Репродуктивная система.

Эндокринная система.

Иммунная система.

1. Человек с железными кулаками

Успешный бросок ловкости позволяет использовать перехват рукопашного боя для блокирования атаки противника оружием ближнего боя. При неудачном броске атака противника наносит в полтора раза больше урона.

2. Двойное ношение

Используя контактное оружие в каждой из своих рук, персонаж использует его так, как если бы его ловкость была на 1 больше.

3. Ловец стрел

Успешный бросок восприятия позволяет использовать перехват рукопашного боя для блокирования атаки противника метаемым или метательным оружием. При неудачном броске атака противника наносит в полтора раза больше урона.

4. Берсерк

Когда здоровье персонажа падает ниже 10, все его броски для действия автоматически становятся успешными так, как если бы на кубике выпадала единица.

5. Боевые шрамы

Боевые повреждения причиняют персонажу на 1 меньше урона.

6. Нет, нет, нет!

Раз за диалог с неигровым персонажем можно отменить свою предыдущую реплику так, будто бы она не была произнесена вовсе.

7. Оратор

Навык риторики может быть использован по отношению к целой аудитории, а не только с отдельному персонажу.

8. Змееглот

Любые яды действуют на персонажа в два раза слабее.

9. Сны надежды

Не более одного раза подряд персонаж может восстановить здоровье за счёт отдыха, даже если он не сыт.

10. Друг животных

Дикие и одичавшие животные не атакуют персонажа и его спутников без повода.

11. Клевер и подкова

За каждый день, прошедший со времени взятия навыка, Игрок может перебросить результат броска для действия один раз.

12. Дитя Ницше

Каждый неудачный бросок навыка или атрибута восстанавливает 1 здоровья персонажа, если он совершён не для того, чтобы восстановить здоровье персонажа.

13. Стальная воля

Игрок может перебросить бросок против действия раз за сцену, если затратит 5 здоровья своего персонажа.

14. Чтение по губам

Персонаж может читать по губам.

15. Мим

Вы можете двигаться без предметов так, как если бы использовали эти предметы.

16. Престидижитация

Персонаж может говорить, не открывая рта.

17. Кама-сутра

Лояльный неигровой персонаж всегда остаётся доволен сексом с вашим персонажем.

18. Дефект речи

Персонаж не может связно говорить. Хотя бы один из собеседников должен сделать бросок ума в начале очередного диалога, чтобы разговор шёл с нормальной скоростью, иначе для разговора будет затрачиваться в два раза больше времени.

19. Проклятый

Раз в день Игрок должен перебросить успешный бросок для действия. Если он этого не сделает, отдых не восстановит его силы.

20. Дислексия

Чтобы персонаж прочитал что-либо объемом не больше страницы требуется бросок ума, в противном случае чтение займёт в пять раз больше времени.

21. Фобия

Персонаж панически чего-то боится. Когда он сталкивается с предметом своей фобии, его сила повышается до максимума, а другие атрибуты падают до минимума. Если персонаж сталкивается с множеством предметов своей фобии, он также должен сделать бросок ума, или бежать прочь в паническом ужасе. Если персонаж подвергается насилию или пыткам посредством своей фобии, он должен сделать бросок телосложения или умереть. При этом, не смотря на успех, его воля уменьшится на 1.

22. Дальтоник

Персонаж не различает цвета.

23. Раздвоение личности

Персонаж является двумя персонажами. Смена между ними происходит при оговоренных условиях. Если персонаж хочет избежать смены, от него требуется бросок воли.

24. Две личности в одном теле

Персонаж управляется двумя или более Игроками. Смена между ними происходит при оговоренных условиях или по договорённости. Его Игрок хочет избежать своей смены, от него требуется бросок воли.

25. Наркомания

Персонаж зависим от определённого наркотического вещества, и его атрибуты снижаются на 1, но не ниже 1, если он не примет дозу в течение дня; до 1 в течение недели; в течение месяца – умирает. Лечение может помочь персонажу, но за каждый день для взаимодействия с людьми, желающими помочь, требуется бросок воли.

26. Монстр из-под кровати

Персонажа в течение жизни преследует странное видение монстра. Если он будет оставаться на одном месте в течение недели, или будет спать в одной и той же кровати больше трёх раз, то исчезнет, и товарищам придётся искать его в локации предложенной Ведущим.

Если персонаж столкнётся со своим видением в максимальной близости без присутствия других персонажей, и выполнит все броски атрибутов, он получает три очка судьбы, а монстр исчезнет. Единожды удавшиеся броски не требуется выполнять в повторной ситуации. Каждый неудачный бросок, не приходящийся на один удачный бросок, перманентно снижается здоровье персонажа на 5.

27. Склонность к суициду

Для приобретения особенности не требуются очки судьбы. Персонаж может самостоятельно снизить свой запас сил ниже 0. сексуального влечения.

28. Просыпающаяся птичка

Вы «сова» или «жаворонок», то есть пик вашей активности приходится либо на время с 9 вечера до 4 утра, либо с 4 утра до 13 дня. В остальное время один из ваших атрибутов, на ваш выбор, должен быть временно снижен на 1, но не ниже 1.

29. Мессия

Вы можете передавать свои очки судьбы вашим союзникам.

30. Савант

При создании персонажа, его ум не может быть ниже 6, а воля не может быть выше 1.

31. Вечный подросток

При создании персонажа, для приобретения особенности не требуются очки судьбы. Требуется зрелый или молодой возраст при создании персонажа. Персонажа очень часто принимают за подростка в виду соответствующего внешнего вида.

32. Своё

Получите дополнительное очко судьбы при создании персонажа. Условьтесь с Ведущим о негативной уникальной особенности своего персонажа. Затратьте очко судьбы. Условьтесь с Ведущим о полезной уникальной особенности своего персонажа.

1. Шарм. Менее 0 – неопрятность, более 0 – пример для подражания.

-4. Чудище. Ночью вы напоминаете людям, почему те боятся темноты.

-3. Невыносимый. Кажется бы, вы всего месяц назад мылись в реке, но люди не могут находиться рядом с вами из-за запаха, от которого слезятся глаза.

-2. Отвратный. Прохожие всегда отворачиваются в сторону, не оставшись равнодушными к вашей дырявой одежде и гнилым зубам.

-1. Неопрятный. Вы носите то, что нравится, и приводите себя в порядок, когда хочется.

0. Серая масса. Вы серая масса. Смириться с этим.

1. Опрятный. У вас есть вкус в одежде и хорошая привычка следить за собой.

2. Человек с имиджем. Вы наверняка знаете, что вам идёт, а что нет, и как подчеркнуть свои достоинства, при этом скрыв недостатки.

3. Пророк моды. Сегодня вы надели синюю шляпу и жёлтые брюки. Завтра это наденет весь город.

4. Икона стиля. Вашему стилю будут подражать ещё 20 лет, через 40 его назовут клише, через 60 будут пародировать, через 80 он окажется снова в моде, и только через 100 лет люди поймут, что классика никогда не стареет.

2. Статус. Менее 0 – низкое положение в общественной иерархии, более 0 – высокое.

-4. Скотина. Вы не очень сильно отличаетесь по своей сути от одомашненного животного.

-3. Неблагодёжный. Никто не доверит вам работу, и даже не повернётся к вам спиной, так как вы наверняка являетесь наркоманом, сумасшедшим или криминальным элементом.

-2. Люмпен. Вы относитесь к лицам, не имеющим никакой собственности и живущих случайными заработками.

-1. Маргинал. Вы оказались на стыке социальных страт, и поэтому не вписываетесь в общество. Вам не рады в так называемых приличных компаниях, и никто не отдаст вам предпочтение при попытке устроиться на работу.

0. Гражданин. Доброе утро, гражданин! Гражданин – это звучит гордо!

1. Престижный служащий. В обществе считается, что положение, которое вы занимаете большая честь и повод для гордости. Вполне возможно, вы девственница, которую соплеменники решили принести в жертву Богу Крови.

2. Управленец. Когда вы просыпаетесь утром в будний день, нет приятнее мысли, что вы «зарабатываете», а не «работаете на...».

3. Политик. Вы не устанавливаете правила, вы просто их придумываете и записываете.

4. Символ поколения. Великий хан, избранный, царь-батюшка, пророк, император, король; мистер Президент, в конце концов! Что-то из этого непременно произносится перед вашим именем или вместо него.

3. Ресурсы. Менее 0 – бедность, более 0 – богатство.

-4. Рабство. По большому счёту, ваша собственная жизнь не принадлежит вам.

-3. Черта бедности. Ваших ресурсов достаточно только для того, чтобы оставаться в живых.

-2. Нищета. Вам приходится выбирать между товарами первой необходимости и товарами первой необходимости.

-1. Низший класс. Только сверхурочная работа позволяет вам существовать пусть безрадостно, но хотя бы комфортно.

0. Средний класс. Когда вы «средний», остаётся только завидовать «высшим» и бояться стать «низшим».

1. Высший класс. Тяжело работая или систематически нарушая закон, а может, банально получив наследство, вы можете позволить себе безбедную жизнь.
2. Обеспеченность. Вы больше не обращаете внимания на цены, но всё ещё тщательно следите за поступлениями в свой бюджет и статьями его расходов.
3. Капитал. Ваша обеспеченность материальными средствами настолько велика, что вы сможете безбедно жить до старости, если внезапно прекратите получать доходы.
4. Рог изобилия. Вы стоите во главе самостоятельной экономики.

4. Контакты. Менее 0 – затворничество, более 0 – социальная активность.

- 4. Отшельник. Вы не контактируете с людьми даже при жизненной необходимости, так как сознательно ушли из общества, стали изгоем, или оказались на необитаемом острове.
- 3. Хиккикомори. Вы контактируете с людьми непосредственно лишь при условии жизненной необходимости, когда вам нужно получить средства к существованию или потратить их.
- 2 Затворник. Круг ваших друзей крайне узок и непостоянен. Фактически, мало кого вы в действительности можете назвать другом, хотя у вас всё ещё остаются знакомые и приятели.
- 1. Не с кем попало. Вы очень переборчивы в плане общения, а может у вас просто шизоидное расстройство воли. В любом случае у вас не больше десятка друзей, и только с парой из них вы общаетесь регулярно.
0. Своя компания. Вы являетесь душой, мозгом или ногами постоянной дружеской компании.
1. Список имён. У вас столько знакомых, что приходится записывать их имена, чтобы всех запомнить.
2. Член клуба. Профессиональный интерес или одержимость неким увлечением сделала вас желанным гостем в относительно большом сообществе людей.
3. Звено страт. Утром вы можете дать задание шайке местных беспризорников, а вечером прибыть на аудиенцию к местному монарху.
4. Лицо народа. Когда говорят о народе, вспоминают именно ваше лицо. При этом, люди не обязательно знают ваше имя – может быть вы просто нарисованы на национальной валюте.

5. Известность. Менее 0 – неизвестность, более 0 – популярность.

- 4. Человек, которого не было. Вы ниндзя, иллюминат или дитя-маугли. Само ваше существование является тайной.
- 3. Программа по защите свидетелей. Обстоятельства подарили вам ложную волю и новую жизнь. Возможно, вы находитесь в бегах, а, возможно, просто потеряли память.
- 2. Новый паспорт. В один прекрасный день что-то вынудило вас сменить имя/прописку/семью/друзей, может быть даже место проживания. Из-за этого постоянно возникают вопросы о том кто вы на самом деле, откуда тут появились, и чего в действительности хотите.
- 1. В глуши. Вы живёте отдалённо от общества, или просто редко с ним пересекаетесь. В результате порой трудно сказать, где вы работаете, кем являетесь, и вообще живы ли ещё.
0. Человек с улицы. Почти наверняка вас знают в лицо люди, с которыми вы с утра ждёте автобуса на остановке.

1. Тот, кого где-то видели. Вам удалось не один раз «засветиться» в СМИ, правда об этом мало кто знает.
2. Публичная persona. В узких кругах вы широко известная воля.
3. Страница Истории. Ваша биография является достоянием общественности, а заслуги останутся в истории.
4. Знаменитость. Ваше имя стало нарицательным. Детей и домашних животных называют в вашу честь. Даже туземцы с острова Тумба-юмба слышали это загадочное слово колонизаторов, которое те произносят с придыханием или сопровождают смачным плевком.

6. Моральность. Менее 0 – склонность к злу, более 0 – добру.

- 4. Предвестник. Если общество даёт жизнь таким чудовищам как вы, оно обречено.
- 3. Изверг. Из-за вашей жестокости и извращенности вы перестали быть человеком.
- 2. Моральный релятивист. Вы бы грабили и убивали просто потому, что можете. Лишь страх перед наказанием сдерживает вашу натуру.
- 1. Бессовестный. Вас слабо волнует следствие ваших поступков, важна только причина – получить выгоду или избежать убытка.
0. Орёл или решка. Вам намного проще подбросить монетку, чем решить для себя эту мучительно сложную дилемму морального выбора.
1. Порядочный. Для вас не составляет никакого труда относиться к людям так, как вы бы хотели, чтобы они относились к вам.
2. Проповедник. Вы имеете объективное представление о том, что такое хорошо и что такое плохо.
3. Парагон. Окружающие должны равняться на вас, если не хотят, чтобы их общество закончило как антиутопия.
4. Спаситель. Если общество даёт жизнь таким людям как вы, у него есть надежда на будущее.

7. Этичность. Менее 0 – склонность к хаосу, более 0 – к порядку.

- 4. Анархия. АНАРХИЯ! Все хотят быть мной!
- 3. Социопат. Социальный договор для вас не имеет смысла. Вы будете следовать правилам и предписаниям, только если у вас нет другого выбора.
- 2. Протестующий. Любая правовая система вызывает у вас резкое отторжение. Свобода – это отсутствие контроля.
- 1. Несогласный. Вы не верите, что между правами и обязанностями, а также возможностями и ответственностью присутствует естественная связь.
0. Приспособленец. Вы ведёте себя так, как ведут себя другие, и не пытаетесь искать в этом смысл.
1. Присяжный заседатель. Вы считаете, что более некоторых понимаете всю важность концепции социального договора.
2. Судья. «Закон и порядок» в вашем сознании являются единым целым, и вы понимаете, что без одного другое не имеет смысла. Свобода – это порядок во всём.
3. Судья, присяжные и палач. Вы имеете чёткое представление о том, кто виноват, какое должно быть наказание, что делать дальше, как именно это делать, и к чему всё это приведёт.
4. Немезида. Закон? Я это ЗАКОН!

Предметы и их свойства

Инструменты

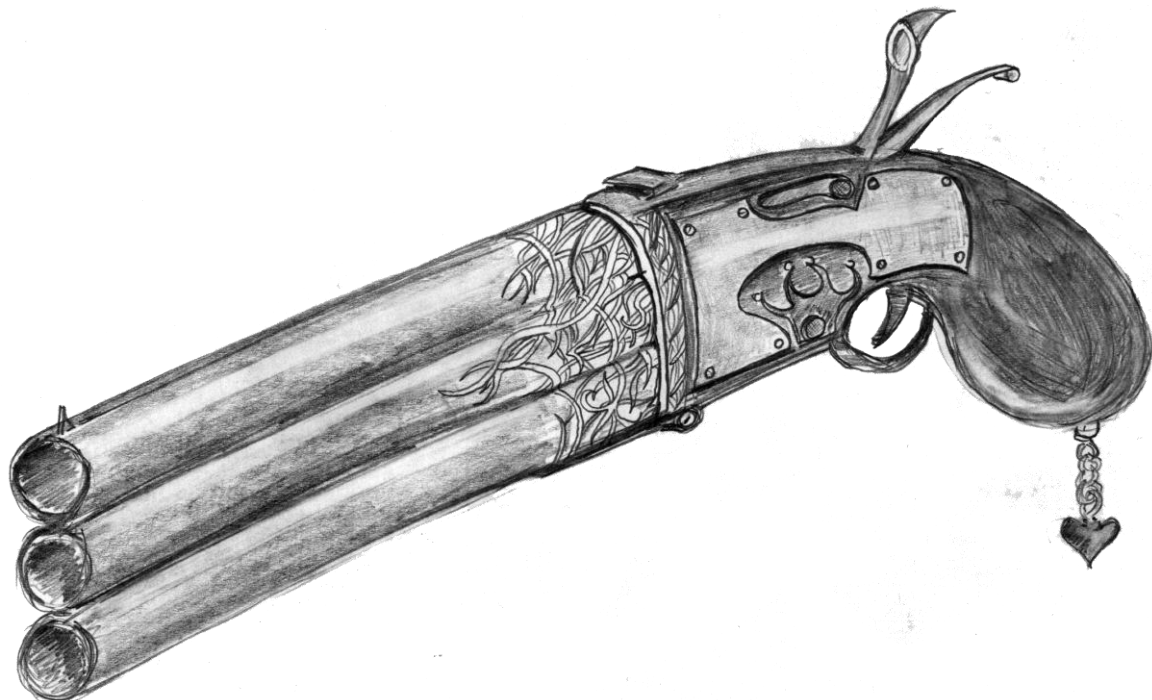
Оружие

Щиты

Одежда и броня

Машины

Транспорт



Волшебство



Бестиарий



Смерть



Когда персонаж/персонажи погибают, партия может быть продолжена. Ведущий обращается к ним в качестве персонифицированной Смерти. Как выглядит Смерть, решает сам Ведущий. Далее возможен один из нижеперечисленных вариантов развития событий:

Конец игры. Персонаж умирает, и сессия заканчивается.

Пожертвование Смерти. Смерть требует в дар деньги и ценности, чтобы не забирать жизнь.

Сделка со Смертью. Смерть даёт персонажам задание, не связанное с сюжетом, которое они должны выполнить. До тех пор, их жизни принадлежат ей.

Обмануть Смерть. Смерть можно заболтать/уговорить/запугать, чтобы та не забирала жизнь, однако в случае успеха, варианты сделки и жертвования станут недоступными для партии.

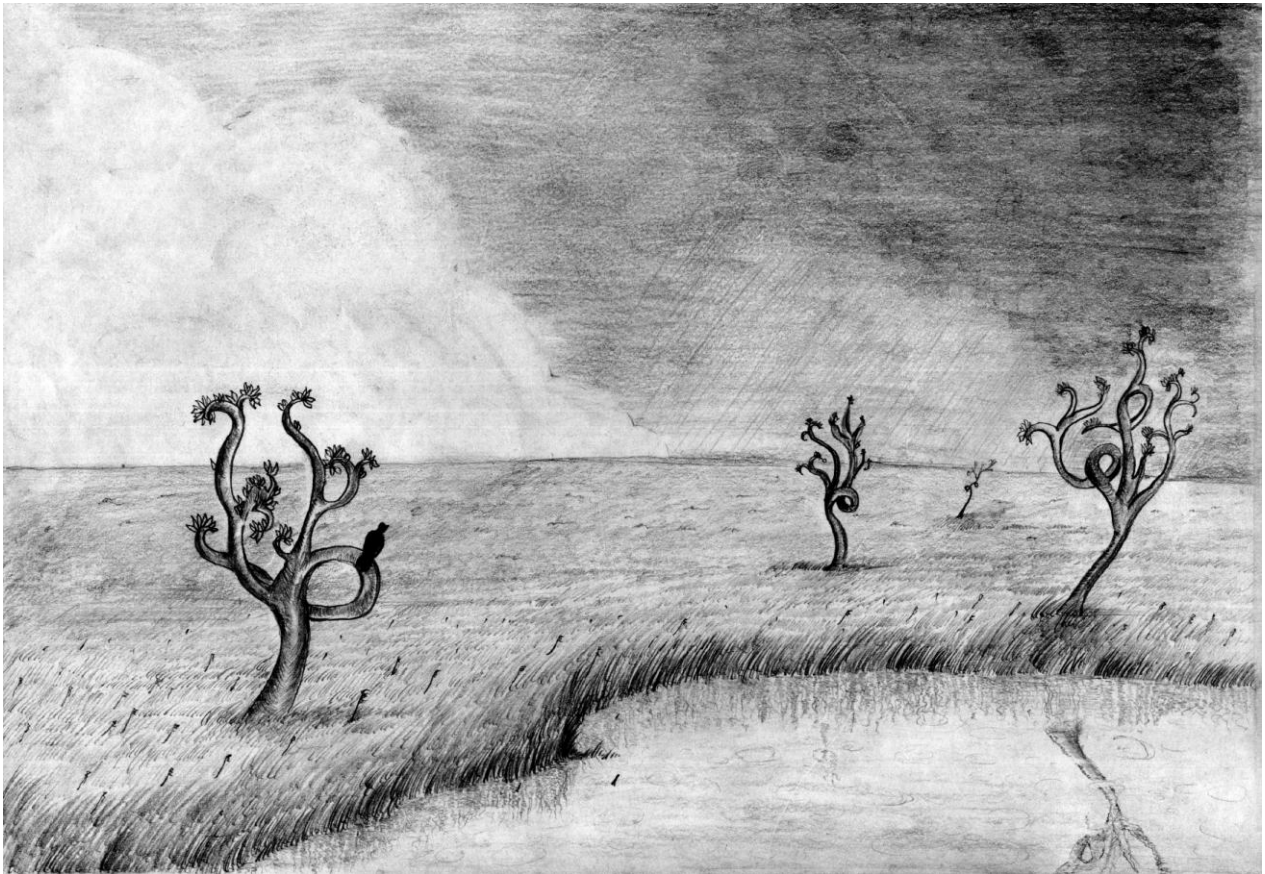
Реанимация. После драматической паузы персонаж воскресает, но теряет 1 в одном из своих атрибутов. Игрок выбирает, какой из атрибутов его персонажа будет уменьшен.

Искушение. Персонаж умирает, и попадает в Рай или Ад, или один из их вариантов. Сессия может быть продолжена с этого места, если необходимо.

Реинкарнация. Персонаж умирает, и вновь рождается в другой версии мира. Сессия может быть продолжена с этого места, если необходимо.

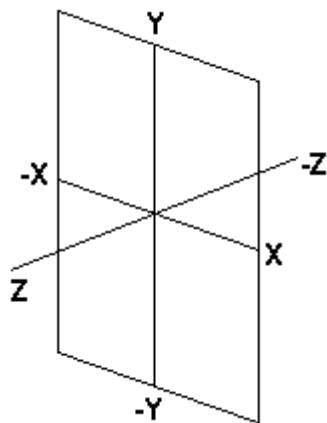
Схватка со смертью. Игрок/игроки вступают в сражение со Смертью, чтобы избежать её.

Мир игры



Оригинальный игровой мир (сеттинг) Masker – мир с бесчисленным количеством своих собственных версий. Возможные версии мира различаются между собой по трём характеристикам: 1) насколько сила воли живых существ влияет на реальность, 2) количество людей влияющих на реальность 3) соотношение веры и страха людей и в зависимости от их счастья и страданий.

Каждая из приведённых характеристик может быть равна нулю, иметь положительное или отрицательное значение. Поэтому систему версий мира можно представить в виде трёхмерной оси координат.



Двигаясь по данным осям, можно попасть в рай и в ад, в фэнтези и фантастику, в обитель богов или мир каменного века.

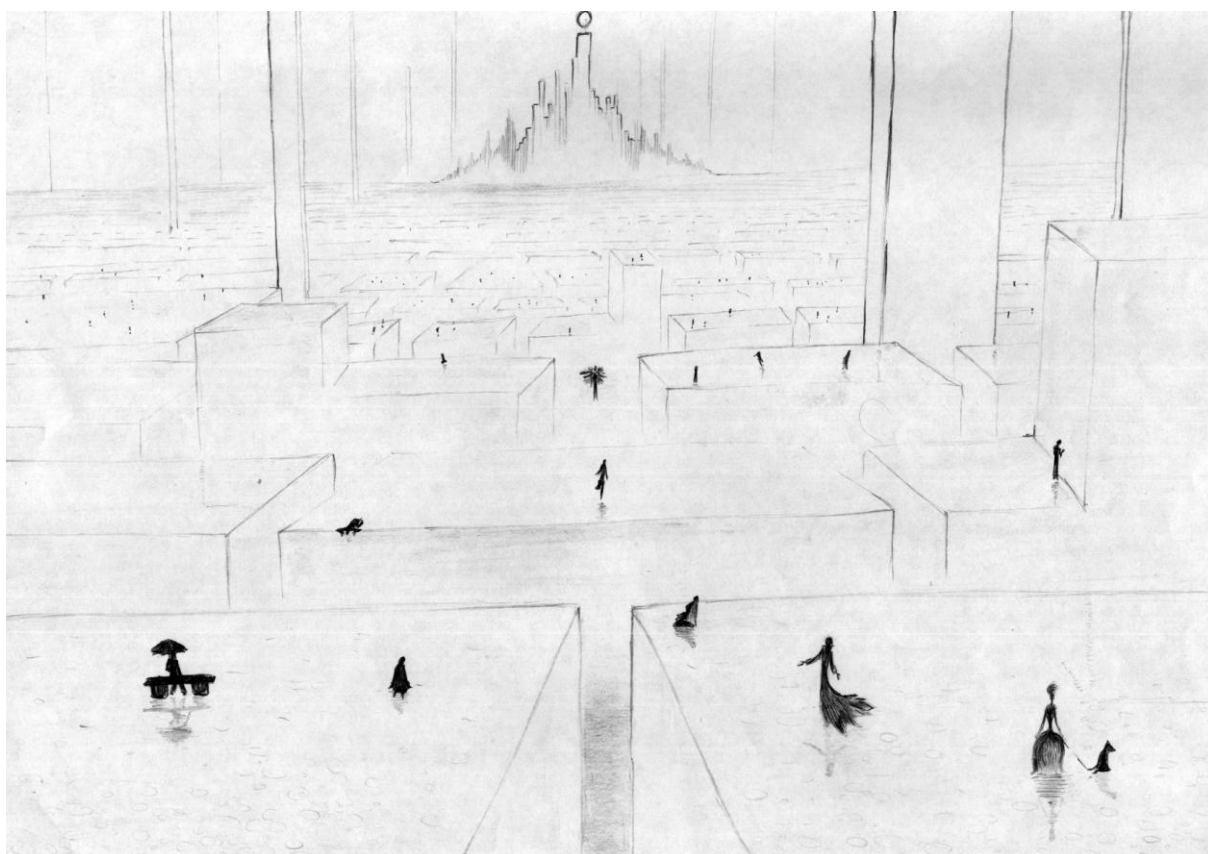


Ось определяет то, как сильно воля умного существа влияет на материю.

Миры «X» – миры волшебства и магии, где мысли формируют реальность. Им противопоставляются миры «-X», вынужденные более полагаться на технологию, тяжкий труд и изучение мира, чтобы манипулировать реальностью.

Сильное удаление по X приводит к мирам, где реальность полностью и неконтролируемо формируется сознанием и подсознанием. Сильное удаление по «-X» приводит к мирам с усложняющимися законами физики, и меньшими возможностями оказывать влияние на реальность. На крайнем пределе «-X» находится непреодолимый барьер, сущность которого выходит за пределы человеческого понимания.

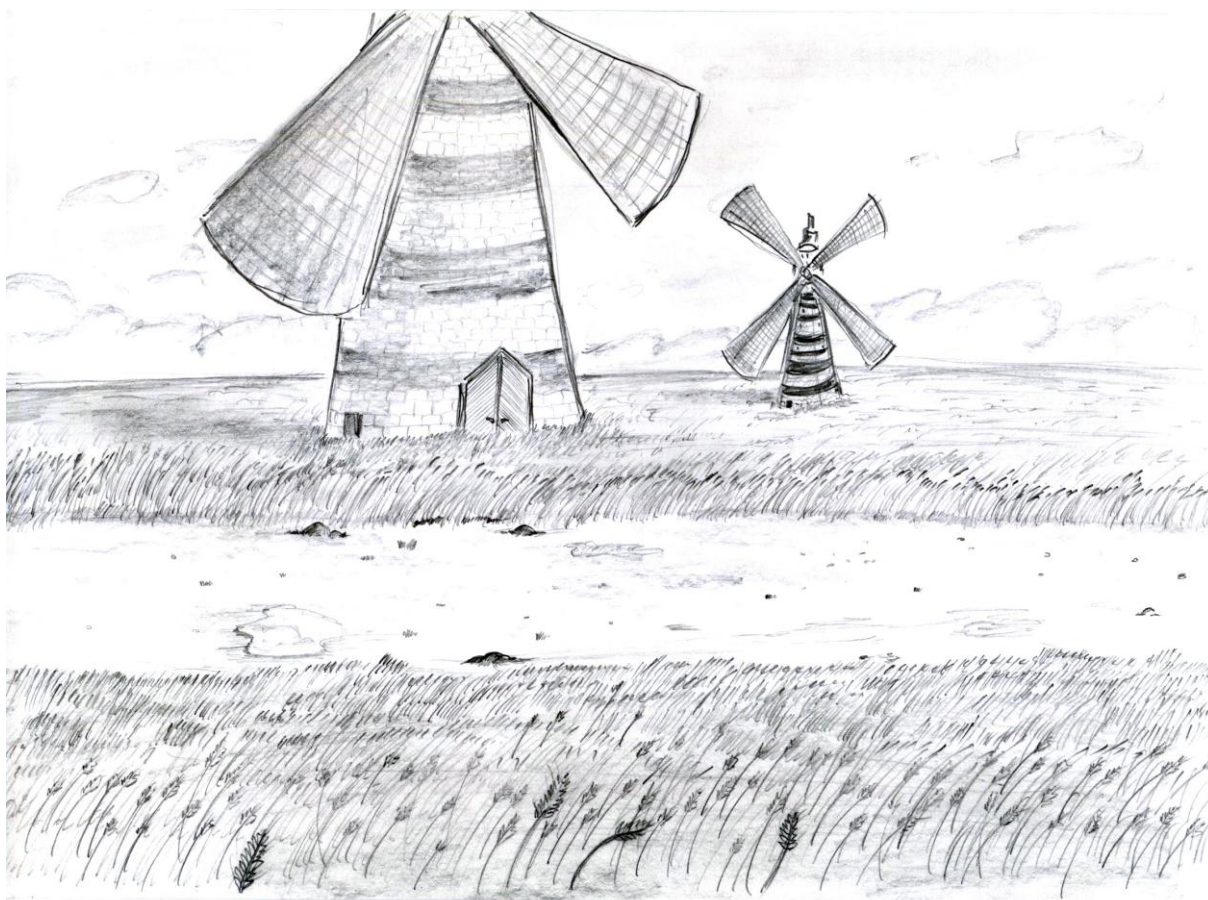
Ось Y: Количество душ



В данном случае характеристику стоит понимать буквально как количество разумных существ в мире.

Вверх по оси Y количество душ уменьшается. В самых «верхних мирах» может быть только несколько людей, представляющих собой, например, пантеон языческих богов, или вообще только два жители – абстрактные мужчина и женщина. Соответственно, на крайнем пределе оси Y в мире есть только один житель.

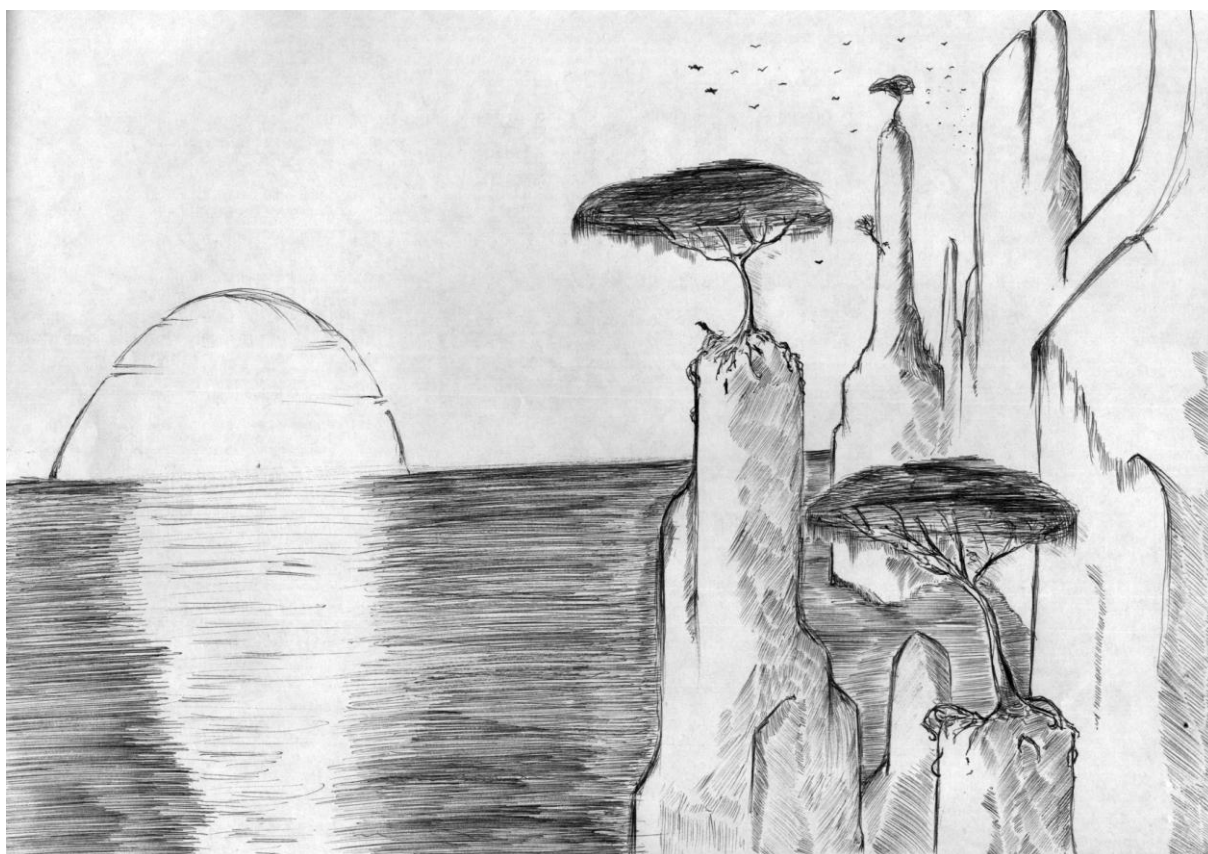
И наоборот, вниз по оси Y, количество душ увеличивается. В крайних случаях это может быть огромная планета-город, или миллиарды сознаний оцифрованных в единую компьютерную сеть, или антиутопия, страдающая от перенаселения, или ад, в котором каждый из людей расщепился на сотни духов, являющихся воплощениями его желаний и страхов.



Самая главная характеристика, показывающая является ли мир похожим на ад, а жители его страдают и чувствуют обречённость, или наоборот, это благоприятный мир, где в людях сильна вера и надежда. Грубо говоря, хорошая это или плохая версия мира.

Так, очень низкий мир по оси Y может быть перенаселённой утопией или перенаселённой антиутопией, а жители очень высокого мир по оси Y могут быть как группой богов, так и группой выживших после глобального катаклизма – последними людьми на Земле. Крайне «правый» мир по оси X может быть как волшебной страной, где по щелчку пальцев можно удовлетворить все свои желания и фантазии, или бесконечным кошмаром, где все потаённые страхи и ужасы в глубинах сознания оживают независимо от воли своего хозяина.

Последние версии



Версии мира с самой сильной удалённостью по осям координат имеют конкретные формы и названия, и показывают, к чему в итоге приводит максимизация той или иной характеристики версии.

		-X	0	X
Y	-Z	Desert of Despair	Cage on the Cliff	Pandemonium
	0	The End of Time	Nameless terrain	Ouroboros
	Z	Arbor Mundi	Realm of Tranquility	The Source
0	-Z	The Border	Cataclysm	Dark Fog
	0	The Wall	Nowhere	Kaleidoscopia
	Z	The Mirror	Revelation	Cloud house
-Y	-Z	City of Regret	Naraka	Hell
	0	Reflector librarium	Limbus	Purgatory
	Z	Undiscovered infinity	Nirvana	Heaven

Desert of Despair (Пустыня Отчаянья)

Бескрайнее, синее небо над горизонтом пустыни, стремящейся в бесконечность – это Пустыня Отчаянья. Лишь изредка в этой пустыне встречаются ржавые останки никому не ведомых машин и конструкций. Тут и там, по одиночке, здесь стоят огромные камни, напоминающие по внешнему виду горы, перевёрнутые вверх ногами. Точно неизвестно как выглядит житель Пустыни Отчаянья, так как сообщения о нём более похожи на слухи.

Cage on the Cliff (Клетка на Утёсе)

Житель этой версии молча сидит в незапертой клетке, висящей на краю утёса. Он не обращает внимания на случайных путешественников.

Pandemonium (Пандемониум)

Пандемониум, или вернее его высший уровень – вместилище Идеи Зла, тёмного Бога, который является искушителем душ человечества во всех версиях мира.

The End of Time (Конец Времён)

Nameless terrain (Безымянное место)

Горизонт бескрайнего замороженного поля теряется где-то в бесконечности, сливаясь с тёмным небом, усеянным звёздами. Здесь, порознь друг от друга стоят неподвижные фигуры людей, будто замороженные на ходу... здесь есть и машины и сооружения, растения и животные, обломки... что-то непонятное и что-то неподвластное воображению... всё смешалось в этом Безымянном месте и застыло в вечности. Чему-то из всего этого ещё предстоит появиться, что-то уже давно исчезло, но так или иначе на этих бескрайних просторах можно найти даже свою копию, стоящую в гордом одиночестве, замершую в какой-нибудь позе.

В данную версию очень тяжело попасть, так как единственным жителем Безымянного места является только тот, кто сейчас в нём находится. Таким образом, в эту версию мира возможно одновременное путешествие только одного существа во всех версиях мироздания. Кроме того, пока кто-то другой не захочет занять ваше место, то вы не сможете покинуть Безымянное место, и поэтому рискуете застрять в нём навечно.

Ouroboros (Уроборос)

Парадокс, возвращающий существо, путешествующее в данную версию мира туда, откуда оно пришло. Смысл парадокса заключается в том, что вся вселенная является мыслями в голове Уроброса – единственного жителя мира.

Arbor mundi (Мировое древо)

Мировая ось и символ мироздания в целом. Крона мирового дерева достигает небес, корни (у которых течет священный источник) — преисподней, ствол и ветви организуют земное пространство. Древо и является единственным жителем этой версии, одновременно объединяя в себе всю остальную вселенную. По сути, является аномалией схожей с Уроборосом.

The Source (Источник)

Здесь формируются все души мира, откалываясь от «первичной души» жителя Источника.

The Border (Граница)

Cataclysm (Катаклизм)

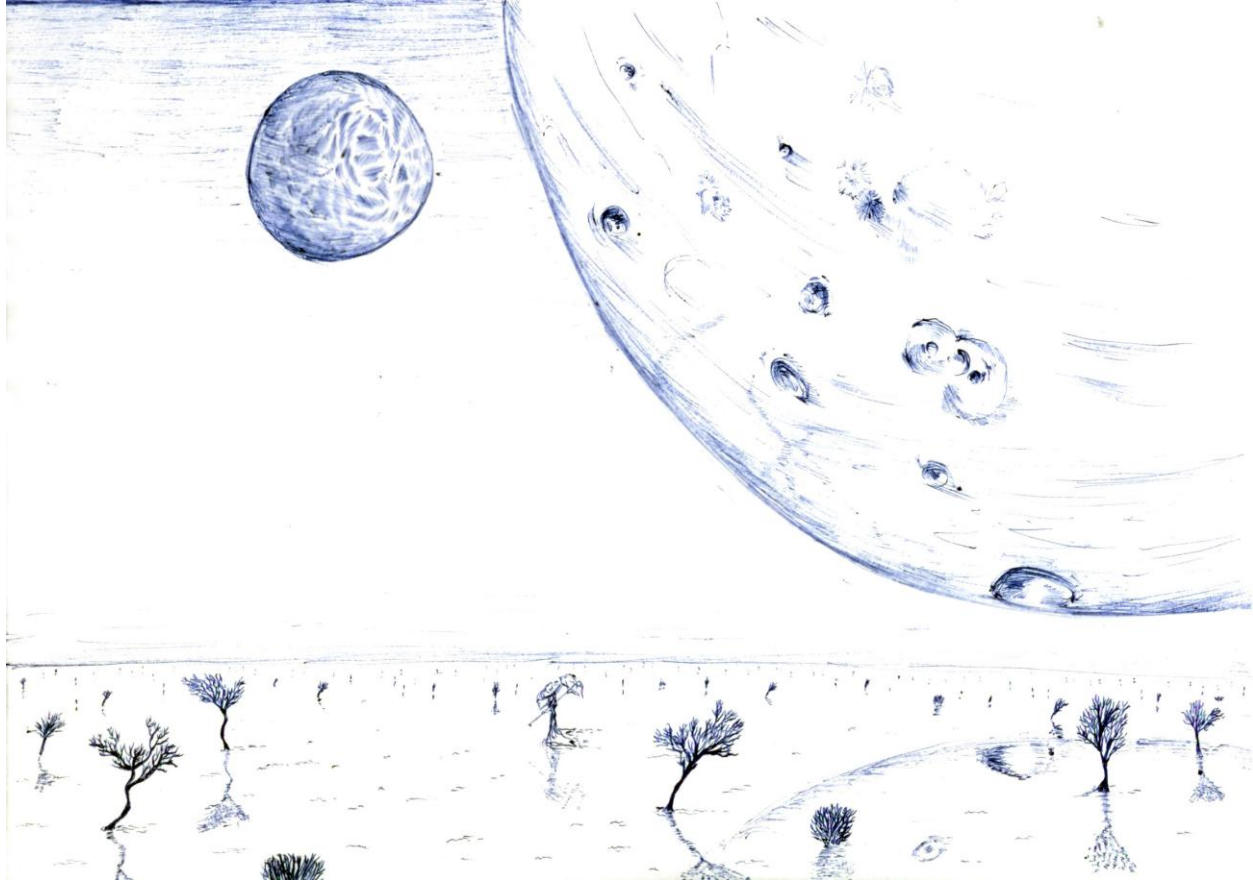
Dark Fog (Тёмный Туман)

The Wall (Стена)

Nowhere (Нигде)

Гипотетическое место, в котором все три характеристики версии постоянно усреднены. Большинство мыслителей сходятся в том, что его не существует. Впрочем, это является лучшим подтверждением его существования.

Kaleidoscopia (Каледоскопия)



The Mirror (Зеркало)

Revelation (Откровение)

Cloud house (Облачный дом)

Realm of Tranquility (Царство Спокойствия)

Поверхность этого царства – вода. Однако любой человек может ходить по воде в Царстве Спокойствия. Кроме того, здесь встречаются прекрасные невысокие деревья, растущие прямо на воде так, как если бы она была почвой. На местном небе обычно нет ни облачка, но освещённость всё равно приятная для глаз, кроме того, здесь никогда не бывает ни жарко, ни холодно. Здесь не бывает ни снега, ни дождя, ни каких-либо других погодных явлений за исключением лёгкого свежего бриза.

Нигде

Многие верят, что все версии на самом деле стремятся в Нигде, и по прошествии восьмидесяти пяти миллиардов лет со дня сотворения вселенной, Нигде станет единственной версией мира. Это гипотетическое явление называется Манвантарой.

City of Regret (Город Сожаления)

Мёртвый мегаполис. Полуразрушенные здания, заброшенные улицы, небо, плотно устланное чёрными снеговыми тучами, через которые иногда пробиваются лучи яркой звезды, всё ещё сияющей где-то над облаками. Немые тени прежних жителей витают в морозном воздухе. Их слёзы никто уже не увидит, их мольбы никто не услышит. Их сердце заполняет сожаление об этом месте, которое когда-то было их домом, а теперь превратилось в величественное кладбище.

Очень многие души оцифрованы и заключены в стагисе бессмысленно работающих серверов, перевариваясь в собственном соку.

Naraka (Нарака)

Hell (Ад)

В Аду грехи превращаются в демонов, и мучат своих хозяев. Данте и Аристотель были полностью правы касательно концепции Ада: чем грех материальнее, тем он простительнее. Таким образом, чем дальше по оси X, тем глубже в Ад.

Reflector librarium (Рефлектор Либрариум)

Мир-библиотека, в котором на бесчисленной вариации носителей хранится

Limbus (Лимб)

Место пребывания не попавших в рай душ, не являющееся адом или чистилищем.

Purgatory (Чистилище)

Undiscovered infinity (Неизведанная бесконечность)

Нечто невероятное, нечто величественное... Небоскрёбы, улицы, заполненные големами и хитроумными механизмами. Крыши города теряются в облаках, а его основание уходит бесконечно далеко вниз. Здесь всё живёт согласно порядку машин, это урбанизированная утопия.

Но всё это блекнет перед простором, который открывают новые миры – неизведанная бесконечность над головами, потрясающая наше воображения. Космос – последний рубеж.

Nirvana (Нирвана)

Heaven (Рай)

Знание об устройстве вселенной

Не все существа, населяющие ту или иную версию, знают о том, как именно устроен вселенная, в которой они живут, и то, что между версиями мира возможно перемещение. Это знание может принадлежать всем, только избранным, секретной организации, только пресвященным жителям мира, или вообще никому.

Персонажи игроков могут входить или не входить в число знающих, в зависимости от того, какой сюжет вы собираетесь обыграть.

Чем дальше удалённость от 0 и последних версий мира, тем меньше жителей знают о том, как устроен мир.

Душа и грехи

Понимание того, что такое душа, позволит лучше понять, за что люди попадают в ад или рай, и как именно происходит то или иное перемещение между версиями.

Древние египтяне, приверженцы Вуду, а также индуисты были правы – всего существует пять разновидностей душ. Вот они в порядке их обретения объектом:

1. Тень (Shadow). Всё что отбрасывает тень, обладает этой душой. Таким образом, сюда входят и объекты «неживой природы», например, камень. Данная душа показывает, что объект действительно существует в материальном мире. Будьте осторожны с существами, которые тени не отбрасывают – скорее всего, они не живые и не неживые одновременно.

2. Дыхание (Breath). Все существа, которые дышат чем-либо (микроорганизмы, насекомые, растения, животные) обладают этой душой. В данном контексте использование сероводорода для поддержания жизни также является разновидностью

«дыхания». Дыхание это душа, которая позволяет быть живым, а значит иметь возможность оказывать влияние на окружающий мир.

3. Отражение (Reflection). «Самость» или воля. Существа, которые различают своё отражение в зеркале, обладают этой душой (например, ворона, обезьяна). Существа, которые различают в зеркале других, но не себя, или просто способны видеть отражение, обладают этой душой частично, в меньшей мере (например, кошка, попугай). Частными и специфическими формами отражения являются информация, ощущение и сознание.

4. Мысль (Thought). Все существа, которые могут задавать себе вопрос «почему?» обладают этой душой. Наличие этой души позволяет познавать, изменять и создавать реальность.

5. Имя (Name). Данная душа есть у всех существ, которые обладают собственным именем. Таким образом, сам человек может наделить ей животное или даже предмет. Имя позволяет быть существу объектом чьего-то наблюдения. Благодаря этому судьба наблюдаемого связывает с судьбой наблюдателя, и часть сущности первого сохраняется в памяти второго.

Существует четыре греха, связанные с душами.

Разросшиеся грехи изгоняют соответствующие души после смерти носителя из его сущности.

Чем больше душ у существа, тем больше вероятность, что в следующей жизни оно воплотится в более высокой форме, и наоборот, если человек потерял одну из душ, он воплотится в более низкой форме.

1. Преступление против дыхания. Существо насильственно прерывает своё/чужое дыхание, либо активно потворствует этому.

Этому греху посвящён первый слой Ада – Ад Праха. Попавшие в него не знают о том, что они умерли. Проверьте, чувствуете ли вы своё дыхание, если хотите убедиться, что на самом деле не находитесь в Аду Праха.

2. Преступление против отражения. Существо не желает познавать себя или мешает это делать другим. Это ограничение своей и чужой свободы, следование за догмами, опасными традициями, раболепие, создание себе бессчётного числа кумиров, либо подчинение силой и обманом чужой воли.

Этому греху посвящён второй слой Ада – Ад Тлена. Всё в аду тлена это просто однородная серая масса.

3. Преступление против мысли. Существо перестаёт задаваться вопросом «почему?» или мешает это делать другому существу. Это возвращение к состоянию животного, жизни только за счёт инстинктов без каких-либо причин и стремлений. Подобные грешники всячески пытаются предотвратить образовательную и посвятительную деятельность, мешают другим познавать мир и высказывать свои мысли.

Этому греху посвящён третий слой Ада – Ад Пепла. Пребывающие здесь ничего не чувствуют и оставлены один на один со своим сознанием.

4. Преступление против имени. Существо приписывает тому или иному имени то, что к нему не относится. Это лжесвидетельство, клевета, сплетни, игнорирование правды и здравого смысла, указание на то, что «чёрное – белое» и т.п.

Этому греху посвящён самый глубокий слой Ада – Ад Пыли. Все феномены и формы здесь перепутаны. Поэтому невозможно понять, что или кто вы, что находится перед вами и как это работает.

Перемещение между Версиями

Из своей версии мира в другую его версию можно переместиться самыми разными способами.

Соскальзывание. Версии мира не полноценны, а наслаиваются друг на друга, переходя из одной в другую. Поэтому, заблудившись в лесу, овеянном мифами и преданиями, или свернув на загадочную улочку города, есть вероятность перейти из одной версии мира в другую.

Слияние. Версия мира может измениться сама собой из-за глобальных последствий. Таким образом, её жители станут жителями другой версии мира.

Существуют слияния исключительной силы, такие как Рагнарёк или Апокалипсис, после которых версия претерпевает критическое изменение по осям Z и Y.

Физическое перемещение. Основа сеттинга – возможность физически и без последствий переместиться в версию мира, для которой вы являетесь инородным организмом. Для этого могут использоваться особые машины, порталы, заклинания и ритуалы. Перечень возможностей физического перемещения рознится от Версии к Версии.

Психическое перемещение. Телом вы можете оставаться в одном месте, в то время как ваш обезумевший/просветлённый ум уже находится в Аду или Раю.

Астральное перемещение. Посещение иных Версий в своём сознании, но не физически. Например, во время сна существа совершают неосознанное астральное перемещение в Каледоскопию, где их страхи и желания оживают, помогая справиться с ежедневной нагрузкой на психику.

Рейнкарнация. Персонаж умирает и перерождается в другом мире.

Для астрального путешествия между Версиями используется душа-отражение, для психического — душа-мысль, для физического — душа-дыхание. Перемещение во времени обеспечивается душой-тенью.

Доппельгангер

Как легко можно заключить из разнообразия вариантов путешествия между Версиями и самих принципов построения Мультиверсии, персонаж может встретить своего двойника из альтернативной реальности/будущего/прошлого или всего сразу. Однако зачастую бывает трудно прийти к выводу, что человек перед вами это вы сами. Кроме того, вполне допустимо, что все мы являемся двойниками друг друга, только не подозреваем об этом.

Побочные эффекты перемещения между Версиями

Перемещение в очень близкую Версию. При таком перемещении человек заменяет своего «двойника» в той Версии мира, куда он переместился. Опасность заключается в том, что он может не усвоить всю память своего двойника, что порождает некоторые казусы в отношениях со знакомыми и воспоминаниями об общем прошлом.

Стоит понимать, что аналогичное перемещение между версиями мира происходит с каждым человеком в каждое мгновение его жизни: так мы воспринимаем ход времени. Поэтому, это не так страшно как может показаться.

Рекомбинация знаний. Когда учёный перемещается в отдалённую волшебную Версию мира, его научные знания становятся знаниями о магии. Если маг перемещается в отдалённую технологическую Версию мира, его оккультные знания становятся научными. В Версиях близких к нулю, где магия и технология сосуществуют не происходит рекомбинации знаний.

Память о прошлых жизнях. Если в результате перемещения путём реинкарнации человек оказывается в близкой или очень близкой Версии, а его сознание переполнено информацией, у него может сохраниться память о прошлой жизни.

Расщепление отражения/мысли. При крайне длительных, непрерывных психических и астральных перемещениях может возникнуть побочный эффект, при котором тело человека одновременно существует как в текущей, так и в посещённой версии мира. Этим могут воспользоваться существа, которые подчиняют себе чужие тела – так они попадают в Версии мира, которые для них не предназначены.

Расщепление тени. Если процедура перемещения (тайный ритуал, использование специальной машины) прошла неуспешно, человек может расколоться между двумя Версиями, став двумя людьми с общим сознанием, которые существуют в двух разных мирах. Это крайне проблематично, так как одно сознание наслаивается на другое, катастрофически затрудняя восприятие реальности. В этом случае рекомендуется спать и бодрствовать по очереди, употребляя при этом препараты, которые снижают вероятность наблюдения сновидений (психического путешествия в Калейдоскопию).

Сверхсильная интеграция. При перемещении в другую версию мира, человек может оказаться вписанным в её историю, в результате чего, у него появляется якобы прожитая жизнь, воспоминания о которой могут всплывать в его сознании при стимуляции (как у больного амнезией). Причём это не вымышленная жизнь, а реально произошедшая. У человека вместе с его перемещением может появиться семья, друзья, враги, имущество и тому подобное.

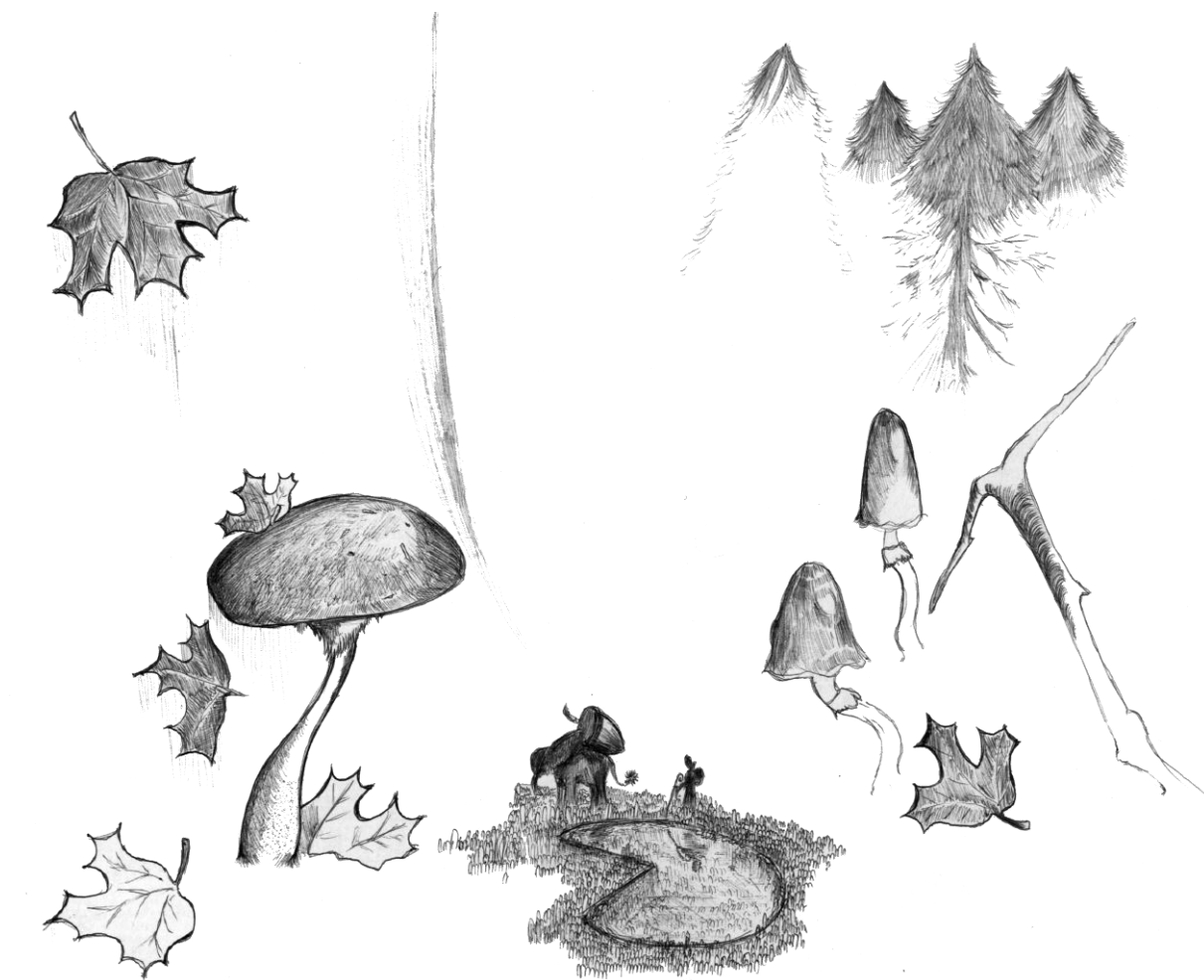
Данный побочный эффект случается, если Версия из которой происходит перемещение могло бы стать для путешественника Версией в которую происходит перемещение если бы его судьба сложилась иначе.

За пределами версий

Мир не заканчивается на последних версиях, а начинается вновь. Мириады сущностей прибывающих в Нирване (Nirvana), сливаются воедино и становятся жителем Царства Спокойствия (Realm of Tranquility). Если проломать непреодолимую, непознаваемую Стену (The Wall), то это будет означать, что сила живого существа/существ настолько велика, что может изменять реальность, и это существо окажется в Каледоскопии (Kaleidoscopia). Аналогично, просто пройдя сквозь призрачную Границу (The Border) существо окажется в Тёмном Тумане (Dark Fog). Даже там, где страх настолько велик, что кроме него больше ничего не остается, существует теоретическая точка перехода в мир веры, так как без веры страх нельзя идентифицировать, выделить в отдельную категорию, и наоборот. Говоря проще – без тьмы нет света.

Мультиверсия (Multiversion)

Стоит принимать во внимание, что о вселенной Masker не совсем верно говорить как о множестве миров. То есть, реальность одна, но представлена в различных своих ипостасях. Поэтому волшебные миры могут являться фантазией жителей миров технологических; в то время как верно и обратное – технологические миры являются результатом воздействия воли жителей волшебных миров на реальность. Возможно, снежинки за окном это души, пребывающие в Нирване, а весь мир является мыслями в голове Уробороса, который одновременно является вами и кем-то ещё.



Группировки и фракции

Отражения тени (Shadow reflections)

Заблудшие души, потерявшие всякую надежду, стремления, веру в себя и в других. Они объединяются, чтобы не сойти с ума. Как правило, члены этой фракции очень угрюмы и безрадостны, так как они видят всю вселенную неправильной и иллюзорной. Для теней отражения реальность не имеет значения, они не верят ни в какой высший смысл.

Истина в том, что истины нет.

Несогласные (Holdouts)

Члены фракции несогласных, считают, что вера какой бы то ни было фракции является лишь бессмысленной теорией, подкреплённой ничем кроме как другими теориями. Основываясь на этом, они считают: лучше не верить ни во что, чем верить во что-либо,

не являющееся всеобъемлющей истиной в последней инстанции. Единственное во что действительно верят Несогласные – существование разума (я мыслю – следовательно, я существую).

Истина в том, что никто не знает что такое истина.

Прояснители (Clarifiers)

Прояснители – это фанатики, которые стремятся к идеальному миру. По их мнению, всё то, что низменно, некрасиво и бесполезно подлежит уничтожению. Члены этой фракции яростны и категоричны, они не остановятся не перед чем, чтобы сделать этот мир лучше, выжигая всё то, что, по их мнению, не достойно существования.

Истина в идеале.

Странники (Wanderers)

Странники считают, что главное в жизни человека – стремление. В конце концов, искать в чём-либо смысл – лишь свойство человеческого ума, именно поэтому жизнь не имеет никакого смысла, кроме того, что мы ей придаём. Но жизнь дана смертным не просто так, жизнь – это сила, пока ты жив – ты можешь влиять на мир вокруг, и мир вокруг может влиять на тебя, поэтому – стремись.

Истина находится за горизонтом.

Превосходящие (Surpassers)

Превосходящие верят в то, что всё возможно, если приложить к этому достаточно силы или просто желать этого всем сердцем. Как вся вселенная, так и отдельно взятая судьба может быть преобразована под воздействием силы воли. Так что, если человек обладает могучей волей и непоколебимой верой, то перед ним раскрываются просторы бесконечности – он сам выбирает свою судьбу, свой мир и свою истину, а может он выбирает и за всех остальных. Иными словами, обладай силой, и сам станешь истиной.

Истина в силе.

Воспитатели (Perfectors)

Воспитатели верят в достижение некоего Абсолютного осознания (Absolute awareness). Они считают, что всё в этом мире совершенствуется благодаря торжеству порядка и гармонии, а значит рано или поздно способно достичь своего предела – пройти полную эволюцию развития для достижения своего совершенного состояния. Так же они верят, что к такому состоянию способна прийти и вся вселенная, но для этого её также нужно совершенствовать.

Истина достигается.

Лист персонажа
