

Оглавление

| | |
|---|-----------|
| Игроки и Ведущий | 2 |
| Сценарий сессии..... | 3 |
| Карта приключений и перемещение по миру | 3 |
| Время игры..... | 3 |
| Условности..... | 3 |
| Персонаж и его атрибуты | 4 |
| Взаимодействие Игрока с миром | 5 |
| Что значат атрибуты? | 6 |
| Сила и Тело | 6 |
| Ловкость и Восприятие..... | 7 |
| Ум и Воля | 8 |
| Навыки персонажа | 10 |
| Обнаружение..... | 10 |
| Незаметность | 10 |
| Закалывание | 11 |
| Взлом | 11 |
| Воровство | 12 |
| Обезвреживание | 12 |
| Коммуникация | 12 |
| Бой контактным оружием..... | 12 |
| Рукопашный бой..... | 12 |
| Дальний бой | 13 |
| Сделки | 13 |
| Оценка | 13 |
| Игры..... | 13 |
| Магические навыки..... | 13 |
| Ментальная магия..... | 14 |
| Астральная магия | 14 |
| Материальная магия..... | 16 |
| Естественные науки | 17 |
| Прикладные науки..... | 17 |
| Социальные науки..... | 17 |
| Развитие персонажа..... | 18 |
| Увеличение атрибутов и навыков персонажа..... | 18 |
| Таланты | 19 |
| Дефекты..... | 20 |
| Черты | 21 |
| Дополнения | 22 |
| Предметы и их свойства | 27 |
| Инструменты..... | 27 |
| Оружие | 27 |
| Щиты | 28 |
| Броня..... | 28 |
| Монстры | 29 |
| Смерть..... | 30 |
| Миры приключений..... | 31 |
| Ось X: Влияние воли..... | 31 |
| Ось Y: Единение/расщепление..... | 31 |
| Ось Z: Вера/страх | 32 |
| Последние версии..... | 32 |

| | |
|--|----|
| Знание об устройстве мира..... | 34 |
| Перемещение между версиями | 35 |
| За пределами версий | 35 |
| Мультиверсия (Multiversion) | 35 |
| Доппелгангер | 36 |
| Душа | 36 |
| Влияние Оси Х на науку и волшебство..... | 37 |
| Группировки и фракции | 37 |
| Эквалайзер, центр событий | 38 |

Игроки и Ведущий



Сценарий сессии

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, банально, район города.

Локация. Для облегчения создания иллюзии целостного мира его разделяют на некоторое количество частей — локаций. Управляемый Игроком персонаж может одновременно находиться только в одной локации. 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 конкретном месте или за конкретный промежуток времени. Это может быть авария на автострате со всеми вытекающими последствиями, или званый ужин. Пошаговая битва всегда считается одной сценой.

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. Ход обычно 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**.

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.

Условности

...

Персонаж и его атрибуты

Создайте персонажа для участия в игре. Базово, персонаж определяется именем, возрастом, полом, предысторией (дополнениями), и атрибутами.

Атрибуты представляют собой численную оценку особенностей конституции персонажа. Конституция — это совокупность функциональных и морфологических особенностей организма, сложившихся на основе наследственных и приобретенных свойств, которые определяют своеобразие реакции организма на внешние и внутренние раздражители.

У каждого персонажа есть шесть атрибутов, разбитых на три пары: сила – тело, ловкость – восприятие, ум – воля. Второй атрибут в паре называется главным атрибутом, а первый атрибут в паре называется зависимым атрибутом.

Зависимый атрибут не может быть выше соответствующего главного атрибута, и не может быть увеличен выше его значения во время игры.

Воля, ум и восприятие являются атрибутами личности, а тело, сила и ловкость являются физическими атрибутами существа.

Назовите своего персонажа, определите его пол и возраст.

При создании персонажа Игрок должен присвоить его атрибутами такие численные значения, чтобы **ни один из атрибутов не был ниже 1 или выше 5**. Если персонаж молодого или зрелого возраста, сумма атрибутов должна быть равна **20**; если персонаж подросток — 18, преклонного возраста – 19, если он ребёнок – 16, пожилого возраста – 17.

Во время игры атрибут не может быть выше 6 и ниже 0.

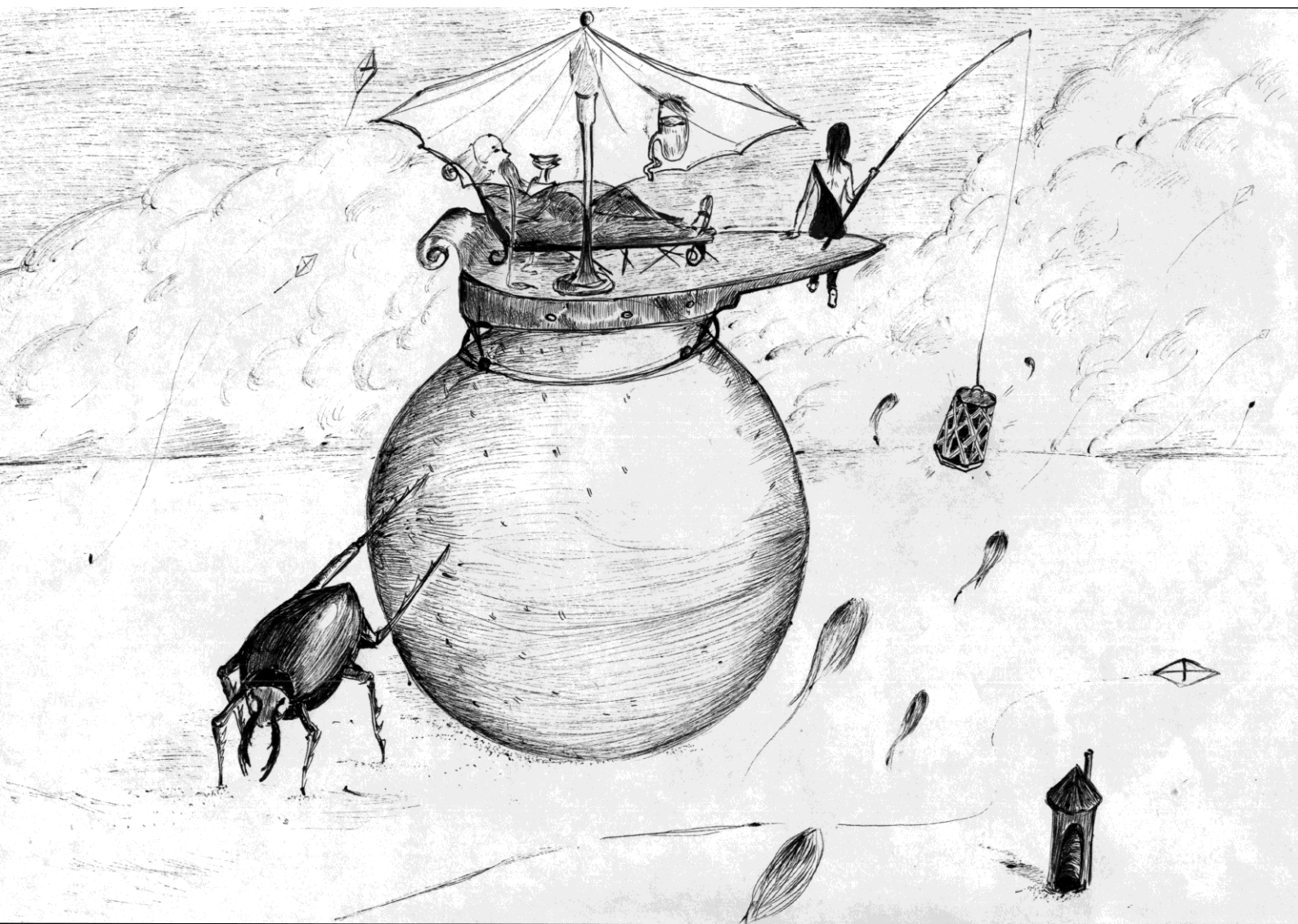
Взаимодействие Игрока с миром

Основой взаимодействия Игрока с миром является «бросок для действия», который делится на «бросок атрибута» и «бросок навыка».

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 какому атрибуту или навыку относится совершаемое действие, и бросает шестигранный кубик.

Если выпавшее на кубике значение равно или меньше, чем значение соответствующего атрибута или навыка, то действие считается успешным, а если больше – неудачным.

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 карабканье по лестнице, считаются всегда успешными, хотя в реальной жизни всегда есть опасность попасть в аварию или упасть с лестницы. Бросок нужен только, если действие чрезвычайно опасно или имеет большие шансы на провал (например, персонаж не может заговорить с другим персонажем из-за социофобии).



Что значат атрибуты?

Сила и Тело

Атрибут «тело» определяет соотношение роста и веса персонажа, состав тела, метаболизм и выносливость.

Запас сил персонажа равен атрибуту тела, умноженному на 20.

Например, запас сил персонажа с атрибутом тела 3 будет составлять 60.

Когда запас сил снижается до 0 за счёт усталости или повреждений, персонаж теряет сознание, или становится неспособным совершать какие-либо действия, находясь в беспамятном состоянии.

Если запас сил персонажа падает ниже 0, он получает повреждения опасные для жизни, которые могут покалечить или даже убить его:

- 0 и ниже)
- -10% от максимального запаса сил и ниже)
- -30% от максимального запаса сил и ниже)
- -50% от максимального запаса сил и ниже)
- -70% от максимального запаса сил и ниже)
- -90% от максимального запаса сил и ниже)

Персонаж игрока не может снизить свой запас ниже 0 самостоятельно.

Персонаж может обладать специализацией в навыке или отдельными аспектами атрибутов. В этом случае, он может затрачивать собственный запас сил для того, чтобы уменьшать значение, полученное на шестигранном кубике в результате текущего «броска для действия». Таким образом, он гарантирует успех своего действия, связанного с соответствующим атрибутом или навыком, если оно также относится к соответствующему аспекту атрибута/специализации в навыке.

Атрибут «сила» определяет способность к максимально быстрому (взрывному) проявлению усилий с большим отягощением или собственным весом тела.

Сила показывает, как быстро можно использовать тот или иной предмет или совершить то или иное действие. Чем быстрее используется предмет или действие, тем меньшую часть хода затрачивает их использование во время пошаговой игры (см. *следующий пункт главы – Ловкость*).

Действие или предмет используются тем быстрее, чем меньшую **нагрузку** они оказывают. Чтобы определить какую нагрузку они оказывают, от базовой нагрузки указанной в их свойствах отнимается сила персонажа.

Если предмет используется одной рукой, сила отнимается от нагрузки один раз, если предмет используется двумя руками, сила отнимается от нагрузки два раза.

В результате нагрузка может быть снижена вплоть до 1, но не ниже 1.



Например, нагрузка предмета равна 3, сила персонажа 4, следовательно, если предмет используется одной рукой, нагрузка при использовании предмета снизится до 1 ($3-4=-1$, $-1<1 \Rightarrow \text{нагрузка}=1$).

Нагрузка делится на категории, которые в свою очередь соответствуют разным действиям с весом собственного тела и весу предметов (в частности, оружия):

| нагрузка | кг* | возможные предметы | возможные действия |
|----------|-----------|--------------------|--------------------|
| 1 | 0.001-0.1 | | |
| 2 | 0.1-0.5 | | |
| 3 | 0.5-1 | | |
| 4 | 1-1.5 | | |
| 5 | 1.5-2 | | |
| 6 | 2-3 | | |
| 7 | 3-4 | | |
| 8 | 4-5 | | |
| 9 | 5-7.5 | | |
| 10 | 7.5-10** | | |

* приблизительный вес предмета в килограммах

**далее – с шагом 5 кг.

дверь
толкнуть, тянуть/катить, придать положение,

Сила 0 значит, что персонаж парализован.

Ловкость и Восприятие

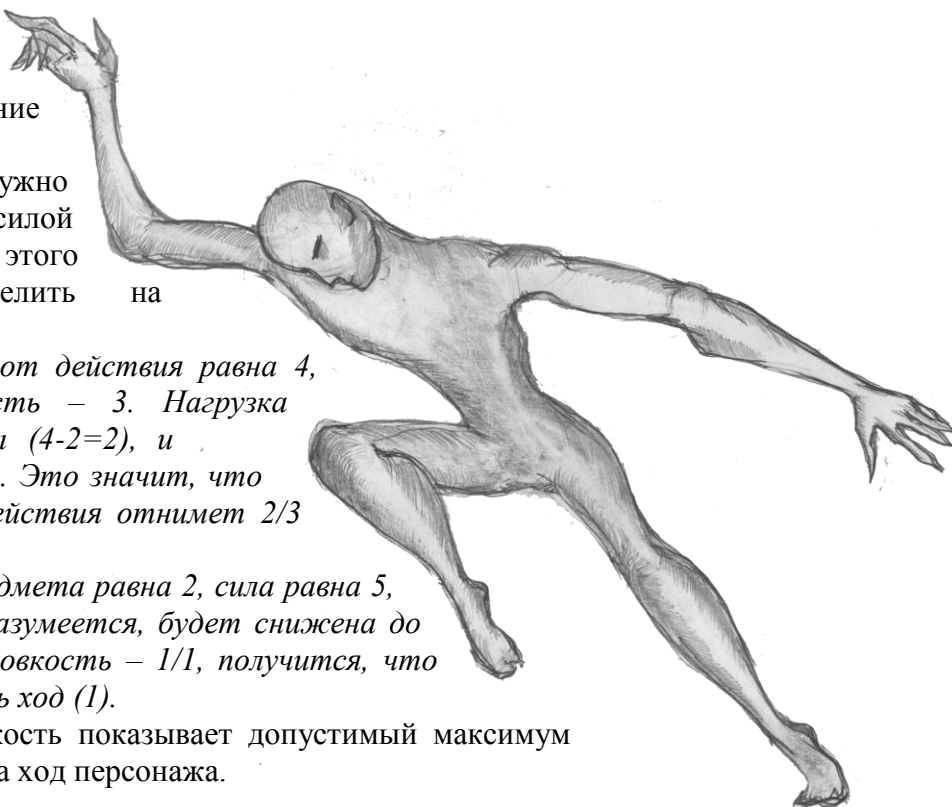
«Ловкость» характеризует гибкость персонажа, его моторно-двигательный и вестибулярный аппарат.

Чтобы определить какую часть хода затрачивает использование предмета/осуществление действия, нужно модифицированную силой нагрузки этого предмета/действия разделить на ловкость персонажа.

Например, нагрузка от действия равна 4, сила равна 2, а ловкость – 3. Нагрузка снижается за счёт силы ($4-2=2$), и делится на ловкость – $2/3$. Это значит, что осуществление данного действия отнимет $2/3$ хода (останется $1/3$ хода).

Или, нагрузка от предмета равна 2, сила равна 5, ловкость – 1. Нагрузка, разумеется, будет снижена до 1. Если её разделить на ловкость – $1/1$, получится, что действие затрачивает весь ход (1).

Таким образом, ловкость показывает допустимый максимум самых быстрых действий за ход персонажа.



Персонаж не может использовать предметы, использование которых занимает у него более двух ходов.

Часть хода, которую персонаж не потратил на своём ходу, может быть потрачена до начала его следующего хода во время хода противника на особые защитные действия:

Уклонение от удара затрачивает 2 ОД. Бросок ловкости позволяет уклониться от вражеского удара.

Уклонение производится **до** удара, т.е. вслепую, независимо от того, будет ли атака противника успешной или нет.

Парирование удара. Если на конец хода у персонажа сохранено количество ОД достаточное для использования текущего контактного оружия (или безоружного удара), то соответствующий бросок навыка позволяет осуществить парирование вражеского удара, чтобы избежать его.

Парирование производится **после** удара, т.е. сначала определяется, будет ли атака противника успешной, и если да, то тогда имеет смысл попробовать произвести парирование.

Ловкость 0 значит, что персонаж обездвижен (парализован).

«Восприятие» это сенсорная система, визуально-пространственное, музыкально-ритмическое и натуралистическое мышление.

Приоритет хода персонажа равен [восприятие*2]. Персонаж, чей приоритет больше, ходит во время пошаговой битвы раньше других. Если у двух и более персонажей одинаковый приоритет, то они должны сделать бросок восприятия. Те, кто совершил успешный бросок восприятия, получают +1 к своему приоритету для данной сцены. Очередность хода установленная в первом раунде не меняется, если не меняется показатель атрибут восприятия того или иного персонажа.

Восприятие 0 значит, что персонаж лишён чувств.

Ум и Воля

Атрибут «Ум» это способности к обучению, логико-математическое и вербально-лингвистическое мышление.

Ум персонажа определяет, сколько навыков может развивать персонаж. Это значение равно [ум + 1].

Человек, осуществляя волевые действия, противостоит импульсивным желаниям, формируя в себе сильную волю.

Значение атрибута «воля» модифицирует то, как другие персонажи проявляют по отношению к персонажу Игрока апатию, антипатию, симпатию, страх и сострадание.



| | антипатия | симпатия | страх | сострадание | апатия |
|----------|------------------|-----------------|------------------|------------------------|---------------|
| 1 | отвращение | жалость | отвращение | жалость | игнорирование |
| 2 | призрение | учтивость | подозрительность | соблезнование | безразличие |
| 3 | агрессия | уважение | тревога | понимание | официальность |
| 4 | вражда | дружелюбие | замешательство | забота | учтивость |
| 5 | планы мести | преданность | оцепенение | желание оказать помощь | уважение |
| 6 | бессильная злоба | одержимость | панический ужас | долг оказать помощь | дружелюбие |

Воля 1 значит, что персонаж в своём поведении напоминает животное.

Воля 0 значит, что персонаж будет исполнять то, что ему скажут делать. Если команду пытаются отдать несколько персонажей, то он станет подчиняться тому, чья воля больше, чем у других.

Чтобы попытаться перехватить контроль над таким персонажем, нужен бросок воли. Чтобы отдать команду, которая расходится с характером персонажа, нужен бросок воли. Чтобы отдать команду, которая расходится с убеждениями персонажа, нужен бросок ума. Чтобы отдать команду, которая расходится с основными инстинктами персонажа, нужен бросок ума.

В случае провала какого-либо из этих бросков, повторить попытку можно только через один час игрового времени.

Навыки персонажа

Все навыки персонажа изначально равны 1.

Персонаж не может развивать больше навыков, чем [ум + 1].

Навыки разделены на восемь основных групп, по три навыка в каждой. На все навыки одной и той же группы влияет определённый атрибут. Навык персонажа не может быть выше, чем атрибут, который влияет на этот навык.

1. **шпионаж** — **восприятие**: обнаружение, незаметность, закалывание;
2. **ловкость рук** — **ловкость**: взлом, воровство, обезвреживание;
3. **коммуникация** — **воля**: подражание, диалог, управление;
4. **дальний бой** — **восприятие**: огнестрельное оружие, метательное оружие, метаемое оружие;
5. **ближний бой** — **ловкость**: одноручное оружие, двуручное оружие, рукопашный бой;
6. **заработок** — **ум**: сделки, оценка, игры;
7. **магия** — **воля**: ментальная, астральная, материальная;
8. **науки** — **ум**: естественные, прикладные, социальные;

Вторичные навыки (не обязательные для приключенческого жанра сессии):

9. **чёрное ремесло** — **ловкость**: гончар, горняк, столяр;
10. **изящное ремесло** — **восприятие**: портной, ювелир, парфюмер;
11. **изображение** — **восприятие**: скульптура, рисунок, дизайн;
12. **акробатика** — **сила**: жонглирование, баланс, прыжки;
13. **атлетика** — **сила**: плавание, бег, альпинизм;
14. **исполнение** — **восприятие**: танец, пение, музыка;
15. **выживание** — **ум**: охота и рыбалка, собирательство, укрытие;
16. **транспорт** — **восприятие**: наземный, водный, воздушный;
17. **язык** — **ум**: иностранный язык; древний язык; искусственный язык;
18. **еда** — **ум**: самогодование; диетология, кулинария.

Обнаружение

Позволяет распознавать ловушки, скрытые двери, тайники, искать улики и спрятавшихся существ. Для использования нужен успешный бросок кубика для каждой предполагаемой цели на локации. Неудачный бросок запрещает одну из целей для обнаружения до начала следующего дня. При этом Ведущий не сообщает, была ли запрещена гипотетическая цель при неудачном броске, а просто делает для себя соответствующую пометку.

Незаметность

Позволяет двигаться бесшумно или маскироваться, сливаясь с местностью. Чтобы оставаться незаметным для существ, нужен бросок навыка. Чтобы прокрасться мимо существ, нужен бросок навыка. Требуется бросок навыка на каждое существо, которое ищет персонажа, чтобы скрыться от него.

Локация и освещение модифицируют бросок навыка:

| | освещение | | местность |
|----|---|----|--------------------------------------|
| -3 | нет света | +3 | полузатопленная |
| -2 | ночь | +2 | скрипящий пол, хруст листвы, похожее |
| -1 | сумрачный/искусственный свет, ясная ночь | +1 | узкое помещение |

| | | | |
|----|-----------------------|----|------------------------|
| +1 | ясный свет, прожектор | -1 | высокая трава, деревья |
|----|-----------------------|----|------------------------|

Закалывание

Подкравшись к врагу, персонаж Игрока, воспользовавшийся данным навыком, может нанести ему повышенный урон. Атакуемый враг должен выкинуть бросок восприятия, если не бодрствует, бросок ловкости, если ожидает нападения, и бросок тела в любом случае. Из-за одного проваленного целью броска, наносимые повреждения становятся в два раза больше, из-за двух – в три раза больше, из-за всех трёх неудачных бросков повреждения становятся летальными, и приводят к смерти противника.

Взлом

Позволяет взламывать замки отмычками. Для использования нужно несколько успешных бросков навыка подряд, в зависимости от **уровня замка**. Каждый неудачный бросок навыка взлома ухудшает следующий бросок навыка взлома по отношению к данному замку на +1. Когда сложность достигает 6, замок заклинивает и его больше невозможно взломать.

Если замок не механический, а электрический, то для взлома требуются не отмычки, а электронные отмычки.

Уровни замков:

1) механический засов/электромеханический засов. В своей простейшей форме не требует для взлома отмычек. Если тяжёлая дверь без брешей заперта на засов с другой стороны, то наоборот – её невозможно взломать.

2) механический секретный механизм/электрический секретный механизм.

3) кодовый механический замок/кодовый электронный замок. Для их взлома может помочь дополнительное оборудование, такое как карта-декодер или стетоскоп/фонендоскоп. В этом случае сложность броска будет улучшена на -1.

Замки также возможно взломать не только с помощью навыка, но и при помощи грубой силы – силового взлома. В этом случае для взлома требуется другой инструмент, нежели отмычки, а для определения успеха в расчёт берётся атрибут силы, а не навык взлома. В этом случае уровень замка будет зависеть от его крепления:

1) Навесные замки, также часто называются висячими. Такой замок максимально прост в установке и смене, но хуже всех защищён от взлома силовыми методами. Нередко для взлома достаточно **гвоздодёра**. Устанавливаются обычно на ворота гаражей и на калитки.

2) Накладные замки, устанавливаются на внутренней стороне двери. Такой замок значительно более защищён от силового взлома, тем более чем прочнее крепление замка к двери. В данном случае требуется **кувалда, мощное холодное или огнестрельное оружие, дрель**.

3) Врезные замки, находятся непосредственно внутри двери. Наиболее защищён от силового взлома. Защищённость такого замка зависит, прежде всего, от прочности самой двери (то есть, из описания замка можно заключить, что его уровень больше 3). Стоит, однако, учитывать, что механизм замка расположен ближе к наружной стороне двери, потому для защиты механизма могут потребоваться дополнительные броненакладки. Требуется **циркулярная пила или сверло по металлу**.

Стоит заметить, что инструменты подходящие для силового взлома более сложных замков подходят для взлома более простых замков.

Воровство

Позволяет незаметно воровать предметы из карманов (сумок) и прилавков (столов/поверхностей). Нужно по одному успешному броску навыка на каждые 1 нагрузки предмета. При неуспешном броске персонаж попадает на воровстве.

Также навык позволяет одержать победу в партии азартной игры путём обмана. Кроме броска навыка при этом требуется бросок восприятия на первую и каждую последующую партию игры с теми же соперниками.

Обезвреживание

Позволяет обезвреживать ловушки, разминировать бомбы и выводить из строя технику и приборы. Для использования нужен успешный бросок навыка.

Коммуникация

Позволяет использовать один из вариантов разговора, в зависимости от используемого навыка, чтобы добиться чего-то от персонажа Ведущего, или убедить его в своей правоте т.е. вызвать желаемую реакцию.

На одну попытку нужно придумать один тезис для своего убеждения. Неудачная попытка снижает отношение персонажа Ведущего к персонажу Игрока на 1 (то есть так, как если бы воля персонажа Игрока была на 1 меньше).

Бой контактным оружием

Позволяет нанести удар по врагу в контактном бою. Если действие успешное, к урону атаки прибавляется значение, выпавшее на кубике. Если нет, считается, что персонаж промахнулся по своей цели.

В контактном бою возможно наносить **прицельные удары**. Для прицельного удара требуется затратить 1ОД дополнительно, и выбрать область тела, на которой будет сосредоточена атака.

1) руки. Бросок атаки ухудшается на +1. Урон выше 10 увеличивает расходы ОД противника на действия руками на 1.

2) ноги. Бросок атаки ухудшается на +1. Урон выше 10 увеличивает расходы ОД противника на действия ногами на 1.

4) оружие. Бросок атаки ухудшается на +2. Урон равный или выше веса оружия выбивает оружие из рук противника, если тот не сделает бросок силы. Успешный бросок соответствующего навыка боя позволяет отобрать оружие. Урон не наносится здоровью оппонента.

5) голова. Бросок атаки ухудшается на +2. Урон 5 и выше удваивается. Урон выше 10 также снижает восприятие противника на 1 до излечения.

Рукопашный бой

Позволяет нанести безоружный удар по врагу в контактном бою. Если действие успешное, к урону атаки прибавляется значение, выпавшее на кубике.

Рукопашный бой позволяет выполнять удары, броски и перехваты без использования оружия. Особые стили рукопашного боя модифицируют старые и добавляют новые приёмы.

Без оружия, персонаж способен выполнять удары руками, ногами, контактные броски и перехваты.

Каждый уровень навыка даёт 1 к урону приёмов рукопашного боя.

Контактный бросок кроме броска навыка требует, чтобы противник не смог выполнить бросок ловкости. При этом противнику будет нанесён урон равный силе персонажа, умноженной на 3. Контактный бросок нельзя блокировать.

Перехват/рукопашный блок. Блокирует рукопашный удар противника. При этом игрок может сделать бросок ловкости. Если бросок окажется удачным, то персонаж может контратаковать противника ударом руки за 1 ОД или ноги за 2 ОД. Если бросок неудачен – персонажу будет нанесён урон в полтора раза больше.

В контактном бою можно наносить прицельные удары и усиленные удары (см. п. 5.8. Одноручное и двуручное контактное оружие).

Дальний бой

Позволяет попасть в цель выстрелом или броском.

В дальнем бою можно производить прицельные атаки (см. п. 5.8. Одноручное и двуручное контактное оружие).

Сделки

Позволяет заключить сделку с выгодой для себя. Если первая бросок навыка оказался неудачным, повторный бросок навыка позволит прийти к компромиссу. В случае, если и он оказался неудачным, то сделка может быть заключена только с выгодой для оппонента.

Если персонажи торгуются, тот из них, кто заключил сделку с выгодой для себя, может изменить цену предмета сделки на 10% за каждый последующий бросок навыка подряд вплоть до 50%.

Если речь идёт о неких дополнительных условиях или поправках к правилам, предлагающий их персонаж должен совершить бросок знаний.

Условия сделки не могут противоречить здравому смыслу.

Оценка

Позволяет раскрыть секретные и скрытые свойства предмета (идентифицировать его). Для использования нужен требуемый условиями предмета уровень навыка, а не бросок кубика.

Игры

Успешный бросок навыка позволяет одержать победу в партии азартной игры. Раз за партию, бросок восприятия позволяет прочесть эмоции и угадать мысли целевого оппонента.

Магические навыки

С первым уровнем навыка, Персонаж может использовать заклинания соответствующей школы магии, используя свитки заклинаний. В случае успеха, свиток с заклинанием исчезает.

С последующими уровнями навыка, для персонажа открываются заклинания, которые он может использовать постоянно.

Чтобы использовать заклинание второго уровня навыка требуется 4 ОД, третьего – 6 ОД, четвёртого – 8 ОД и пятого – 10 ОД.

Действие продолжительных заклинаний всегда заканчивается, если персонаж засыпает или теряет соум. Персонаж не может одновременно использовать больше заклинаний, чем значение его ума, даже если речь идёт о мгновенных эффектах.

Ментальная магия

II. Чтение мыслей. Колдующий слышит внутренний голос целевого персонажа в пределах локации. Действие заранее заклинание прекратится, если колдующий заговорит, произнесёт или напишет слово, либо целевое существо окажется на другой локации. Все действия направленные целью против колдующего получают ухудшение бросков +1.

Один бросок ума позволит исследовать память цели за сегодняшний день, два – за неделю, три – за месяц, четыре – за год, пять – за 12 лет, и шесть – за 60 лет. При неудаче, повторить цепочку бросков становится возможным только на следующий день, если заклинание будет наложено на цель повторно.

Бросок восприятия, позволяет испытывать воспоминания цели в чувствах – зрение, осязание, обоняние, слух, вкус.

Бросок знаний позволяет понимать воспоминания цели независимо от того на каком языке она думает и разговаривает.

Бросок ума позволяет исследовать в том числе те воспоминания цели, которые недоступны самой цели.

III. Внушение. Внушает целевому видимому персонажу мысль колдующего или изменяет его отношение во время диалога на апатию, симпатию, антипатию, страх или сочувствие. При неудаче, целевой персонаж понимает, что колдующий хотел использовать на него внушение. Повторное внушение может быть использовано на персонажа, который не знает, что на него в данный момент может быть использовано внушение.

IV. Иллюзия. Заменяет внешний вид локации на которой находится колдующий на вымышленный им вид локации, заменяет внешний вид целевого персонажа на расстоянии касания на внешний вид желаемого персонажа, заменяет вид целевого предмета на расстоянии касания на внешний вид желаемого предмета эквивалентных размеров.

Чтобы существо поверило в иллюзию, оно должно провалить бросок ума. Если оно видело как локация была сотворена – также бросок ума, и бросок восприятия при каждом взаимодействии с иллюзией, чтобы поверить в то, что чувствует.

Заклинание не действует на ум тех существ, на которых колдующий не хочет его направить.

V. Подчинение. Воля видимого целевого существа становится равной 0.

Астральная магия

II. Предречение. Позволяет использовать гадание для предсказания будущего по конкретному вопросу. Гадание для предсказания будущего может использоваться раз в день. Гадание связывается с судьбой конкретного персонажа, участвующего в гадании. Для гадания могут использоваться внутренности живого существа, карты таро, гадательные камни и кости, хрустальный шар. Чем выше число, выпавшее на кубике, тем лучше результат гадания:

1. Ведущий формулирует предсказание двумя словами.
2. Ведущий формулирует предсказание фразой.
3. Ведущий формулирует предсказание сложным предложением.
4. Ведущий развёрнуто формулирует предсказание.
5. Ведущий развернуто и с подробностями формулирует предсказание.

Предречение может использоваться для поиска предметов и существ. Колдующий должен знать, какого рода предмет он ищет. Для поиска может использоваться мистический маятник, свеча или магнитные прутья. Предмет может не использоваться,

но в этом случае также требуется бросок ума. При неудаче, колдующий не больше не сможет обнаружить загаданный предмет или существо.

III. Метамагия. Целевое союзное существо в пределах локации не нуждается в успешном броске навыка для колдовства следующего заклинания, или целевое вражеское существо в пределах локации должно совершить дополнительный бросок навыка для колдовства следующего заклинания.

IV. Некромантия. Позволяет вызывать дух умершего человека, зная его имя или псевдоним под которым он известен. Заклинание может произноситься не чаще, чем один раз в сутки. Игрок делает бросок кубика с закрытыми глазами.

Обычно духи могут дать советы и предоставить полезную информацию только исходя из тех знаний, которыми они обладали при жизни, но может случиться и так, что дух сможет предсказать будущее, если он как-то связан с тем, чему суждено произойти.

За каждого человека, помогающего проводить вам ритуал, даётся бонус к его эффективности, как если бы на кубике при броске навыка выпало значение на 1 меньше. От навыка зависит, какие способы общения с духом доступны персонажу.

Если навык равен 3, заклинание позволяет использовать для разговора с духом «доску символов». Дух будет давать односложные ответы,водя указателем в ваших руках по доске. Неудачный бросок показывает, что вместе с духом в мир был призван бес, который может отвечать на некоторые вопросы вместо призываемого духа, и использует свои сверхъестественные силы, чтобы доставить вам хлопот (переложить нужные вещи, «выключить свет в туалете» и т.п). Негативный эффект будет продолжаться несколько часов.

Если навык равен 4, дух будет записывать ответы вашей рукой (бессознательное письмо). Так ответы будут состоять из целых предложений и будут более конкретными. Неудачный бросок означает, что ещё час после ритуала вы будете слышать голоса в голове, которые будут мешать вам, вводя в замешательство и затрудняя какие-либо действия.

Если навык равен 5, дух будет свободно общаться через ваше тело, вселившись в вас (нужен ассистент, чтобы задавать вопросы). Ответы будут развёрнутыми и детальными. Неудачный бросок означает, что дух продолжит свободно контролировать тело призвавшего его человека ещё как минимум пол часа после ритуала.

V. Контракт. Позволяет призвать демона, чтобы заключить с ним сделку. Одновременно может быть призван только один демон. Заклинание может произноситься не чаще, чем один раз в сутки. Игрок делает бросок кубика с закрытыми глазами.

Для вызова демона требуется нарисовать специальный магический круг чем-либо на какой-либо поверхности. Важно помнить о том, что если некто посторонний «испортит» круг, то демона затянет обратно в ад. Чем выше бросок кубика, тем более могущественного демона можно призвать по своему выбору:

1) Бес. Небольшой призванный бес (продолжительность призыва – один день). Может маскироваться под мелких животных (кошка, собачка, курица). Летаёт. В практическом смысле просто даёт пару лишних рук.

Цена. Требуется к себе внимания. Какого именно рода оно должно быть, определяется случайно:

Любитель комплиментов (нужно хвалить)

Любитель «чаевых» (давать за работу мелкие ценные вещи или, хотя бы убедить его, что они ценные)

Любитель поговорить (нужно постоянно рассказывать о себе или расспрашивать беса о нём самом)

Любитель веселья (атмосфера без шуток, проказ и розыгрышей может ему быстро надоесть, хотя его собственное чувство юмора не отличается сносностью)

Любитель искусства (чувствует себя не комфортно в некультурной обстановке, или без «открытого источника духовной пищи»)

Если не «потакать» особенностям беса, то он вскоре покинет призвавшего (причём сделает это нарочно в самый неподходящий момент). Зацепку к тому, какой именно бес находится перед вами, даёт Ведущий при его художественном описании.

2) Тёмный странник (продолжительность призыва – один день). Невидимая для посторонних, не обладающих особыми способностями, «тень». Существо нематериально и способно летать, проходить сквозь стены. Может использоваться в качестве личного шпиона. Тёмный странник имеет ограниченные возможности в материальном мире и никак не сможет контактировать с физическими объектами.

3) Золотой демон. Костлявое чудовище с золотой шкурой. Предлагает заключить с собой контракт в обмен на власть или богатство. Обязанностью Игрока по контракту будет не обязательно рациональное с точки зрения смертного действия, требующее от него круглосуточного внимания к себе, как-то: жечь книги, есть цветы, петь песни определённого содержания, и другое. Кроме того, демон может просто задать на выполнение определённый квест (который не обязательно будет преследовать благую цель). В зависимости от того, насколько добросовестно Игрок выполнил свои обязанности по контракту, Золотой демон наградит его властью (знакомство с влиятельным человеком) или богатством (выигрыш в лотерею). Недобросовестное исполнения обязанностей вызовет соответствующую реакцию: например, вы разбогатеете, получив в руки мешок с деньгами, будучи подставленным человеком, который украл эти деньги.

4) Демон смерти. Способен воскрешать или убивать людей, требуя нечто эквивалентное взамен. Например, принести в «жертву» кого-то другого, или наоборот спасти кого-то от, казалось бы, неминуемой гибели. То, какую жертву придётся принести, зависит от состояния человека. Например, за жизнь старика, который находится при смерти, Демон спросит курицу, а за воскрешение из мёртвых того, кто умер поколение назад – геноцид.

5) Барон ада. Могущественнейший в иерархии демонов, Барон ада способен менять реальность по воле того, кто его призвал. Исполнение им желаний возможно в умных пределах: нельзя написать своё имя на луне или сделать так, чтобы у всех «глаза были на ниточках», но можно пожелать, например, свой собственный город, или, помощь эквивалентную чтению самых сильных заклинаний. Однако, цена за услуги соответствующая – Демон обязательно попросит взамен нечто будоражащее, вроде преждевременной смерти, предательства друзей или чудовищного обета на всю оставшуюся жизнь. Используется как последнее средство.

Материальная магия

II. Вмешательство. Наносит видимому целевому живому вражескому существу урон магией равный [5+сумма магических навыков] или восстанавливает аналогичное количество здоровья видимому целевому живому союзному существу. Противник может совершить бросок ума по своему желанию. Если бросок успешен, то вместо нанесения урона, выбранный атрибут вражеского существа снижается на 1 на время действия заклинания, а союзного существа – повышается на 1.

III. Трансгрессия. Персонаж своим следующим движением тела может взаимодействовать с целевым объектом в пределах локации так, как если бы имел с ним физический контакт. Неудачное использование заклинание снижает запас здоровья персонажа на 1.

IV. Телепортация. Целевой объект мгновенно телепортируется в место выбранное колдующим. Контейнеры и существа телепортируются со своими предметами. Телепортируемый объект не может более чем в два раза превосходить размеры колдующего.

Если целевой объект неодушевлён или враждебен, для использования заклинания требуется прикосновение к нему (удар кулаком).

Место назначения должно быть посещено колдующим, в противном случае для использования заклинания требуется бросок ума. Если место назначения находится в пределах локации, требуется бросок восприятия. Если место назначения находится в другом районе, требуется бросок ума. Если место назначения находится в другой области, требуется бросок ума.

V. Ультиматум. Здоровье видимого целевого существа становится равным 1.

Естественные науки

Сюда входят такие науки как астрономия, биология, физика, химия, науки о земле.

Прикладные науки

Прикладные науки относятся к машиностроению и здравоохранению, также косвенно они охватывают ума о земледелии, растениях и обращении с животными.

Социальные науки

К социальным наукам относятся такие дисциплины как антропология, журналистика, искусствоведение, история, культурология, лингвистика, педагогика, политология, психология, социология, философия и экономика.

Развитие персонажа

Для развития создаваемого или созданного персонажа Игрок использует **очки судьбы**.

Первоначальное количество очков судьбы в распоряжении Игрока зависит от возраста, который он выбрал для своего персонажа. Персонаж-ребёнок начинает игру с одним очком судьбы, персонаж-подросток – с двумя. У молодого или зрелого персонажа 3 очка судьбы с начала игры, у персонажа преклонного возраста – 4, и, наконец, пожилого – 5.

За продвижение по сюжету, выполнение заданий и ролевой отыгрыш Ведущий награждает Игроков очками судьбы по своему усмотрению.

Помимо атрибутов и навыков Игрок может наделить своего персонажа особенностями и предысторией. Особенности делятся на «положительные», «нейтральные» и «отрицательные». Положительные особенности называются **талантами**, нейтральные – **чертами**, и отрицательные – **дефектами**. Таланты могут быть взяты как для создаваемого, так и для созданного персонажа. Талант стоит одно очко судьбы. Черты и дефекты могут быть взяты только при создании персонажа. Игрок получает дополнительное очко судьбы за каждый дефект, который он выбрал для своего персонажа. Выбор черт для персонажа не требует и не приносит очки судьбы. У персонажа не может быть более пяти талантов, черт или дефектов.

Предыстория персонажа может включать в себя от одного до нескольких «элементов», которые называются **«дополнениями»**. Дополнения представляют собой способности персонажа для использования, которых требуется затрачивать очки судьбы (см. Дополнения).

Игрок может затратить одно очко судьбы для того, чтобы:

- Увеличить атрибут или навык создаваемого или созданного персонажа;
- Выбрать талант для создаваемого или созданного персонажа;
- Использовать дополнение персонажа во время игры.

Увеличение атрибутов и навыков персонажа

1. Повышение навыка

Выбранный навык увеличивается на 1.

2. Повышение атрибута

Выбранный атрибут увеличивается на 1/3. То есть, чтобы увеличить атрибут на 1 требуется 3 очка судьбы.

3. Специализация

Выберите область навыка, чтобы получить в ней специализацию (см. Что значат атрибуты? – Тело).

4. Аспект

При создании персонажа, выберите аспект того или иного атрибута, которым он обладает (см. Что значат атрибуты? – Тело).

Таланты

5. 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.

6. Двойное ношение

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

7. 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.

8. Берсерк

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

9. Боевые шрамы

Боевые повреждения причиняют персонажу на 1 меньше урона.

10. Нет, нет, нет!

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

11. Оратор

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

12. Змееглот

Любые яды действуют на персонажа в два раза слабее.

13. Сны надежды

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

14. Друг животных

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

15. Клевер и подкова

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

16. Дитя Ницше

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

17. Стальная воля

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

18. Чтение по губам

Персонаж может читать по губам.

19. Мим

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

20. Престидижитация

Персонаж может говорить, не раскрывая рта.

21. Кама-сутра

Лояльный неигровой персонаж всегда остаётся доволен сексом с вашим персонажем.

Дефекты

22. 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.

23. Проклятый

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

24. Дислексия

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

25. 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.

26. Дальтоник

Персонаж не различает цвета.

27. Раздвоение личности

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

28. 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.

29. 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.

Калека

30. 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. Единоразово удавшиеся броски не требуются выполнять в повторной ситуации. Каждый неудачный бросок, не приходящийся на один удачный бросок, permanently снижает здоровье персонажа на 5.

Черты

31. Гомосексуализм

При создании персонажа, для приобретения особенности не требуются очки судьбы. Персонажа сексуально привлекают представители его вида его же пола.

32. Склонность к суициду

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

33. Бисексуализм

При создании персонажа, для приобретения особенности не требуются очки судьбы. Персонажа сексуально привлекают представители его вида независимо от пола.

34. Асексуальность

При создании персонажа, для приобретения особенности не требуются очки судьбы. Персонаж может испытывать сексуальное возбуждение, но не испытывает сексуального влечения.

35. 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.

36. Мессия

Вы можете передавать свои очки судьбы вашим союзникам.

37. Савант

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

38. 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.

39. 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.

Дополнения

При помощи очков судьбы Игрок может не только развивать своего персонажа, но и воздействовать на ход игры. Для этой цели служат «Дополнения» – характеристики персонажа связанные с его предысторией (не путать с дополнительными навыками).

Дополнения определяют то, насколько персонаж мужествен или женственен, злой он или добрый, богатый или бедный, знаменит ли он. По аналогии с этим разделом, Игроки и Ведущий могут придумать и ввести в игру собственные Дополнения и их варианты.

Дополнения измеряются целыми значениями от -4 до 4, а их значение по умолчанию равно нулю. Чтобы активировать дополнение требуется затратить количество очков судьбы соответствующее его величине. В этом случае, Игрок может включить в повествование свои собственные, заранее заготовленные события, локации и персонажей.

Сам Ведущий также может придумать на основании Дополнения игрока некое задание (квест), которое тот обязан выполнить в принудительном порядке (иначе, это будет чревато определённым воздействием на сюжет сессии). В этом случае, наградой за выполнение задания как раз и будет соответствующее количество очков судьбы.

Таким образом, задания с очень большой наградой (4) могут быть «вплетены» Ведущим в сюжет сессии, или вообще использоваться как фундамент сюжета. Например, игрок может пройти долгий путь из рабства или состязаться со своими врагами/соперниками из-за своей популярности.

Для подобных целей Ведущий может использовать наработки Игрока.

Разумеется, изменение хода игры не является обязательным для проведения сессии, но может разнообразить её, и привнести новые идеи в творческий процесс.

1. Пол (сексуальность). Менее 0 – женственность, более 0 – мужественность.

3. Венера. Вы не обладаете женственностью, а являетесь её олицетворением.

2. Нимфа. Вы не ходите, а дефилируете. Даже если вы захотите, у вас не получится скрыть эту изящную хрупкую подростковую фигуру или роскошные зрелые формы.

1. Инь. Вы женщина не только из-за эстрогена, но и из-за характера.

0. Женщина. Все врачи сошлись в том, что вы родились девочкой.

0. Гермафродит. У вас есть признаки обоих полов. Порой трудно понять, что на уме у природы.

0. Мужчина. Все врачи сошлись в том, что вы родились мальчиком.

1. Ян. Вы мужчина не только из-за тестостерона, но и из-за характера.
 2. Сатир. Будь то избыточная сексуальная активность, недюжинная сила, пристрастие к алкоголю, широкие плечи, квадратная челюсть, волосатое тело или всё вместе взятое, у вас явно есть ярко-выраженные мужские черты.
 3. Марс. Вы не обладаете мужественностью, а являетесь её олицетворением.
- 2. Шарм.** Менее 0 – неопрятность, более 0 – пример для подражания.
- 4. Чудище. Ночью вы напоминаете людям, почему те боятся темноты.
 - 3. Невыносимый. Казалось 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. Смиритесь 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.
- 3. 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.
- 4. 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.

5. 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 пошло. 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.

6. 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 персона. В узких кругах вы широко известная воля.

3. Страница Истории. Ваша биография является достоянием общенности, 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.

7. 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.

8. 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

Отмычка. Позволяет взламывать механические замки.

Электронная отмычка. Позволяет взламывать электронные замки.

Докторская сумка. +1 к навыку медицины.

Очки. Если восприятие < 3, восприятие увеличивается на 1, если нет – уменьшается на 1.

Удавка. +1 к навыку закалывания, если для использования данного навыка персонаж не использует оружие.

Дурмящие духи. +1 к навыку соблазнения (лести) в течение дня. Семь использований.

Световая шашка

Зажигалка

Фонарик

Верёвка

Лопата

Игрушечный пистолет

Лопата

Сапёрная лопатка

Набор для ремонта

Скальпель

Противогаз

Рация

Миноискатель

Полевой бинокль

Аптечка

Оружие

Тип урона оружия. Оружия могут наносить разные типы урона. Всего есть шесть типов повреждений: рубящий, дробящий, колющий, осколочный, плазменный и разъедающий.

Контактное оружие. Контактное оружие позволяет атаковать противника находящегося на одной позиции с персонажем, если иное не указано в свойствах предмета.



Одноручное и двуручное оружие. Одноручное оружие – лёгкое, занимает одну руку. Двуручное оружие – тяжёлое, оно более

громоздко, требует для своего использования обе руки персонажа.

Дистанционное оружие. Дистанционное оружие позволяет атаковать противника на дистанции. Дистанционное оружие имеет эффективную дальность поражения (далее – ЭДП). Если персонаж атакует противника, который удалён от него на количество позиций, превышающее ЭДП оружия, то бросок навыка для атаки данным оружием получает ухудшение +1 за каждую позицию сверх нормы ЭДП.

Огнестрельное оружие. ЭДП всегда указывается в свойствах предмета. Огнестрельное оружие использует для стрельбы патроны указанные в его свойствах.

Огнестрельное оружие требует перезарядку патронов для дальнейшего использования. То, сколько патронов может быть использовано без перезарядки указывается в свойствах предмета.

Метательное оружие. Метательное оружие использует для стрельбы тип снарядов, указанных в его свойствах.

Метательное оружие требует перезарядку снарядов для дальнейшего использования. Метательное оружие требует перезарядку снаряда после каждого использования.

Метаемое оружие. ЭДП метаемого оружия равна силе персонажа, если иное не указано в свойствах предмета. Метаемое оружие расходуется, чтобы произвести им атаку. Некоторые метаемые оружия могут возвращаться после атаки обратно, если персонаж сделает броски, указанные в их свойствах.

Импровизированное оружие. Игрок волен использовать в качестве контактного и метаемого оружия предметы окружения.

Щиты

Щиты позволяют блокировать удары аналогично парированию контактных ударов оружием. Для успешного блокирования требуется бросок блока, который зависит от используемого щита.

малый) 2.

средний) 3.

большой) 4.

башенный) 5.

Если защититься щитом заранее, а не во время действия противника, то щит блокирует не только контактные, но и ближние атаки.

Затраты ОД, чтобы извлечь щит/защититься равны $[5 + 1 \text{ за каждые } 5 \text{ веса щита} - \text{сила}]$

Броня

Комплект. Определяет, какие части тела закрывает броня. Комплект составляют защита рук, защита ног, защита тела и шлем (защита головы).

Ссопротивление. Определяет от каких типов повреждений, и насколько хорошо защищает броня. Всего есть шесть типов повреждений: рубящий, дробящий, колющий, выстрел, плазма и разъедание.

Запас прочности. Определяет, сколько урона в сумме способна поглотить броня.

Монстры



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(и) умирают, 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.

Искупление. Персонаж умирает, и попадает в рай или ад, или один из их вариантов. Опционально, сессия может заканчиваться на этом месте или нет.

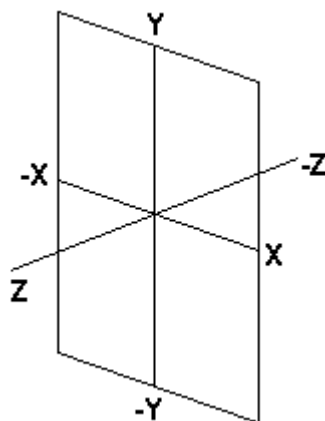
Реинкарнация. Персонаж умирает, и вновь рождается в другой версии мира. Опционально, сессия может заканчиваться на этом месте или нет.

Схватка со смертью. Игрок(и) вступают в сражение со смертью, чтобы избежать её.

Миры приключений

Оригинальный сеттинг Masker – один мир с бесчисленным количеством своих версий. Возможные версии мира различаются между собой по трём характеристикам: 1) сила влияния воли существ на реальность, 2) количество душ влияющих на реальность, их единство или расщепление 3) соотношение веры и страха живых существ в зависимости от их счастья и страданий.

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



Ось X: Влияние воли

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

Миры «X» – миры волшебства, 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 соумм и подсоумм. 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: Единение/расщепление

В данном случае характеристику стоит понимать буквально как количество умных 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 жителя – абстрактные мужчина и женщина. Соответственно, на крайнем пределе оси Y в мире есть только один житель.

И наоборот, вниз по оси Y, количество существ 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.

Ось Z: Вера/страх

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 соума 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 походят 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 Времени)

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 дерево)

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. Дерево и является единственным жителем этой версии, одновременно объединяя в себе всю остальную вселенную.

Realm of Tranquility (Царство Спокойствия)

Поверхность этого царства – вода. Однако любой человек может ходить по воде в Царстве Спокойствия. Кроме того, здесь кое-где 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.

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.

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.

Kaleidoscopia (Каледоскопия)

The Mirror (Зеркало)

Revelation (Откровение)

Cloud house (Облачный дом)

City of Regret (Город Сожаления)

Мёртвый мегаполис. Полуразрушенные здания, заброшенные улицы, небо, плотно усталое 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 стагнэе 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 мира

Не все существа, населяющие ту или иную версию, знают о том, как именно устроен мир, в котором они живут, и что между его версиями возможно перемещение.

Это ум 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 сценарий сессии вы собираетесь разыграть.

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

Перемещение между версиями

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

Соскальзывание (Shift). 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 неизвестную улочку города, есть вероятность перейти из одной версии мира в другую.

Слияние (Merge). 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 принципиальное 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 разнится 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/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.

Реинкарнация. Персонаж умирает и перерождается в другом мире.

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 – 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; одновременно 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.

Доппельгангер

Как легко можно заключить из разнообразия вариантов путешествия между мирами 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.

Душа

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.

Для астрального путешествия между версиями используется душа-отражение, для психического — душа-мысль, для физического — душа-тень.

Существует четыре греха, связанные с душами.

Разросшиеся грехи изгоняют соответствующие души после смерти существа 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 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 оду 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, жизнь только за счёт инстинктов без 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.

Влияние Оси X на науку и волшебство

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 ума (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.

Эквалайзер, центр событий

Версия мира, на которой сосредоточено описание сеттинга и игровой механики.

В Эквалайзере обитает не более миллиарда человек. Здесь уживаются как магия, так и технология. Цивилизация не пребывает в моральном или экономическом упадке, но нужда и страх знакомы большинству общества. Все образованные жители Эквалайзера знают, что на самом деле существуют в одной из множеств версий мира.

По-умолчанию, в Эквалайхере уже начались Промышленная революция и Эпоха великих географических открытий.

В Эквалайзере существуют только шесть крупных независимых наций. Между нациями Эквалайзера нет государственных границ – каждая из них представляет огромный город. Земли и мелкие поселения вне города могут сохранять независимость или присоединяться к нациям на своё усмотрение.