



НЕОНОВЫЙ МИФ

developed by NoNsense

Ноль. Ноль. Один. Тьма. Шорох. Уличные огни. Ноль. Один. Один. Шум толпы. Лязг автоматического чистильщика. Порыв ветра несёт обрывки выцветших листов. Один. Ноль. Клац. Клац. Клац. Быстро бегущие по клавиатуре пальцы. Усталый вздох. Звонкий писк входящего сообщения. Поправленная наспех причёска. Один. Один. Один. Размеренный гул интегрального ятагана в когтитой лапе. Дрогнувший свет неоновых ламп. Рассечённые пополам зеркальные очки, вращающиеся в воздухе. Рука в перчатке, вынимающая потёртый фолиант откуда-то с той стороны. Голографический крысёнок, выглядывающий из нагрудного кармана. Визг тормозов останавливающегося перед заброшенной станцией поезда. Незнакомец в чёрном кожаном плаще, ваяющий резкими жестами фиолетово-красные, пробирающие до костей музыкальные волны. Синекожая бестия на полной скорости, изогнувшись в полёте, ныряет в яркий рекламный экран. Один. Ноль. Ноль. Ноль. Один. Ноль. Чёрно-белый континуум, испещрённый зелёными линиями связи...

Вечный мрак ночного неба над головой — обычное дело для жителей Гигаполиса. Но зачем задирать голову вверх, ведь вокруг кипящие народом городские улицы, залитые неоновыми огнями реклам, вывесок и указателей. Личный гаджет в боковом кармане призывно пищит, напоминая о расписании на день — выступление мастера-динамика в парке Apple через час. Странно, это место близко к городской окраине, необитаемой Зоне мрака. Не могли выбрать площадку поближе?

Пора заглянуть в знакомое шумное кафе на углу, перекусить. Обслуживающий автомат спрашивает, менять ли стандартный набор продуктов, и, получив отказ, прино-

сит скромный предустановленный завтрак. Через прозрачную стену слева, в отдалении, видна висящая в воздухе громада стекла и хрома — Эпицентр. Там живут люди. Настоящие. Это их сооружение, парящее прямо над центром огромной плоской неоновой чаши Гигаполиса, и подсвеченное светом десятка прожекторов. Интересно, как им там живётся, в этом своём недоступном дворце?

Ну что же, теперь в подземку. Не забыть отправить сообщение знакомому конструктору — нужна лопата для завтрашнего кладоискательного квеста на холме Sony. Пара минут. Ответ получен, просит зайти утром к нему в подвальчик и

прихватить тот нужный ему чертёж самодвижущейся доски. Вот и поезд. В соседнем вагоне та лихая девица из рекламы Братства скорости. Да, точно, она. Неужели и правда участвует в этих сумасшедших многоярусных гонках по высоткам квартала Atari?

Остановка. Перейти что ли в соседний вагон, задать пару вопросов. О, там уже двое пушистых из Стражей с ИНТаами наперевес. Несколько отточенных фраз в лицо растерянному лицу рекламной кампании, и красотку конвоируют прочь из поезда.

Ну и дела. Похоже заприметили её в Эпицентре, чтобы подписать на Договор — эти их непонятные забавы. Это в лучшем случае. А может быть беглая преступница. Или вычислили, что вот вот съедет в последний Дрейф. Всякое может быть.

Отходим от станции. Поезд ныряет в тоннель. Надо же, висящий над головой экран оказывается не сломан — похоже сбилась настройка и он показывает пустоту. Попробовать запустить его. Где там кибер-очки, в каком кармане комбинезона? Вот она вязь интерфейса, просвечивающего через Цифру. Лишняя строка с обращением к несуществующему регулятору, теперь понятно, почему сигнал не проходит. Закомментируем этот блок, теперь должно работать. Работает!

На экране полным ходом бурлит

шоу одного из медиабогов. Вроде такой канал раньше не попадался. Сюжет страшноватый, но интересный, хотя привычный канал Неги посмотреть было бы приятнее: металлический тип убегает от преследования, разносит кучу коробок и забегает в высокую наклонённую башню. За ним несётся непонятный ком журчащего и перетекающего нечто. Взбежав несколько этажей по лестнице герой натывается на другой бурлящий ком плоти и шарахается в сторону. Ох, от такого и в Дрейф сорваться недолго, случись подобное с тобой.

От представления отвлекает настойчивое попискивание гаджета. Кажется, входящее сообщение. Отправитель неразборчив. Слегка трянуло вагон. Прямо перед лицом возникла синяя рука, протянувшись из экрана. Вот же хитрец этот неовампир. Отойти на пару шагов, пусть вылезет сначала, да попросит по человечески. Грохот. Сильный удар по вагону. Искры. Что-то упало на пол. Побаливает ушибленная шляпа.

Синий недотёпа приподнимается с рифлёного пола. Да, похоже он не слабо припечатался. Вагон не движется. Похоже, мы приехали. Эй, приятель, что с тобой? Вроде цел, чуть приподнимается в воздухе над полом. И тут в треснувшем окне возникают голодные глаза химеры...

Итак, перед вами настольно-ролевая игра для нескольких участников. Один из них Мастер, рассказывающий о мире, его обитателях и оценивающий действия героев. Остальные — игроки, управляющие персонажами истории, которых связывает между собой Договор. Для игры, помимо обычных аксессуаров, вам также понадобятся 22 старших аркана из колоды Таро.

Для начала выдайте каждому игроку две случайные карты старших арканов Таро — они смогут повлиять на игровые события в экстремальных случаях. Если вы продолжаете ранее запущенную игровую сессию, то у каждого игрока снова должно быть по две случайные карты.

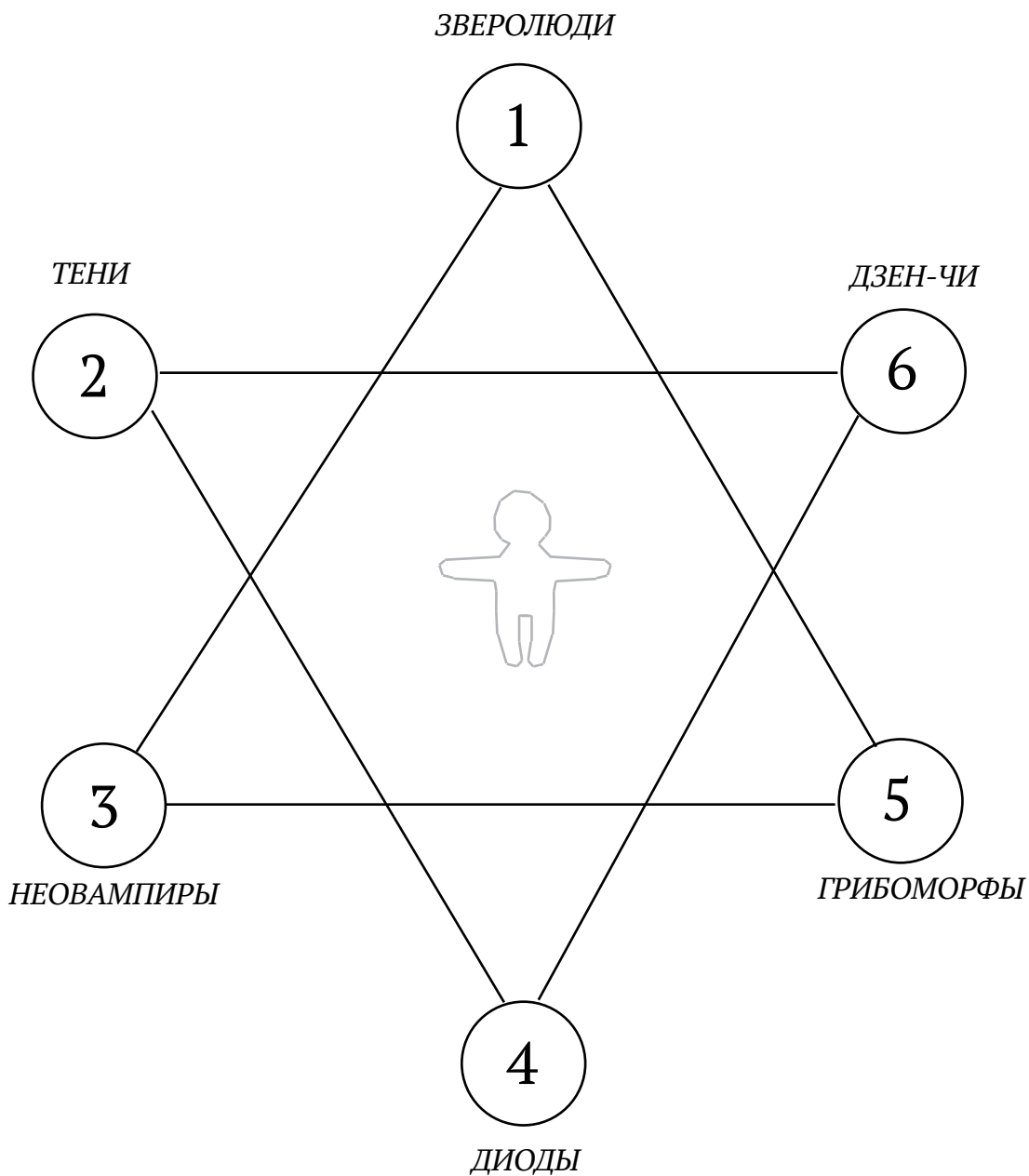
Приступая к созданию героя бросьте шестигранник, чтобы определить его расу — одну из шести сторон Печати Человечности. Дело в том, что существа этого мира, рождаясь людьми, через несколько минут внешне и внутренне навсегда меняют свою природу, устремляясь своей сутью к одной из сторон Печати. Выбранная раса очерчивает основные области компетенции персонажа, а также накладывает на игрока обязательство придерживаться характера выбранной расы.

Расы Гигаполиса

Зверолюди — простодушные создания, чей облик сочетает в себе звериные и человеческие черты. Представители этой расы, как правило, покрыты шерстью или перьями, отличаются большой силой или ловкостью, имеют развитые зрение и слух. Обладают нестабильным взрывным характером и не переносят скуки, поэтому часто сбиваются во всевозможные группы по интересам, вокруг харизматических лидеров.

Тени — сумеречные, клубящиеся оттенками тьмы человеческие очертания и глаза-звёздочки делают тень похожей на разгуливающий по улице кусочек космоса. Они ведут себя очень осторожно и осмотрительно, не отличаются словоохотливостью и довольно подозрительны к незнакомцам. Тень практически нематериальна — сквозь неё проходят предметы, если она не концентрируется на том, чтобы держать или нести какую-то вещь. Эти существа тонко чувствуют красоту — их привлекает всё эстетическое, а уродство и дисгармония вызывают отвращение.

Неовампиры — изящные синекожие существа, чью голову венчает сходящаяся выдавленная вверх спираль яркого цвета. Они постоянно



едва едва летят над землёй (если не находятся в замешательстве), хотя полноценный полёт им недоступен. Для поддержания жизнедеятельности им ежедневно требуется выпивать цвет из какого-либо существа. У существа лишённого цвета снижается радость жизни и оно, как правило, погружается в депрессию. Со временем похищенный цвет восстанавливается — это может занять от одного до нескольких дней. Легче всего потерю цвета переносят Грибоморфы, но их работоспособность несколько снижается и восстановление цвета длительное. Больнее всего потеря цвета переносится зверолюдьми и диодами, у последних вместе с похищенным цветом временно исчезает их питомец-голограмма. Тени испытывают отвращение к самой процедуре забора цвета. У самих не-овампиров невозможно похитить их цвет.

Диоды — человекоподобное существо из металла и пластика, которое повсюду сопровождает маленькая голограмма какого-нибудь мелкого зверька, являющаяся воплощением характера владельца. Зверёк в то же время живёт внутри Цифры, наблюдая виртуальную реальность, а события в реальности видит в очень ограниченном радиусе. Общается зверёк при помощи голографических строк текста. Ди-

оды весьма привязаны к этим своим спутникам и разлука губительна для тех и других. Диоды необычайно прочны, но чувствительны к перепадам температур и опасаются электрических разрядов, которые могут вывести их из строя. Они наблюдательны, сообразительны и обладают превосходной памятью, при этом совершенно не слышат никаких звуков, даже собственную, слегка искусственную речь, зато отлично читают по губам.

Грибоморфы — любопытные существа, напоминающие бледных или серых людей со здоровой слизистой шляпой на голове и более мелкими грибовидными образованиями, рассыпанными по всему телу. Представителей этой расы увлекает языкознание, им доставляет удовольствие постоянное расширение своего словарного запаса, совершенствование в ораторском искусстве. Грибоморфы почти не чувствуют боли, имеют развитое обоняние и отличаются поразительной выживаемостью.

Дзен-чи — неутомимые существа, у которых нет рук. Отсутствующий конечности им заменяют две каменные глыбы с более мелкими камешками-пальцами, вращающиеся в воздухе и левитируемые силой мысли. У дзен-чи достаточно короткая память - они редко помнят

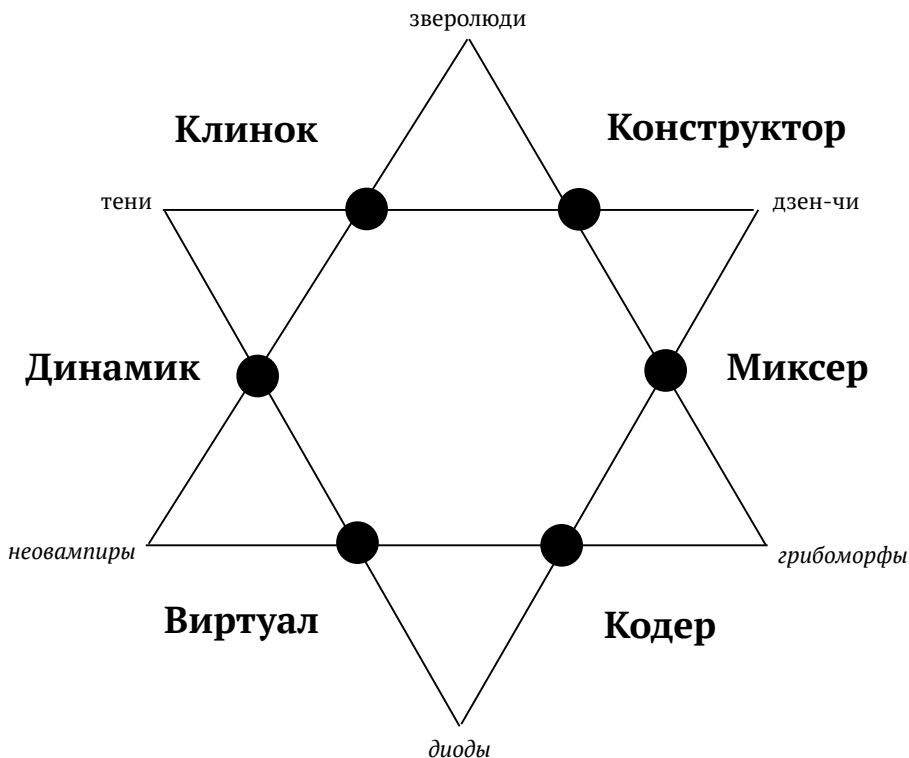
обида и часто удивляются вполне обычным вещам, но это свойство делает их довольно изобретательными и нестандартно мыслящими. Ещё эти существа редко испытывают чувство страха, из-за чего могут попадать в неприятные ситуации.

Профессии

У каждой расы есть пара профессий, к которым она имеет склонность. Это две ближайшие к ним чёрные точки на схеме. Например, дзен-чи может иметь профессию

либо конструктора либо миксера. Вы должны выбрать одну из профессий, близких вашему герою:

Динамик — надев широкие наушники и вслушиваясь в свой внутренний мир динамики настраиваются на необычные ритмы и мелодии, которые они переносят в реальную жизнь, начиная двигаться в такт этой, сначала внутренней, музыке. Когда динамик музицирует подобным образом, то мелодия начинает звучать вокруг него, её могут слышать и немного видеть прочие оби-



татели города. Действо сопровождается сопутствующими ритмичными колебаниями различных лёгких предметов, пульсацией неоновых огней Гигаполиса и гаджетов, оказавшихся поблизости. Диоды не слышат музыку, но видят производимые ей эффекты.

Динамики могут устраивать свои перформансы по любому поводу — это может быть специальное представление, для публики, или же музыкой может сопровождаться его обычная прогулка по городу и прочие повседневные действия.

Музыка теней динамиков направлена скорее на умиротворение и успокоение слушателя, в то время как неовампиры динамики склонны воодушевлять окружающих своими мелодиями и заряжать их деятельной энергией.

Жители Гигаполиса не могут никоим образом записывать музыку или видео — ни их стандартные гаджеты, ни прочие изобретения не обладают подобными функциями.

Виртуал — эти существа способны целиком переходить из реального мира в Цифру. Для этого они используют широкие экраны Гигаполиса — различные дисплеи и мониторы, размеры которых позволяют пройти сквозь себя, как через

некий портал. Переход сопровождается небольшими вспышками молний со стороны реальности и всплеском волн зелёных пикселей со стороны Цифры.

Внутри Цифры виртуалы могут пользоваться виртуальными предметами и специфическими способностями, которые действуют только в виртуальном мире.

Неовампиры виртуалы испытывают некоторую зависимость от Цифры, поэтому предпочитают находиться там почаще или хотя бы время от времени быстренько заглядывать туда через тот или иной дисплей. Диоды виртуалы обычно не испытывают подобных проблем, а кроме того способны временно отключиться в реальности, чтобы видеть Цифру глазами своего питомца.

Кодер — используя специальные очки кодер видит малую часть окружающей его Цифры, а кроме-того управляющие символы, из которых состоят программы. Манипулируя этими символами кодер может собирать отдельные приложения для каждого конкретного гаджета, вносить изменения в чужие приложения, взламывать цифровые замки, создавать виртуальные предметы, перехватывать сообщения гаджетов, программировать автоматы и делать прочие подобные вещи.

Диодов кодеров обычно отличает перфекционизм — они тщательно вычищают код, долго и основательно его пишут, их приложения труднее взломать. Код Грибоморфов зачастую более лёгок, поверхностен и быстрее пишется — они больше заботятся о том, чтобы всё работало, чем о внутренней красоте символов и безупречности алгоритмов.

Миксер — пользуясь кибер-перчаткой миксеры могут переводить предметы из виртуального в реальное состояние и обратно. Сложнее дело обстоит с живыми существами — миксер не может переместить их полноценно, но способен ненадолго открыть переход в Цифру для желающего существа или временно закинуть туда противящееся существо. Также миксер иногда способен каким-либо иным образом повлиять на реальный мир из Цифры.

Обычно миксеру требуется помощь тех, кто способен наблюдать за Цифрой либо переходить туда, но со временем у него вырабатывается интуитивная реакция, позволяющая ему ощущать присутствие виртуальных объектов и субъектов вокруг него. Сосредоточившись, миксер может блокировать переходы между Цифрой и реальностью в том месте где находится сам.

Дзен-чи миксеры чаще экспери-

ментируют со своими способностями, изобретая новые необычные способы их применения. Грибоморфы обычно действуют более традиционным путём, пользуясь уже проверенными способами.

Конструктор — пользуясь принт-пушкой конструктор умеет синтезировать одежду, простые автоматы, части архитектуры и прочие вещи, тратя сжатую материю из резервуара. Чтобы пополнить запасы сжатой материи конструктор должен посещать специальные станции дозаправки, раскиданные по Гигаполису, но он может пользоваться этим правом не чаще, чем раз в день.

Зверолюди конструкторы почти всегда создают вещи по заранее найденному или сделанному чертежу, в то время как дзен-чи конструкторы довольно часто импровизируют на ходу и могут обойтись без чертежа.

Клинок — владельцы интегральных ятаганов (или ИНТов, как их чаще называют) занимаются в Гигаполисе разными видами деятельности. Некоторые помогают Стражам в поддержании правопорядка, или официально состоят в гвардии Стражей. Также клинки уничтожают химер, обосновавшихся в городе, выступают в роли телохранителей или же примыкают к уличным бандам. У интегрального ятагана

два режима работы — безопасный и смертельный. В первом режиме у клинка работает лишь одна из плотных голограмм, которую ежесекундно отрисовывают тончайшие лучи, движущиеся внутри замкнутого контура. Полотно голограммного лезвия в этот момент светлое, но не слишком яркое. Если потянуть за стартёр на рукоятке, то ятаган начинает гудеть и включаются дополнительные контуры, усиливая свечение интегрального лезвия. В этом режиме удары клинка становятся смертельными. В нелетальное состояние ятаган переключается сам, через некоторое время если им не пользуются.

Зверолюди клинки обычно используют простые типы атак и очень любят проводить соревновательные поединки, в то время как тени клинки предпочитают оттачивать мастерство в одиночестве, изучать специфические движения и тайные стили.

Уровень жизни

Всеобщий Стандарт Существования, или сокращённо ВСС, выплачивается каждому обитателю Гигаполиса ежедневно, на их личный счёт. Каждый гражданин города вправе распределить свой ВСС между различными стандартными услугами, как ему будет угодно и, впослед-

ствии, может менять это распределение. Изменения в распределении ВСС наступают через неделю после решения гражданина, после этого в течение месяца он не может вносить новые правки. Граждане Гигаполиса не могут обмениваться своими ВСС или приобретать на них что-то.

Начиная игру каждый герой получает ВСС равный 7. Эти семь пунктов он должен распределить между следующими услугами:

Жильё

- 1 — минимально обеспеченная комната,*
- 2 — двухкомнатная,*
- 3 — трёхкомнатная с повышенным комфортом,*
- 4 — специальные апартаменты,*
- 5 — штаб-квартира.*

Еда

- 1 — питание низшего уровня,*
- 2 — сбалансированное питание,*
- 3 - еда по высшему классу,*
- 4- редкая и деликатесная пища.*

Внешний вид

- 1 — типовая одежда,*
- 2 — доступ к дополнительным аксессуарам и моделям,*
- 3 - доступ к роскошной одежде,*
- 4 — уникальная одежда на заказ.*

Подписка на медиабога
(не вкладывать ничего или выбрать
одного из списка ниже)

Связи с организацией
(не вкладывать ничего или выбрать
одну из списка ниже)

Медиабоги

Спесь 9999 — эстетическое шоу, персонажи которого носят исключительные наряды и изъясняются высокопарными фразами

ДайДай — шоу, в котором обсуждаются все прочие шоу, различные скандалы и слухи

Изврат — шоу, касающееся запретных тем, ужасов и половых взаимоотношений

Жор — яркое виртуальное шоу, пропагандирующие сладкую жизнь 4-го уровня пищи и прочие развлечения

Раж — динамичное боевое шоу, которое также освещает различные спортивные состязания

Ларь — шоу, которое чаще других проводит всевозможные игры со зрителями и принимает от них дары

Нега — умиротворяющее шоу, рассказывающее простые душевные истории

Организации:

Иллюзорный город — тусовка виртуальщиков, исследующих заюлки Цифры

Братство скорости — байкеры, устраивающие соревновательные заезды

Повелители зеркал — сообщество кодеров

Коллекционеры — сообщество, обменивающееся различными вещами

Цифра

У Гигаполиса существует виртуальный двойник — виртуальное пространство именуемое Цифрой. Сюда могут заглядывать кодеры, через свои очки; пользователи гаджетов видят участки Цифры, где разворачиваются шоу медиабогов; перчатка миксера входит сюда сквозь грани реальности; здесь обитают маленькие спутники диодов, а также сюда может полноценно войти виртуал, воспользовавшись любым крупным экраном для перехода.

Попав сюда можно заметить, что привычное буйство красок пропало — мир Цифры монохромен, то есть раскрашен всеми оттенками серого. Однако, здесь видны расходящиеся во все стороны зелёные линии, связывающие гаджеты жителей Гигаполиса в динамичную сеть,

которая постоянно меняется, связывая близко расположенные устройства и разрушая связи между сильно отдалившимися друг от друга гаджетами. По линиям бегут сообщения, которые можно попытаться подслушать, стереть или изменить. Рядом с гаджетами клубятся программы-приложения, установленные в них. Когда пользователь посылает сообщение, то оно перетекает по сети в фоновом виде, с устройства на устройство, пока не достигнет адресата. В исключительных случаях части всеобщей сети или отдельные пользователи оказываются слишком далеко от прочих гаджетов, тогда связь теряется.

Пространство Цифры повторяет почти всю архитектуру Гигаполиса, но также имеет собственные области, вроде разветвлённых подземелий, башен, скрытых комнат и порталов, дополнительных этажей, мостов и лифтов. Эти дополнительные пространства обычно создаются медиабогами, как оригинальные декорации для их шоу — какие-то используются постоянно, какие-то становятся ненужными.

Практически у каждого жителя города есть цифровой двойник, живущий в Цифре. Эти создания, как правило, не обладают собственной личностью и используются медиабогами для своих нужд — те наделяют эти оболочки характерами и ра-

зыгрывают всевозможные истории с их участием. Таким образом цифровые двойники выполняют роль действующих актёров, или временно слоняются по Цифре, движимые характером последней роли. Если герой погибает в реальной жизни, то двойник обычно тоже автоматически стирается.

Внутри Цифры различные мелкие детали, обладающие массой, рассчитываются с некоторой плавной задержкой, по этой причине волосы, ткань и прочие детали одежды оказавшихся здесь героев движутся с замедлением, словно вокруг персонажа находится толща воды. Некоторые виртуалы обретают специфические внутрицифровые способности, оказавшись здесь.

Игра

Наша игра ориентирована преимущественно на одиночные сессии, где по сюжету разномастные герои оказываются связаны общим Договором, по воле наблюдателей-людей из Эпицентра. Договор подразумевает выполнение определённой миссии или последовательности миссий.

Примеры миссий: доставка редкого груза, саботирование важного мероприятия, расследование убийства, поиск беглецов и отлов опасных для общества элементов, внедрение

в подпольную организацию, уничтожение запретной литературы, поиск секретных чертежей и ингредиентов, попытка помешать планам конкурирующей группы, предотвращение готовящегося покушения, зачистка участков города от химер, отлов представителей уникальных профессий, исследование заброшенных мест, действия по повышению или понижению популярности одного из медиабогов, участие в интерактивном шоу медиабога, ликвидация фантомов и нарушителей Договора, обезвреживание спятивших автоматов, исследование закоулков Цифры, вылазки в Зону мрака и так далее.

Мастер игры сам определяет, к каким последствиям приводят заявки игроков, исходя из того, какие у них персонажи. Например, диод не «услышит» фразу сказанную у него за спиной, зверочеловек достаточно ловок, чтобы легко запрыгнуть на ящик высотой в полтора метра, шляпа может мешать грибоморфу протиснуться в узкий проход, а необременённую вещами тень могут не заметить в слабо освещённом помещении.

Если же возникают экстренные ситуации неопределённости, вроде того, что открывается важная дверь, активируется непонятный предмет, совершается действие имеющее важные последствия, на героя замах-

нулись оружием, или он сам готов поразить какую-то цель — Мастер замедляет ход игры, чтобы описать эту ситуацию в двух РАЗНЫХ взаимодействующих картах Таро и получить от карт подсказку о результатах этого взаимодействия. Ниже приведён список старших арканов, а в скобках указаны привязанные к ним внутриигровые понятия:

Шут (раса грибоморфов, глупость)

Маг (раса дзен-чи, гаджеты)

Жрица (книги, тайные знания)

Императрица (еда, медиабог Жор)

Император (раса людей, медиабог Ларь)

Первосвященник (Цифра, учитель)

Влюблённые (раса диодов, связи)

Колесница (скорость, контроль)

Правосудие (Стражи, медиабог Раж)

Отшельник (кто-то неизвестный, Зона мрака)

Колесо Фортуны (раса теней, случайность)

Сила (раса зверолодей, энергия)

Повешенный (медиабог Нега, химеры)

Смерть (оружие)

Время (Гигаполис, реальность)

Дьявол (раса неовампиров, медиабог Изврат)

Башия (ловушки и темницы, секреты)

Звезда (совесть и принципы, пространство)

Луна (замки и запоры, медиабог ДайДай)

Солнце (медиабог Спесь 9999, свет)

Суд (Эпицентр)

Мир (толпа, автоматы)

Точных правил определения карт не существует — каждый раз вам, как Мастеру, предстоит проявить фантазию. Вы можете советоваться с игроками. Карты подбираются примерно так: если у вас в игре ситуация, что неизвестная личность пытается схватить дзен-чи, то ситуацию будут определять карта Отшельник (кто-то неизвестный) + карта Маг (раса дзен-чи). Если на грибоморфа сам по себе падает кусок стекла, то это карта Шут (раса грибоморфов) + Колесо Фортуны (случайность). Если то же самое стекло сброшено на группу персонажей беснующейся химерой, то сочетание будет выглядеть как Повешенный (химеры) + Мир (толпа). Если диод взламывает цифровую защиту, то это Влюблённые (раса диодов) + Луна (замки и запоры). Если тень уклоняется от удара интегральным ятаганом в руках Стража, то это может быть как Колесо Фортуны (раса теней) + Смерть (оружие), так и Колесо Фортуны + Правосудие (Стражи) — смотря что быстрее пришло вам в голову в контексте вашей конкретной игровой ситуации.

Когда вы определили сочетание, то загляните в конец книги, отыскав одну из карт и посмотрев указанные слова-ассоциации для выпавшего сочетания со второй картой. Они подтолкнут вас к ответу на вопрос, что же произошло, хотя иногда подсказка может быть достаточно туманной. Не спешите, подумайте и выдайте решение, сообразующееся с подсказкой. Опять можете спросить совета у игроков.

Посмотрим, что могло получиться в примерах, указанных выше. Отшельник + Маг, где неизвестный хватает дзен-чи, даёт нам в качестве подсказки — «отыскать скрытый талант». Это можно трактовать как то, что дзен-чи неким образом изловчился и избежал поимки, благодаря какому-то своему личному свойству. Ситуация Повешенный + Колесо Фортуны, где на группу уронили стекло, даёт нам «томительное ожидание», что можно трактовать как испуг, ошеломивший героев и не давший им вовремя уклониться от угрозы. Колесо Фортуны + Смерть, где тень уклонялась от атаки ИНТа, даёт нам «рок, усиление перемен», что могло означать гибель героя или получение смертельной раны. Помните, что трактовка ситуации всегда зависит от прочих связанных с ней событий и персонажей, а одна и та же подсказка может давать разные результаты — вам решать, что конк-

редно произойдёт и как именно будет истолкована подсказка.

Однако, это ещё не всё. Любой игрок может вмешаться в ситуацию определения и трактования сочетания карт на любом этапе, пожертвовав одну из своих карт Таро, если они есть на руках. Тогда он подменяет совершенно любую карту сочетания своей картой, вы сообщаете ему подсказку для нового сочетания и он самостоятельно трактует её, находясь в этот момент на правах Мастера. Например, один герой из толпы, на которую сыпалось стекло, жертвует карту Солнце, чтобы заменить ею карту Мир. Получается новое сочетание Повешенный + Солнце, что означает «награда за страдания» и описывает ситуацию таким образом, что его герой первым заметил опасность и успел оттолкнуть прочих, хотя сам слегка поранился. Или, в ситуации когда тень получает смертельный удар, игрок жертвует Императрицей, чтобы убрать из сочетания Смерть. Тогда получается комбинация Колесо Фортуны + Императрица, означающая «кто-то должен скоро появиться» и игрок вводит в повествование неожиданно появляющегося защитника, спасающего его от нападков Стража.

Дрейф

Каждой расе в Гигаполисе соответствует одна яркая отличительная черта характера:

Для **зверолюдей** это

ИМПУЛЬСИВНОСТЬ (эмоции, взрывной характер).

Тени —

СКРЫТНОСТЬ (таинственность, немногословность)

Неовампиры —

РИСК (азарт, вызывающее поведение)

Дидоы —

ИНТЕЛЛЕКТ (дотошность, благоразумие)

Грибоморфы —

РАЗГОВОРЧИВОСТЬ (болтливость, любознательность)

Дзен-чи —

НАИВНОСТЬ (доверчивость, спокойствие)

Если персонаж игрока совершает действия, которые противоречат характеру расы или герой выглядит настолько блекло, что характерные черты во время игры никак не проявляется, то Мастер может отправить персонажа в Дрейф. Некоторое время герой находится в этом тяжёлом состоянии, которое описывается игроком отдельно, кроме того требуется снова бросить кубик выбора расы и описать процесс транс-

формации прошлого героя в новое существо.

Если выпавшая раса оказалась неподходящей для ранее выбранной профессии, то персонаж теряет эту профессию до тех пор, пока очередной Дрейф не сдвинет его в более подходящую расу. До того момента он может пытаться обучаться одной из профессий текущей расы, но это занимает весьма продолжительное время и требует найти соответствующего наставника в мире игры.

Дополнительные сведения об игровом мире

По законам Гигаполиса гражданам нельзя хранить книги, нужно сдавать их Стражам. Тем не менее некоторые индивидуумы предпочитают утаивать как реальную, так и цифровую литературу, а отдельные личности собирают целые подпольные библиотеки и архивы.

Различные не промышленные вещи изготавливают конструкторы, используя принт-пушку. Еда и всевозможные промышленные вещи создаются автоматами, это производство регулируется из Эпицентра. В городе отсутствуют иные виды денег, кроме системы ВСС, обеспечива-

ющей базовые потребности. В этом мире не существует огнестрельного оружия или его аналогов, сама эта идея не может возникнуть в сознании граждан Гигаполиса ни при каких условиях. Импровизированное холодное оружие всегда наносит не смертельные раны всем нелюдям, в отличие от активированного интегрального ятагана. Люди же, по слухам, могут получить смертельную рану от любого оружия.

Люди — про них в Гигаполисе известно не так много. Однозначно можно сказать, что они населяют Эпицентр, руководят городом и признаны венцом творения, потому что не подвержены Дрейфу и имеют свои уникальные особенности, недоступные нелюдям. Возможно, медиабоги, режиссирующие свои шоу и собирающие фанатов-подписчиков, тоже являются людьми, но точно этого никто не знает, потому что их внешность никто не видел. Ходят слухи о том, что некоторые нелюди имеют шанс очиститься, стать людьми и присоединиться к населению Эпицентра.

На самом деле обитатели Эпицентра знают страшную тайну о том, что их измерение куда-то движется во внешнем пространстве и раньше всё население было людьми, пока их мир

*не наполнился таинственной
сверх-энергией, превратившей
подавляющую часть населения в
нелюдей.*

Химеры — те существа, которые слишком часто погружались в Дрейф, выродились и превратились в опасных уродливых монстров, которых по законам Гигаполиса подлежат немедленному истреблению. Одержимы голодом и весьма агрессивны.

*Однако, следует уточнить, что
не все химеры проявляют агрессию
и не все одичали настолько,
что утратили дар человеческой
речи — с некоторыми экзем-
плярами можно попробовать
наладить контакт. Редкие их
представители открыли в себе
уникальные способности, кото-
рые могут быть полезными.*

Автоматы — роботы, не имеющие сходства с человеком, запрограммированные на выполнение какой-либо деятельности. Некоторые автоматы заняты на промышленном производстве вещей для граждан Гигаполиса, некоторые обслуживают местных жителей, некоторые занимаются прочими специфическими задачами.

Подземка — разветвлённая сеть подземных коммуникаций, со станциями, железнодорожными ветками и поездами, которыми управляют автоматы.

Фантомы — полустёршиеся голограммы, выпавшие из Цифры полностью или частично. Их происхождение и причины появления в реальности могут быть разными — обычно это случайно материализовавшиеся цифровые двойники, оставшиеся от тех существ, которые были убиты в реальности.

На следующих страницах перечислены сочетания старших арканов Таро.

ШУТ

- + **Маг** — вдохновение, нелепый замысел, неудержимое желание.
- + **Жрица** — нечаянное открытие, ошибки.
- + **Императрица** — непредвиденная находка.
- + **Император** — слабое руководство.
- + **Первосвященник** — поиски приводящие к осознанию, откровенность.
- + **Влюблённые** — откровенность, безмерное доверие, неправильный выбор.
- + **Колесница** — неконтролируемая ситуация.
- + **Сила** — вмешательство посторонних сил.
- + **Отшельник** — бесплодный поиск.
- + **Колесо Фортуны** — непредвиденные перемены.
- + **Справедливость** — осложнения с законом, криминал, поиск истины.
- + **Повешенный** — угодить в неприятную ситуацию.
- + **Смерть** — непредвиденные перемены.
- + **Умеренность** — взросление.
- + **Дьявол** — риск оказаться в беде, стать жертвой обмана.
- + **Башня** — небрежность, приводящая к серьёзным последствиям.
- + **Звезда** — прекрасный путь.
- + **Луна** — алкогольное или наркотическое опьянение, обман по наивности.
- + **Солнце** — поиск предназначения, творческий порыв.
- + **Суд** — принародное выступление.
- + **Мир** — заграничная поездка, новатор.

МАГ

- + **Шут** — планы могут рухнуть, слабая сила воли.
- + **Жрица** — реализация проекта под вопросом, серый кардинал, высший маг.
- + **Императрица** — многообещающие начинания.
- + **Император** — преобразование.
- + **Первосвященник** — божественная воля, божественный дар, талант, истинное предназначение.
- + **Влюблённые** — подписывание соглашения.
- + **Колесница** — развитие проекта, налаживание связей.
- + **Сила** — самообладание в любой ситуации.
- + **Отшельник** — исследования.
- + **Колесо Фортуны** — дать толчок переменам и обновлению.
- + **Справедливость** — выступить в роли заступника.
- + **Повешенный** — осложнение в делах, западня.
- + **Смерть** — спиритизм.
- + **Умеренность** — компетентное ведение дела.
- + **Дьявол** — рискованное манипулирование, бесхарактерность, применение способностей для нехорошего дела, чёрный маг.
- + **Башня** — запуск губительного процесса.
- + **Звезда** — прорицатель, медик, выздоровление, благоприятный момент для начала дела.
- + **Луна** — коварный лжец.
- + **Солнце** — по достоинству оцененное мастерство или замысел.
- + **Суд** — карьерный рост, раскрытие талантов.
- + **Мир** — замысел, получивший заслуженную реализацию.

ЖРИЦА

- + **Шут** — раскрытие секрета.
- + **Маг** — шантаж, научный подход, экстрасенсорные способности.
- + **Императрица** — результат, обретённый благодаря знаниям.
- + **Император** — умелое ведение дела.
- + **Первосвященник** — внезапное понимание, благоразумие.
- + **Влюблённые** — соблазн: беречь тайну или раскрыть.
- + **Колесница** — учиться.
- + **Сила** — вынужденная потребность держать язык на привязи, молчать.
- + **Отшельник** — знать тайну, безмолвие.
- + **Колесо Фортуны** — равнодушное отношение к переменам,
видеть скрытый смысл перемен.
- + **Справедливость** — истина.
- + **Повешенный** — дезинформация.
- + **Смерть** — устаревшие сведения.
- + **Умеренность** — понять суть вещей, пройдя трудный путь.
- + **Дьявол** — хитроумный план, жульничество, чародейка, шантаж.
- + **Башня** — предошущение несчастья.
- + **Звезда** — предчувствие.
- + **Луна** — ложь, соперница, нелепость.
- + **Солнце** — раскрытие тайны, сенсационные события.
- + **Суд** — тяжёлая дорога к познаниям.
- + **Мир** — находка, рождение, завершение испытания.

ИМПЕРАТРИЦА

- + **Шут** — непредвиденный результат.
- + **Маг** — успешный проект.
- + **Жрица** — получение опыта, совмещение теории и практики.
- + **Император** — основание семьи, приобретение верного компаньона.
- + **Первосвященник** — упрочнение родственных уз, веры и доверия.
- + **Влюблённые** — встреча с любовью.
- + **Колесница** — заботы, множество дел.
- + **Сила** — повышение энергетического потенциала.
- + **Отшельник** — мёртвый сезон, застой во всём.
- + **Колесо Фортуны** — начало перемен.
- + **Справедливость** — разумная оценка ситуации, заслуженная награда.
- + **Повешенный** — следование привычкам даёт скромный результат.
- + **Смерть** — предприятие, которое принесёт в вашу жизнь изменения.
- + **Умеренность** — в важном деле не происходит неудач.
- + **Дьявол** — увеличивающаяся зависимость от окружающей среды, или порочных желаний.
- + **Башня** — назревшее вырвется на поверхность.
- + **Звезда** — удача в делах.
- + **Луна** — не внушающие доверия результаты, опасность нажать себе недруга.
- + **Солнце** — появление ученика или процветание в сфере искусства.
- + **Суд** — творческий взлёт.
- + **Мир** — новые идеи, успешное развитие дела.

ИМПЕРАТОР

- + **Шут** — потеря авторитета, непутёвый руководитель.
- + **Маг** — проявить способности.
- + **Жрица** — женщина обретаёт над вами власть.
- + **Императрица** — плодотворное решение, семейный союз.
- + **Первосвященник** — следование этикету и нормам морали.
- + **Влюблённые** — клятва, твёрдо обещать выполнить обязательства.
- + **Колесница** — обстоятельства одержат верх над порядком.
- + **Сила** — волевое решение, сильная власть, бунт.
- + **Отшельник** — распад семьи или коллектива.
- + **Колесо Фортуны** — изменение заведённого порядка,
изменение структуры коллектива.
- + **Справедливость** — тяготение к справедливости и соблюдение иерархии.
- + **Повешенный** — отсутствие опоры, закоснелый взгляд,
перевёрнутое представление.
- + **Смерть** — жизнь требует нового порядка вещей.
- + **Умеренность** — умеренный консерватизм.
- + **Дьявол** — кажущийся порядок, скрывающий беспредел
или теневая структура.
- + **Башня** — свергнутая власть, развал структуры,
увольнение, подорванный авторитет.
- + **Звезда** — награда.
- + **Луна** — бессилие, порождающее неуверенность.
- + **Солнце** — удачное правление, любящая семья.
- + **Суд** — рост авторитета, усиление власти.
- + **Мир** — ваше дело расширяет горизонты влияния.

ПЕРВОСВЯЩЕННИК

- + **Шут** — неприжившиеся взгляды и принципы, союз под угрозой, брожение ума.
- + **Маг** — безоговорочная вера в себя и свои возможности, способности от бога.
- + **Жрица** — послушание.
- + **Императрица** — появление нового лица.
- + **Император** — неукоснительное следование правилам.
- + **Влюблённые** — личные верования.
- + **Колесница** — духовный путь, поступать по совести.
- + **Сила** — подчинение законам морали.
- + **Отшельник** — поиск собственной системы ценностей, исповедь.
- + **Колесо Фортуны** — взгляды, меняющие всё вокруг.
- + **Справедливость** — моральный кодекс.
- + **Повешенный** — устаревшие взгляды и догмы.
- + **Смерть** — основательный пересмотр взглядов.
- + **Умеренность** — примирение с собой и высшими силами, установление доверия.
- + **Дьявол** — поцелуй предателя, утративший веру.
- + **Башня** — разделение, утрата веры.
- + **Звезда** — очищение, отпущение грехов.
- + **Луна** — сектантство, ложные ценности.
- + **Солнце** — счастливый союз, просветление.
- + **Суд** — вера вызывает прилив сил, взгляды примиряющие с прошлым, чудо.
- + **Мир** — примирение с чужими взглядами, расширение кругозора.

ВЛЮБЛЁННЫЕ

- + **Шут** — несерьёзный выбор.
- + **Маг** — поддаться идее.
- + **Жрица** — выбор места для передачи знаний.
- + **Императрица** — выбор любимого человека.
- + **Император** — решение в пользу создания некоей структуры, выбор второй половинки.
- + **Первосвященник** — выбор учителя.
- + **Колесница** — романтическое путешествие, определить свой путь, выбрать транспорт.
- + **Сила** — испытание страстью.
- + **Отшельник** — решение остаться одному, асексуальность, воздержание.
- + **Колесо Фортуны** — испытание переменами.
- + **Справедливость** — победа разума над чувствами, заключение контракта.
- + **Повешенный** — изменение мнения на противоположное.
- + **Смерть** — жизнь внесёт свои коррективы независимо от вашего выбора.
- + **Умеренность** — удачное партнёрство.
- + **Дьявол** — опасный выбор, фатальная ошибка, соблазн, одержимость, измена, разрушенные отношения.
- + **Башня** — расставание, разрыв отношений.
- + **Звезда** — надежда на счастливый союз.
- + **Луна** — сомнительный выбор, лживое обещание.
- + **Солнце** — взаимная любовь, удачный выбор, благословение.
- + **Суд** — прояснить чувства, раскрыться.
- + **Мир** — выход на новый уровень отношений, определиться с целью.

КОЛЕСНИЦА

- + **Шут** — усиление хаоса и неразберихи, путаница, погоня за миражами, неумелое управление.
- + **Маг** — ухватить идею, концентрация воли, мастерское управление, починка.
- + **Жрица** — целенаправленное изучение.
- + **Императрица** — движение к результату.
- + **Император** — порядок будет восстановлен.
- + **Первосвященник** — добиться понимания.
- + **Влюблённые** — взросление, покончить с неразберихой в отношениях.
- + **Сила** — предотвращение ссоры.
- + **Отшельник** — обстоятельства приведут к одиночеству.
- + **Колесо Фортуны** — стремительные изменения, управлять временем.
- + **Справедливость** — добиться справедливости.
- + **Повешенный** — опасность травматизма.
- + **Смерть** — столкновение с неизбежным.
- + **Умеренность** — приобретение навыков управления, привыкание.
- + **Дьявол** — опасный путь, насилие, обречённость, близость катастрофы.
- + **Башня** — авария на пути, несчастный случай на пути, коллапс, война.
- + **Звезда** — следовать за мечтой, небесный путь.
- + **Луна** — ложный путь, идти по тонкому льду, замешательство, дезориентация.
- + **Солнце** — добиться ясности, отправиться к отдыху и развлечениям.
- + **Суд** — переломить ход событий.
- + **Мир** — достигнуть мира, соглашения, дальнейшее путешествие.

СИЛА

- + **Шут** — растрата энергии по пустякам.
- + **Маг** — заставить себя начать действовать.
- + **Жрица** — усилием воли хранить молчание и не проболтаться.
- + **Императрица** — энергия, направленная на получение желаемого.
- + **Император** — усилия, потраченные на наведение порядка или создание чего-либо.
- + **Первосвященник** — усилия, направленные на восстановление единства.
- + **Влюблённые** — необходимость союзника.
- + **Колесница** — неустойчивое эмоциональное состояние, насилие, силовой контроль.
- + **Отшельник** — слабая воля, бессилие, тоска.
- + **Колесо Фортуны** — ухватить удачу.
- + **Справедливость** — усилия по достижению объективности.
- + **Повешенный** — попытка выиграть время, усугублять ситуацию.
- + **Смерть** — опустошение.
- + **Умеренность** — нахождение резервов.
- + **Дьявол** — насилие, несдержанность, потакание слабостям, энергетический вампиризм.
- + **Башня** — сдерживаемый гнев высвобождается с разрушительными последствиями.
- + **Звезда** — слава, надежда на исцеление от зависимости.
- + **Луна** — попытка скрыть тёмные стороны своей натуры.
- + **Солнце** — вы приручили «внутреннего зверя».
- + **Суд** — восполнение энергии, побороть страх публичного выступления.
- + **Мир** — победа над собой, внутренняя целостность.

ОТШЕЛЬНИК

- + **Шут** — потерять себя.
- + **Маг** — отыскать скрытый талант.
- + **Жрица** — постижение себя, заняться изучением тайных знаний.
- + **Императрица** — плодотворный поиск.
- + **Император** — обретение власти над собой.
- + **Первосвященник** — обрести духовного учителя, праведник.
- + **Влюблённые** — возникновение связей и отношений.
- + **Колесница** — нарушенное одиночество.
- + **Сила** — соблюдение слова или обета.
- + **Колесо Фортуны** — конец заточению.
- + **Справедливость** — найти справедливость, взять на себя роль арбитра.
- + **Повешенный** — вынужденное одиночество или заточение.
- + **Смерть** — состояние траура.
- + **Умеренность** — заживление ран после утраты.
- + **Дьявол** — одержимость, доверять не тем силам.
- + **Башня** — просветление.
- + **Звезда** — надежда, пролить свет на своё предназначение.
- + **Луна** — скрытая болезнь, что-то утаенное от других.
- + **Солнце** — понять внутренний смысл, найти то, что долго искали.
- + **Суд** — духовный опыт.
- + **Мир** — интеграция личности, замысел и его воплощение.

КОЛЕСО ФОРТУНЫ

- + **Шут** — непредсказуемые перемены, открыться перед изменениями.
- + **Маг** — перемены, вынуждающие действовать.
- + **Жрица** — увлекающий вас водоворот событий.
- + **Императрица** — кто-то должен скоро появиться.
- + **Император** — перемены, несущие новый порядок.
- + **Первосвященник** — изменения коснутся близкого круга или мировоззрения.
- + **Влюблённые** — перемены в сфере взаимоотношений.
- + **Колесница** — навигация, перемены, несущие хаос.
- + **Сила** — перемены, которые воспринимаются с трудом.
- + **Отшельник** — перемены, ведущие к одиночеству и забвению.
- + **Справедливость** — перемены, связанные с законом.
- + **Повешенный** — перемены, несущие кризис.
- + **Смерть** — рок, усиление перемен.
- + **Умеренность** — время всё расставит по своим местам, смирение.
- + **Дьявол** — понижение статуса, планы летят ко всем чертям.
- + **Башня** — время расплаты.
- + **Звезда** — открытие перспектив.
- + **Луна** — неопределённые планы.
- + **Солнце** — перемены, сулящие славу и успех.
- + **Суд** — удача повернулась к вам лицом.
- + **Мир** — выигрыш, перемены, несущие награду.

СПРАВЕДЛИВОСТЬ

- + **Шут** — пренебрежение законом.
- + **Маг** — экспертиза, отыскать лазейку.
- + **Жрица** — ищите скрытые мотивы.
- + **Императрица** — вынесение приговора или решения.
- + **Император** — формализм, следование правилам.
- + **Первосвященник** — разум и милосердие идут рука об руку, примирение, покровительство.
- + **Влюблённые** — усиление колебаний и неуверенности.
- + **Колесница** — отказ от обязательств из за разногласий.
- + **Сила** — подчинение закону.
- + **Отшельник** — решение, которое грозит ограничением свободы.
- + **Колесо Фортуны** — решение о сроке, предписание.
- + **Повешенный** — наказание.
- + **Смерть** — приговор, приведённый к исполнению.
- + **Умеренность** — смягчающие обстоятельства.
- + **Дьявол** — фиктивный контракт, продажность.
- + **Башня** — разрыв контракта.
- + **Звезда** — надежда найти справедливость.
- + **Луна** — потерять защиту.
- + **Солнце** — удачное соглашение, справедливость на вашей стороне.
- + **Суд** — признание своих ошибок в прошлом, справедливое решение.
- + **Мир** — окончательный вердикт, торжество справедливости.

ПОВЕШЕННЫЙ

- + **Шут** — выход из заточения, избавиться от груза.
- + **Маг** — завершение периода бездействия, игрушка в чужих руках.
- + **Жрица** — усиление выжидания.
- + **Императрица** — извлечь пользу из неблагоприятных обстоятельств.
- + **Император** — ступор, полный штиль.
- + **Первосвященник** — перемена мировоззрения, раскаяние.
- + **Влюблённые** — жертва ради отношений.
- + **Колесница** — жертва ради самоутверждения.
- + **Сила** — ожидание, попытка выиграть время.
- + **Отшельник** — вынужденное одиночество, раскаяние.
- + **Колесо Фортуны** — томительное ожидание.
- + **Справедливость** — наказание по закону.
- + **Смерть** — неизбежный выход из тупика.
- + **Умеренность** — уменьшение страдания.
- + **Дьявол** — наказание.
- + **Башня** — месть.
- + **Звезда** — надежда выйти из затруднительного положения.
- + **Луна** — жертва обмана.
- + **Солнце** — награда за страдания.
- + **Суд** — искупление грехов.
- + **Мир** — переворот.

СМЕРТЬ

- + **Шут** — контрасты, противоречия.
- + **Маг** — едва заметный выход из кризиса.
- + **Жрица** — вещий сон, предсказание.
- + **Императрица** — тиран повержен,
после тяжёлых времён наступают счастливые.
- + **Император** — перемены дома или в знакомой среде.
- + **Первосвященник** — перемены в отношениях, культ загробной жизни.
- + **Влюблённые** — взаимоотношения меняются.
- + **Колесница** — пересмотр своих устремлений.
- + **Сила** — взять себя в руки перед лицом кризиса.
- + **Отшельник** — неизбежное одиночество.
- + **Колесо Фортуны** — усиление перемен.
- + **Справедливость** — завещание.
- + **Повешенный** — неизбежное наказание, сопротивление переменам.
- + **Умеренность** — адаптация после потери.
- + **Дьявол** — связь с ушедшими.
- + **Башня** — катаклизмы.
- + **Звезда** — надежда, на то, что всё к лучшему.
- + **Луна** — болезнь, разрушение вследствие обмана.
- + **Солнце** — перерождение.
- + **Суд** — восстать из мёртвых, закрытие долга.
- + **Мир** — подведение итога.

УМЕРЕННОСТЬ

- + **Шут** — неумение придерживаться «золотой середины».
- + **Маг** — накопленный потенциал.
- + **Жрица** — извлечение опыта.
- + **Императрица** — экономия даёт плоды, гармония с природой.
- + **Император** — затхлость, застой.
- + **Первосвященник** — благодарность.
- + **Влюблённые** — компромисс в отношениях.
- + **Колесница** — нарушение спокойствия.
- + **Сила** — выдержка, чтобы не позволить себе лишнее.
- + **Отшельник** — соблюдать обещание, привыкать к одиночеству, сесть на диету.
- + **Колесо Фортуны** — постепенные изменения.
- + **Справедливость** — приведение чувств в соответствие с разумом.
- + **Повешенный** — рецессия, откат.
- + **Смерть** — трансформация, заживление ран после утраты, смирение.
- + **Дьявол** — мнимое выздоровление, кажущееся исцеление.
- + **Башня** — впасть в крайность, разрыв, разрушенное равновесие.
- + **Звезда** — исцеление.
- + **Луна** — болезнь одерживает верх.
- + **Солнце** — счастье через край.
- + **Суд** — усиление процесса выздоровления.
- + **Мир** — единение, синтез, комбинирование.

ДЬЯВОЛ

- + **Шут** — опьянение, дурман, ненадёжность, делать из других дураков.
- + **Маг** — манипуляции, ложь, чёрный маг, мистификации.
- + **Жрица** — чёрная магия, ведьма, шантаж.
- + **Императрица** — теневые доходы, скрытые резервы.
- + **Император** — подавляющая ситуация, теневая структура, интриганство.
- + **Первосвященник** — ложный учитель, сатанизм.
- + **Влюблённые** — отношения, основанные на страсти или ненависти.
- + **Колесница** — насилие, жестокость.
- + **Сила** — борьба с зависимостью, демоническая энергия, неконтролируемая страсть.
- + **Отшельник** — одиночество из за порока.
- + **Колесо Фортуны** — игромания, тяга к развлечениям.
- + **Справедливость** — проблемы с законом, подстава.
- + **Повешенный** — раскаяние, бессилие что-либо изменить, бесплатный сыр в мышеловке.
- + **Смерть** — разрушительные последствия.
- + **Умеренность** — похмелье, осознание.
- + **Башня** — грехопадение, эгоизм, сеть лжи.
- + **Звезда** — даже в аду есть место надежде.
- + **Луна** — обман, кража, помешательство.
- + **Солнце** — осветить всё, что темно, большое тщеславие.
- + **Суд** — помощь, совместные действия.
- + **Мир** — оставить тёмное прошлое, одержимость властью.

БАШНЯ

- + **Шут** — выход на волю, отстранение от дел.
- + **Маг** — сжечь мосты, начать всё сначала.
- + **Жрица** — обретение истины, раскрытие секрета.
- + **Императрица** — нажиться на несчастье.
- + **Император** — разрушение связей и общего дела.
- + **Первосвященник** — крах убеждений, крушение идеалов, раскаяние.
- + **Влюблённые** — разрушение отношений.
- + **Колесница** — несчастный случай на пути,
отсутствие или повреждение транспорта.
- + **Сила** — стойкость под ударами судьбы.
- + **Отшельник** — одиночество после разрыва.
- + **Колесо Фортуны** — внезапная перемена,
событие «вставляющее палки в колёса».
- + **Справедливость** — ограничение свободы, виновность в чём-либо.
- + **Повешенный** — переворачивающие жизнь события,
неподвижность после несчастного случая.
- + **Смерть** — стремительное воздействие, радикальные перемены.
- + **Умеренность** — последствия катастрофы обратимы.
- + **Дьявол** — потери, связанные с незаконными действиями.
- + **Звезда** — дезорганизация, хаос.
- + **Луна** — неожиданная разлука.
- + **Солнце** — озарение, откровение.
- + **Суд** — шанс изменить свою жизнь.
- + **Мир** — восстановление.

ЗВЕЗДА

- + **Шут** — вера в свою звезду.
- + **Маг** — удачное время для начинаний, яркая идея.
- + **Жрица** — высший разум, спокойствие и уверенность в будущем.
- + **Императрица** — достойные результаты.
- + **Император** — закрепление достигнутого.
- + **Первосвященник** — духовное просвещение, фанатизм.
- + **Влюблённые** — многообещающие отношения.
- + **Колесница** — переезд.
- + **Сила** — загадать желание.
- + **Отшельник** — изучение тайных знаков.
- + **Колесо Фортуны** — счастливые перемены.
- + **Справедливость** — разумные цели.
- + **Повешенный** — ничем не обоснованные планы.
- + **Смерть** — перевернуть страницу, отпустить прошлое.
- + **Умеренность** — улучшение.
- + **Дьявол** — послать все планы к чертям.
- + **Башня** — разрушенные надежды, битва высших сил, падение.
- + **Луна** — неуверенность в своих планах.
- + **Солнце** — осуществление задуманного.
- + **Суд** — возвращение веры в жизнь.
- + **Мир** — раскрытие таланта, награда.

ЛУНА

- + **Шут** — помутнение сознания.
- + **Маг** — манипулирование.
- + **Жрица** — шантаж, оккультизм.
- + **Императрица** — скрытые силы.
- + **Император** — ложный друг.
- + **Первосвященник** — ложный покровитель.
- + **Влюблённые** — отношения, строящиеся на обмане.
- + **Колесница** — запутанные обстоятельства.
- + **Сила** — бессилие.
- + **Отшельник** — опасность.
- + **Колесо Фортуны** — пугающая неизвестность.
- + **Справедливость** — подтасовка фактов.
- + **Повешенный** — поражение.
- + **Смерть** — опасность.
- + **Умеренность** — переменчивость.
- + **Дьявол** — жестокий обман, колдовство.
- + **Башня** — безумие, разрушения невидимые глазу.
- + **Звезда** — забытьё.
- + **Солнце** — любовный треугольник, озарение из глубин подсознания.
- + **Суд** — помощь из подсознания.
- + **Мир** — всё становится на места, тайное становится явным.

СОЛНЦЕ

- + **Шут** — творческий порыв, вдохновение.
- + **Маг** — гениальная идея.
- + **Жрица** — полезные знания, светило науки.
- + **Императрица** — рождение чего-либо.
- + **Император** — счастье в близком кругу.
- + **Первосвященник** — счастливая связь.
- + **Влюблённые** — взаимная любовь, взаимный интерес.
- + **Колесница** — счастливое путешествие, разрешение проблем.
- + **Сила** — избавление от плохой привычки.
- + **Отшельник** — отыскать себя, сосредоточенность на себе.
- + **Колесо Фортуны** — счастливые перемены.
- + **Справедливость** — добиться справедливости, оправдание, перспективный контракт.
- + **Повешенный** — ослепление, затмение, всё залито светом.
- + **Смерть** — выгорание.
- + **Умеренность** — благоприятные условия.
- + **Дьявол** — блеф, тщеславие, зазнайство.
- + **Башня** — страдание, скрытое за внешним блеском.
- + **Звезда** — полёт воображения, творчество.
- + **Луна** — недоразумение, запятнанная репутация, затмение.
- + **Суд** — признание творческих заслуг.
- + **Мир** — на вершине блаженства.

СУД

- + **Шут** — творческий подъём, тяга к путешествию.
- + **Маг** — рост профессионализма, открытие способностей.
- + **Жрица** — всё становится ясным и понятным.
- + **Императрица** — зарождение.
- + **Император** — расширение проекта.
- + **Первосвященник** — расширение кругозора, укрепление веры.
- + **Влюблённые** — укрепление отношений.
- + **Колесница** — закрепление победы.
- + **Сила** — рост потенциала.
- + **Отшельник** — переоценка, согласие с самим собой.
- + **Колесо Фортуны** — вдохновляющие перемены.
- + **Справедливость** — способность верно оценить ситуацию, осмысление ошибок прошлого.
- + **Повешенный** — радикальная перемена, раскаяние.
- + **Смерть** — возмездие.
- + **Умеренность** — заживление.
- + **Дьявол** — нежелание преобразиться.
- + **Башня** — испытание.
- + **Звезда** — просветление.
- + **Луна** — растерянность.
- + **Солнце** — известность, открытие таланта.
- + **Мир** — признание по заслугам, открывать мир, подводить итог, свобода.

МИР

- + **Шут** — путешествие, погоня за мечтой.
- + **Маг** — новая ступень профессионализма.
- + **Жрица** — способность увидеть общую картину.
- + **Императрица** — наследие.
- + **Император** — возвращение домой.
- + **Первосвященник** — посвящение.
- + **Влюблённые** — обретение подходящего партнёра.
- + **Колесница** — полная победа.
- + **Сила** — объединение со своей тенью.
- + **Отшельник** — изоляция.
- + **Колесо Фортуны** — подъём.
- + **Справедливость** — чужой контракт.
- + **Повешенный** — наказание, застревание в прошлом.
- + **Смерть** — преследование недостижимых целей.
- + **Умеренность** — объединение, синтез.
- + **Дьявол** — диктат.
- + **Башня** — потеря уважения.
- + **Звезда** — исполнение мечты.
- + **Луна** — неудача.
- + **Солнце** — достижения, счастливое завершение, мировая слава.
- + **Суд** — продвижение.

Значения старших арканов в мире игры и страницы с их сочетаниями:

Шут (раса грибоморфов, глупость)	страница 18
Маг (раса дзен-чи, гаджеты)	страница 19
Жрица (книги, тайные знания)	страница 20
Императрица (еда, медиабог Жор)	страница 21
Император (раса людей, медиабог Ларь)	страница 22
Первосвященник (Цифра, учитель)	страница 23
Влюблённые (раса диодов, связи)	страница 24
Колесница (скорость, контроль)	страница 25
Правосудие (Стражи, медиабог Раж)	страница 26
Отшельник (кто-то неизвестный, Зона мрака)	страница 27
Колесо Фортуны (раса теней, случайность)	страница 28
Сила (раса зверолодей, энергия)	страница 29
Повешенный (медиабог Нега, химеры)	страница 30
Смерть (оружие)	страница 31
Время (Гигаполис, реальность)	страница 32
Дьявол (раса неовампиров, медиабог Изврат)	страница 33
Башня (ловушки и темницы, секреты)	страница 34
Звезда (совесть и принципы, пространство)	страница 35
Луна (замки и запоры, медиабог ДайДай)	страница 36
Солнце (медиабог Спесь 9999, свет)	страница 37
Суд (Эпицентр)	страница 38
Мир (толпа, автоматы)	страница 39