

Мир зеркального бога – быстрый старт

Это не просто еще одна очередная самодельная игра. Это открытый бета-тест **«Мира зеркального бога»**, который работает на системе **«Культ кота»**.

Самое важное в предыдущей фразе — это слово «бета-тест». Оно означает, что мне очень нужна ваша помощь, чтобы сделать эту игру лучше. Поэтому, пожалуйста, если вы взяли эти правила, проведите по ним хотя бы одну игру. И если вы провели игру, пожалуйста, свяжитесь с автором и расскажите о проблемах и сложностях игры, а также о том, что еще бы вы хотели в ней увидеть.

Связаться со мной можно следующим образом:

<https://vk.com/witpun>

mistandmirror@gmail.com

Чтобы составить отзыв было проще, вот несколько вопросов и просьб, которые мне кажутся на данный момент наиболее важными:

- По возможности, пожалуйста сделайте запись игры. Прослушивание самого процесса игры может дать просто невообразимое количество полезной информации для дальнейшей разработки.
- Расскажите, удобно ли использовать основную механику? Удобна ли она для мастера, или возникают проблемы с придумыванием счетчиков и последствий? Удобна ли она для игроков, или им сложно к ней приспособиться? Сколько раз за игру был полный и частичный успех, сколько раз провал? Какие варианты выбирали игроки?

Чтобы ответить на этот вопрос, возможно, удобно будет в приведенной ниже таблице ставить в соответствующей ячейке палочку, когда случается тот или иной исход и когда игроки делают определенный выбор:

Полный успех	
Частичный успех	
Провал	
Успех заявки	
Отсутствие последствий	
Мир подождет	
Увеличение интереса зрителей	

- Удобен ли игрокам и мастеру формат сериала? Помогает ли поддержанию формата механика? Были ли связаны с форматом сериала какие-то решения игроков?
- Готовы ли игроки продолжать играть по «Миру зеркального бога»? Готовы ли они выполнять требования механики сезона (та часть, где говорится про творчество фанатов) для развития сериала и получения дополнительных возможностей? Если да, то где можно посмотреть на творчество вашей группы?

Правила

Мир Зеркального Бога - это игра про агентов межмировых организаций, которые перемещаются по мультивселенной, спасают миры, встречаются в невероятные приключения и борются с ужасными злодеями. Впрочем, обычно злодеи - это точно такие же агенты другой организации, и вы вполне могли бы играть на их стороне.

Как правильно играть в Мир Зеркального Бога? Очень просто - представьте, что ваши персонажи - герои приключенческого сериала для тех, кого принято обозначать young adult. Нет, серьезно - механика Культ Кота, на которой работает МЗБ именно про это. Поэтому вам важно поддерживать интерес зрителей к сериалу и своим персонажам.

Подготовка к игре

Чтобы начать играть, вам понадобится:

- несколько людей, с которыми вы будете играть - вас должно быть от 2 до 6, но лучше всего 3 - 5 человек. Один из вас станет сценаристом (так в этой игре называют ведущего), а остальные актерами (это те, кто управляют персонажами игроков);
- Подходящее место и атмосфера игры. Это важнее, чем кажется. Не достаточно просто собраться - стоит запастись закусками и напитками, найти удобное место для игры, и стоит познакомиться друг с другом, если вы не сделали этого ранее. Игра нужна чтобы получить удовольствие, а если вас постоянно будет что-то отвлекать, достичь этого будет гораздо труднее;
- Одна колода игровых карт на 54 карты. Колоду нужно немного подготовить перед игрой. Выньте из нее обоих джокеров, перетасуйте, дайте каждому актеру столько карт, каково значение его руки, и вложите джокеров обратно в колоду - одного примерно в середину, а второго - за 3-7 карт от низа;
- Распечатанные листы персонажей для игры по Культ Кота;
- По одной скрепке на каждого человека, для отметки состояния его счетчика, несколько карандашей, стирательных резинок и стопка бумажек для записей;
- Эти правила, чтобы дать посмотреть их игрокам. если они заинтересуются. Мы надеемся, что это единственное их применение, так как сами правила запоминаются очень легко;
- Готовое приключение или материалы вашей собственной истории. Но тут уж вам виднее, как оно должно выглядеть.

Если все это у вас есть, пусть каждый актер создаст своего персонажа, и можно начинать игру.

Создание персонажа

Тут все предельно просто. Вам нужно выбрать два параметра вашего персонажа

- Руку персонажа;
- Шкалу интереса к персонажу.

Сумма значений этих двух параметров должна равняться 9, и ни один из них на начало игры не должен быть ниже 3 больше 6. Это все. Запишите одну цифру, установите бегунок на нужное деление и начинайте играть. Позже ваш персонаж обрстет деталями, но сейчас он незнаком зрителям. Если хотите, добавьте ему один образ.

Раздел игрока

Перескажите этот раздел игрокам своими словами, как показывает практика, это работает лучше всего.

Образы

Учитывая, что мы играем в сериал, в мире игры не существует ничего, о чем не знают зрители. И более того, мир сериала гораздо более логичен, чем тот, в котором мы живем. Каждое событие не просто является следствием какого-то другого события. Эта связь должна быть очевидна и показана зрителям. В рамках системы это решается за счет образов. Образ - это то, что зрителям показали. Игромеханическое наполнение у образа только одно - он позволяет делать соответствующие заявки. Например, нельзя вскрыть дверь без отмычки. Но если ваш персонаж обзавелся образом взломщика (зрители знают, что он взломщик), то конечно у него есть с собой отмычки. Если он вытащит заколку из волос подходящей женщины, то он создает образ прямо на ходу, и возможно даже получит за это очко интереса зрителей (хотя скорее все-таки во флэшбэке, где будет объяснено, почему он умеет взламывать замки). Ну а если он просто без объяснений достает отмычки, то это уже явный рояль в кустах, и за него придется расплачиваться интересом зрителей. Еще раз: если вы делаете заявку, не подкрепленную соответствующим образом, она требует траты зрительского интереса.

Образы могут возникать просто из описаний (сценарист сказал, что вокруг висит туман), из действий персонажей (отстав от остальных, персонаж незаметно заходит в дверь со странным символом - теперь зрители знают, что от него стоит ожидать сюрприза), требовать проверки (один раз пройдя проверку на оккультные знания, персонаж уже воспринимается зрителями как эксперт в этой области) или быть ценой, которую приходится заплатить (ранен, опозорен, некомпетентен - это тоже образы). Собственно, любое описание может стать образом.

Образы могут быть не только словами. Иногда, появляясь в новом мире, персонажи получают новые тела. Чтобы оцифровать это, достаточно прикрепить к листу персонажа картинку с новым телом. Или, если сценарист использует звуковое сопровождение на сессиях, образом может стать саундтрек, становящийся более динамичным в боевых сценах.

Основная проверка

Система "Культ Кота", на которой работает Мир зеркального бога - это система на разрешение конфликтов. Это значит, что вам не надо делать проверку на каждый удар, одной проверкой вы узнаете результат все драки. Значения карт следующие - карты с цифрами равны своему номиналу, туз - единица, валет - 11, дама - 12, король - 13.

Проверка осуществляется так:

1. Опиши что и как ты хочешь сделать. Решите с мастером, возможно ли это вообще, и возможно ли это проверить за одну проверку.
2. Мастер скажет тебе какова сложность этого действия и какой манере соответствуют описанные тобой действия. Если тебя не устраивает сложность или манера, которые задал мастер, опиши действия игрока иначе, но не затягивай этот этап.
3. Выложи с руки одну карту:

- a. Если ее значение больше сложности, а масть соответствует манере - это отличный шанс - получи три возможности;
 - b. Если ее значение больше сложности, но масть не соответствует манере, либо наоборот - масть подходит, но значение ниже или равно сложности - это шанс - получи две возможности;
 - c. Если значение карты ниже или равно сложности, а масть не соответствует манере, у тебя плохие шансы - получи одну возможность.
4. Потратить возможности, чтобы определить исход.
 5. Выложенная тобой карта уходит в сброс, а ты возьми в руку новую карту из общей колоды.

Исходы

Итак, на что же можно тратить возможности, полученные за отыгранные шансы:

- Используй одну возможность, чтобы добиться успеха;
- Используй одну возможность, чтобы игнорировать цену и последствия;
- Используй одну возможность, чтобы заставить мир подождать;
- Используй **две** возможности, чтобы повысить интерес зрителей к своему персонажу.

Чуть подробнее про все это.

Если персонаж **добился успеха**, значит произошло именно то, что ты заявлял. В противном случае, персонаж не справился. Если речь о задаче со счетчиком, каждая возможность, потраченная на этот выбор, продвигает счетчик на одно деление

Обычно за все приходится платить. Если ты дерешься, бьешь не только ты, но и тебя, если будешь небрежен - оставишь следы, ведущие к тебе, если просишь об услуге, сам становишься должен услугу. Но если ты выбрал **игнорировать цену и последствия**, значит значит ничего этого не надо. Ты не пострадал в драке, был аккуратен и не оставил следов, а тот кто тебе помог считает, что его это совсем не затруднило.

Обычно мир полон событиями - враги плетут свои планы, ситуация ухудшается с каждым упущенным часом, и все это выражается в том, что сценарист двигает соответствующие счетчики. Но если ты решил **заставить мир подождать**, проблемы ненадолго замрут.

Шкала интереса зрителей

Или просто шкала интереса. Это твой основной параметр. С его помощью можно совершать удивительные вещи, но когда он иссякнет, твой персонаж покинет игру.

Интерес зрителей никак не связан со смертью изгнанием или чем-то в этом роде. Просто персонаж, интерес к которому иссяк исчезает из истории, уходит на второй план и перестает играть значимую роль в истории. И наоборот, даже если кажется, что персонаж умер, но к нему остался интерес, он может продолжать действовать. Возможно, он будет появляться во флешбеках, может быть, он станет чем-то вроде воображаемого друга остальных героев или просто окажется, что он не умер на самом деле. Вы ведь знаете как это бывает. Потенциально шкала интереса к персонажу бесконечна.

На что же можно тратить интерес зрителей:

- Героический рывок;
- Закадровая предусмотрительность;
- Одолженное экранное время;
- Чудесное исцеление;
- Раздражение зрителей.

Опять-таки, поясним каждый пункт.

Героический рывок. Тут все просто - замени плохие шансы на просто шанс, а просто шанс на отличный шанс и тебе будет проще справляться с задачами, которые встают перед твоим персонажем. Но зрителям быстро наскучит герой, который всегда во всем преуспевает. **Потрать один интерес и сделай исход на одну категорию лучше.**

Закадровая предусмотрительность. Персонаж вытаскивает из кармана то что ему нужно или игрок рассказывает, как заранее подготовился именно к данной ситуации. Конечно, зрители воскликнут “да что за фигня”, но сценарии нужно писать быстро, и иногда без роялей в кустах не обойтись. **Потрать один интерес и введи в историю новый образ.**

Одолженное экранное время. Это даже благородно - отдай немного своего интереса другому персонажу. Но зрителям интересно смотреть за теми, кто находит приключения, а не за теми кто занимается необходимой рутинной. **Потрать один интерес и добавь другому персонажу одну еще одну возможность для выбора.**

Чудесное исцеление. Тебе сломали ногу, а теперь ты участвуешь в погоне? Зрители кричат в возмущении: “Да за кого вы нас принимаете!”. **Потрать один интерес и убери один образ, висящий на твоём персонаже.**

Раздражение зрителей. Скучные сцены, затянутое планирование и выяснение отношений, поведение, которого зрители не ожидают от твоего героя. Сценарист предупредит тебя, если ты рискуешь вызвать раздражение зрителей. Тебе решать, настаивать ли на своем, и продолжать ли свои действия. **Потрать один интерес, если так говорит сценарист.**

Интерес зрителей можно не только терять, но и зарабатывать. И тут тоже несколько вариантов.

- Удача героя;
- Страх за персонажа;
- Надежда на успех персонажа;
- Раскрытие персонажа;
- Крутые моменты.

Опять-таки, поясним, что означают эти пункты. **Каждый вариант принесет тебе единицу интереса.**

Удача героя. Помните, при описании основной проверки было предложено потратить две возможности и поднять интерес к персонажу? Это оно. Иногда сложно понять, от чего зависит интерес зрителей.

Страх за персонажа. Пойди на риск, поставь персонажа в опасную ситуацию, не заметь ловушку, о не знает твой персонаж, следуя законом жанра, предложи разделить в опасном месте. Но только делай это осмысленно, не заставляй зрителей воскликнуть “ну что за идиот” - этим ты скорее вызовешь их раздражение.

Надежда на успех персонажа. Покажи зрителям, что персонаж пытается чего-то достичь. Придумай клевый план, следуй определенной тактике, поставь перед персонажем непростую цель. Но учти, если ты будешь часто ставить перед собой новые задачи, но не будешь достигать их, это вызовет раздражение зрителей.

Раскрытие персонажа. Чаще всего это происходит во флэшбэках и при следовании персонажа своему образу. Воспользовался масштабным роялем в кустах - хорошим тоном будет после устроить флешбек, и показать как ты подготовил хитрый план. В партии есть персонаж, чьи взгляды на жизнь отличаются от тех, которых придерживается твой персонаж - устройте диспут или перепалку. Правда, и тут легко утратить чувство меры. Этим страдают многие сериалы, скатываясь к третьему сезону в мыльные оперы про выяснение отношений. И тут поможет блиц-опрос мнений. Если кому-то кажется, что флэшбэк или лирическая сцена были неуместны, пусть он предложит провести опрос. В нем будут участвовать все участники игры, исключая того, кто инициировал спорную сцену. Если половина (округление в меньшую сторону) решит, что сцена была лишней - увы, раскрытие персонажа не повысит интерес к нему. Если

такого мнения придерживаются все игроки (и актеры и сценарист), за исключением того, кто отыграл спорную сцену, значит это было по-настоящему скучно - зрители раздражены.

Крутые моменты. То, что написано на упаковке. Моменты, за которые мы любим фильмы и сериалы. Хорошая шутка - это важно. Если актер искренне развеселил остальных участников игры - это круто. Моменты, когда образ упомянутый давно вдруг оказывается критически важным для успеха дают ощущение целостности. Зрители такое любят, особенно, если такое ружье Чехова на самом деле было частью хитрого плана. Моменты, когда персонаж оседлал поток, действует на кураже, исключительно соответствует своему образу - все это выглядит круто. Но увы, и тут легко переборщить. Интерес зрителей - хрупкая субстанция, следуйте своему чувству стиля, чтобы остаться на волне.

Раны и гибель

Раны, как и многое другое в этой игре - это образы. Они ограничивают тебя. Так если ты ранен в ногу, значит не можешь бежать. Чтобы избавиться от раны - потрать интерес и убери соответствующий образ. Но помни, если интерес закончился - твой персонаж наскучил зрителям. А это значит, что его уберут из сериала.

Пример игры

В этом примере предложены нарочито мирные действия персонажей игроков, так как агрессивные действия обычно и так дают массу возможностей по введению немедленных или отсроченных последствий и осложнений.

Персонажи - паладины ордена пророка истины. Эта организация ведет непрестанную борьбу с аборигенами, потворствующими своим само разрушительными устремлениями, чтобы отдалить гибель мультивселенной. Ради этой благой цели им иногда приходится прибегать к сомнительным методам. Вот и сейчас их цель - скомпрометировать прогрессивное направление натурфилософии (мы пока не знаем, наука там будет, магия или что-то еще) в одном из миров.

Первым делом определяемся с миром, в котором предстоит появиться персонажам. для этого используем генератор миров или его онлайн версию. Нам достались 7 это может значить, мы получили следующее.

Мир похож на наш - города, электронные гаджеты, банковская экономика и глобализация. Но при этом в мире существуют создания, чья раса отличается от наиболее распространенной на планете. Они потомки предыдущей расы, шедшей не по технологическому, а по мистическому пути развития, но уничтожившие себя, так как выпустили "джина из бутылки". Стремительное развитие современной цивилизации стало возможно благодаря усилиям предтеч - залежи полезных ископаемых образовались в местах захоронения алхимических отходов, а сама эволюция нынешней титульной расы - результат евгенического опыта. Таким образом, с одной стороны у нас скрывающиеся среди основного населения "сказочные существа", продолжающие развивать свои мистические воззрения, и считающие, что вокруг творится постапокалипсис, а нынешняя раса копошится на их свалках. А с другой - активные технологически развитые существа, не подозревающие о таком соседстве.

Ну и последним штрихом становится уточнение титульной расы - дело в том, что один из ключевых моментов в игре за паладинов - получение нового тела при перемещении в новый мир, и было бы жалко лишить игроков возможности получить новый опыт. Воспользовавшись генератором особенностей рас я получил 5 ~~давление~~ ^{давление} ~~из~~ ^{из} ~~у~~ ^у ~~с~~ ^с ~~а~~ ^а ~~раса~~ ^{раса} стала гоблинами - чтобы дать игрокам знакомый образ, за который можно зацепиться.

После получения этой информации стало понятней, что представляет из себя задание. Гоблин-археолог готов выдвинуть теорию о том, что их цивилизации предшествовала иная, развитая, но шедшая по другому пути развития. Именно эту теорию агенты должны дискредитировать, так как иначе она приведет к овладению гоблинами той магией, которая уже однажды уничтожила цивилизацию. Но теперь, с техническим потенциалом нынешней цивилизации, последствия будут фатальны для всего этого мира, а может и нескольких соседних.

Игроки создают себе персонажей. Все устанавливают размер руки на 5, а начальный интерес зрителей на 4. Но первый вписывает себе образ "дракон в теле гоблина", второй - "жестящик - изобретатель", а третий - "колдун магловед".

Сцена в цитадели паладинов. Человекообразные пока персонажи получают инструктаж, стригут ногти и волосы, на случай, если их миссия окажется для них последней, прощаются с друзьями, так как даже если они увидятся вновь, персонажи уже будут другими (портал полностью меняет все проходящее

через него), и, наконец, спускаются в лабораторию перемещений, где запускается создание портала, мир многократно ломается в косых зеркальных плоскостях, возникших ниоткуда, персонажи видят, как на них надвигается их отражение, несколько мгновений кислотного трипа, и вот уже три гоблиноида стоят посреди оживленной улицы мегаполиса. Дальше идет графоний, в котором описываются клаустрофобические темные и грязные улицы города гоблинов. Все это не требовало проверки.

Первым делом персонажи решают поговорить с самим проблемным археологом, чтобы из первых уст услышать в чем состоит суть его теорий. Встает вопрос как им найти искомого. Когда мир создает тела перемещенцам, он также создает им и историю. Поэтому один из игроков говорит, что привычным методом копается в своей новообретенной памяти. Используя свой образ колдун-магловед, он заявляет, что его занятием является именно отслеживание пограничных с лженауками воззрений обычных гоблинов, и потому он уже читал статьи искомого археолога, и знает где тот работает.

Заявка выглядит достаточно логично, да еще и провал вряд ли даст интересные последствия, так что тут мастер пропускает автоуспех заявки.

Прибыв к нужному заведению, персонажи наталкиваются на гоблина вахтера - воплощение стереотипа "шишка на ровном месте". Обладая минимальной властью, этот держиморда пытается пользоваться ей по полной - он отказывается пускать персонажей. Дракон в теле гоблина решает надавить на препятствие своим величием.

Игрок описывает как он приближается к вахтеру, словно увеличиваясь в росте, смотрит гипнотическим взглядом глаз, в которых появились змеиные черты и медленно, с затаенной угрозой произносит "не смей вставать у меня на пути". Мастер сообщает, что то явно действие, рассчитанное на создание впечатления, так что мастью манеры будут червы. Сложность будет 5 (6 - базовая сложность, и -1 за то, что персонаж использует сверхспособности). Игрок выкладывает двойку червей - это частичный успех (простой шанс, в терминах культа кота). Игрок выбирает получить успех в своем действии, причем, так как система поддерживает разрешение конфликтов, говорит, что они смогут не просто попасть внутрь здания, но и поговорить с археологом. Также он решает не иметь дела с последствиями и ценой своих действий. Таким образом, мастер должен сдвинуть один из счетчиков. На данный момент у него есть только счетчик основной проблемы серии, и мастер считает, что время его продвижения еще не пришло. Поэтому он создает новый счетчик, количество делений в котором равно числу игроков, и закрашивает в нем первое деление. Этот счетчик называется "спалились", и когда он завершится, кто-то заинтересуется действиями персонажей. Может это будут академики - извечные противники паладинов из другой межмировой организации. Может это будут "гоблины в черном", уже знающие о существовании иных рас. Вариантов масса, и у мастера пока есть время подумать что выбрать. Пока же он описывает, как вахтер с нечленораздельным криком уносится внутрь здания.

Персонажи находят нужного им гоблина, и начинают расспрашивать его о его теориях. Долгое время он параноит, считая, что его хотят высмеять или украсть его наработки, но персонажам удается убедить археолога в своем искреннем интересе, и он-таки начинает рассказывать о тайнах прошлых цивилизаций.

Разговор проходит в виде отыгрыша, и игроки вполне удачно изображают интерес, и находят интересные доводы, так что мастер решает не вмешивать здесь механику. Однако, дальше один из игроков желает потратить очко интереса зрителей, чтобы ввести в историю новый образ. Он говорит, что теории археолога уже достаточно безумно звучат, так что для успешного

завершения дела не придется даже напрягаться. Ведущий высказывает мнение, что тогда серия пройдет гораздо скучнее, и прибегает к опросу мнений. Трое участников игры - сам ведущий и два игрока - исключая того, кто предложил спорное нововведение, голосуют за то, оставить ли этот поворот сюжета. Мастер и еще один игрок голосуют против нововведения, а второй игрок - за. Нововведение не принимается, игрок не тратит интерес зрителей, но ведущий прислушивается к пожеланию двоих игроков.

Речь гоблина действительно выглядит довольно безумно. Однако, это только особенность его речи, с точки зрения последовательности тезисов и логичности доводов у него все в порядке. Так что если кто-то возьмется непредвзято изучить теории, он сделает вывод о правомерности выдвинутых идей.

Персонажи решают воспользоваться силой современного общества, усиленного дарвинистскими воззрениями гоблинов - воспользоваться уничижительной силой общественного мнения. Для этого они решают устроить археологу участие в ток шоу, но еще больше усилить присущую ему спутанность речи. Однако, сначала нужно убедить в необходимости выступления самого археолога, в котором заиграл комплекс непризнанного гения, который не желает метать бисер перед свиньями.

Мастер решает, что переубеждение ученого требует длительной проверки. Он рисует счетчик на 3 деления (количество игроков) и назначает сложность 7 (6 - базовая сложность, -1 так как игроки не ограничены во времени, но +1, так как в споре с ученым нужны специальные знания, которых у персонажей нет, и еще +1, так как противник более подготовлен в той области, в которой происходит испытание, а это убеждения самого ученого относительно ценности мнения профанов). Первый игрок расспрашивает ученого о его социальной позиции, тем самым создавая доверительную атмосферу, что должно выразиться в закрашивании одного сектора счетчика, и создавая образ "болтун - находка для шпиона", который снизит на единицу сложность последующих проверок, если игроки будут апеллировать к тому, что ученый рассказал о своих взглядах. Сценарист решает, что это осторожная манера, и значит масть нужна бубовая. Подходящей масти у игрока нет, и он выкладывает вала пик, это частичный успех, и игрок решает не получить успеха, однако, также не платить цену, и не дать возможности продвинуть счетчики, того, что его действия снизит сложность уже достаточно. после чего выбирает добиться успеха и заставить мир подождать. Соответственно, ему нужно получить некое последствие или заплатить цену, причем, в отличие от счетчика, немедленно. Сценарист предлагает ему записать в чарник своего персонажа образ "азартный спорщик", который может принести проблемы в дальнейшем. Следующий игрок тоже получает частичный успех, после чего выбирает добиться успеха и заставить мир подождать. Соответственно, ему нужно получить некое последствие или заплатить цену, причем, в отличие от счетчика, немедленно. Сценарист предлагает ему записать в чарник своего персонажа образ "азартный спорщик", который может принести проблемы в дальнейшем. У третьего игрока, управляющего "жестящиком" выпадают плохие шансы - у него только одна возможность что-то выбрать. Однако, другой персонаж приходит ему на помощь и делится с ним экранном временем - тратит очко зрительского интереса, и добавляет соратнику еще одну возможность выбрать что-то. Тот, кто проходил проверку дважды выбирает добиться успеха, закрашивая при этом оба оставшиеся сектора счетчика. Таким образом, археолог согласен поучаствовать в публичных дебатах, но персонажу игрока грозят последствия, а мастер может продвинуть один из счетчиков. В этот раз мастер решает продвинуть счетчик основного конфликта - группа негоблинов желает возвращения старых добрых времен, когда миром правила магия. Сейчас они собираются подкинуть нашему археологу неопровержимые доказательства того, что древние артефакты работают. Но сделать это они собираются без свидетелей. Мастер рассказывает, что персонажи словно приходят в себя. Дракон и маг узнают последствия заклинания стирающего память, и понимают,

что их только что атаковали, и, воспользовавшись забытием, что-то сделали в этом кабинете. У жестящика, который еще должен получить последствие, нет опыта общения с заклинаниями, поэтому он ничего не узнает и оказывается не способен поставить защиту от последствий заклинания, так что ведущий говорит ему вписать образ “преходящая амнезия”. Игра продолжается.

Раздел Ведущего

Итак вы стали сценаристом в Мире Зеркального Бога

- **Совет:** распечатайте [шпаргалку](#). Там есть раздел для вас и для актеров.
- **Полезная ссылка:** ознакомьтесь с парадигмой игры.
- **При подготовке к игре:** прочитайте про межмировые организации и донесите до игроков информацию о той, агентами которой они будут.

Манеры

Манера - это тот подход, который использует персонаж при решении проблем. Манер всего четыре, и каждой из них соответствует определенная масть.

КРести - **КР**уто. Если перед вами закрытая дверь - выбейте ее ногой, если вам надо выступить в парламенте - яростно обличайте негодяев и режьте правду матку, если вам надо узнать пароль - найдите того кто знает и бейте его пока не скажет. Это простые, прямолинейные, мощные действия. Вы действуете прямолинейно.

Пики - **Пр**одуманно. У каждой задачи есть оптимальное решение. Спланируйте все, воспользуйтесь специально подобранными инструментами, действуйте профессионально. Это умные, хитрые, функциональные действия. Вы действуете расчетливо.

ЧЕрвы - **оЧА**ровательно. Красивые, изящные, воодушевляющие, вдохновенные действия. Полеты на люстрах во время фехтования, изысканные речи, тщательно подобранный образ. Если цель вашего действия в первую очередь сделать красиво, а не достичь успеха, то вам нужна эта манера. Вы действуете эффектно.

Бубны - **Б**езопасно. Осторожно и аккуратно, скрупулезно, вежливо и думая о последствиях, консервативно, экономно. Это действия, чей основной мотив - не ошибиться и не навредить. Вы действуете неторопливо.

Если вы не можете решить, какой манере соответствует действие, выбирайте любую, хоть как-то подходящую, и позвольте игрокам вас переубедить, если они рассчитывали на что-то иное.

Как назначать сложность

Средняя сложность равна 6.

Сложность может уменьшиться на единицу за каждый из следующих пунктов:

- задача проста и не требует ни особой концентрации, ни напряжения телесных или душевных сил персонажа;
- персонаж располагает качественными инструментами, материалами, компетентными помощниками или заранее консультировался и готовился именно к этой задаче;
- персонаж не ограничен во времени, действует не в агрессивных или нервизирующих условиях, может сосредоточиться на работе;

- противник слабее в той области, в которой происходит соревнование (физически слабее при драке, глупее при спорах и так далее);
- персонаж игрока использует недоступные большинству суперспособности;
- помощники персонажа игрока превосходят противников числом или компетенцией

Сложность может увеличиться на единицу за каждый из следующих пунктов:

- задача особенно сложна и требует особых знаний и навыков, которыми персонаж не обладает или требует напряжения телесных или душевных сил персонажа;
- персонаж застигнут врасплох, его инструменты плохого качества, а помощники некомпетентны и растеряны;
- персонаж ограничен во времени, действует в агрессивных или нервизирующих условиях, мешающих сосредоточиться на работе;
- противник сильнее в той области, в которой происходит соревнование (физически сильнее при драке, умнее при спорах и так далее);
- персонаж ведущего использует недоступные большинству суперспособности;
- персонажу игрока противостоит группа противников, превосходящая его группу числом или компетенцией.

Не слишком углубляйтесь в определение сложности. **Если сходу не понятно, какие пункты применимы в сложившейся ситуации, используйте среднюю сложность.** Кроме того, если в каком-то пункте справедливы сразу несколько утверждений, все равно учитывайте этот пункт один раз. Например, даже если персонаж работает в прекрасной лаборатории отличными инструментами с талантливыми помощниками, это все снизит сложность только на единицу. Это нужно для того, чтобы игроки не тормозили на подготовке, стараясь создать себе все возможные преимущества. Ну и конечно, если применимы противоположные пункты, просто не учитывайте их. Если у игроков многочисленные соратники, а у противников компетентные - не считайте последний пункт в обоих списках.

Счетчики и кризисы

Иногда игроки заявляют вещи, которых не достигнуть за одну проверку. В этом случае на помощь сценаристу приходят счетчики. Счетчик - это шкала, показывающая сколько успехов нужно получить, чтобы добиться успеха в заявленном действии.

Размер счетчика зависит от сложности и длительности заявленного действия.

- Простое и кратковременное действие не требует счетчика (то есть требует счетчика с одним делением). Пример - поиск открытой информации в информационной сети;
- Действие длительное или сложное требует счетчика, количество делений в котором равно количеству актеров в игре. Примером может служить ремонт знакомого механизма или партия в шахматы с сильным игроком;
- Действие, которое одновременно сложное и длительное требует счетчика, количество делений в котором равно удвоенному количеству актеров в игре. В качестве примера можно привести проникновение в охраняемый особняк.

При этом, если действие длительное, как в случае с ремонтом двигателя, каждая проверка требует определенного времени, потраченного на работу. Это время будет разниться для разных занятий.

Тут же стоит пояснить, что за одну проверку можно закрывать сразу несколько делений счетчика. Во-первых, игрок может использовать несколько возможностей для того, чтобы несколько раз добиться успеха. Ну а, во-вторых, другой персона может одолжить ему свое экранное время, и это добавит ему еще одну возможность, которую также можно потратить на закрытие делений счетчика.

Кроме счетчика задачи, есть еще и счетчики кризиса. Когда они заполняются, у персонажей начинаются крупные проблемы. К противникам прибывает подмога в виде тяжелой артиллерии, дышащая на ладан машина судного дня наконец ломается, а злодеи воплощают в жизнь очередной этап своего злодейского плана. Кризисы бывают

большие - на всю серию или даже на всю арку, и маленькие - на каждую конкретную задачу.

Счетчик кризиса продвигается в трех случаях: 1. Если игрок во время проверки не потратил возможность, чтобы заставить мир подождать. 2. Если случается событие-триггер (как только макгаффин попадет к врагам, они начнут следующий этап плана, а счетчик кризиса сдвигается на одно деление). 3. Если игроки долгое время не уделяли внимания проблеме (для решения проблемы ничего не сделано в течение сессии для кризиса арки, в течение сцены для кризиса серии, и в течение круга, в котором успели заявиться все участвующие в сцене игроки - для кризиса задачи). При этом размер счетчика кризиса зависит от того, каков размер кризиса:

- Количество делений равно количеству актеров в игре, если это кризис серии или сцены;
- Количество делений равно удвоенному числу актеров в игре, если это счетчик кризиса арки.

Применительно к кризисам действует то же правило, что и для остальных правил - зрителям следует стараться показывать продвижение счетчика даже если он еще не достиг завершения. Так, ожидающие подкрепления враги будут нервно посматривать на дверь или кричать об этом в рацию, в зависимости от сцены, Воплощаемый план будет создавать улики, а, например, постепенное превращение героя будет влиять на его облик.

Типичные последствия и кризисы

Система культ кота может показаться очень требовательной к мастеру. Ему постоянно приходится придумывать цены, последствия и кризисы. На самом деле, когда история захватит вас, поток деталей сам будет подсказывать какие детали стоит ввести. Но все же, если в какой-то момент вашей фантазии понадобится помощь, вот несколько типовых осложнений.

Цена и последствия. В подавляющем большинстве случаев цена и последствие - это либо появление какого-то мешающего персонажа образа или потеря какого-то ценного образа. В **боевых сценах** чаще всего последствия чаще всего связаны с ранениями, появлением личного врага, порчей оружия, потерями среди гражданского населения. Цена - это обычно кончившиеся патроны или потерянный предмет, не связанный с заявленным действием. В случае **скрытных действий**, последствием могут стать шум, который насторожит противников, явные следы, оставленные персонажем или невозможность вернуться тем же путем, которым пришел. Ценой будут утрата расходников, вроде отмычек и гаджетов, потраченное время и неполное исполнение миссии. В **социальных взаимодействиях** последствием может стать интерес к персонажу со стороны мешающей личности, понимание кем-то направления вашего интереса или пересечение с интересами влиятельного человека. Ценой будут траты на подарки и подкуп, обещанная услуга или опять-таки трата времени. При **исследовании**, последствия могут заключаться в появлении неожиданных свидетелей ваших действий, то, что найденная информация вызывает очевидные подозрения в отношении соратника, или просто важной шишки (возможно, ложные подозрения) или просто требовать компетенции в той области, с которой вы не знакомы. Ценой вновь может стать время, передозировка кофе, а если вы играете в сериале по мотивам произведений Лавкрафта, то и рассудок.

Кризисы. Кризисы случаются когда соответствующий счетчик заполняется полностью. Говорить о кризисах серий и арки мы не будем, в конце концов, основным удовольствием мастера является именно создание собственного сюжета. Что же касается мелких кризисов, сопровождающих каждую проверку, вот вам несколько вариантов. В **боевых сценах** кризис может быть связан с появлением подмоги или третьей стороны в сражении или с тем, что противники резко меняют тактику - вместо обороны пойдут в атаку, нанеся всем повреждения, пустятся в бегство, если их надо взять живьем, или перейдут с дружелюбного мордобоя на стрельбу и резню. Для скрытых действий наиболее очевидным кризисом является обнаружение персонажей или поднятая тревога. В случае социальных сцен, кризис связан с тем, что нужный собеседник не убежден доводами персонажей и больше не желает с ними разговаривать, либо раскусил их истинные намерения. В случае исследования кризис связан с тем, что разыскиваемая вещь или информация попадает в другие руки или просто исчезает.

Джокеры

Джокеры - это особые карты. Их можно объявить любой картой, так что они гарантируют выложившему полный успех. Но для сценариста джокер - это сигнал, что пора вводить сюжетный поворот. Законы драматургии, следование которым обычно делают игру лучше, описывают вполне четкую структуру истории. Вначале игроки справляются с все более и более сложными задачами, но в какой-то момент случается перипетия, и все летит в тартарары - ситуация становится гораздо хуже чем была в начале. Игроки изыскивают способ выбраться из той ямы в которую они попали, сходятся лицом лицу с главной проблемой (это кульминация), справляются с ней, но после случается еще один сюжетный поворот, показывающий, что на самом деле все было не так просто. Именно на этом месте стоит поставить клифхэнгер, если вы используете такой метод.

Но как бы там ни было, Культ Кота пытается симулировать подобную структуру повествования. Именно поэтому, если вы видите вышедшего джокера, значит пора делать сюжетный поворот.

Приключения

Лига контрабандистов - пролог

Это пилотный эпизод сериала Лига контрабандистов. Предполагается, что он предваряет сезон “Собери их все”, так что идеально, если к концу этого эпизода персонажи окажутся в ситуации, описанной в соответствующем приключении, то есть, выходят в мир, похожий на наш с вами, а их транспорт требует ремонта, заправки или по иной причине не позволяет двигаться дальше.

Особенность этого сериала в том, что часто контрабандистов нанимают в качестве посредников, а говоря проще, пешек в чужих играх. Многое происходящее вокруг персонажей является частью планов, о которых контрабандисты не имеют представления, и поначалу непонятно. Универсальный ответ на вопрос “а почему вы вообще это делаем?”, звучит “Вам за это заплатили”.

В этой игре вам могут понадобиться пять разных миров, и минимум два будут нужны совершенно точно. Вы можете сгенерировать их заранее, учитывая замечания, приведенные в разделах “Начнем сходу” и “Выбор пути”, или воспользоваться генератором миров в тот момент, когда они вам понадобятся.

План приключения

Первая сцена. Вы в первом мире - ждете поставщика с товаром. Поставщик появляется, отдает товар (герметичный металлический термос с символами опасности) и гибнет - за ним была погоня. Теперь она за вами.

Вторая сцена. Вы все еще в первом мире - за вами гонятся. Сначала это были неизвестные, потом подключилась полиция. При появлении полиции неизвестные пропали из виду. Сцена заканчивается переходом в новый мир.

Третья сцена. Вы во втором мире. Здесь у вас назначена встреча с местным торговцем и, по совместительству, криминальным авторитетом - мамашей Стил. Она ведет себя неестественно, завязывается драка.

Четвертая сцена. Вы во втором мире. Агенты комитета контролируют тела Стилов и присутствовавших на месте встречи байкеров и дальнобойщиков. У вас переходящая в погоню драка в стиле матрицы - когда кто-то из ваших противников выбывает, контролировавший его агент тут же захватывает новое тело.

Промежуточные итоги. У персонажей 3 основных задачи. дальнейшие сцены идут в произвольном порядке в зависимости от желания игроков.

задача 1. Оповестить лигу, что мамашу законтролили. Базовых решения два - найти передатчик мамыши или обратиться к другому продавцу.

Осложнения - у передатчика мамыши ждет засада, а цыган сначала надо найти, а потом выдержать их провокации.

задача 2. Что делать с контейнером. Если ничего не делать, предлагается два варианта осложнений. Либо через какое-то время с ним что-то произойдет. Либо контейнер случайным образом выдает странные эффекты.

задача 3. Скрыться из поля зрения комитетчиков. Предполагается 4 решения проблемы.

- Залечь на дно. Проблема - вы не знаете местного языка, и выглядите чужаками.
- Вернуться в предыдущий мир. Проблема - там вас ищет полиция, неизвестные, и комитет будет искать вас там в первую очередь.

- Найти другой проход в иной мир. Проблема - в том мире вы будете объектом охоты местных.
- Воспользоваться случайным переходом цыган. Проблема - мир генерится случайным образом. Там может быть что угодно.

Последняя сцена. Игра заканчивается, когда персонажи покидают третий мир. Либо, когда покидают второй, если до этого было потрачено много времени на решение первых двух задач.

Прегены

Герой: Рука персонажа - 3 карты, интерес зрителей - 6. Образ - спасает всех в последний момент.

Напарник героя: Рука персонажа - 4 карты, интерес зрителей - 5. Образ - подмечает детали.

Силач: Рука персонажа - 5 карты, интерес зрителей - 4. Образ - Выглядит сильнее многих.

Умник: Рука персонажа - 6 карты, интерес зрителей - 3. Образ - У него всегда есть план.

Начнем сходу

На эту часть стоит потратить 10% отведенного на игру времени - покажите как делаются проверки, дайте потратить интерес зрителей или вознаградите им хорошие заявки.

Начните прямо посреди дела. Персонажей наняли для проведения предельно простой операции - забрать товар у одного человека, отвезти его в соседний мир и отдать там другому человеку. В начале игры, они как раз ждут того, кто передаст им товар. Он представляет собой гладкий металлический цилиндрический контейнер, с двумя символами - один желтый на черном фоне, а второй - красный на белом (это могут быть символы химической и биологической опасности). Он холоден на ощупь, его размеры позволяют легко спрятать его в сумку, и как открыть его на первый взгляд непонятно.

По умолчанию и персонажи и население этого мира выглядят как люди.

Первый мир

В этом мире персонажи находятся уже какое-то время, так что у них есть используемые здесь деньги, они понимают язык на котором тут говорят, и имеют представление о том, как здесь все работает. В этом мире должны быть организованные преступные группировки и правоохранительные органы, так что этот мир может быть стилизован под современность, киберпанк или, скажем, под дикий запад.

Поставщик появляется, и судя по всему у него проблемы. За ним погоня, но вместо того, чтобы пронестись мимо он направляется прямоком к персонажам, и кидает им сверток. Поставщик собирается что-то сказать, но фонтанчики крови из его груди превращают слова в хрипы. Несложно понять, что теперь и персонажи под прицелом преследователей.

Вне зависимости от того, решат персонажи бежать или драться, спустя некоторое время, происходящее привлечет внимание правоохранительных органов. Как только это произойдет, изначальные противники отступят, и их место займет полиция. С полицией драться уже бессмысленно, потому что у нее неограниченный ресурс в смысле подкреплений с все возрастающей мощностью - если персонажи будут

слишком круты, в конце на них выпускают уже армейские подразделения. Соответственно, теперь персонажи могут только бежать, причем лучше всего бежать в другой мир. Учитывая, что место встречи было назначено недалеко от точки перехода, добраться туда должно быть сравнительно просто даже с погоней на хвосте.

Итак, персонажи добрались до пути между мирами. Это может быть неприметная дорога в лесу или туннель, уходящий в стену ущелья или крошечная темнота, в которой нужно ехать строго прямо. В какой-то момент они окажутся непосредственно в точке перехода. Возможно, в этом месте висит нематериальное зеркало, так что будет казаться, что прямо на них несется другая машина (особенно хорошо работает в темноте, когда видны только фары), или резко меняется вектор гравитации, так что транспорт может перевернуться, или сила тяжести резко увеличится или уменьшится или жара внезапно сменяется холодом, или вы окажетесь на многополосном шоссе в час пик, где каждая машина - это ваша, но с какими-то отличиями. Персонажи были в одном мире, и попали в другой - не скупитесь на подробности, ведь именно ради таких моментов мы и играем. А еще лучше, воспользуйтесь универсальным оракулом, чтобы подкинуть неожиданных деталей. А еще до последнего момента вас преследовал особенно упертый полицейский. Отстал он только где-то в районе перехода.

Точки перехода

Лига контрабандистов использует для перехода между мирами уже существующие пути. Такие пути самопроизвольно образуются и исчезают в мирах, и искусство контрабандиста состоит в том, чтобы находить их и без потерь переходить по ним. Рядом с недавно появившимся переходом будут происходить странные явления (пропадают и болеют люди, в небе странные огни), территории с более или менее старыми переходами будут считаться аномальными зонами (лес мертвых, бермудский треугольник, долина реки Подкаменной Тунгуски), вокруг очень старых переходов образуется специфический биогеоценоз и особые культуры (исландцы, почитающие эльфов и японцы, живущие со своими призраками).

Обычно переход - это дорога, на протяжении которой условия одного мира постепенно заменяются на условия другого.

Стоит сказать, что именно из-за переходов контрабандистам нужен Транспорт. Обычная машина рискует стать одноразовым транспортом из-за любой мелочи. Поэтому контрабандисты готовят свое главное имущество к любым неожиданностям. Повысить проходимость, обшить кабину изнутри мягким материалом, улучшить устойчивость - это самое элементарное, что делают в первую очередь.

Второй мир

Как это часто бывает, соседний мир достаточно похож на тот, который вы покинули. Конечно, может оказаться, что там были горы, а здесь равнина или, что вы из лета приехали в зиму, но вещи здесь также падают вниз, населяют мир похожие существа с близким социальным устройством, и персонажи могут здесь пить и есть.

Но есть и отличия. Язык на котором здесь говорят по умолчанию вам не знаком, деньги используются в корне отличные от тех, которые у вас есть, да и вообще, те мелкие детали, по которым люди определяют своих, вроде жестов и мимики, у вас отличаются. Это не бросается в глаза, но вы чужие.

Теперь вам надо добраться до точки встречи, отдать товар и получить оставшиеся деньги. Вероятно, согласно заведенной традиции, меньшую часть денег вы получите теми деньгами, которые ходят в том мире, где происходит обмен, а остальную - в деньгах того мира, куда направитесь дальше (в вашем случае, видимо, в деньгах того мира, откуда вы прибыли).

Место встречи - затерянная посреди лесов заправка, на стоянке которой стоят тягачи с прицепами и мотоциклы (исходя из предположения, что мир базово похож на наш). Когда персонажи заходят внутрь, их замечает некрасивая женщина и властным жестом приказывает им сесть за свой стол. Это мамаша Стил - глава банды, состоящей из ее родственников (почти целиком из сыновей). Она сочетает в себе все неприятные качества криминального авторитета - авторитарная, не терпящая неповиновения, подлая особа, готовая на любые преступления, если это может принести выгоду. В своем городе, расположенном в двух часах езды от места встречи, она крышует целый ряд незаконных и полузаконных сфер бизнеса. Она же является местным торговцем - членом лиги контрабандистов, обеспечивающим дела лиги в конкретном мире. Именно с ней у персонажей назначена встреча.

Вокруг столика мамаша еще несколько занято громилами, наделенными явным сходством с мамашей. остальные посетители - байкеры и дальнбойщики сидят чуть в отдалении, не желая связываться со Стилами.

Все идет наперекосяк

Когда персонажи садятся за стол мамаша, та демонстрирует им сумку с деньгами. На взгляд там обещанная персонажам сумма. Теперь персонажи должны отдать ей термос, забрать деньги, и отправиться восвояси.

Взяв контейнер в руки, мамаша без акцента (это улика - мамаша обительница второго мира, и если раньше кто-то из персонажей встречался с ней, то знает, что на языке персонажей она говорит с грехом пополам; заострять на этом внимание или упомянуть походя - ваше дело) спросит, знают ли персонажи что это. Вне зависимости от ответа, она сообщит, что это образец технологии, неизвестной в данном мире. Что даже если тем, кому персонажи это привезли смогут справиться с угрозой самого вещества (излучения, культуры организмов, серой слизью - выберите что вам по душе), новая технология разрушительно скажется на будущем мира. Подобная инновация вынуждено увлечет ученых этого мира с естественного для них пути развития.

Комитет по защите изолированных культур

Когда вы будете описывать персонажам сеттинг, в котором предстоит играть, расскажите им и о главных врагах контрабандистов. Комитетчики - это самопровозглашенная межмировая полиция. Они ратуют за то, чтобы мирам, в которых знание о множественности миров не является общедоступным, позволили развиваться своим уникальным путем. Именно из-за их деятельности то, чем занимаются персонажи называется межмировой контрабандой, а не межмировой торговлей. Особенностью комитетчиков является их способ путешествия между мирами. Они перемещают только сознание, которое вселяется в аборигена целевого мира. При этом сознание принимающего существа не исчезает, а как-бы сливается с пришельцем, изменяясь как от воздействия психотропных веществ,но также изменяя и сознание комитетчика. Хозяин тела обычно не осознает, что в его теле появился еще один разум, в то время, как вторгшийся комитетчик понимает суть происходящего. Плюс в том, что залезть в голову кого-то, кто находится не в своем родном мире, очень трудно, так что к персонажам могут подселить соседа в голову только если их поймают и доставят в лабораторию.

Подобные разговоры крайне странно слышать от мамаша Стил. Мало того, что разглагольствования о моральных проблемах совершенно не вяжутся с ее образом, так еще она сама и является тем, кому

персонажи везли контейнер. Если персонажи не насторожатся, последующее нападение будет для них внезапным (+1 к сложности).

Мамаша и прибывшие с ней сыновья одержимы комитетчиками. Их цели в порядке приоритета:

- Не допустить разглашения информации о множественности миров;
- изъять привезенный вами контейнер, и убрать его с глаз долой;
- захватить персонажей и доставить их в исполняющую функции тюрьмы психиатрическую лечебницу;
- избежать жертв среди мирного населения, включая тех, кто одержим агентами комитета.

Соответственно, агенты будут стараться не убить персонажей, используя нелетальное оружие. Если же занимаемое ими тело не пригодно для продолжения преследования и задержания, они тут же занимают следующее, благо кандидатов здесь с избытком.

Сегодня в той забегаловке неспроста так много народу. Комитетчики довольно давно взяли в оборот Стилиов, так что они знали о готовящейся встрече. Их способ путешествия по мирам позволяет им получать доступ к довольно обширным ресурсам, так что под разными предложениями по этому шоссе независимо друг от друга были отправлены три десятка крутых парней, а на заправки на много миль в обе стороны от этой не завезли топливо. И все для того, чтобы обеспечить нашим героям теплый прием. К слову, есть у местных водил и характерное нелетальное оружие - рельса. Это металлический прут, приделанный к кастету, в котором спрятан генератор силового поля. На прут надевают гайку и доводят до кастета, где ее удерживает крепление. Прут направляется на цель, крепление отпускается и силовое поле швыряет гайку вперед. Энергии такого снаряда хватает, чтобы оглушить, оставить синяк или даже сломать руку. Ну а еще то прут с кастетом - конечно, им можно и просто так бить других людей. Смертельное оружие здесь только у хозяина заведения. В зависимости от того, насколько оригинальным вы хотите сделать мир, это может быть банальный дробовик или какой-нибудь магнитный бумерангомет.

Итак, персонажам предстоит драка, а после, вероятно и погоня, в стиле матрицы - только они вырубает одного врага, как следующий, чуть дергается, взмахивает руками, осваиваясь в новом теле и идет в атаку. Противники будут стараться вырубить персонажей, не дать им забрать деньги и контейнер.

Когда сцена перейдет в погоню, в плюс персонажам сыграет то, что комитетчики перехитрили сами себя. Многие из оказавшихся на той заправке остановились там потому что топливо в баках их машин подходило к концу. Но многие решили сначала заправиться сами, а потом уже заправить машины. Соответственно, у части преследователей баки почти пусты.

Если погоня пойдет неудачно для персонажей, изначально их запрут в трейлере-холодильнике с висящими мясными тушами, после чего постараются доставить в ближайший крупный город (2 дня пути), где и сдадут в психиатрическую лечебницу, служащую комитетчиками заменой тюрьмы. Транспорт персонажей доставят в контролируемую Стилами автомастерскую рядом с местом встречи. Если персонажи не спасутся сами или не спасут пленных товарищей до попадания в лечебницу, потом сделать это станет гораздо сложнее.

Выбор пути

Если персонажам удалось спастись, перед ними стоит три основные проблемы:

- Их преследуют комитетчики, и соответственно, им надо спасти свои шкуры;
- у них на руках непонятный контейнер, о котором мамаша Стил отзывалась как чуть ли не о оружии массового поражения;
- мамаша Стил скомпрометирована, и эту информацию надо передать лиге контрабандистов.

Описывать их проще в обратном порядке.

Двойной агент

В случае если персонажи решат сообщить Лиге о том, что Стили захвачены, им придется искать торговца - члена лиги, постоянно пребывающего в одном мире. Именно они осуществляют массовую координацию лиги. Для этого у них есть стационарные средства связи, расположенные в непосредственной близости от точки перехода.

Соответственно, у персонажей есть два варианта действий:

- Найти передатчик мамыши Стил;
- Найти другого торговца в этом мире.

Первый вариант хорош тем, что не надо далеко ехать - персонажи скорее всего уже на территории мамыши. Ну а плохо тут то, что именно здесь их будут искать комитетчики, и сами Стили, считающие, что персонажи их кинули. Передатчик обнаружится в охотничьем домике браконьеров-самогонщиков, которых крышует мамаша. И конечно же, один из обитателей - тот, что следит за передатчиком окажется одержим. Как только он обнаружит персонажей, в их сторону выдвинется подкрепление.

Второй вариант безопаснее, хотя лишь отчасти. Вторым торговец этого мира - Баро - старшина цыганского табора. Найти кочующий табор, расположенный где-то в другой стране (хорошо если не на другом континенте), в мире, на языке которого персонажи не говорят, а если они не захватили сумку мамыши, то и без денег, может быть очень непросто. Кроме, по прибытии в табор персонажей как минимум попытаются обворовать и взять на понт, требуя отдать приглянувшиеся цыганам вещи. Причем, они считают, что они полностью в своем праве, так что упорство персонажей может вызвать негодование. Впрочем, если конфликт будет принимать серьезный оборот, появится Баро и заберет персонажей к себе в трейлер. Конечно он сообщит лиге последние новости. А кроме того, он готов помочь персонажам и с другими проблемами.

Дорогая обуза

Итак, у героев есть потенциально опасная штука, которую они не знают как открыть, и которую не знают кому продать. Конечно, Баро, если вы добрались до него, готов избавить персонажей от этой ноши, но цену он предлагает просто смехотворную. Впрочем, больше никто в этом мире, вроде бы не заинтересован в подобной покупке.

Если персонажи решат оставить штуковину себе, она может стать либо счетчиком, либо просто случайно действующим сюрпризом.

Если вы решили сделать ее счетчиком, пусть в нем будет порядка шести делений, и продвигаются они не каждый раз, когда персонажи выберут "не тормозить мир". С каждым шагом счетчика рассказывайте про изменения контейнера (теперь он горячий; теперь на его поверхности вздутия; изнутри доносятся тихие щелчки). Когда счетчик закончен, произойдет одно из трех:

- содержимое испортилось и больше не представляет ценности;
- контейнер поврежден и содержимое пролилось, если оно так опасно, как говорила Стил, у всех вокруг крупные проблемы;
- контейнер вскрыт изнутри, и оттуда вылезло могущественное и наивное существо, следующее теперь за персонажами.

Если вы решите сделать контейнер источником случайных событий, чередуйте приятные (теперь вы понимаете местный язык, но только в течение одной сцены; вы словно выпались, а потом выпили кофе - свежи и бодры), неоднозначные (вы видите как вашего друга распыляет на атомы, а потом собирает заново, ну а ты совершенно точно только что умер, и повторять тебе не хочется; у вас слуховые галлюцинации - приятнейшая музыка, очень мешает работать) и пугающие (коснувшись цилиндра вы получаете сильнейший удар током; проснувшись утром вы понимаете что ничего не видите)

Дорога дальняя

Что же касается собственно спасения персонажей, то тут есть аж четыре варианта. В любом случае успешным завершением сессии будет пройти через другой мир, и выйти в следующем.

Тише травы, ниже воды

Самый простой вариант - затаиться. Увы, это только временное решение - комитет ищет персонажей, а они чужаки в этом мире. Рано или поздно они спялятся. Ну и понятно, что тут надо показать все прелести жизни несуществующего человека. Они не знают местного языка, их поведение и одежда выдадут чужаков, их транспорт не зарегистрирован ни в одной базе. В общем скорее всего этот вариант будет только промежуточным, пока идет подготовка к одному из следующих.

Если они залягут в каком-либо маленьком городке, скорее всего, достаточно быстро к ним заявится шериф, и предложит либо уехать до рассвета, либо быть задержанными за бродяжничество, подрывы устоев или торговлю наркотиками в голом виде на территории религиозного учебного заведения для малолетних детей с задержкой в развитии.

Стоит сказать, что будучи просто посажены за решетку, персонажи могут считать себя даже неплохо укрытыми от комитетчиков. Но как только упоминание о них появится в официальных документах, комитетчикам станет об этом известно.

Заячья петля

Второй очевидный вариант - вернуться в тот мир, из которого персонажи прибыли. Плюсы тут в том, что там они уже не чужаки и спрятаться будет гораздо проще. Казалось бы.

На самом деле этот подход означает просто продолжение погони. Сначала им придется пройти точку перехода, где их будут подстерегать Силы. Затем они окажутся в мире, где их ищет полиция, некие еще таинственные преследователи, и комитет, считающий данный путь наиболее очевидным.

К слову полиция ищет персонажей по подозрению в убийстве офицера полиции - того, который отстал от них только на границе миров. Позже он-таки перешел границу, и сейчас где-то во втором мире.

Неизвестные преследователи - это работники службы безопасности частной корпорации, занимающейся высокотехнологичными разработками. Именно у этой корпорации был похищен контейнер, и они готовы на многое, чтобы его вернуть. Или, в крайнем случае уничтожить, чтобы секретные разработки не попали конкурентам, а сведения о не самых этичных исследованиях - надзирающим органам.

Хижина в лесу

Суть этого решения - найти другой межмировой проход. Для этого персонажам нужно исследовать упоминания аномальных зон и странных событий. В том им может помочь Баро, если они не заходят проходить через цыганский туман.

Название подхода отсылает нас к отличному фильму и подразумевает, что персонажи сами выберут свою судьбу. Прислушайтесь к идеям игроков, и давайте им жизнь. Они говорят про круги на полях - столкните их в этом мире с людьми в черном, а на той стороне с народом серых коротышек. Они заговорили о мистике - подкиньте им сгоревшую психбольницу, и сенобитов, ждущих за переходом. Они говорят о магии - путь будет одинокий замок на скале, в котором живут любящие друг друга и жестокие игры представители загнивающей аристократии, а за заклинательным кругом в подвале - вампиры, управляющие ордами нежити. Магию заменила безумная наука - пусть будет тот же замок, но вместо аристократов - безумный ученый и его карманное измерение.

Основная проблема этого пути в том, что после перехода персонажи оказываются в мире агрессивных ксенофобов, и они в этом мире мгновенно и безошибочно определяются как чужаки. Соответственно, за ними начинается охота.

Цыганский рандомий

Если персонажи добрались до Баро, он за плату предложит им отправиться в другой мир. Плюс в том, что комитет точно не будет знать, куда отправились персонажи (вселиться в цыган комитетчикам тоже сложно как в перевозчиков). Проблема в том, что и персонажи и даже сам Баро не будут этого знать (цыганские торговцы умеют поднимать туман, войдя в который, выйдешь уже в другом мире, всякий раз в разном).

Если персонажи примут предложение и найдут чем заплатить, то все просто. Создайте мир с помощью генератора миров, и отправьте персонажей туда. Сделайте мир максимально фантастическим и причудливым. В общем, дайте волю фантазии и рассыпайте образы щедрой рукой.

Здесь стоит скорее будет не остросюжетное приключение, а попадание в совершенно незнакомый мир, в котором нужно сориентироваться.

Последняя сцена

Предполагается, что приключение заканчивается, когда персонажи выбираются из проблемного мира (первого, если они приняли решение вернуться или третьего в остальных случаях). Для этого им потребуется найти следующее место перехода. Чтобы соблюсти нужный накал страстей, понимание того, где следует искать решение этой проблемы должно прийти в самый последний момент, когда кажется уже что выхода нет. Увы, это отлично смотрится на экране, но реализовать подобный эффект в игре довольно непросто. Во-первых, не стоит рассчитывать на то, что персонажи найдут решение

(вполне возможно, они найдут, но если нет, и у вас не будет решения, получится некрасиво). Во-вторых, если вы попытаетесь подсказать игрокам, подобное может быть воспринято в штыки. Чтобы решить эту проблему есть два подхода.

Первый - разбросайте по игре заготовки возможных решений. Пусть мамаша проговорится, что цилиндр позволяет делать сопряжение миров, пусть цыгане не просто поднимают туман, но и наносят на тела персонажей рисунки перехода, пусть у охотящихся вампиров будет амулет иномирового призыва, пусть в мире с которого все начнется у персонажей будет другой связной. Сделайте такие сюжетные закладки заранее. Дайте возможность игрокам на их основе придумать выход. Или придумайте его сами, если игроки не спешат с решением проблем. В общем, подобным задачам жизненно необходима масса интерактивных деталей.

Второй - чуть более сложный, но гораздо более крутой. Я рассчитывал, что культ кота будет стимулировать игроков креативно описывать мир игры, создавая новые детали. Прислушайтесь к тому, что создают игроки. Любую из этих вещей можно последовательно развивать в новые факты о мире. Один из таких фактов и будет связан с тем, каким образом персонажи выберутся из негостеприимного мира.

Заключение

Изначально приключение рассчитано на 6 часов игры. Однако, в сюжете есть порядком мест, где игроки могут зависнуть, заняться посторонними вещами и потратить много времени. Да и вообще, часто считается, что ваншоты должны укладываться в 3 часа.

Чтобы сократить сюжет в случае необходимости, можно выкинуть некоторые его части.

Избавьтесь от сцены в первом мире. Изначально она нужна, чтобы показать контраст между знакомым миром и чужой вселенной, где чуждость строится на мелких деталях. Это круто, но может быть избыточно. Начните сразу с самого конца погони, и перехода в другой мир.

Избавьтесь от монолога мамаша Стил. Он нужен, чтобы дать игрокам подготовиться к тому, что их ждет, показать взгляд их противников и дать удовольствие от ощущения разгаданной загадки (что с ней не так?). Но эти вещи работают на антураж долгой игры, когда стоит понимать кто что может и за что борется, в ваншоте они могут быть избыточны.

Избавьтесь от нескольких задач. Не надо доносить Лиге на мамашу, не надо ковыряться с контейнером. Не надо давать большой выбор путей в соседние миры - белые советы о выборе пути - прирожденные убийцы времени и динамики.

Не вводите сложности с языком и валютой. Казалось бы, эти мелочи должны заставить персонажей двигаться, но на самом деле бытовые мелочи очень сильно тормозят игру.

Единственное, что не стоит убирать совсем - это путешествие в иной мир. В конце концов, именно ради этого мы и играем в мироходцев. Если вы решили сократить число вариантов, куда можно отправиться, я бы советовал вам остановить выбор на хижине в лесу и цыганском рандоми.

Собери их все

Внимание! Этот текст предназначен для ведущего. Если вы предполагаете, что будете проходить данное приключение как игрок, и не хотите испортить удовольствие себе и остальным, не читайте дальше.

Приключение: Собери их все;

Сеттинг: Мир зеркального бога

Система: Культ кота

Фракция: Лига контрабандистов

Данное приключение рассчитано на целый сезон, но текст, который вы сейчас читаете, описывает только первую серию - то есть приключение на одну сессию.

Введение

Вы - команда межмировых контрабандистов. Приключение начинается с того, что ваш транспорт - возможно самое главное богатство любой банды, дающий свободу и возможность вести дела, выходит из строя. Если он летающий, он падает, если работает на уникальной бананатехнологии, у него заканчивается редкое топливо или еще что-то в этом роде. В общем, вы вынуждены какое-то время оставаться в данном мире, и найти способ привести свою мобильную базу в порядок. Для этого вам нужен *торговец* - член лиги контрабандистов, постоянно пребывающий в одном мире, и занимающийся реализацией привозимых вами товаров, и деньги, чтобы ему заплатить. По умолчанию, мир аналогичен нашему.

Координаты ближайшего торговца у вас есть. Вероятно, вы направлялись как раз к нему, так что добираться недалеко. Его зовут Эль Дино - и он похож на толстого веселого мексиканца (по умолчанию все персонажи будут описываться человекоподобными, чтобы сформировать представление, на какие образы они ссылаются, но если вы пожелаете, внешность любых фигурантов можно изменить в соответствии с выбранной стилистикой). Он очень гостеприимный отец огромного семейства, в окружении которого вы и оказываетесь, когда прибываете. Дети общительные, но не фамильярные, и кажется, что появление гостей для них - настоящий праздник.

Перейдя к делам, вы спускаетесь в полуподвальный комиссионный магазинчик "Пещера Эль Дино", который служит прикрытием для точки сбыта контрабанды и, вероятно, местом, где могут найти требуемые им экзотические товары самые разные субкультуры. Вникнув в вашу проблему, Эль Дино сообщит, что он знает где достать то, что требуется для починки вашего транспорта, но это потребует времени и денег (даже если речь о простом топливе, вы прибыли на машине из другого мира, и здесь оно в дефиците). И с деньгами он даже может вам помочь - у него есть локальный заказ, не требующий перемещения в другие миры, по крайней мере, на начальном этапе, и при этом хорошо оплачивающийся.

Увы, детали он сам сообщить не может, так как не задавать вопросы заказчикам - это особенность его торговой политики. Возможно именно поэтому он пользуется спросом и до сих пор жив. Если персонажи

согласятся, Эль Дино передаст им запечатанную папку из однотонного плотного темного пластика. Ссылаясь на все тот же принцип “не знать лишнего”, он попросит открыть ее не у него в магазине.

Суть дела

В папке находится планшетный компьютер, бумажная папка с материалами и пластиковая банковская карта. Планшет при включении запрашивает пароль.

В бумагах описывается следующее. Заказчик заинтересован в получении комплекта из 12 предметов, имеющих историческое значение. Они принадлежали малоизученной культуре, сочетающей славянскую и кельтскую стилистику. Считается, что эти предметы принадлежали ряду культурных героев этой цивилизации. Соответственно, есть перечень предметов, и места их расположения. Однако, выбор того, каким предметом следует заняться в первую очередь вынужденно падает на *Меч Кладенец*. Его местоположение известно точно, и он единственный находится в пределах этого мира.

Данный меч находится на острове, неподалеку от побережья другого континента. Климат и ландшафт аналогичен греческому. Этот остров принадлежит религиозной организации “Святая гора”, довольно активно действующей и известной в данном мире. Эта организация финансирует общину храма, расположенного на указанном острове, но более в ее делах не участвует.

В материалах есть финансовые сводки. Если бы речь действительно о монашеской общине, финансирование было бы очень щедрым. Но для военного лагеря, которым данная община и является, его объема, наоборот должно хватать впритык.

Постройки представляют собой хорошо укрепленный монастырь, оборудованный системами слежения по последнему слову техники. Схем в материалах нет, но есть списки закупок, где перечисляются датчики движения, видеокамеры, датчики объема, эхолоты, радары и еще уйма других аналогичных устройств.

В монастыре есть три современных телевизора, подключенных к спутниковому телевидению, и людям заказчика удалось взломать данный канал, благодаря чему у персонажей есть возможность посмотреть на монастырь изнутри, через встроенные в телевизоры вебкамеры. Здесь приводится пароль для планшета. Сообщается также, что для работы над каждым предметом нужно вводить свой пароль, и заказчик настойчиво не рекомендует брать в работу более одного предмета за раз. Также персонажей предупреждают, что когда они активируют канал, их вторжение заметят, и через какое-то время отключат (это счетчик на деления - заполняется всякий раз, когда персонажи решают не заставлять мир подождать при проверках - в первый раз сисадмины острова поймут что что-то не так, во второй - найдут канал, по которому прошло проникновение, в третий - начнут взламывать планшет персонажей, и на четвертый раз, будут сами наблюдать за персонажами через камеру планшета). На экране действительно будет три канала. Видимо, один - в комнате отдыха, второй в личном кабинете, и третий в сторожке. На первом можно будет увидеть здоровых молодых людей обоих полов славянской внешности, обсуждающих бытовые вопросы. На экране, судя по звукам, развлекательные шоу. На второй - сидящего за столом мужчину со скучным лицом, работающего с бумагами, собранными в картонные папки “Дело №” Также, на этом канале в окно можно увидеть площадку внутреннего двора, где постоянно тренируются и медитируют те же молодые люди. На экране, видимо, финансовые новости. Третий канал покажет здорового ребенка в форме, сидящего за столом. Если персонажи догадаются исследовать этот канал, в отражении зеркала над умывальником в глубине сторожки, можно

увидеть часть мониторов, и выяснить, какие участки острова точно просматриваются. На экране, видимо, остросужетный фильм.

В деле есть снимок острова и примерный план монастыря, где отмечено местоположение искомого меча. Согласно этим бумагам, он находится в главном зале, у дальней от входа стены.

Далее, в деле описывается община проживающая на острове. Это клан, главной целью которого является охрана искомого меча. Живут достаточно изолированно, контакты с представителями внешнего мира сведены к минимуму. По сути, единственными людьми не из клана, которых видят юноши общины, являются владельцы катера, на котором им привозят продукты и припасы (числятся в штате “Святой горы”). Покидают остров только старшие слены сообщества - волхвы, юноши, отобранные для очного обучения в большом мире, и девушки, которые могут отправляться на поиски “свежей крови”, то бишь ради зачатия ребенка. Остальные сидят на острове безвылазно, обучаются силами старших членов общины или посредством удаленного обучения. В настоящий момент за пределами острова имеется 15 человек - один волхв и поровну юношей и девушек. Их координаты приводятся.

Также в деле указаны место и условия передачи предметов.

Во время операции

Проникнуть на остров незамеченными очень сложно. Единственный предусмотренный вариант - воспользоваться имеющимся у Эль Дино телепортом, но он позволит только пройти на остров, выбираться придется своими силами.

Если персонажи наймут катер или самолет, и попробуют “случайно” причалить или приземлиться на острове, с ними свяжутся по радио, сообщат, что они в частных владениях и потребуют изменить курс. Если они представятся инспекторами “Святой горы”, посланцами кого-то из островитян, находящихся сейчас в большом мире или что-то еще в этом роде, от них будут стараться отделаться. В любом случае, когда персонажи будут уже на острове, с ними будут вежливы и приветливы, но ни на секунду не будут выпускать из виду. Если персонажи придумают себе официальную миссию, им будут содействовать в проведении проверки. Если они представятся жертвами обстоятельств, им сообщат, когда ближайший катер с продовольствием, и на это время предоставят комнату. Если они проникли при помощи какого-то десанта и их поймали, сообщат, что община мирная, зла им не желает, и свободу почти не ограничивает. Стоит отметить, что всякий, кто попробует еду или питье, которое им дадут островитяне станет более агрессивен и несдержан, чем обычно.

Персонажи будут вызывать значительный интерес у молодого поколения островитян, и их будут заваливать вопросами о большом мире. При этом будет видно, что представления об обычной жизни у местных сформированы по фильмам и телепередачам. Если в группе есть мужчины, их попробуют привлечь к “расширению разнообразия генофонда островитян”, но, настаивать, впрочем не станут. Девушкам такие предложения тоже поступят, и в случае положительного ответа, их постараются сагитировать остаться на острове. Среди прочих выделяется болтливая девица, с которой, судя по всему общаются довольно мало. Она успеет выболтать, что ее готовят на изгоя, и она, мол, встанет на защиту мира от зла. Затем поймет, что сболтнула лишнего и сбежит. Старшее поколение островитян также охотно вступает в беседы, часто сводя их к богословским спорам. Учение этого монастыря напоминает смесь греческого православия и буддизма. Бог, мол источает благодать, и ведя безгрешную

жизнь настраиваешься на нужную волну и погружаешься в божью любовь, а настраиваться надо посредством медитаций и самосовершенствования.

Персонажам четко обозначат места, куда им ходить не следует - это весь остров за стенами монастыря, технические помещения, и главный зал. В последний их, впрочем, проведут, и там персонажи увидят барельеф в виде богатыря, с закрепленным в его руке мечом. Персонажам скажут, что это меч святогора - героя и подвижника, и то мол, реликвия, ради которой и был заложен данный монастырь. Но теперь Святогор не входит в число святых, поэтому живут островитяне уединенно и паломничества к ним нет.

Если персонажи пытаются куда-то пробраться (включая проникновение на остров десантированием), включается счетчик на 5 делений. На первом - активность персонажей замечают, на втором начинают организованную облаву, на третьем - их обнаружили, на четвертом - их загоняют в угол, и на пятом - они попались. В процессе поимки персонажам будут стараться не навредить, использовать нелетальное оружие и постоянно будут увещевать сдаться. Бойцы островитяне хорошие, действуют слаженно, и явно немало тренировались в поиске и поимке беглецов. В случае нападения персонажей, основная тактика - предупредить о нападении и позвать на помощь, а после задавить числом.

Пойманных приведут к волхву. Если перед операцией персонажи разделились, и часть изображала неведение, относительно планов остальных, все равно приведут всех. Волхв - это старик с берестяным обручем на голове, опирающийся на узловатую палку. Примет он персонажей в главном зале, сидя на скамье, рядом с выходом (меч на противоположном конце). Вместе с персонажами и волхвом, в зале будут охранники - островная молодежь. Они будут отрезать персонажам путь к мечу.

Волхв скажет, что знает, зачем персонажи прибыли. Он расскажет, что его клан охраняет этот меч уже много веков потому что в нем заключено великое зло. Что каждый раз, когда меч покидал остров, в мире случалась великая война. Скажет, что даже будучи закрепленным в стене почти постоянно пустующего зала, он влияет на умы островитян, и что персонажи сами должны ощущать его влияние, в виде агрессивных мыслей и стремлений (это и правда есть). Попросит персонажей отказаться от своих замыслов, дождаться катера и покинуть остров. Скажет, что если персонажи попадутся вновь, их запрут в подвале. собственно, так и будет - если персонажи снова попадутся, их запрут в обширном подвале, и будут держать там до прибытия катера, после чего выпроводят с острова. Если персонажи не придумают чего-то иного, конечно.

Если какой-то персонаж возьмет в руку меч, он ощутит прилив адреналина - драться станет легче (при формировании сложности задействуется пункт "персонаж использует спецспособности, недоступные остальным"), но прекратить сражаться наоборот станет труднее. Если персонажи захватили меч, их уже не будут пытаться взять живыми. Однако, если они будут отбиваться очень эффективно, волхв сообщит (возможно, крича из-за укрытия), что видно мол, судьба у мира такая вновь погрузиться в пучину войны, и отдаст персонажам катер для экстренной связи с материком (довольно дорогая для общины вещь, на которой не могло бы поместиться достаточно людей, чтобы охранять персонажей, в связи с чем, этот вариант и не рассматривался раньше).

Если персонажи покинут остров и доставят меч в указанное место (пентхаус пятизвездочного отеля, фактически превращенный в смесь музея и библиотеки), там их встретит сухощавый человек, одевающийся в неформальный стиль, и предпочитающий темные тона. Внешностью он напоминает актера Джулиана Сэндса. Более того, так он и представится. Изучив меч, он придет в ярость, сообщит,

что то подделка, новодел, и вообще, у него в рукоятке какое-то устройство. Теоретически, все это можно установить и ранее, внимательно изучив меч.

На самом деле

Меч, выставленный в главном зале - и правда подделка для отвлечения внимания. Устройство в рукоятке - генератор низкочастотных колебаний, стимулирующий надпочечники на выработку норадреналина, когда рукоятку берет человек. Перчатки от этого не спасают.

Агрессия, развившаяся у персонажей на острове - результат добавляемых в их (но не остальных островитян) пищу и питье психоактивных веществ. Все то нужно для поддержания легенды о злом мече.

На самом деле, Меч Кладенец действительно на острове. Его держит при себе изгой - человек, специально тренированный контролировать свои порывы и эмоции. Он сидит в пещере в той части острова, что отдалена от монастыря. Большую часть времени он медитирует, меньшую - занимается своими скудными бытовыми делами, которых в жизни аскета немного. Если персонажи дойдут до него и застанут бодрствующим, он вызовет подмогу, нажав кнопку (скрывать это действие он не станет, так что персонажи будут в курсе, что времени мало), и расскажет то же, что и волхв, но не скрывая, что настоящий меч у него на поясе. Победить изгоя в честном бою невозможно, пули он тоже отбивает мечом, и вообще является боссом - загадкой. Надо придумать что с ним сделать. Убивать он никого не станет - победив в последний момент будет останавливать клинок, и, глубоко вздохнув, либо уберет его в ножны, либо продолжит бой.

Если персонаж единолично возьмет в руки Меч Кладенец (за рукоятку, - держать за ножны безопасно), то уже он станет непобедимым воином. Тут уже островитяне не пожалеют никаких ресурсов, чтобы не дать мечу покинуть остров. основная тактика - постоянно атаковать, предпочтительно с расстояния, дожидаясь, пока у меченосца не закончатся силы, после чего перебить всех пришельцев.

Проверкой, которую надо будет проходить меченосцу будет сохранение контроля над своими действиями. Сложность тут высокая: задача сложна и требует особых навыков, скорее всего, персонаж будет застигнут врасплох, ситуация очень скоро станет нервирующей и агрессивной и персонаж ведущего использует недоступные большинству спецспособности, то есть побить сложность можно только фигурными картами. Что до масти, лучше всего тут подойдет бубновая масть. Ведущему следует внимательно слушать, заявку персонажа на восстановление контроля, и выдавать соответствующее решение. Так, если персонаж пытается сопротивляться героическим напряжением воли (крестовый подход), возможно, стоит сказать, что он сломил давление меча, и теперь четко осознает, что только он является избранным, достойным носить это оружие. Если он будет пытаться анализировать воздействие на свой разум (пиковый подход), то поймет, что воздействие идет на глубинные импринты, но взять свои эмоции под контроль это не поможет. Если он будет стараться подражать герою, попадавшему в аналогичную ситуацию (червовый подход), то будет пафосно косплеить соответствующего персонажа. Так или иначе, заставить меченосца расстаться с мечом будет непросто.

Если заказчику принесут этот экземпляр, он будет в восторге, щедро оплатит старания персонажей и предложит продолжить поиск артефактов.

Приложения

Список артефактов

Меч Кладенец, корона Кощея, кольцо мастеров, кубок Луга, навья маска, родовой серп, лубочье побоище (игра), плита о каменной бабы, голубинная книга, котел Ягневь, посох Берендея, флейта Леля.

Сущность меча

На самом деле, в мече не заключено никакой злой сущности. то артефакт, призванный превратить человека в идеального ратника - мастерство фехтования возрастает многократно, и желание прекратить битву блокируется.

Дополнительный счетчик

Если персонажи будут выбирать “не удерживать мир” ближе к началу игры, можно ввести дополнительную угрозу со счетчиком на 7 делений.

Данный счетчик связан с организацией борцов с нечистью. Видимо кто-то из подпадающих под их определение “нечисти” бывает у Эль Дино.

При первом движении счетчика на пещерой Эль Дино начинается слежка; после второго - в поле зрения следящих попадают и персонажи; после третьего - активисты охотников проникают туда, где персонажи живут и роются в их вещах; после четвертого - кого-то из детей Эль Дино берут в заложники, принуждая его разместить в своем магазине засаду; пятого - засада провалилась, тот, кого охотники выслеживали ушел, а ребенок убит, Эль Дино просит персонажей увезти его семью из этого мира, если персонажи соглашаются, будет сцена погони; после шестого движения счетчика - Убит либо Эль Дино, либо кто-то из перевозчиков, пришедших к нему; и после седьмого - в Лиге у персонажей плохая репутация, многие знают, что они общались с Эль Дино перед убийствами, и ушли невредимыми - фактов большинство не знает, но домыслов полно.

В принципе, этот фронт угрозы рассчитан на весь сериал, так что в рамках ваншота можно начать сразу с третьего движения счетчика, и ограничиться пятым, но просьба об эвакуации заменяется тем, что торговцу не до поиска нужных персонажам материалов.