



TWISTED TERRA

сказки меняют мир

Проект *Твистед Терра* — это свободная универсальная настольно-ролевая система на русском языке, ориентированная на лёгкость построения историй и творческий игровой процесс. Открыта для улучшений, относительно проста для ввода альтернативных и дополнительных правил, может быть использована как удобная стартовая площадка для различного рода модификаций.

Автор, элементы оформления, обложка, вёрстка: Александр «NoNsense» Кульков

Иллюстрации: Максим Куимов

Благодарности: acefalcon, ALIEN, Ein, timujin, Эльфания, Bassian, Black_Wizard и прочие

Содержание

Введение	3	Специальности Знаков	46
Сказочный мир	5	Развитие персонажа	50
Начало	8	Театральная экипировка	52
Персонажи	9	Эйдолоны	59
Параметры	22	Изготовление собственных персонажей	66
Ведение игры	24	<i>Характер героев</i>	72
Модуль «Искажение»	25	<i>Вспомогательная информация</i>	74
Правила игры	32	<i>Лист Игрока</i>	87
Простые проверки	32		
Случайности	34		
Особые проверки	35	<i>Контакты и ссылки</i>	89
Отдых	41		
Транс	41		
Учёт повреждений	45		

ВВЕДЕНИЕ

Здравствуйте, в руках вы держите пособие по проведению сказочно-фантастических игр. Познакомимся с этим явлением поближе...

Настольные игры

Обычные **настольные игры** известны каждому. Их диапазон довольно широк, от достаточно абстрактных (шахматы, карты, нарды), где существует лишь математика и логика, на основе которых строятся игровые правила, до более атмосферных (монополия, коллекционные карточные игры, сражения миниатюр), где начинает вырисовываться какой-то сюжет или определённая атмосфера.

В этой книге вы познакомитесь с **настольно-ролевой игрой**. Подобный вид игр считается наиболее использующим фантазию участников, так как здесь строится модель воображаемого мира, в котором будут происходить приключения группы придуманных персонажей.

Подобная игра считается настольной по той причине, что её действие происходит в небольших компаниях, в буквальном смысле за игровым столом. Ролевой игра называется потому, что участники управляют некоторыми ролями, образами, действующими лицами вымышленного мира.

Ролевая игра

Игроки — это основные участники подобного действия, каждый из них создает себе **персонажа**, которым будет управлять внутри воображаемого пространства. В игре эти придуманные игроками герои чаще всего путешествуют группой, которую объединяют некие общие цели.

В процессе приключения игроки от лица своих созданий разгадывают загадки, принимают решения, общаются между собой и с окружающими их жителями игрового мира, сражаются с врагами, ищут сокровища, выполняют различные поручения и так далее. С течением времени персонажи развиваются, становятся сильнее и опытнее, их возможности расширяются.

Мастер, так называют участника, который является ведущим игры и направляет ход воображаемого приключения. Мастер описывает игрокам окружающий мир, рассказывает, что с их персонажами происходит при выполнении различных действий, управляет врагами и союзниками, задаёт направление развития сюжетной линии, награждает персонажей за успехи, выступает арбитром в решении спорных моментов и прочими способами оживляет мир игры.

Система правил

Для регулирования внутриигровых событий нам потребуются правила. Твистед Терра предлагает довольно простые и удобные инструменты управления игрой, направленные на лёгкость погружения в игру, увлекательное совместное творчество, импровизацию и свободу открытий.

Хотя в системе есть правила для состязаний, она, как и большинство ролевых игр, не нацелена в конечном счёте на победу игрока над игроком. Ваша цель — не самоутвердиться за счёт других играющих, а сообща противостоять тайнам и опасностям игрового мира. Помните об этом.

Если вы уже знакомы с другими ролевыми системами, то легко освите и эту, однако, практически каждый найдет и что-то новое, либо иной взгляд на уже знакомые вещи.

Свобода творчества

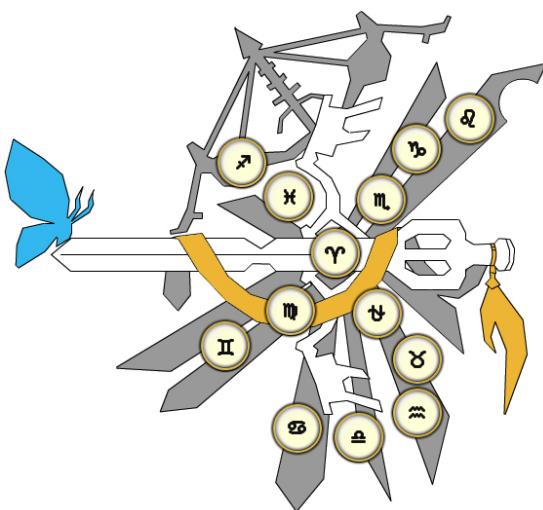
Система Твистед Терра является свободно-распространяемой, открытой для внесения изменений, любые её элементы могут быть вами изменены, существующим механизмам могут быть предложены любые альтернативы.

Вы можете как предлагать любые расширения, модификации и дополнения к системе, так и использовать уже существующие элементы для разработки собственных проектов.

Что потребуется для игры

- участники (Мастер и игроки)
- шестигранные кубики (один или несколько)
- распечатанные Листы Игрока (*страница 87*) для каждого игрока
- карандаши и ластик
- и, естественно, воображение

Мастеру, возможно, потребуется тетрадь для ведения игровых записей. Оптимальное число игроков: от 2-х до 5.



СКАЗОЧНЫЙ МИР

Базовый воображаемый мир предлагаемый системой носит название Фэйритэйл. В нём вкраще описываются некоторые подробности воображаемого пространства (на примере одного из городов), в котором предлагается проводить игру.

Утада – это плотно населённый волшебный мегаполис, вписанный в водопад. Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под потоками таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре использован принцип перехода поступающей жидкости из одной ёмкости в другую, сквозь все уровни и районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным желобам и стокам, то, грохоча, низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекая из каменных решёток в неглубокий канал. Каменные строения увиты экзотическим плющом и прочими дивными растениями с яркими благоухающими цветами, а местные заводи полны цветущих водорослей.

Здесь всё дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В Утаде широко используются магические кристаллы, которые питают чудесной энергией разнообразные конструкции, например, фонарные столбы. Летающие деревянные корабли тоже используют силу магических кристаллов для полёта.

В городе живут разные существа, многие из которых практикуют магию. В основном она заключена в разнообразных предметах, которые обладают полезными волшебными функциями.



Утада, город великого потока

Утаду населяют представители самых разнообразных профессий, здесь вам встретятся и барды, и хранителей древних знаний. Иллюзионисты, колдуны, целители, войны, археологи, да мало ли кого ещё здесь можно увидеть.

Влиятельная городская организация носит название Растворяющие Судьбу (также их кличут Растворителями). Это сообщество особенно сильных чародеев и прочих искателей приключений, которые помимо остальных своих занятий всеми силами пытаются решить одну из самых главных загадок, в чём истинный смысл Зодиакального круга и возможно ли переписать своё предназначение. Члены этой организации носят алое одеяние.

Одна из достопримечательностей города — Небесный Оракул, статуя расположившаяся на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе. Некоторым просителям удается получить ответ на свои вопросы.

Город постоянно наполнен приезжими, которые появляются здесь, преследуя самые разные цели — торговля, путешествия, паломничество к Небесному Оракулу, желание вступить в организацию Растворяющих Судьбу.

Несколько летающих кораблей время от времени пролетают через Утаду, останавливаясь у Журчащего Причала — это южный край города. Грохочущий Причал, расположенный на севере Утады, менее востребован.

Мир пронизан волшебными энергиями, во всём чувствуется атмосфера сказки, магия поставлена во главу угла и каждому может дать безграничные возможности. Лишь Судьба, играющая подчас злую шутку даже с великими, омрачает полное торжество волшебства.

НАЧАЛО

До начала игры Мастер придумывает наброски приключения, которые называются **модулем**. Там записано несколько **Ключевых сцен**, которые будут использованы ведущим для построения игрового сюжета: это могут быть места, ситуации, персонажи, предметы и так далее. Мастер сам решает, как и когда сыграет очередная Ключевая сцена, вплетая их в общее повествование для поддержания интереса игроков и развития сюжетной линии.

Пример модуля вы можете найти на странице 25. Также вам могут пригодиться описания Узлов мироздания (страница 78).

В процессе приключения создания игроков исследуют мир, описываемый Мастером. Они сражаются с врагами, ищут клады, раскрывают заговоры или плетут их, спасают, либо предают — всё может случиться в перипетиях сюжета.

Каждый раз, когда герои попадают в ситуацию, которая требует от них каких-то действий, управляющие ими игроки описывают Мастеру свои заявки. Далее Мастер, руководствуясь своим видением сюжета и правилами, решает, как действия персонажей повлияли на события. Это происходит с участниками на протяжении всей игры.

Запомните один из главных принципов: каждый персонаж является самостоятельным выдуманным существом, а управляющий игрок выступает в качестве его подсознания.

Из этого следует, что вам не следует путать игрока с его персонажем, для этого во время игровых действий и описаний нужно обращаться к игрокам по именам их персонажей. Кроме этого каждый игрок должен понимать, что его персонаж обладает своим собственным характером, а значит нужно стараться действовать так, как свойственно мотивам персонажа и его взгляду на жизнь.

И ещё, старайтесь не переносить отношения между персонажами на отношения между игроками и наоборот.

Игра занимает столько часов, сколько решит уделить ей ваша компания. Выберите день, когда сможете собраться все вместе и выделите время на игру. После игры желательно обсудить со всеми участниками общие впечатления, это поможет вам всем улучшить свои навыки.

Чаще всего ролевые игры растягиваются на несколько *серий* и прерванное приключение может быть впоследствии продолжено в другой день.

ПЕРСОНАЖИ

Перед игрой вам понадобится распечатать *Лист Игрока* для каждого игрока. Это лист бумаги формата А4 с графами под разнообразные параметры персонажа, похожий на анкету (вариант для печати находится в конце книги на странице 87). Выглядит он так:



Если вы играете впервые, то игрокам рекомендуется взять кого-то из готовых созданий, и переписать в свои листы параметры выбранных персонажей. О том, за что отвечают разные показатели вы прочтёте далее, в разделе «Параметры» на странице 22, а для того, чтобы самостоятельно сконструировать персонажа загляните в раздел «Изготовление собственных персонажей» (на странице 66).

Как записывать параметры

Перепишите имя вашего персонажа в графу Имя (можете изменить имя и пол). Далее следует фрагмент описания, позволяющий лучше представить персонажа, его достаточно просто прочесть.

Скопируйте текст Биографии, Театральной экипировки и Специальных правил (если они есть) в соответствующие разделы Листа Игрока. Перепишите значения Ловкости, Тела, Разума и Интуиции.



Найдите Знак выбранного вами героя на Зодиакальном круге в Листе Игрока, обведите его кружком и напишите внутри цифру 1 (это уровень вашего создания, в дальнейшем он может вырасти). Значения всех прочих Знаков на старте игры равняются 0, кроме тех Знаков в которые вложены Очки умений (перенесите их значения на круг, эти Знаки уже не нужно обводить кружком).

Ещё вы должны подрисовать стрелочку рядом с обведенным Знаком. Если Карма персонажа «→», то отметьте направление по часовой стрелке, если же «←», то против часовой.



Лиара

Лиара

Как и положено приличному эльфу, родилась, получила воспитание и проживала до недавнего времени в Чудесном лесу. Который недавно покинула, под предлогом паломничества к Небесному Оракулу, а в действительности просто сбежала от излишней опеки родителей. То, что у нее обнаружился такой редкий дар безконтактного исцеления, не означает, что она теперь должна сидеть безвылазно в Храме и зубрить кучу ненужных предметов!

Биография: «сбежавшая из Чудесного леса эльфийка», «владеет магией лечения»

Театральная экипировка: эльфийские одеяния из белого шелка, рюкзачок с полезной мелочью, Флейта Змееносца, 120 золотых

Знак души: Близнецы 1-го уровня

Сопутствующая стихия: Воздух

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость -1,

Тело -1, Разум 0, Интуиция 2

Очки умений: Овен 1, Рыбы 1,

Водолей 1

Специальные правила

Истинное лечение: при осмотре больного сразу узнает названия простых и слабо-магических болезней, получает +3 применения Специальности Целительства (смотри страницу 46) в день и затрачивает на её использование в два раза меньше времени (суммарное время лечения делится на 2).

Флейта Змееносца (магический предмет): после исполнения мелодии 2 раза в день в радиусе 5 метров от владельца обезвреживаются любые яды.

Аманита Вироса

В далекой Грибной стране, родилась высокая, тощая, бледная и некрасивая девочка. Разумеется, опята, маслята, лисички и прочие грибы сразу невзлюбили эту нескладную уродину и прозвали её Бледной Поганкой.

Верит в Святой Мицелий: все грибы равны, ведь Мицелий есть у всех! Но на самом деле равны не только грибы, все народы и расы равны между собой и все они связаны. Весь мир сплетен между собой, подобно Мицелию. Весь мир есть Мицелий.

Биография: «высокая бледная девочка из Грибной страны», «прозвище: Бледная поганка», «вера в Святой Мицелий», «умеет убеждать», «владеет стилем гриба – бой руками и посохом», «ядовита, разбирается в ядах», «каждую ночь превращается в большой неподвижный гриб»

Театральная экипировка: дорожная одежда, шляпка, сумка с ядами,

посох, путевой дневник, 50 золотых
Знак души: Скорпион 1-го уровня
Сопутствующая стихия: Вода
Карма: по часовой стрелке →
Характеристики: Ловкость 0,
Тело -2, Разум 2, Интуиция 0
Очки умений: Дева 2, Овен 1

Специальные правила

Яд Аманиты: если девочку кусают или она выливает на кого-то содержимое одной из склянок, то жертва должна успешно пройти Простую проверку по Телу со сложностью 3 плюс уровень Аманиты (о том, как совершать подобные проверки написано на странице 32). В случае провала жертва в течение часа стремительно слабеет, начинает видеть галлюцинации и без помощи лекаря умрёт на третий день (если Аманита не отменит смертельный эффект по своему желанию).

Грей Рэндом

Пришелец из страны разумных говорящих пони. Ушел из родной деревни путешествовать сам-не-знает-куда потому, что ему до печенок надоело. Что именно надоело — он ещё не придумал. Но засевшее в крупе шило побудило его продать все имущество, сложить деньги в седельную сумку и отправиться в направлении, которое ему указали игральные kosti.

Биография: «разумный говорящий пони», «магический рог позволяет пользоваться телекинезом», «полу-магическая интуиция: везение в азартных играх и в жизни»

Театральная экипировка: седельная сумка с игральными картами

Знак души: Рыбы 1-го уровня
Сопутствующая стихия: Вода
Карма: против часовой стрелки ←
Характеристики: Ловкость -1,
Тело -1, Разум 0, Интуиция 2
Очки умений: Телец 2,
Близнецы 1

Элефас

Слон, как он есть. Не самый крупный, но и не самый мелкий. Чистый, ухоженный, откормленный слон. Только жёлтый.

Биография: «слон жёлтого цвета», «появился в результате магического эксперимента, но подробностей не помнит», «умеет волшебным образом сжиматься до высоты человеческого роста», «владеет волшебными цирковыми фокусами»

Театральная экипировка: нет
Знак души: Водолей 1-го уровня
Карма: против часовой стрелки ←
Сопутствующая стихия: Воздух
Характеристики: Ловкость -2,
Тело 2, Разум 0, Интуиция 0
Очки умений: Рыбы 2, Телец 1

Оуэн Рэдвинг

Достаточно молодой еще парень с резким, угловатым лицом и ярко-красными волосами. Ранее был драконом — Владыка Гор, что Окутаны Туманом, Рэдвинг был предан и проклят собственным братом Старфлеймом, узурпировавшим его трон.

Биография: «молодой парень», «ранее был драконом и носил имя Владыка Гор, что Окутаны Туманом», «был заброшен далеко от дома и проклятием превращен в человека», «постиг тайны алхимии у монахов Всепроникающего Эха Первого Слова», «громкий и зычный голос», «почерк с завитушками, напоминающими огонь», «стареет в три раза медленнее человека», «не совсем привык быть в человеческом теле», «понимает драконью речь, но не может ее воспроизвести»

Театральная экипировка: одежда из потертой бурой кожи, алхимические реактивы, карта Утады, дорожный посох, научные книги, 140 золотых

Знак души: Змееносец 1-го уровня

Сопутствующая стихия: нет

Карма: по часовой стрелке →
(начиная со Знака Овен)

Характеристики: Ловкость 2,

Тело 0, Разум -2, Интуиция 0

Очки умений: Овен 1, Рыбы 1,
Водолей 1

Анна Банго

Невысокая светловолосая женщина среднего возраста. Она иллюзионистка-практикантка, решившаяся перебраться в Утаду вслед за своим братом Зарио.

Биография: «женщина», «начинающий иллюзионист»

Театральная экипировка: полосатая кофта, очки с зелёными стеклами, несколько магических кристаллов для фокусировки, 250 золотых

Знак души: Лев 1-го уровня

Сопутствующая стихия: Огонь

Карма: по часовой стрелке →
Характеристики: Ловкость -1,

Тело -1, Разум 0, Интуиция 2

Очки умений: Рак 3

Специальные правила

Учебные иллюзии: Анна умеет создавать видения в радиусе не более 5 метров от себя, но, пока иллюзия активна, не может сдвинуться с места. Ей доступно создание изображений любых увиденных ранее объектов в объеме два на два метра. Иллюзия может звучать. Если существо осознано прикоснулось к любой части иллюзии, то перестает верить в нее, и тогда Анна не может делать иллюзии снова в течение 10 минут.

Генжи

Молчаливый чернокнижник. Был укушен оборотнем и вынужден продать душу дьяволу для излечения. Прямые золотые волосы средней длины, зелёные глаза, носит чёрный камзол, расшитый золотыми нитями. Остаточные последствия от укуса — чёрная кожа и волчьи уши.

Биография: «человек, излечившийся от оборотничества», «тёмный чародей», «ночное зрение, острый слух»

Театральная экипировка: чёрный камзол, 80 золотых

Знак души: Рак 1-го уровня

Сопутствующая стихия: Вода

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость 2,

Тело 0, Разум -2, Интуиция 0

Очки умений: Телец 2, Водолей 1

Специальные правила

Метка дьявола: оказавшиеся поблизости цветы чернеют и рассыпаются в прах.

Луч кислоты: в обмен на эффект «до конца дня Интуиция и Тело равны 0» Генжи может генерировать зелёный луч дьявольской энергии каждую минуту создающий кислоту в том месте, на которое направлен. Луч действует на расстоянии 20 метров на уровень.

Призрачная лестница: Генжи,

в обмен на эффект «до конца дня кубик в проверках равен 1» получает возможность ходить по зеленоватым призрачным ступеням, появляющимся у него под ногами в воздухе на высоту до 20 метров над земной поверхностью за каждый уровень.

Трея Иорданус

Низенькая старушка-друид, одета в платье из осенней листвы, поверх которого наброшена куртка из шкур. Талию перетягивает широкий пояс. Носит унты и наручи из тёмного дерева, из которых растут корни, обвиваясь вокруг её рук. Седые волосы собраны на голове в узел, заколотый двумя спицами. На морщинистом лице ярко различимы хитрые жёлтые глаза.

В руках Трея держит бубен, с помощью него она может творить разнообразную магию природы.

Блур — так зовут её любимца, на котором Трея летает. Это большая чёрная летучая мышь, с уздечкой, сплетенной из трав и листьев.

Биография: «старушка», «друид», «имеет питомца»

Театральная экипировка: одежда друида, Бубен друида, 50 золотых

Знак души: Телец 1-го уровня

Сопутствующая стихия: Земля

Карма: против часовой стрелки ←



Трея Иорданус

Характеристики: Ловкость -1,
Тело -1, Разум 0, Интуиция 2
Очки умений: Близнецы 2, Рак 1

Специальные правила

Питомец Блур (по Знаку Рак): разумная летучая мышь, слушающаяся Трею. Чувствует невидимых существ.

Родство с природой: Трея всегда знает в каком направлении находится вода или лесные деревья, а также умеет заставлять растения отдавать родниковую воду в количестве до 10 литров за день.

Бубен друида (магический предмет): дает некоторые способности своей владелице (и только ей) — понимание языка животных, возможность 1 раз в день за каждый уровень превращаться в летучую мышь (такую же как Блур) или других знакомых и понятных ей животных (на количество часов равное выпавшему на кубике числу).

Превращение в большую чёрную летучую мышь удаётся всегда, в то время как превращение в других зверей потребует прохождения Особой проверки по Знаку, выбранному Мастером (подобные проверки описаны на странице 38). Находясь на природных просторах Трея может исцелять в течение часа несложные ранения у существ, которым сопутствуют водная или земная стихии.

Арикс

Альбинос, мало что помнящий о подробностях своего рождения. Воспитан эльфами зачарованного дрейфующего в звездном океане корабля, которые, стараясь понять кто он такой, пробудили в нём память древних поколений, что дало Ариксу знание Метаязыка, которым программируется вселенная. Позднее, после выкосившей всех эльфов странной эпидемии, Арикс остался на корабле один. Осваивая Метаязык он выучил особую команду, блокирующую ультра-порт реальности под номером 36, которая будучи усиlena огромным магическим кристаллом корабля позволила ему открыть портал в другой мир и перейти туда.

Биография: «гуманоид», «альбинос», «эльфийское воспитание», «ученик маготехника», «отрывочные знания Метаязыка»

Театральная экипировка: комбинезон из чёрной синтетической кожи, медальон на цепочке, 60 золотых

Знак души: Дева 1-го уровня

Сопутствующая стихия: Земля

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость -2,

Тело 2, Разум 0, Интуиция 0

Очки умений: Овен 1, Рыбы 2

Специальные правила

Пользователь Метаязыка: Арикс умеет блокировать некоторые ультра-порты реальности, произнося команды Метаязыка. Пока один из портов заблокирован — другие нельзя блокировать.

Ультра-порт 36: можно заблокировать один раз в день, на три минуты открыв двухсторонний портал в случайное место мира. Раз в месяц Арикс может открыть односторонний портал в случайный мир, если будет находиться рядом с мощным источником энергии).

Ультра-порт 42: блокируется на сумарное количество времени в день равное 5 минутам за уровень, воспоминания видимой пользователем цели могут быть в течение этого времени заменены на другие (в случае серьезного изменения Мастер может потребовать проверок).

Ультра-порт 9: блокируется на сумарное количество времени в день равное 5 минутам за уровень, Арикс и до 3-х его союзников получают полет либо до 3-х видимых Ариксом противников теряют способность летать на это время.

Ключ суперпользователя: Арикс может рассказать своим спутникам специальное кодовое слово. Если его произнести, то Арикс из любой точки мира может перенестись к позвавшему. При этом он рассыпается на осколки света в той точке, откуда

улетает, после чего, мгновенно рядом с позвавшим по реальности проходит рябь и из кусочков света собирается фигура Арикса.

Алиса Ли

Городая тень благородных кровей, взирающая на мир мерцающими красным звёздами-глазами. Она одна из лучших белых ниндзя клана Дзай и от её Арт-катаны не скроется ни один злобный дух. Ни один, кроме её собственного...

Биография: «тень с длинными ушами», «белый ниндзя из клана Дзай», «охотник на духов», «одержима редко проявляющим себя тёмным духом», «благодаря духу имеет способности к музикализации»

Театральная экипировка: белые одежды ниндзя, Арт-катана, дудочка из бамбука

Знак души: Рыбы 1-го уровня

Сопутствующая стихия: Земля

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость 2,

Тело 0, Разум -2, Интуиция 0

Очки умений: Козерог 3

Специальные правила

Арт-катана: это оружие способно кромсать и уничтожать духов. Сквозь материальных существ Арт-катана проходит с усилием, оставляя рваные следы-татуировки и не повреждая физически, но тем не менее причиняя



Гик

няя такую-же боль и страдания, как удар обычного оружия.

Гик

Магически созданный каменный голем. На голове красная вязаная шапка, каждый из двух его круглых светящихся глаз-фонарей состоит из четырех частей скрепленных вместе. От пояса и ниже голем покрыт различными граффити. На шее Гика висит шнурок с несколькими зачарованными металлическими пластинками — этот амулет наделяет голема знанием особого стиля рукопашного боя.

Биография: «каменный голем», «создание, оживлённое магией», «глаза-фонари», «граффити-бодиарт»

Театральная экипировка: красная вязаная шапка, Амулет бога войны

Знак души: Стрелец 1-го уровня

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость -2,

Тело 2, Разум 0, Интуиция 0

Очки умений: Скорпион 3

Специальные правила

Амулет бога войны (магический предмет): пока надет добавляет владельцу черту биографии «мастер рукопашного боя».

Саманта Алый Ром

Упрямая красотка, предпочитающая смотреть на жизнь в розовом свете. Пиратская жизнь не сахар: хотя Саманта часто может быть весьма милой и обходительной, но ничего не забывает и не прощает. Как не простила она своего отца-тирана Бандерта III, правителя Шалаима, страны песков.

Биография: «девушка с розовыми волосами», «пират», «любит розовый цвет», «раздражительность и злопамятность», «дочь Бандерта III, правителя страны песков Шалаима»

Театральная экипировка: треуголка, чёрный плащ с серебряными пряжками и перьями, алые брюки, чёрные сапожки, белая сорочка, розовые очки, пистоль, шпага

Знак души: Скорпион 1-го уровня

Карма: против часовой стрелки ←

Характеристики: Ловкость 0,

Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Очки умений: Стрелец 2, Овен 1

Специальные правила

Летающий фрегат «Афродита»: Саманта владеет собственным летающим кораблём. Судно оснащено мощным магическим кристаллом, который обеспечивает не только левитирующую силу и генерирование светового паруса, но и питает энергией четыре ледяные пушки.



Везель Ис

Шустрый темноглазый полуэльф с волосами соломенного цвета из клана разбойников. Во время масштабной операции по разграблению древних руин в Долине фей лишь он один спасся от разбуженного запечатанного феями теневого чудовища Гибломира, завладев волшебным мечом и став вместилищем разумов из фейского Древа Жизни.

Мириады сущностей внутри Везеля остановили его старение, собственная личность полуэльфа с трудом сохраняет целостность. В те моменты когда Везель полностью открывается внутренним разумам, он становится несокрушимым воителем, мастером клинков. Однако, тем самым Везель приближает момент полной потери себя среди чужих внутренних сущностей.

Биография: «ребёнок полу-эльф, остановившийся в развитии», «обладатель Наследия фей», «ученик охотника», «разбойник», «обладает спутником, мечом-бабочкой»

Театральная экипировка: шаровары из паутиновой ткани, синий эльфийский жилет, Изумрудный меч Долины фей

Знак души: Весы 1-го уровня

Карма: по часовой стрелке →

Характеристики: Ловкость -1,

Тело -1, Разум 0, Интуиция 2

Очки умений: Лев 1, Близнецы 1,

Рыбы 1

Специальные правила

Гнев фей: Везель может попробовать раствориться в потоке внутренних фейских голосов, тогда у него постепенно просыпается великий талант владения мечом. Через минуту после активирования гнева действия игрока могут частично контролироваться Мастером и тем игроком (если он есть), который играет Изумрудным мечом Долины Фей. Ещё через четыре минуты действие гнева заканчивается и его нельзя будет снова активировать в течение следующих двух часов.

Наследник: если Везель несёт Изумрудный меч Долины Фей, то получает специальную защиту - его нельзя ударить оружием сделанным из дерева, металла или камня.

Изумрудный меч Долины Фей

Вещицы редко бывают новыми, все они пришли из глубокой древности. Вот и эта, чудесный меч фейской работы...

Изумрудный меч умеет превращаться в бабочку. В сражениях ему нет равных, однако лишь в том случае он становится поистине могущественным, когда его держит владелец Наследия фей. Использование силы меча смертными истощает грань между обычным миром и теневым, через эти прорехи могут вторгнуться теневые твари.

Биография: «вещица: говорящий меч», «может обернуться бабочкой»

Театральная экипировка: не может переносить, лишь использовать

Знак души: Кит 2-го уровня

Карма: против часовой стрелки ←
(начиная со Знака Весы)

Характеристики: Ловкость 0,

Тело -2, Разум 2, Интуиция 0

Очки умений: Скорпион 1, Рыбы 2

Специальные правила

Сила Наследия: если кто-то с чертой «обладатель Наследия фей» несёт Изурдудный меч Долины Фей, то вокруг него порхают маленькие бабочки, сотканные из света, а прикосновение меча способно возвращать жизнь в останки деревьев, растений и воскрешать мелких лесных существ.

ПАРАМЕТРЫ

Далее мы разберем, за что отвечают различные показатели вашего создания.

Биография

Этот элемент служит подспорьем для игрока и для Мастера, как источник важных сведений о персонаже (подробнее на странице 66). Мастер может добавлять в игру какие-то новые факты, основываясь на биографии: знакомых, родственников, места, связи, способности, знания. Игрок в свою очередь получает представление о границах возможностей персонажа и ориентируется на них при совершении действий.

Биография участвует в разрешении игровых заявок, снижая или увеличивая сложность задач стоящих перед персонажем. Например, взломщик, легко откроет обычный запор без проверок, в то время как герою не сведущему в подобных делах Мастер может назначить проверку.

Театральная экипировка

Сюда входят сведения о носимых персонажем вещах: одежда и прочие предметы. Дополнительный список таких вещей ищите на странице 52.

Знак души, стихия, Карма и Характеристики

Сюда входит набор врождённых особенностей персонажа, которые оказывают более слабое влияние на его действия, чем биография.

Знак души указывает место героя на Зодиакальном круге (его уровень) и соотнесен с определенными концепциями (подробнее на странице 69). Сопутствующая стихия в основном понадобится при развитии персонажа, она снимает общие ограничения на повышение определенных показателей (подробнее о стихиях на страницах 50, 51).

Карма указывает предназначенный персонажу путь познания других Знаков круга: по часовой стрелке или против. Это направление понадобится для совершения Особых проверок (страница 38). Кроме того от Кармы зависит поведение героя в тех случаях, когда он смертельно ранен и вот-вот умрет.

При Карме «→» герой склонен впадать в ярость, а Карма «←» предписывает персонажу в ужасе спасаться бегством.

Характеристики показывают степень успешности персонажа в четырёх простейших классах действий и играют роль в Простых проверках (подробнее на странице 32).

Примечание. Заметьте, что значения Ловкости, Тела, Разума и Интуиции не определяют образ жизни персонажа (это делает биография), а лишь дополняют его. Герой может иметь Разум минус два (записывается как -2) и при этом быть гениальным математиком по биографии. Скоростной бегун может иметь низкую Ловкость, и она не помешает ему хорошо показывать себя в повседневных делах, связанных с бегом. Он просто чуть менее удачлив в этом деле, чем бегуны с более высокой Ловкостью или персонаж, который не является бегуном, но имеет запредельную Ловкость.

Очки умений

Изначально значения всех Знаков персонажа (кроме Знака души) равняются нулю, за исключением тех, на которые потрочены стартовые 3 Очки умений.

У готовых героев эти очки уже вложены в определённые Знаки, а при создании персонажа (*страница 66*) их можно распределить самостоятельно.

В процессе игры персонажи смогут приобретать или получать новые Очки умений, чтобы потратить их на повышение различных показателей (подробнее на *странице 50*).

Специальные правила

Для каждого героя в процессе игры могут быть выработаны определённые правила, более чётко описывающие какие-то его биографические особенности и способности.

Сюда же относятся описания эффектов разных магических предметов.

Некоторые готовые персонажи уже обладают такими уточнениями. Однако, игроки вместе с Мастером могут для своих игр изменять существующие правила, дополнять их или вводить новые. Своими предложениями вы можете поделиться в группе системы Твистед Терра вКонтакте.

<http://vk.com/twistedterra>



ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Итак, вы решили стать Мастером и организовать приключение для своих друзей. Вам предстоит быть самим игровым миром, который живёт по каким-то своим законам и задаёт линию сюжета. Для игроков вы становитесь своеобразным окном в этот мир, рассказываете им то, что видят их создания и как окружение реагирует на их действия. Кроме того вы вводите в повествование новые действующие лица и ситуации. Помните, что ваша основная цель — это привести увлекательную игру, от которой все участники получат удовольствие.

Мастер не играет против игроков, хотя и обеспечивает им необходимую встряску, подкидывая на их пути различных неприятностей, вроде стычек с врагами, ловушек, загадок и прочего.

Ваше слово является решающим во всех игровых ситуациях, однако прислушивайтесь к пожеланиям игроков, возможно, они предложат лучшее решение или идею о том, как разрешить возникающие на пути героев проблемы. Вы можете отменять или изменять любые правила системы, если чувствуете в том необходимость, они являются лишь отправной точкой. Главное использовать свои права Мастера с умом, так чтобы игроки получили интересную игру.

Ведущий может не только описывать мир, с позиции рассказчика, но и самостоятельно озвучивать любых местных обитателей от первого лица, беря на себя их роли.

Черпайте идеи для приключений в кино, в литературе и прочих источниках. Например, если вам понравилась какая-то необычная раса, то почему бы не добавить её представителей в ваш сказочный мир, и пусть герои встретят такое создание на своём пути.

Будет очень хорошо, если Мастер ведет записи: список сцен, имена и возможности различных придуманных им созданий, имена героев игроков и так далее.

Для подготовки к игре ведущему понадобятся наброски приключения: модуль. Продумайте его основные моменты, но будьте готовы к тому, что невозможно точно спрогнозировать тот путь, по которому пойдёт игра.

В нижеследующей главе описан пример организации такого модуля. Местом действия выбран сказочный мир. Ориентируясь на это Мастеру следует придумать, где начнут разворачиваться события игры, а кроме того заготовить несколько опорных Ключевых сцен, по которым пойдет предполагаемый сюжет.

МОДУЛЬ «ИСКАЖЕНИЕ»

Это ознакомительное приключение открытого типа, в нём присутствуют наброски для построения связки сюжета. Во что превратиться игра в итоге, какие цели будут двигать приключение, какими путями пойдут герои — решать игрокам и Мастеру.

Для начала опишите игрокам сказочный мир и город Утаду (*страница 5*). Затем расскажите им, что их герои каким-то образом оказываются внутри города великого потока, преследуя различные собственные цели (или в другом месте этого выдуманного мира, если вам не хочется начинать приключение в густонаселённом городе).

Начинающим игрокам рекомендуется выбрать себе готовых героев описанных в разделе «Персонажи» (*страница 9*).

Предполагается, что в игре не будет использоваться какая-то заранее жёстко заданная карта мира, и эту выдуманную реальность во многом будете творить именно вы и ваши игроки.

Мастер может менять отдельные участки мира как угодно, до тех пор, пока игроки ещё не исследовали данный участок и не связали его с остальными.

Думайте о мире, как о чём-то динамичном, подвижном, вырисовыва-

ющемся в процессе игры.

Игроки тоже принимают участие в наполнении мира новыми объектами.

Так, внезапно, после рассказа игрока о Грибной стране (он играет за Аманиту и описывает, как та попала в Утаду), где-то в сказочном мире такая страна действительно появляется и персонажи, возможно, смогут посетить её в своих приключениях, если захотят туда отправиться.

Примечание. Мастер может при желании схематично набросать до игры некий основной план местности и пометить на нём игровые объекты, как указанные в этой книге, так и придуманные самостоятельно или заимствованные из любых других источников, вроде художественных книг, фильмов и так далее.

Ключевые сцены

Ниже представлен примерный набор сюжетных сцен из которых Мастер может начать формировать приключение.

Начать рекомендуется с предложенной стартовой, а потом добавлять новые, стараясь увлечь игроков и начать цепь сюжетных перипетий, случившихся с их героями.

Таверна «Замшелый Двор» (стартовая сцена)



Персонажи находятся в таверне, каждый зашёл туда по своим делам. Мастер описывает обстановку, дополняя её по мере надобности. Игрошки по очереди описывают своих подопечных друг другу и то, как их персонажи попали в Утаду: своеобразный пересказ биографии героя, так, как это видит игрок.

Если персонажи не знакомы друг с другом заранее, то Мастеру требуется создать для них ситуацию, которая даст им мотив к совместным действиям и знакомству. Это может быть сложно осуществить, если вы проводите игру впервые. В подобном случае будет лучше, если персонажи сразу знают друг друга и будут действовать одной командой.

Зачитайте играющим нижеследующий текст или перескажите обстановку своими словами:

Эта таверна была одной из тех приятных, не слишком многолюдных мест, что расположены в трудно-доступных закутках города великого потока, славящегося своим непостижимым архитектурным ансамблем.

Таверна была открытой и светлой: шесть колонн расположенных по кругу и соединённых между собой резными деревянными ширмами. С одной стороны располагались створки входной двери, а с другой открывался вид на скалы и водопад.

В то утро в таверне на резных стульчиках, за низкими дубовыми столами расположилась весьма разнообразная публика.

За барной стойкой стоял средних лет мужчина, в клетчатой рубашке и фартуке — хозяин таверны. Во взгляде его сквозила задумчивость.

Объясните игрокам, что они могут делать разнообразные заявки от лица своих персонажей: «начинаю разговор с хозяином таверны», «хочу применить магию», «кто сидит за соседними столиками?» и так далее. Вы, в свою очередь, опираетесь на логику придумываемого вами мира и регулируете происходящее: разрешаете игрокам элементарные для их героев действия, запрещаете им действия невозможные, описываете последствия действий, подробнее рассказываете игрокам о тех деталях обстановки, которыми они интересуются, разговариваете с ними от лица игровых субъектов.

Мастер также описывает игрокам любые новые замеченные ими изме-

нения в окружающей обстановке или новые места, в которые их герои попадают во время игры.

Чуть позже в таверну может заявиться мальчишка-официант:

В этот момент, широко зевая, внутри таверны появился подросток в помятой суконной одежде. То был юный официант, помощник хозяина, как обычно опаздывающий на работу.

Со свойственным всем детям любопытством, он уставился на собравшуюся в таверне компанию, застыв в дверях.

Следующие сцены вводятся Мастером постепенно, в любом порядке, который будет более подходящим к текущим игровым событиям. Не старайтесь спланировать заранее цепь этих событий, просто держите их наготове и выдавайте в удобный момент. Естественно, вы можете подготовить любые собственные сцены.



Явление странного старика

В двери таверны ввалилась коренастая фигура в дорожном одеянии бежевого цвета. Лицо фигуры

скрывал капюшон, а через плечо путешественника был перекинут ремень изящной и вместительной дорожной сумки из тёмно-коричневой кожи.

Отдохнувшись, путник откинул капюшон с головы — это был седобородый старец, волосы и брови его, тем не менее, были чёрными. Кивнув хозяину заведения, пожилой путник направился к одному из дальних столиков таверны.

Имя его неизвестно, никто о нём ничего не знает. Старик несёт в своей сумке разные странные диковинные механизмы. Оказавшись за столиком, он достанет их и начнет изучать.

При себе имеет проклятый предмет, маленькую коробочку, если её открыть, то сработает проклятие выражющееся в том, что все на расстоянии 100 метров вокруг ощутят волну холода и испытают нехватку воздуха для дыхания, длившуюся несколько мгновений.

Мастер знает, что в ещё большем радиусе вокруг коробочки после этого лопнут все магические кристаллы (что может послужить, например, причиной падения летающего корабля, оказавшегося в этот момент поблизости).

Возможно, игроки заинтересуются стариком и захотят с ним поговорить, но он поглощён работой, на контакт не идёт.

Если игроки не сделают попыток завладеть предметами старика, то организуйте ситуацию, когда какой-то игровой субъект (мальчик-офицант или ещё кто-то из присутствующих) незаметно стянет коробочку со стола старика (что, однако, не укроется от глаз партии персонажей). После начавшихся вслед за этим событий, рано или поздно кто-то откроет проклятый предмет.

Те игроки, чьи герои увидели коробочку в момент срабатывания проклятия и заявили, что хотят понять сработавший эффект должны пройти Простую проверку по Разуму (о том, как осуществлять такие проверки читайте в разделе «Правила игры» на странице 32). Результат проверки 4 и выше: персонаж понимает, что при открытии коробочки сработало таинственное проклятие, но не более того.

Примечание. Можно придумать дополнительный эффект проклятия, распространяющийся непосредственно на того, кто открыл коробочку.

Если её открыл открыл субъект, придуманный Мастером, то он скрючивается и впадает в странное состояние паралича.

Те, кто попытаются осмотреть жертву и понять, что произошло, должны будут пройти Особую проверку по Водолею

(информацию об этом типе проверок вы найдете в разделе «Правила игры» на странице 35). В том случае, если Знак достигнут и сила эффекта равна 5 или выше, то осматривающий получает такой ответ: подобный случай описан в одной сказке про эльфа, который освободил анти-магическую энергию, взяв в руки могущественный древний артефакт, после чего находился в коме около года.

Если коробочку открывал один из персонажей, то назначьте ему Особую проверку по Деве (страница 38): если Дева достигнута, то персонаж в шоковом состоянии на 1 минуту.

Если Дева достигнута и силы эффекта выше 1, то персонаж ничего не почувствовал. Если остановка произошла в других Знаках, то происходит свойственный их концепциям шоковый эффект на час. Например, персонаж впадает в неосознанную ярость (остановка в Овне), бродит с пустым взглядом, цепляясь ко всем и сбивчиво рассказывая всякий бред (остановка в Близнецах), просто отдался шоком на 10 минут (остановка во Льве) или сломал коробочку (остановка в Скорпионе). И так далее, всё зависит от фантазии Мастера.



Падение летающего корабля

В королевстве часто курсируют летающие под воздействием магической силы корабли.

Мастер может сюжетным образом уронить его на то место, где в данный момент находятся персонажи.

Причины могут быть разные. Это может случится под воздействием открытой анти-магической коробочки, в результате диверсии (взорвался груз) и так далее.

Части летающего корабля с шумом пронеслись рядом с таверной, одна из них отлетела чуть дальше и врезалась в скалу, другая прошла ближе - задев одну из колонн в пустующем углу таверны, рядом с проёмом, где открывался вид на водопад. Раздался грохот, колонна отломилась и полетела вниз, увлекаемая остовом корабля.



Искажение

Какое-то событие, связанное с действиями странного старика или любого другого таинственного игрового субъекта. Выглядит оно примерно так:

Угрюмый старик закончил исполнение своеобразной мелодии, извлекаемой из странного устройства на достаточно резкой высокой ноте. В тот же миг его фигуру окутал едкий фиолетовый туман, и столб фиолетового света ударил в небо. Когда свет погас, старика уже не было.

После этого действия происходит другое странное событие: персонажи игроков становятся Мечеными (они оказались близко к тому, кто применил магию не принадлежащую этому миру и этим чем-то нарушил судьбу персонажей).

В этот момент все присутствующие ощутили резкую боль в районе правого плеча. Эффект произошел не одновременно, с некоторым запаздыванием, сначала у одного, потом у другого.

Герои видят, что у каждого появились шрамы в виде трех белых полукругов.

Впоследствии персонажи могут выяснить, что они теперь Меченые: те, у кого нет судьбы. Об этом им скажет любой Оракул, если они такого встретят, а кроме того успешная Особая проверка по Водолею (подробности по проведению такого типа проверок ищите на странице 35)

с силой эффекта 5 и выше может дать им это знание (либо что-то вместо знания — помните о свойстве Особых проверок).



Растворители

Рано или поздно, в городе персонажам встречаются члены организации Растворяющих Судьбу. Они носят алые одежды и обычно ходят в сопровождении одного-двух стражников. Могут попасться на улицах, исследующими осколки больших магических кристаллов по всему городу.

Если Растворители заметят у героев шрамы Меченых, то будут стараться уговорить их пойти в главное здание организации, для того, чтобы персонажи помогли разобраться в том, что случилось. Обычно ведут себя не агрессивно, ходят и вычисляют магический фон с помощью маленького кристалла, который держат в руках перед собой. Скорее всего, постараются взять Меченых персонажей под стражу при удобном случае и бросят в темницу, где будут изучать героев и уже не будут так любезны, как могло показаться при знакомстве.



Сиал

Путешествующий Оракул, обладает способностью видеть нити Судьбы (которую она называет не иначе как Определяющей-всё-и-вся).

Сиал может читать прошлое, если касается персонажа. Чувствует Меченых в пределах видимости, сама внешне походит на слепую.

Кожа её была тёмной. С цветом кожи контрастировали волнистые белые волосы. Черты лица девушки были очень изящными, а вот глаза она постоянно держала закрытыми. На лбу у неё красовалась повязка в чёрно-оранжевую шахматную клетку, остальное одеяние было совсем чёрным с серебристой окантовкой. На уровне глаз по лицу проходила светлая полоса.

Персонажи могут найти девушку на обломках корабля (та летела в город в связи с паломничеством к статуе Небесного Оракула), встретить на улице, найти в гильдии Оракулов и так далее.

Ей интересны Меченые, и она будет сильно заинтересована персонажами, если они уже Меченые. От неё персонажи могут что-нибудь узнать (если доверят прочесть прошлое).

Прочитать будущее Меченых она не может, но если персонажи пока ещё не стали Мечеными, то Сиал может сообщить что-то о их будущем. Однако, такое предсказанное будет справедливо лишь до тех пор, пока персонаж не стал Меченым.



Метка

Все существа, которые находятся слишком долго в компании Меченых рано или поздно могут тяжелополучить Метку, если вмешиваются вместе с ними в разные ситуации. Растворителей этот эффект не касается. Если Меченой становится Сиал, то она теряет свои способности к предсказанию и перестает быть слепой.

Далее Мастеру предлагается составлять свои Ключевые сцены, вплетая их в рассказ для продолжения истории. Они могут быть описаны с любой удобной вам степенью подробности, главное чтобы они служили ориентирами для построения игры. Не все Ключевые сцены обязательно применять — если персонажи сильно отдаляются от запланированной сцены, то её всегда можно видоизменить, сократить, временно пропустить, перейти к другой подходящей.

Вы можете придумать свои собственные Ключевые сцены, не обязательно использовать те, что приведены в книге. Можете перенести место действия из Утады в любой другой уголок сказочного мира, добавить разные расы, обычаи, интересных героев и ситуаций, всё что захотите.

Импровизируйте. Герои не хотят идти туда, где их ждет ваша следующая сцена? Отложите эту сцену и придумайте, что их ожидало в другом месте. Персонажи сделали так, что никогда не попадут туда, где их ждала одна из ваших сцен? Перенесите сцену в другое место, с другими действующими лицами, другим окружением и пусть они ее всё-таки увидят.

Действуйте аккуратно, иногда слишком конкретную сцену, от которой персонажи явно отказались лучше не использовать: например, будет странно, если отказавшись от участия на балу группа персонажей все-таки попадает на бал.

Хорошей практикой может быть использование Ключевых сцен, придуманных игроками: попросите перед игрой каждого игрока написать на отдельном листочке то, что они хотели бы увидеть в игре несколькими фразами и передать вам, не показывая остальным.

Интересных вам приключений!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Любой персонаж в игре пытаться совершать какие-то действия, например: прыгать, маскироваться, пытаться устоять на скользкой поверхности, вскарабкаться на стену, поймать предмет в полёте, прочитать научную книгу, понять смысл наскальных рисунков, вспомнить легенды и предания, сориентироваться на местности, вскрыть замок и так далее.

Мастер пользуется некоторыми инструментами для регулирования действий героев в игровом мире. Чаще всего действия персонажей успешны или безуспешны уже на том основании, что выглядят элементарными либо невозможными в свете биографии героя.

В том случае, когда одной биографии становится недостаточно, то, для решения спорной игровой ситуации, Мастер может назначить игроку один из двух типов проверок, Простую или Особую.

Примечание. Только от воли Мастера зависит, потребуется ли проверка, какой у нее будет тип и по какому параметру она будет произведена. Игроки могут лишь посоветовать варианты решения, но не могут самостоятельно назначать себе какие-то броски.

Простые проверки

Этим типом проверок решается большинство часто возникающих задач. Мастер относит заявку игрока в один из 4-х классов: зависимые от Ловкости, Тела, Разума или Интуиции. Подробнее о том, что входит в каждый из этих классов вы можете прочесть на странице 68.

Игрок, который хочет совершить действие, должен кинуть шестигранный кубик и прибавить выпавшее на нём значение к величине той Характеристики своего героя, по которой была назначена проверка. Если результат превышает или равен задуманной Мастером **сложности задачи**, то действие будет успешным. Если нет, то действие проваливается.

Успех либо провал чаще всего описываются самим Мастером, но он может разрешать игрокам описать это самостоятельно.

Проще говоря, Простая проверка это сравнение: **значение на кубике + Характеристика** против **сложности задачи**

Приблизительные базовые сложности задач

5 и ниже — не совсем простое действие (выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить ложь)

10 и выше — трудное действие (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжелого предмета)

Мастер устанавливает сложность на свое усмотрение, подходящая биография может эту сложность понизить (например, персонажу требуется перепрыгнуть яму, а он умеет быстро бегать).

На сложность могут влиять по усмотрению ведущего дополнительные игровые факторы: погода, самочувствие героя, рельеф местности и так далее. Не обязательно озвучивать все влияющие на ситуацию факторы игрокам, некоторые могут быть им неизвестны.

Массовые эффекты

Простые проверки могут быть использованы Мастером для выяснения того, кто из партии персонажей внезапно уловил какой-то звук, что-то почувствовал, избежал ловушки, кто первым заметил опасность, кто не поддался страху и так далее.

Соревнование

Простые проверки применяются и в случае соревнования либо противостояния персонажей друг другу. В таком случае их Простые проверки сравниваются, побеждает тот, у кого выше результат. Мастер должен учсть биографии соревнующихся и ситуацию — это может увеличить или уменьшить их результаты.

Пример. Путешествующий монах пытается в таверне перепить местного пропойцу. Соревнуются они по параметру Тело (с точки зрения Мастера трезвость входит в компетенцию этой Характеристики). У монаха Тело 0, у алкоголика Тело -2, результаты бросков их кубиков 4 и 2 соответственно.

Результат монаха 4, против результата любителя спиртного 0, однако, Мастер считает, что у алкоголика больше опыта в таких делах, и дает бонус «+4», к тому же персонаж знает таверну, в которой пьет, и за это получает еще бонус «+1». В итоге пьяница побеждает в данном соревновании.

Кооперативная проверка

Герои могут обеспечивать помощь тому, кому была назначена Простая проверка. Помощь должна быть логически возможна: например, для этого может поребоваться находиться рядом, соприкасаться, быть в пределах видимости и так далее.

Тот, кто выполняет проверку, получает «+1» от каждого помогающего ему персонажа. Провалив проверку персонаж в большинстве случаев лишается возможности делать её повторно в отношении той же самой задачи (на некоторое время). Помогавшие персонажи могут делать собственную аналогичную проверку, но уже с «-1». Тот, кому помогали, уже не может помочь сам с той же самой проверкой.

Некоторые ситуации подразумевают выбор — помогать, обеспечивая лишь бонус, либо с помощью собственной заявки. Выбрав одно, персонаж, как правило, лишается права сделать другое, так как момент может быть упущен.

Пример. Эльфийка Лиара пытается уклониться от падающих на неё осколков стекла, Мастер назначает ей проверку на Ловкость.

Пони Грей может использовать телекинез, для того чтобы помочь проверке Лиары, обеспечив бонус «+1», либо совершив

свою собственную проверку, например, на захват осколков своим телекинезом. Он должен выбрать что-то одно в данной ситуации.

Грей выбрал второе и хочет использовать телекинез, чтобы подхватить и остановить падающие осколки стекла, ему назначена проверка на Разум. Очевидно, что помочь ему при такой постановке задачи, скорее всего, могут лишь те, кто обладает телекинезом сам.

В случае его успеха, Лиаре, возможно, вообще не придётся уклоняться.

Случайности

Бывают ситуации, когда Мастеру необходимо случайно определить одного или нескольких персонажей группы обратив их внимание на игровое событие. Тут могут помочь Простые проверки — выясняется очевидность героев по какой-то Характеристике и в зависимости от этого выбираются цели.

Пример. Персонаж с наивысшим значением Ловкости, при массовой проверке по этой Характеристике первым услышал шорох летящей стрелы, или персонаж с наименьшим значением Ловкости, неуклюже повернувшись, активировал ловушку.

Однако не всё в игровом мире имеет Характеристики, например, вспомогательные персонажи введенные в игру самим Мастером, которые называются *игровыми субъектами*, не всегда обладают всеми нужными данными и вопросы с ними связанные часто решаются простым броском кубика.

Например, может потребоваться установить то, знает ли субъект, с которым говорят персонажи, что-то об организации Растворителей или же нет. Мастера в таких случаях интересует простой ответ «да» или «нет». Для ответа на вопрос Мастер кидает (открыто или скрытно) шестигранный кубик истолковывая значения от 1 до 3 как «нет» и значения от 4 до 6 как «да».

Примечание. Обычно подразумевается, что «да» и «нет» одинаково вероятны. Мастер может изменять рамки числовых значений, если считает, что какой-то из ответов более вероятен. Допустим, в Утаде многие сталкивались с Растворителями и встреченный игроками герой оказался не имеет подобного рода информации только при значении 6 на кубике, а при прочих значениях что-то об этой организации слышал и может поделиться сведениями.

Этот же метод подойдет и для выбора кого-то случайного из общей массы игровых субъектов и персонажей. Для этого Мастер распределяет числа от 1 до 6 между теми созданиями, с которыми случайность могла взаимодействовать. Число может соответствовать как одному герою, так и нескольким. После этого совершается бросок шестигранника и выпавшее число определяет выбранную цель.

Особые проверки

Этот тип проверок в игре применяется реже и подходит для действий, которые весьма трудновыполнимы, важны для сюжета, многовариантны и так далее. Для решения подобных задач от игроков потребуется сыграть в мини-игру с движением по Зодиакальному кругу.

Особые проверки хороши тогда, когда не нужно принимать быстрое решение, а требуется тщательно обдумать действие и подобрать ему более интересную трактовку, чем успех либо провал.

Выполняются такие проверки следующим образом: для начала Мастер относит заявку в один из Знаков, в котором встречается одна или несколько концепций, совпадающих с тем действием, которое хочет совершить герой:

Овен

Концепции: *победа, самостоятельность, решимость, агрессия, выносливость, быстрота реакции, сопротивляемость смерти.*

Телец

Концепции: *созидание, развитие, накопление, добывание, стойкость, трудолюбие, настойчивость, сопротивляемость искушению.*

Близнецы

Концепции: *человечность, понимание, соединение, общение, оживление, языки, понимание, очарование, лечение.*

Рак

Концепции: *загадка, традиция, любовь, чувства, эмоции, обман, маскировка.*

Лев

Концепции: *совершенство, уверенность, изобилие, игра, управление, сила, проницательность, лидерство.*

Дева

Концепции: *деятельность, порядок, разделение, систематизация, воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.*

Весы

Концепции: гармония, оценка, равновесие, выбор, убеждение, дипломатия, обмен, кража.

Скорпион

Концепции: власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание, сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.

Стрелец

Концепции: прогресс, обучение, просвещение, эволюция, наблюдение, любознательность, точность, выживание, знание местности и географии.

Козерог

Концепции: мироздание, идеализация, концентрация, рабочая, определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

Водолей

Концепции: свобода, революция, надежда, обобщение, знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

Рыбы

Концепции: вера, связь, жертвенность, очищение, предчувствия, мудрость, знание религии.

Змееносец

Концепция: удача.

Если заявленное игроком действие настолько нечёткое, что сложно подобрать нужную концепцию и определить Знак, то Мастеру следует задавать уточняющие вопросы: спрашивать у игрока «как именно ты это хочешь сделать?», чтобы яснее представить ту концепцию, к которой склоняется действие героя.

Итак, для совершения Особой проверки потребуется выполнить следующие шаги:

- 1) Мастер выбирает тот Знак на Зодиакальном круге, концепция которого подходят под задачу. Игрок бросает кубик, прибавляя к нему величину Знака души своего героя.
- 2) С помощью очков полученных в результате броска игрок старается дойти по кругу до нужного Знака, начиная отсчёт с того, который ближе к Знаку души героя, тратя по 1 очку на каждый. Карма персонажа указывает направление движения.
- 3) После попадания на требуемый Знак (или вынужденной остановки в другом), берётся его значение, к которому прибавляется остаток очков. Это и есть искомое значение проверки: *сила эффекта*.

Получив итоговый результат, Мастер интерпретирует произошедшее, основываясь на том Знаке, в котором игрок остановился и получившейся силе эффекта.

Как сила получившегося эффекта меняет ситуацию

5 и ниже — незначительные изменения

10 — значимые последствия

15 — очень значимые последствия

20 — эпические изменения

25 и выше — чудо

Ещё раз уточним, что Особая проверка это набор шагов для установления силы эффекта и искомого Знака с последующей интерпретацией последствий:

Шаг первый. Значение на кубике + величина Знака души (урвень), тратятся на достижение назначенного ведущим Знака

Шаг второй. Остаток от первого шага + значение Знака, в котором остановились

Шаг третий. Трактовка результата

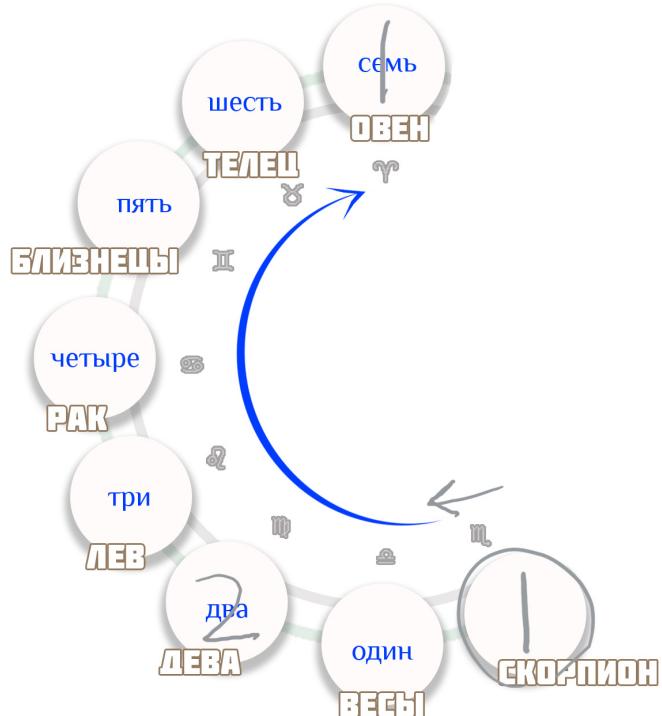
Поговорим о том, как Мастер трактует результат. Если игрок достиг при проверке того Знака, который ему был тобой назначен, то действие успешно выполнено и изменило ситуацию с определенной силой.

Пример. Аманита (Скорпион 1-го уровня, Карма «→») хочет пробежать под падающими осколками стекла. Мастер относит эту задачу в Овна (скорость реакции).

Аманита совершает бросок шестигранника (выпало 6), прибавляет к нему свой уровень (она Скорпион 1 уровня), получает в итоге этой операции 7 очков. После того как Аманита достигла Овна она складывает свои вложенные в Овна Очки умений (1) с остатком очков от путешествия по кругу, итоговая сила эффекта « $1+0=1$ ».

В итоге сила эффекта равна 1, нужный Знак достигнут и действие выполнено успешно, незначительно изменив событие (то есть при этом не произошло чего-то необычного).

В итоге Мастер интерпретирует результат так: Аманита прошла опасный участок и совершенно не пострадала при этом, что неудивительно, ведь она владеет особым монашеским боевым стилем.



Дополнительное свойство Особых проверок

Даже если нужный Знак не был достигнут, то всё-равно что-то произойдет, но уже не так, как изначально хотел игрок. В таком случае ведущий преобразовывает заявленное игроком действие, на другое, более подходящее под тот Знак, до которого удалось добраться.

В определённом смысле этот результат можно считать провалом заявки, но чем выше сила эффекта, тем больше вероятность того, что случившееся вместо этого действие решит проблему другим способом или просто сильно поможет в чём-то ещё, не связанном с решаемой проблемой напрямую.

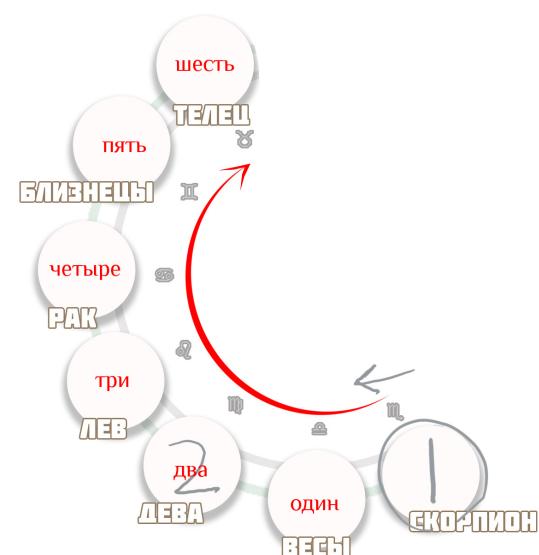
Пример. Аманита старается понять причину падения летающего корабля. Мастер относит данную задачу в Водолея (знание легенд и прочих слухов).

Игрок совершает бросок кубика (выпало 5), прибавляет к нему величину своего Знака души (она Скорпион 1-го уровня), получает в итоге этой операции 6 очков. Достигнуть Водолея у Аманиты не получается, она останавливается в Тельце с 0 очков, к которым ей нечего прибавить, так как и в Тельце у неё ничего нет. Итоговая сила эффекта равна 0 и действие будет изменено Мастером под Знак Тельца.

Мастер решает, что действие практически не имело видимых последствий, сменилась только мотивация Аманиты. По ассоциации с одной из основных возможностей Тельца (*трудолюбие*) Мастер видоизменяет действие следующим образом: Аманита предпочла не копаться в памя-

ти, а отправиться на место кораблекрушения и выяснить всё самостоятельно.

На самом же деле по задумке Мастера корабль падает по причине слома магического кристалла, после того как он случайно подвергся действию анти-магии.



Для проверки Мастер мог назначить любой другой Знак, который посчитал бы применимым к заявленному действию.

Так, например, можно было бы отнести задачу в Знак Дева (знание истории), но в своей завязке Аманита не конкретизировала, что обращается именно к историческим сведениям.

Проверка по Змееносцу

Этот Знак Мастер может изредка назначать в виде своеобразного теста на удачу.

Чтобы добраться до Змееносца представителям других Знаков нужно пройти весь круг и встать на свой Знак повторно, после чего приблизить к остатку уровень Змееносца. На низких уровнях добраться до него практически нереально и Мастер всегда будет изменять действие под тот случайный Знак в котором игрок остановился.

Если назначенный Знак и Знак души героя совпадают

В этом случае Знак считается достигнутым автоматически и сила эффекта будет определяться так: **кубик + удвоенный уровень героя** (удвоенная величина его Знака души)

Важно!

Не смешивайте Характеристики и Знаки вместе, это разные типы проверок. Знаки не дают бонусов или ограничений к Простым проверкам, а Характеристики в свою очередь не влияют на результат Особой проверки. На результат обоих проверок всегда могут повлиять лишь биографии героев и текущая ситуация. Считайте Знаки просто более детализированной заменой Характеристик при решении задач.

Отдых

Персонажи время от времени нуждаются в отдыхе и если не спали в течение игровых суток, то получают накапливающиеся штрафы на проверки: -2 ко всем Характеристикам и -1 к уровню каждого Знака, за каждый игровой день, когда они не выспались.

За каждый восьмичасовой сон герой может устранить штрафы от двух бессонных суток.

Примечание. Игровые часы и сутки не равняются реальным: в игровом мире время течёт с той скоростью, с которой захочет Мастер, а когда персонажи отправляются спать, то игровые часы и вовсе могут быть перемотаны к тому моменту, когда герои проснулись утром либо от каких-то событий произошедших ночью.

Транс

Иногда, испытывая сильные душевные переживания от происходящих в игре событий, персонаж игрока может ненадолго войти в специальное состояние. Это случается в особо драматичные редкие моменты игры, когда Мастер хочет дать игроку прочувствовать весь эмоциональный накал ситуации и объявляет о том, что герой впадает в Транс.



Лиара в Трансе

Находясь в Трансе персонаж преображается, начинает сиять внутренним светом, улучшается внешность, вырастают новые детали одежды: весь облик приукрашивается. Игрок в этот момент имеет возможность красочно описать, как он это себе представляет.

Пример. Прибившийся к партии управляемый Мастером игровой субъект, которую зовут Сиал, решила в определённый момент принести себя в жертву, чтобы уничтожить знания Оракула, за которыми охотились её враги. Другие персонажи оказались свидетелями этой сцены и Мастер счёл, что это их сильно задело: Оуэн и Лиара, наблюдающие за этим ощутили, что происходящие события превысили меру переживаний и сработал некий внутренний предохранитель, оба погрузились в Транс. Игроки описали свои трансформации: Монаха окутало красноватое свечение, одежда стала чешуйчатой, а плащ превратился в струящееся пламя. Эльфийка тоже осветилась изумрудно-зелёным светом. Одеждие её стало словно сотканным из живых листьев, в волосы были вплетены бутоны белых роз.

Во время Транса те возможности, что есть у персонажа, многократно усиливаются на небольшое время: пара минут.

После истечения этого времени персонаж возвращается в свое обычное состояние и не скоро будет готов к новому Трансу.

Пример. Пони Грей Рандом летел с товарищами на корабле, который внезапно атаковали другие суда и началось падение. Мастер решает, что это подходящий момент для того, чтобы пони погрузился в Транс: Внезапно пони ощутил странное покалывание во всём теле. Эта ситуация уже настолько достала его, что Грей ощущал безграничное отчаяние и тут у героя словно открылось второе дыхание, дающее надежду. Он вошел в состояние Транса.

Игрок описывает, как именно это выглядело и дает заявку: Фигуру пони окутало золотистое свечение, грива побелела, а рог засверкал словно драгоценный камень. Под действием многократно усилившегося телекинеза Грея падающий корабль стал возноситься вверх.



Тёмная сторона Транса

Если персонаж целенаправленно использует силу Транса на то, чтобы забирать чужие жизни, то велика вероятность потерять самого себя и сгореть в потоках тьмы.

Если Транс был использован на подобные цели, то игрок бросает кубик, прибавляет свою наименьшую Характеристику, а Мастер сверяет его результат со следующей таблицей.

7 и выше: персонаж получает штраф, как за одни сутки без сна (смотри страницу 41).

6: персонаж получает штраф, как за двое суток без сна (смотри страницу 41) и на час теряет сознание.

5 и ниже: персонаж умирает физически (сторая от освободившейся энергии внутреннего мрака), если его наименьшая Характеристика была Телом или Ловкостью либо до конца своих дней окончательно сходит с ума (ментальная смерть), если его наименьшая Характеристика была Разумом или Интуицией.

Учёт повреждений

По ходу приключения персонажи могут получать различные травмы, как физического, так и ментального свойства. Кроме того это могут быть различные изменения состояния: болезненность, проклятие, слабость, истощение, безумие, потеря памяти и так далее.

Фиксировать и учитывать эти обстоятельства можно различными способами. Самое простое решение это просто запоминание (возможно, записывание на Листах Игроков или в тетрадке Мастера) играющими этих условий и ориентирование на них в дальнейшей игре: если персонаж подвернулся или сломал ногу и теперь хромает, то, очевидно, ему уже не так просто будет делать заявки на разнообразные прыжки. По сути, такой вариант использует временные модификации биографии героя, как будто у него была подобная черта. Для особо длительных эффектов, вроде наложенного проклятия, которое герои пока не смогут снять, Мастер даже может вписать такому герою постоянную новую черту биографии: «проклят», «укушен оборотнем», «заколдован ведьмой» и так далее. Таким же образом любая черта биографии может быть Мастером вычеркнута, если более на персонажа не действует.

Ещё один метод — назначение персонажу фиксированных штрафов

к различным проверкам в зависимости от типа полученных повреждений. Например, если персонаж получил ожог или кровоточащую рану, то он получает -1 к Телу до тех пор, пока это повреждение не будет вылечено. Если персонаж ослеплён или оглушён, то это штраф к Ловкости, если околдован, то штраф к Интуиции, если потерял часть знаний, то штраф к Разуму и так далее. Можно добавлять штрафы и для Особых проверок, например, снижение значений для Знаков или групп Знаков (по стихиям), уменьшение силы эффекта.

Кроме штрафов Мастер может вводить и аналогичные бонусы.

Третий метод — это использование пунктов здоровья, в таком случае Мастер может назначать персонажам запас здоровья, например, в количестве 10 пунктов. Тогда ранение может отнимать 1 пункт здоровья, смертельная болезнь — до нескольких пунктов в день и так далее. Лечение или отдых, соответственно, восстанавливают какое-то количество пунктов. При обнулении пунктов здоровья наступает смерть, Мастер может в этот момент разрешить персонажу последнюю предсмертную активацию Транса (смотри страницу 41), чтобы повысить драматизм ситуации.

Можете пользоваться каким-то одним предложенным методом, комбинировать их или придумать собственный.

СПЕЦИАЛЬНОСТИ ЗНАКОВ

Каждый персонаж может пользоваться силами, которые дает Зодиакальный круг. Такие способности называются Специальностями Знаков и на старте игры герой может пользоваться только силами своего Знака души (впоследствии он получит доступ к некоторым остальным, смотри раздел «Развитие персонажа» на странице 50).

Число применений Специальности в течение игрового дня зависит от величины Знака, который её обеспечивает (на первом уровне это один раз в день). Некоторые Специальности позволяют усиливать эффект тратой дополнительных применений.

Ниже приведен перечень Специальностей, каждому игроку следует найти там описание эффекта для Знака души своего персонажа и записать в Лист Игрока:

Зачарование (Овен):

Персонаж даёт себе неуязвимость к одной из стихий на час.

Можно сжигать оставшееся число применений в день для добавления в действие эффекта союзников. За сжигание одного такого применения эффект распространяется ещё на двух союзников в пределах видимости, а длительность увеличивается на 30 минут.

Сборка (Телец):

Персонаж за два часа собирает из золотых монет любой Театральный предмет, который не имеет боевого применения. Он не может собирать предмет более дорогой, чем количество очков в Знаке Телец умноженное на 300. На создание тратится обычная цена предмета + 200 Золотых монет.

Целительство (Близнецы):

Персонаж умеет лечить на суммарную силу в день равную очкам вложенным в Знак Близнецы. На лечение существа тратится столько пунктов силы, сколько различных повреждений на нем целитель собирается исправить, а длится лечение 10 минут плюс дополнительное время.

Список типов повреждений

- Вылечить ожоги, царапины и остановить кровотечение:
1 сила (+ 10 минут).
- Убрать яд: 1 сила (+ 30 минут).
- Восстановить кровопотери, привести в сознание: 2 силы (+ 30 минут).
- Залечить рваные раны: 2 силы (+ 1 час).
- Срастить оторванные конечности: 3 силы (+ 2 часа).
- Убрать действие слабого проклятия: 3 силы (+ 1 час 30 минут).

Мимикрия (Рак):

Персонаж копирует какое-то действие магического, мистического или энергетического характера направленное против него или союзников и тут же выполняет его, назначая новую цель (либо отменяет сам этот эффект, вместо его копирования).

Применение кем-то любой другой Специальности нельзя скопировать подобным образом. Мастер вправе запретить копирование особо могущественных действий (тогда применение Мимикрии не тратится).

Переливание (Лев):

Персонаж умеет на час устанавливать телепатическую связь со знакомыми ему существами на расстоянии до 100 метров от него за каждое очко в Знаке Лев.

Можно сжигать число применений в день для увеличения дальности.

За сжигание одного применения дальность умножается на 5.

Разбор (Дева):

Персонаж за час обращает любой Театральный предмет, которым обладает в золотые монеты, получая за него половину стоимости.

Воровство (Весы):

Персонаж умеет обольщать, обманывать и взламывать на суммарную силу в день равную очкам вложенным в Знак Весы. На эти действия тратит-

ся столько пунктов силы, сколько различных эффектов хочет создать вор.

Список эффектов

- Вскрыть несложный замок: 1 сила (1 минута).
- Отвлечь внимание владельца от объекта кражи на 10 секунд: 1 сила.
- Тянуть время, заговаривая зубы: 1 сила за каждые 5 минут.
- Предварительная маскировка: 2 силы (10 минут).
- Отвлечь внимание всех окружающих от объекта кражи на 20 секунд: 3 силы.
- Убедить одного человека отдать один предмет: 5 силы.

Преображение (Скорпион):

Персонаж временно превращается в Эйдолона (список доступных Эйдолонов и их эффектов приведён на странице 59).

Превращение происходит мгновенно, герой как будто получает второе тело на 3 минуты за каждый уровень в Знаке выбранного Эйдолона (для выбора доступны лишь те Эйдолоны, в Знак которых персонаж вложил хотя бы одно очко). Если Эйдолон умирает, то через 11 секунд рядом с местом его гибели возникнет персонаж.

Во время пребывания в форме Эйдолона персонаж может выбрать одно из специальных действий, ко-

торое тот сделает, после совершения действия Эйдолон сразу пропадает, а персонаж тут же появляется на его месте.

Излучение (Стрелец):

Персонаж умеет телепортироваться на 10 метров за каждое очко в Знаке Стрелец, перемещая с собой по одному дополнительному персонажу за уровень.

Можно сжигать число применений в день для увеличения дальности.

За сжигание одного применения дальность умножается на 5.

Синтез (Козерог):

Персонаж за два часа собирает любой Театральный предмет из любых других Театральных предметов, зелий или карт. Вся эта масса вещей по стоимости должна покрывать цену синтезируемого предмета.

Выступление (Водолей):

Персонаж умеет исполнять особо проникновенные песни на суммарную силу в день равную очкам, вложенным в Знак Водолея.

На пение каждой тратится разное количество пунктов силы. Одна песня длится 5 минут, эффект наступает сразу во время исполнения и длится пока звучит музыка.

Список песен

«Трапезная» — вкушаемая пища становится вкуснее, очищаясь от ядов: 1 сила.

«Плодородная» — деревья поблизости расцветают и покрываются съедобными плодами в момент окончания песни: 1 сила.

«Вьющаяся» — растения вытягиваются, разрастаясь и свиваются в моток веревки или палатку по окончании песни: 1 сила.

«Боевая» — любая заявка на боевое действие персонажей партии получает бонус +2 к значению кубика: 3 силы.

«Дивная» — накладывает невидимость на членов группы: 3 силы.

«Мифическая» — группа узнает тайные подробности о неизвестных существах, с которыми сталкивается: 4 силы.

Призыв (Рыбы):

Персонаж призывает себе на помощь какое-то из известных ему существ.

Для каждого существа нужно предварительно провести ритуал объединения (10 минут), после чего оно попадает в список доступных для призыва.

Запоминание конкретных существ обсуждается с Мастером, который может разрешать или запрещать возможность проведения ритуала, а также увеличивать его время.

Существо призывается на 10 минут за количество очков в Рыбах.

Алхимия (Истинный Змееносец):

Только персонаж Змееносец с Кармой «→» может варить универсальные зелья. В день он может сварить их на суммарную силу равную своему уровню. Универсальные зелья, будучи использованы дают от +1 до +3 к одной из Характеристик (Ловкость, Тело, Разум или Интуиция) на количество часов равное уровню героя.

Эффекты разных выпитых зелий для одной и той же Характеристики не складываются, вместо этого старый эффект заменяется на новый.

На зелье +1 уходит одна сила, на +2 две силы, на +3 три силы. Варка каждого отдельного зелья занимает час.

Примечание. Для Синтеза универсальное зелье +1 оценивается в 50 золотых монет, +2 в 100 золотых монет, и +3 в 150 золотых монет.

Астрология (Кит):

Только персонаж Знака Змееносец с Кармой «←» (Кит) может рисовать универсальные карты. В день он может изготовить их на суммарную силу равную своему уровню.

Универсальные карты, будучи использованы дают от +1 до +3 ко всем Знакам одной из стихий (земля, вода, огонь или воздух) на количество часов равное своему уровню и эффекты их для одной и той же стихии не складываются.

На карту +1 уходит одна сила, на +2 две силы, на +3 три силы. Рисование каждой отдельной карты занимает час.

Примечание. Для Синтеза универсальная карта +1 оценивается в 50 золотых монет, +2 в 100 золотых монет, и +3 в 150 золотых монет.



РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Мастер имеет возможность награждать участников *игровым опытом* за хорошее управление персонажами и достижение ими успехов в мире игры.

Красочные описания игроков, следование игрока чертам характера и мотивам персонажа, успешное выполнение заданий, прочие красивые игровые моменты и действия, нуждающиеся в поощрении могут быть вознаграждены игровым опытом.

Очки умений

На заработанный опыт игроки покупают Очки умений, которые можно тратить на повышение параметров подопечного. Чем выше уровень героя, тем дороже эти очки стоят.

Стоймость Очков Умений

на 1 уровне	100 опыта
на 2 уровне	150 опыта
на 3 уровне	200 опыта
на 4 уровне	250 опыта
на 5 уровне	300 опыта
на 6 уровне	350 опыта
на 7 уровне	400 опыта
на 8 уровне	450 опыта
на 9 уровне	500 опыта
на 10 уровне	1000 опыта

Приобретённые Очки Умений можно вложить в Знаки или Характеристики. Делается это по следующим правилам:

Для повышения Знака души персонажа и перехода на следующий уровень следует потратить 5 Очков умений.

Прочие Знаки или Характеристики повышаются на один пункт за трату 1-го Очка умений, но только до тех пор, пока их величина не превышает уровень персонажа.

Максимальная величина каждого Знака равна 10, а максимальное значение Характеристики равно 7.

С повышением уровня персонажа все неизрасходованные им Очки умений сгорают.

Сопутствующая стихия персонажа даёт возможность частично преодолеть ограничения роста, накладываемые уровнем персонажа на прочие параметры.

Каждой стихии соответствует одна Характеристика и группа из трёх Знаков. Один из них является Знаком Души персонажа и, как обычно повышается за 5 Очков умений, а вот прочие Знаки входящие в эту группу, как и Характеристику, герой может повысить сверх своего текущего уровня (величины Знака души) тратя по 2 Очка умений за увеличение показателя на один пункт.

Огненная стихия: Ловкость, Знаки Овен, Лев и Стрелец

Земная стихия: Тело, Знаки Телец, Дева и Козерог

Воздушная стихия: Разум, Знаки Близнецы, Весы и Водолей

Водная стихия: Интуиция, Знаки Рак, Скорпион и Рыбы

Примечание. У Змееносцев нет сопутствующей стихии.

Мастер может выдавать награду как опытом, так и Очками умений, причём очки умений полученные от Мастера по его желанию могут быть ограниченного применения: для повышения конкретного параметра (например, Характеристики Разум) или для группы параметров (например, только для повышения Знаков определённой стихии).

Золото и предметы

В процессе приключений Мастер имеет возможность поощрять действия партии не только опытом, но и разнообразными найденными ими сокровищами: это могут быть золотые монеты или предметы Театральной экипировки.

Новые специальности

С ростом уровня героя он не только получает новые попытки применения в день Специальности своего Знака души, но и получает возможность использования Специальностей других Знаков.

Так на втором уровне герой получает доступ в Специальность следующего от него по кругу в направлении Кармы Знака. На третьем — в следующий по тому же направлению. И так далее, вплоть до доступа к 10 Знакам (включая свой) на десятом уровне.

Обратите внимание, что применение Специальностей прочих Знаков зависят от вложенных в них очков, а не от величины вашего Знака души.

ТЕАТРАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Здесь в качестве примера перечислены некоторые интересные вещи, которыми можно вознаградить созданий игроков во время приключений.

Для каждого предмета Театральной экипировки указана ценность в золотых монетах (ЗМ). Вы можете придумывать новые предметы с интересными свойствами.

Аптечка	400 ЗМ
----------------	--------

Два раза в день лечит лёгкие ранения.

Браслет иммунитета	1800 ЗМ
---------------------------	---------

Защищает от ядов.

Будильник для Одного	9999 ЗМ
-----------------------------	---------

Владелец не восприимчив к иллюзиям. Если будильник сломать, то существует шанс, что ткань вселенной немного изменится с непредсказуемым результатом. Например, бывший враг может внезапно стать другом.

Волшебный цилиндр	2700 ЗМ
--------------------------	---------

Позволяет владельцу показывать грандиозные фокусы и развлекать толпу.

Выующийся тент	30 ЗМ
-----------------------	-------

Быстро вырастающая из небольшого семечка палатка для одного существа. Таким же образом сворачивается обратно, когда становится не нужна.

Гrimuар X	цена разная
------------------	-------------

Особая книга волшебства (где вместо Х стоит один из Знаков). В этом фолианте обычно содержится несколько простых заклинаний,творимых ограниченное число раз в день. Заклинания Гrimuара восстанавливаются в каждый новый игровой день.

Создания того же Знака, что и Гrimuар, могут творить заклинания без проверок, все остальные должны пройти Особую проверку по Знаку Гrimuара на силу эффекта 7 (смотри страницу 38).

Двойной перстень 2300 ЗМ

Обладатель слышит звон, вместо произнесенных кем-то слов лжи.

Диадема фауны 1900 ЗМ

Позволяет общаться с любыми животными.

Древний калейдоскоп 3100 ЗМ

Сквозь калейдоскоп владелец может увидеть невидимые для обычного зрения проявления магических эффектов.

Один раз в день может заблокировать действие видимого заклинания на 5 минут. Для этого ему нужно пройти Особую проверку по Скорпиону на силу эффекта 9 (смотри страницу 38).

Дудочка из Везера 4500 ЗМ

Содержит до 3 зарядов. Накапливает заряды во время исполнения мелодий на дудочке дляящихся более 5 минут, не более одного заряда в день.

За трату 2-х зарядов позволяет контролировать действия любого существа в течение часа, исключая самоубийственные.

За трату 3-х зарядов позволяет полностью контролировать любое существо в течение 30 минут.

Зеркало истины 1700 ЗМ

Каждый день первый, кто взглянет в зеркало с расстояния не далее чем 4 метра имеет шанс увидеть свою истинную сущность.

Посмотревший в зеркало проходит Особую проверку по Близнецам на силу эффекта 3 (смотри страницу 38). В случае успеха он погружается в шоковое состояние на 10 секунд.

В случае провала проверки жертва исчезает на 1 минуту, после чего появляется на том же месте и сходит с ума (эффект длится в течении недели, вызывая повышенное влияние черт характера Знака существа на его действия (смотри страницу 72), и всё это время при совершении им каких-либо Особых проверок, из них исключается бросок кубика на первом шаге).

Зеркало Мандрагоры 2400 ЗМ

Показывает ближайшее будущее 1 раз в день, может заглянуть максимально на столько часов вперед, чemu равен Разум владельца, если он выше 0 (подробности придумываются Мастером).

Зонтик Мая 1400 ЗМ

Владелец зонтика невидим вместе со всеми своими предметами, до тех пор, пока он мокрый и передвигается медленно.

Иная материя

5300 ЗМ

Позволяет владельцу 1 раз на 10 минут в день выпасть из окружающих его связей: героя временно не видят, не знают, не помнят и не слышат.

Камень желаний

2500 ЗМ

Светится жёлтым светом. Исполняет случайное высказанное вслух желание (решение принимается Мастером), после чего свечение улетает ввысь, а камень становится обычным алмазом (стоимостью 1000 золотых монет).

Кармический вычислитель

3100 ЗМ

Позволяет владельцу 1 раз в день полностью рассчитать будущее для одного знакомого ему существа, в пределах 1 минуты за каждый уровень владельца, на промежутке стольких часов вперёд, сколько Разума у владельца.

Цель проходит Особую проверку по Змееносцу (смотри страницу 41) показывая ее только Мастеру. При любом исходе проверки (достиг или не достиг), если результатирующая сила эффекта равна 2-м или больше, то вычисления оказываются не верными.

Владелец вычислителя заранее не знает о том, были ли его вычисления успешны.

Книга Знаний

550 ЗМ

Владелец книги испытывает желание использовать её на все прочие подходящие книги и записи. При каждом применении Книга Знаний впитывает в себя информацию (записывая её внутрь себя), уничтожая предыдущий носитель (если он был книгой или листами бумаги).

Первое использование Книги Знаний за день даёт бонус +1 к Разуму до конца дня (использование подразумевает впитывание информации Книгой с какого-то носителя, а не просто её чтение). Если Книга Знаний потеряна, то владелец получает постоянный штраф минус один (-1) к Разуму и страдает амнезией, тем более сильной, чем больше информации он занёс в Книгу Знаний.

Кольцо исцеления схваток

900 ЗМ

Позволяет владельцу 1 раз в день достать младенца из живота матери безболезненно для них обоих. Другой способ применения: полное обезболивание существа на 1 час в день.

Кольцо левитации

1100 ЗМ

Позволяет летать 2 раза в день, на общее количество времени равное 3-м минутам.

Крысиный значок

1000 ЗМ

Мелкие грызуны не могут отказать просьбам или приказам владельца.

Кукла мага X

3500 ЗМ

Кукла мага (где вместо Х стоит один из Знаков, решение о том, какой это Знак принимает Мастер), дает +3 к Особым проверкам по одному определённому Знаку.

Лента Кара

350 ЗМ

Если целиком обмотать ею любой неживой объект (лента растягивается, её как раз хватает на 1 любой объект), то очертания объекта становятся совершенно другими, до тех пор пока не снята лента. Если владелец пройдет Особую проверку по Раку, на силу эффекта 3 (смотри страницу 38), то может сам настроить форму, в противном случае решение принимает Мастер.

В течение дня лента не действует на один и тот же объект повторно.

Лживый медальон

6090 ЗМ

Владелец предмета невидим для существ из расы вещиц. В случае смерти хозяина медальон воскрешает его через 1 минуту, а сам при этом обращается в пепел.

Линзы знаний

1900 ЗМ

Позволяют видеть Знаки окружающих существ, а кроме того общаться на расстоянии до тысячи километров с прочими владельцами подобных линз, уже настроенных на связь.

Маска Кошвара

666 ЗМ

Владелец маски каждый день выбирает 3 эффекта из 4-х:

- +1 к Ловкости
- -1 к Телу
- -1 к Разуму
- +1 к Интуиции

Монокль незримого

1100 ЗМ

Позволяет видеть невидимок и сохранять остроту зрения в темноте в радиусе стольких метров, сколько Интуиции у владельца. Не действует вовсе, если Интуиция владельца 0 или ниже.

Накидка бога

4000 ЗМ

Позволяет ходить по любым водным поверхностям. Если владелец совершает добрый поступок, то дополнительно вокруг него начинают оживать и цвести растения. Накидка уничтожается, если владелец совершает злой поступок, обращая все его театральные предметы в белых птиц.

Ожерелье печали 6500 ЗМ

Содержит до 5 зарядов. Накапливает заряды, когда владелец видит, как гибнет живое существо. Спасает владельца от неминуемой смерти, теряя все заряды, если есть хотя бы 3 заряда.

Можно тратить 2 заряда на оживление одного животного (не персонажа). При смене владельца теряются 2 заряда.

Перстень паука 400 ЗМ

Позволяет ползать не сваливаясь по любым вертикальным и горизонтальным поверхностям.

Действует 1 раз в день в течение 2-х минут.

Перстень единства 240 ЗМ

Один раз в день дает +1 к броску кубика при Особой проверке по Знаку той же стихии, что Знак души владельца. Эффект нужно активировать до того, как будет брошен кубик проверки.

Пирамидка Тик 777 ЗМ

Из этого предмета периодически, до нескольких раз в день, может сочиться разнообразная жидкость (решение о том, когда это происходит и что это была за жидкость принимает Мастер): родниковая или болотная вода, слизь, уксус.

Плащ двойной луны 2200 ЗМ

Если его приложить к какой-либо поверхности, за которой не далее 30 сантиметров находится пустое пространство, то плащ прилипает и раздувается между обеими стенками этой поверхности. Пространство между обеими половинками плаща становится вязким и его можно преодолевать. Активировать эту способность можно 3 раза в день.

Плащ теней 400 ЗМ

Владелец становится невидимым во тьме, сумерках или тенях.

Пояс дьявола 4000 ЗМ

Позволяет проходить сквозь предметы. Если владелец совершаet злой поступок, то дополнитель-но вокруг него начинают увядать растения.

Уничтожается, если владелец совершаet хороший поступок, обра-щаая его самого в камень.

Панамка с пентаграммой 1666 ЗМ

Владелец может по своему желанию принимать облик рогатого демонического ребёнка, получая на это время черты «наивность» и «знание языка демонов».

Психовуаль

2000 ЗМ

Владелец не подвержен чувствам и эмоциям окружающих, кроме того способен пять раз в день вызвать любые чувства и эмоции у выбранного существа.

Первый раз за день цель эффекта при этом обязательно проходит Простую проверку по Интуиции со сложностью 9 (смотри страницу 32), и если проверка провалена — владелец психовуали может дополнительно поменять Знак души либо Карму этого существа до конца дня.

Радужные башмаки

999 ЗМ

Позволяют владельцу свободно прыгать на число метров равное его Ловкости, если она больше 0. Исчезают, если сказать кому-то неправду.

Сломанные очки

290 ЗМ

Дают +1 к Разуму 3 раза в день, перед проверкой. Нельзя тратить следующую активацию на ту же самую проверку.

Статуэтка сельди

3700 ЗМ

Солёная вода в радиусе 20 метров от этого предмета временно перестает существовать в реальности. Эффект не влияет на воду в составе живых существ.

Стекло лунного света

2900 ЗМ

Смотрясь в него, владелец может перенести внутрь этого предмета любой объём своих воспоминаний. На их месте в его голове останется только одна мысль «посмотреться в стекло лунного света».

Если это произошло, то стекло становится покрыто колеблющейся дымкой, внутри мерцает бледный огонек, показывающий направление к владельцу воспоминаний (где бы тот ни находился).

Вложить новые воспоминания либо уничтожить стекло — невозможно, если внутри уже что-то содержится. Воспоминания возвращаются к владельцу, когда он снова посмотрится в любое из подобных стёкол.

**Часы, остановившиеся
в 20:13**

7000 ЗМ

Владелец умеет останавливать время на количество минут равное своему Разуму, способность перезаряжается два раза в сутки, в 20:13 и в 8:13.

Вместе с владельцем подвижность могут сохранять столько отмеченных им существ, сколько уровней владелец имеет в своём Знаке души.

Чешуйчатый зонт

950 ЗМ

Этот предмет не подвержен воздействию разных погодных сил и даёт такое же свойство существам в конусе под ним на расстоянии 5 метров.

Чудо-обнулитель

3700 ЗМ

Один раз в день этот предмет отменяет любое заклинание, а также запрещает его инициатору творить данный вид магии до наступления полуночи.

Шляпа мировоззрений

2100 ЗМ

Каждый день дает один из 4-х бонусов в зависимости от первого действия владельца:

- +4 к Ловкости за кражу.
- +4 к Телу за безрассудный поступок.
- +4 к Разуму за выступление перед народом.
- +4 к Интуиции за обман.



ЭЙДОЛОНЫ

Это мистические могущественные существа, в которых создания некоторых игроков могут превращаться во время приключений (прочим игровым субъектам эта возможность тоже может быть доступна).

Превращение происходит мгновенно (и, как правило, сопровождается красочным описанием от игрока), герой получает своего рода второе тело на 3 минуты за каждый уровень в Знаке выбранного Эйдолона (для выбора доступны лишь те Эйдолоны, в Знак которых персонаж вложил хотя бы одно очко). Если Эйдолон умирает, то через 11 секунд рядом с местом его гибели возникнет персонаж.

Во время пребывания в форме Эйдолона персонаж может выбрать одно из специальных действий, которое тот сделает, после совершения действия Эйдолон пропадает досрочно и персонаж сразу же появляется на его месте.

Аид, Управитель Тверди (Эйдолон Земли, Знак: Дева)

Дар Жизни: киньте кубик, если выпало 5 или 6, то можно воскресить мёртвое существо или развеять нежить. Если выпало 3 или 4, то только развеять нежить. Если выпало 2 или 1, то возможность превращения в Аида блокируется на день для всей партии, при этом окружающая героев нежить в течение часа разбегается от них во все стороны.

Запрет: из земли появляются корни, сковывая нелетающее целевое существо на 1 минуту за каждое очко вложенное персонажем в Знак Дева.

Аква, Дитя Водопада (Эйдолон Воды, Знак: Рак)

Морозная Сфера: парящая над землей сфера льда, метр в диаметре, появляется рядом и движется по желанию владельца. Существует 2 минуты за каждое очко вложенное персонажем в Знак Рак. При соприкосновении с водой замораживает её, до тех пор пока существует сама.

Ледяная Роса: на два часа покрывает участок местности размером 20 на 20 метров ледяной травой, которая затрудняет передвижение и может поранить тех, кто по ней пройдет.

Борей, Посланник Севера (Эйдолон Воздуха, Знак: Весы)

Неистовый Вихрь: вызывает небольшой торнадо, диаметром 10 метров и высотой в 100 метров на 2 минуты за каждое очко вложенное персонажем в Знак Весов. Враги не могут приблизиться к нему и разлетаются в стороны, в то время как союзники могут свободно путешествовать внутри него по воздуху.

Шквальный Ветер: внутри любого проёма в течение дня начинает дуть ветер в выбранную персонажем сторону. Чтобы пройти сквозь него, сопротивляясь потоку ветра, нужно успешно пройти Простую проверку по Ловкости со сложностью 11 (смотри страницу 32).

Геката, Ткачиха Теней (Эйдолон Земли, Знак: Телец)

Армия Тьмы: призывает мертвеца для управления им в течение 10 минут за каждое очко вложенное персонажем в Знак Телец. Вычитая по 9 минут из общей длительности, можно призвать дополнительную нежить. После окончания эффекта времененная жизнь покидает этих мертвецов.

Древний Договор: значение кубика для одной следующей проверки превратившегося персонажа будет равно 7 (даже, если нельзя было кидать кубик по какой-то причине). После этого возможность превращения в Эйдолонов для этого героя блокируется на 7 часов.

Левиафан, Зодчий Глубин (Эйдолон Воды, Знак: Рыбы)

Дождливый Перевёртыш: на 5 минут открывает портал в любой водной поверхности между собой и знакомым существом (оно тоже должно находиться вблизи водной поверхности). Во время дождя водная поверхность не требуется, а портал закроется с окончанием непогоды (если дождь не прекращается в течение следующих 12 часов, то к 12-му часу портал закроется досрочно).

Ускорение Потоков: увеличивает скорость передвижения всех союзников в области видимости вдвое на 20 минут за каждое очко вложенное персонажем в Знак Рыбы.



Эйдолон
Борей, Посланник Севера



Эйдолон
Марс, Яростный Волшебник

Мардук, Пылающий Страж (Эйдолон Огня, Знак: Лев)

Клеймо: целевое существо должно выполнить Простую проверку по Телу со сложностью 11 (смотри страницу 32), иначе у него на коже на день появится ожог, и тот, кто поставил Клеймо в течение этого времени знает, где это отмечено существо находится, куда бы оно ни направилось.

Пылающая Ярость: персонаж и его союзники на 1 минуту за каждое очко вложенное персонажем в Знак Льва оказываются охвачены огнём, который безопасен для них самих и их вещей, но воспламеняет всё остальное. После окончания воспламенения у героев имеется иммунитет к пламени, пропадающий после того, как они выйдут из любого огня (в который предварительно вошли) или по истечении часа.

Марс, Яростный Волшебник (Эйдолон Огня, Знак: Стрелец)

Воспламенение: целевое существо должно выполнить Простую проверку по Телу со сложностью 11 (смотри страницу 32), иначе сгорает в языках пламени. Если это произошло, то возможность превращаться в Марса для всей группы блокируется на день.

Крест Огня: на площади размером до 100 на 100 метров между четырьмя любыми объектами возникают две перекрещенные стены огня на 30 минут за каждое очко вложенное персонажем в Знак Стрельца.

Пегас, Всадник Шторма (Эйдолон Воздуха, Знак: Близнецы)

Жест Боли: целевое существо отлетает на 5 метров от героя и испытывает страх по отношению к нему в течение 1 часа за каждое очко вложенное персонажем в Знак Близнецы. После этого превращение в Пегаса блокируется на день для всей партии.

Жест Процветания: персонаж вытягивает жизненную силу из другого существа, целиком вылечивая любые свои раны и получает +2 к Разуму и +2 к Интуиции в течение двух часов, а его цель получает соответственные минусы.

Серафим, Небесный Светоч (Эйдолон Огня, Знак: Овен)

Правосудие: действие охватывает столько существ, сколько очков вложено персонажем в Знак Овен. Цель либо валится наземь от усталости на 1 час, либо полностью вылечивается от одной из болезней. Если данным действием вылечена смертельная болезнь, то превращение в Серафима блокируется для всей партии в этот день.

Спасение Души: персонаж воодушевляет одного союзника и у того появляется дополнительный бросок шестигранника при одной любой следующей проверке (значение второго прибавляется к первому). После этого превращение в Серафима блокируется для всей партии в этот день.

Сильфида, Дева Ветров (Эйдолон Воздуха, Знак: Водолей)

Хлыст Ветров: на 1 минуту за каждое вложенное персонажем в Знак Водолей очко у него появляется свитый из потоков воздуха хлыст разворачивающийся на расстояние 50 метров. Им можно подтянуть к себе объект (что не более 3-х метров в диаметре), а также подтянуть или отбросить существо, которое не прошло Простую проверку по Ловкости со сложностью 11 (смотри страницу 32).

Великий Дар: киньте кубик, если выпало от 1 до 3-х, то можно зачаровать любой простой камень жёлтым сиянием (принцип действия аналогичен предмету театральной экипировки Камень желаний, который описан на странице 54): в течение дня камень может исполнить одно случайное желание (решение об этом принимается Мастером). На следующий день или после активации желания чары с камня пропадают. В случае успешного наложения чар превращение в Сильфиду блокируется для всей партии персонажей на день.

Сухурмаш, Подземный Губитель

(Эйдолон Земли, Знак: Козерог)

Железный Панцирь: на 1 минуту за каждое вложенное персонажем в Знак Козерог очко у него появляется непробиваемая ничем материальным стальная кожа.

Осколочный Взрыв: устанавливает взрывающуюся мину-ловушку существующую в течение дня, которая ранит всех в радиусе 30 метров, когда на нее наступят.

Терния, Владычица Моря

(Эйдолон Воды, Знак: Скорпион)

Морозная Стрела: до конца дня у персонажа появляется возможность метать ледяные стрелы на расстояние до 200 метров, общее количество стрел равняется вложенным персонажем в Знак Скорпиона очкам. Для каждой цели кидается кубик, и при значениях 3 или 4 она замерзает на час.

Топь: превращает 200 метров любой дороги в зыбучие пески глубиной в 20 метров на час.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ СОБСТВЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Здесь вы познакомитесь с правилами, по которым можно разработать собственного героя.

Перед созданием персонажа игроку понадобится Лист Игрока (вариант для распечатки ищи на странице 87).

В общем виде этот процесс конструирования героя состоит из следующей последовательности действий:

- 1) Игрок пишет имя персонажа и его краткую биографию.
- 2) Игрок выбирает один из четырёх стартовых раскладов Характеристик.
- 3) Игрок выбирает Карму «→» или «←».
- 4) Игрок выбирает Знак души (который является уровнем персонажа), обводит его кружком и ставит туда цифру 1. Каждому Знаку души сопутствует определённая стихия.

В зависимости от Кармы рядом со Знаком нужно поставить отметку о движении по часовой стрелке (если «→») или о движении против часовой стрелки (если «←»).

- 5) Игрок распределяет 3 стартовых Очки умений в остальные Знаки (эти стартовые очки он может вложить только в Знаки).
- 6) Мастер вместе с игроком оп-

ределяют, какими Театральными предметами может обладать герой, а также могут придумать ему Специальные правила.

7) Мастер может выдать герою некоторое количество золотых монет (обычно от 0 до 300).

Далее мы подробнее рассмотрим каждый шаг процесса разработки своего персонажа.

Биография

Самая важная часть персонажа — это его биография. Игрок придумывает и рассказывает о своем персонаже Мастеру всё, что считает нужным: внешность, характер, род занятий, какие-то экзотические особенности (раса, некоторые врождённые или приобретенные в процессе жизни свойства).

Основные моменты биографии желательно зафиксировать в Лист Игрока, они позволят быстро вспоминать подробности по герою и будут иметь влияние на игровые моменты.

Персонаж придумывается под игровой мир, в данном случае мир этот полон чудес и возможности довольно широки. Вспомните своих любимых сказочных и прочих фантастических героев — это ваш шанс поиграть ими или кем-то похожим на них. Мастер

может по своему желанию отклонить биографию, которая в его видение игрового мира не вписывается, однако следует максимально идти навстречу игрокам, в конце концов, где ещё они смогут поиграть совершенно уникальными сказочными персонажами?

Расы игровых персонажей. Игрок может придумать персонажа любую расу, которую Мастер разрешит ему использовать в мире игры. Это могут быть люди, эльфы, гномы, феи, орки, гоблины, тролли, гиганты, элементали, говорящие звери, оборотни, вампиры, нежить, призраки, ящеры, тени, роботы, механизмы и всё прочее, что может прийти вам в голову.

Пример создания биографии. Начало игры, Мастер описывает общие положения: Игровой мир сказочный и наполнен магией. Действие происходит в королевстве Тель-Абис, в Утаде, городе великого потока. Ваши персонажи это разнообразные путешественники, случайно оказавшиеся в таверне города в одно и то же время.

Игрок придумал биографию своему персонажу и рассказывает её Мастеру: Как и положено приличному эльфу, Лиара

родилась, получила воспитание и проживала до недавнего времени в Чудесном лесу. Который недавно покинула, под предлогом паломничества к Небесному Оракулу, а в действительности просто сбежала от излишней опеки родителей. То, что у неё обнаружился такой редкий дар бесконтактного исцеления, вовсе не означает, что она теперь должна сидеть безвылазно в Храме и зубрить кучу ненужных предметов!

Мастер дает добро и игрок записывает в свой лист «Лиара» в графу имя, и краткие детали в графу биография: «сбежавшая из Чудесного леса эльфийка», «владеет магией лечения».

Биография участвует в разрешении игровых заявок — на её основе Мастер принимает решение о том, элементарны ли действия героя или потребуются проверки. В тех случаях, когда назначена Простая проверка, соответствующая Биография может уменьшать или увеличивать требуемую сложность.

Характеристики

Они показывают степень развития персонажа в одной из четырёх сфер деятельности:

Ловкость: класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

Тело: класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Разум: класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Интуиция: класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

С рождения каждый герой получает один из четырёх наборов подобных склонностей, о которых он сам даже не подозревает. Именно по этой причине Биография является независимой от Характеристик, так как герой не знает истинных данных и в жизни руководствуется своими интересами.

По мере взросления персонаж постоянно прикладывает усилия к тому, чтобы стать тем, кем он хочет, как благодаря своим склонностям так и вопреки им. Считается, что на начале приключения врождённый набор параметров персонажа находится в той

стадии, когда вот-вот начнёт улучшаться под влиянием его поступков.

Примечание. Эти четыре набора можно считать основными типажами, архетипами, группами крови и так далее.

Создавая персонажа, игрок выбирает для героя один из следующих раскладов Характеристик:

Ловкость	Тело	Разум	Интуиция
0	-2	2	0
2	0	-2	0
-2	2	0	0
-1	-1	0	2

Знак души и Карма

Игрок выбирает для персонажа какой из Знаков на Зодиакальном круге будет главным для него: Знак души своего героя.

Каждому Знаку соответствуют разные концепции в которых он более успешен, они будут иметь значение, когда Мастер требует от игрока выполнить Особую проверку (смотри страницу 38). Как и расклад Характеристик сами по себе эти концепции не определяют Биографию героя и не обязаны с ней совпадать.

Овен (Огонь)

Концепции: *победа, самостоятельность, решимость, агрессия, выносливость, быстрота реакции, сопротивляемость смерти.*

Телец (Земля)

Концепции: *созидание, развитие, накопление, добывание, стойкость, трудолюбие, настойчивость, сопротивляемость искушению.*

Близнецы (Воздух)

Концепции: *человечность, понимание, соединение, общение, оживление, языки, понимание, очарование, лечение.*

Рак (Вода)

Концепции: *загадка, традиция, любовь, чувства, эмоции, обман, маскировка.*

Лев (Огонь)

Концепции: *совершенство, уверенность, изобилие, игра, управление, сила, проницательность, лидерство.*

Дева (Земля)

Концепции: *деятельность, порядок, разделение, систематизация, воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.*

Весы (Воздух)

Концепции: *гармония, оценка, равновесие, выбор, убеждение, дипломатия, обмен, кражи.*

Скорпион (Вода)

Концепции: *власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание, сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.*

Стрелец (Огонь)

Концепции: *прогресс, обучение, просвещение, эволюция, наблюдение, любознательность, точность, выживание, знание местности и географии.*

Козерог (Земля)

Концепции: *мироздание, идеализация, концентрация, работа, определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.*

Водолей (Воздух)

Концепции: *свобода, революция, надежда, обобщение, знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.*

Рыбы (Вода)

Концепции: *вера, связь, жертвенность, очищение, предчувствия, мудрость, знание религии.*

Змееносец (нет стихии) Концепция: удача.

Рядом с названием Знака указана сопутствующая ему стихия, которая пригодится позднее, когда герой заработает опыт и будет повышать свои показатели (смотри страницу 50).

Выбрав Знак души игрок обводит кружком эту позицию на круге и ставит внутри цифру 1: первый уровень.



Кроме выбора Знака нужно указать Карму персонажа. Это путь его совершенствования в концепциях других Знаков круга: по часовой стрелке или против.



Это направление понадобится для совершения Особых проверок (страница 38) и его удобно пометить на Зодиакальном круге в Листе Игрока соответствующей стрелочкой.

Ещё от Кармы зависит поведение героя в тех случаях, когда он при смерти. При Карме «→» герой склонен впадать в ярость, а Карма «←» предписывает персонажу в ужасе спасаться бегством. В такие предсмертные моменты у персонажа словно включается инстинкт, блокирующий все доводы разума и склоняющий его к одному из этих двух поведений.

Примечание. Для выбора также возможен 13-й Знак, Змееносец. У него нет сопутствующей стихии, а место для крепления на Зодиакальном круге игрок выбирает самостоятельно, указав Знак с которого будет начинать отсчёт при выполнении Особых проверок.

Общая концепция Знака Змееносец это *удача*, но от Кармы меняется тип этой удачливости: так, при Карме «→» персонаж считается Истинным Змееносцем и чаще приносит удачу самому себе, а герой с Кармой «←» (Кит) чаще делает окружающих неудачливыми.

Очки умений

У создаваемого героя все Знаки изначально равны 0, а выбранный Знак души является уровнем и там автоматически появляется единичка.

На повышение прочих Знаков круга игроку даётся 3 Очки умений, кото-

рые можно распределить в какие-то Знаки (лучше выбирать те, которые находятся ближе к Знаку души по направлению Кармы).

Отложить на потом эти стартовые 3 Очки умений нельзя, кроме того их нельзя тратить на повышение Характеристик (универсальные Очки умений игрок позже сможет купить за опыт, смотри страницу 50).

Специальные правила

Это конкретные указания по применению персонажем различных своих биографических свойств. Такие правила могут быть как придуманы по ходу игры, чтобы чётко зафиксировать применение героем каких-то способностей, так и быть выработаны перед игрой.

Решайте сами: закреплять ли что-то в подобных правилах заранее или создавать их уже в процессе игры, если в том возникнет необходимость.

Специальные правила придумываются либо согласовываются с Мастером, чтобы он знал о них и имел возможность внести в них нужные корректизы по своему усмотрению.

Точных и однозначных рекомендаций по составлению специальных правил не существует, всё зависит от вашей фантазии. Вы можете взглянуть на готовых героев (*страница 9*) и действовать по аналогии. Вы можете взять какие-то из предложенных там специальных правил и создать на их

основе нового персонажа. Вы можете переписать эффекты предложенных героев или выдать им другие свойства. Импровизируйте, ведь настольная ролевая система Твистед Терра создана для того, чтобы предложить вам основу для постройки самых различных персонажей, приключений и игровых механик.

Не все свойства могут являться встроеными в сам персонаж и быть его неотъемлемой частью. Такие эффекты следует оформить как магические и прочие предметы: Театральная экипировка. Некоторые подобные предметы, вроде одежды, являются декоративными и их можно просто перечислить, а те, что обладают полезным функционалом стоит расписать подробнее (смотри примеры на *странице 52*).

Золото или приз

В качестве завершающего штриха к образу героя Мастер выдает ему некоторую сумму золотых монет (соответственно Биографии, у некоторых золота вообще может не быть), а при желании может выдать какой-то подходящий персонажу предмет Театральной экипировки или свойство.

Ещё Мастер может добавить в биографию персонажа скрытых сюжетных деталей в приватной беседе с игроком, чтобы на игре тот сам решал, когда и кому открыть эту информацию и раскрывать ли её вообще.

ХАРАКТЕР ГЕРОЕВ

Если игрокам требуется больше информации о том характере, который присущ их персонажам, чтобы ярче представлять своего героя, то они могут ознакомиться с этим списком. Здесь указаны те особенности, которые связаны со Знаком души персонажа:

Овен

*нетерпеливость
честность и прямолинейность
первопроходец
вспыльчив, но отходчив
наивность
любит творчество
демонстративное поведение*

Телец

*терпение и упрямство
доброта и преданность
чувствуется сила
сдержанность чувств
тяга к материальному*

Близнецы

*изменчивость
нетерпеливость
любит общение
развитое воображение
интеллектуальность
необдуманные действия*

Рак

*скрытность
бескорыстие
любит тайны
целеустремлённость
эмоциональность
застенчивость
подозрительность*

Лев

*гордость и благородство
проницательность
яркая личность
надёжность
упрямство
любит власть*

Дева

*разборчивость и критичность
искренность
трудолюбие
пунктуальность
бережливость
аналитический ум
замкнутость
осторожность*

Весы

*противоречивость
артистизм
тяга к гармонии
рассудительность
этичность
справедливость*

Скорпион

*справедливость
эмоциональность
храбрость
любит правду
упорство
настойчивость
скрытность*

Стрелец

*интерес к путешествиям
тяга к переменам
болтливость
бесцеремонность
подвижность и беспокойство
щедрость
прямолинейность
романтичность и доверчивость*

Козерог

*серьёзность
задумчивость
строгость
дисциплина
стойкость
склонность к меланхолии
тяга к материальному*

Водолей

*оригинальность
своенравие
независимость
дипломатичность
скромность
гениальность
уравновешенность*

Рыбы

*кажущееся безразличие
переменчивость
склонность к переживаниям
отсутствие алчности
нет жажды славы
развитая интуиция
доверчивость
чувствительность к критике*

Змееносец

*миссионерство
удачливость
фатализм
的独特性
одиночество*



Мастер тоже может использовать предлагаемые черты характера, как основу для понимания поведения и мотивов его созданий. Для этого ему следует подбирать значимым действующим лицам игрового мира их родные Знаки.

ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Общий ход событий

Приступая к игре Мастер описывает завязку приключения, помещая созданий игроков в воображаемый мир.

Каждый игрок описывает другим то, как выглядит его персонаж — это обычно происходит после того, как Мастер обрисовал начальную обстановку и до того, как игроки приступят к игровым диалогам, подаче заявок на прочие действия и описания результатов этих действий.

В ходе игры Мастер описывает игрокам окружающее их героев пространство, получая от них реакцию в виде описания заявок на действия. После того, как игрок описывает планируемые своим персонажем действия Мастер может счесть их успешными, либо назначить проверки для выяснения их успешности или безуспешности, а также того, как подобные действия повлияли на мир игры.

Построение сюжета

В системе используется принцип создания Ключевых сцен: от Мастера требуется придумать несколько ярких интересных моментов, которые попадутся игрокам и будут служить ему некоторыми сюжетными ориентирами. Их можно заранее продумать и связать между собой, но будьте го-

товы к тому, что на игре эти сцены не обязательно будут сыграны именно так, как вы изначально задумали.

Поглядите предлагаемый модуль (*страница 25*), подумайте над тем, что из него будет интересно вашим игрокам, а что нет. Подумайте какие из них вы будете использовать, а какие замените собственными.

В качестве тренировки, представьте возможные сюжеты с этими сценами в виде простой последовательности действий:

* герои сидят в таверне, за окном слышится грохот, на таверну падает летающий корабль, герои спасаются, на обломках корабля найдены странный старик и его предметы, кто-то активирует найденную анти-магическую коробочку, герои становятся Мечеными

* герои сидят в таверне, в дверь врывается Оракул Сиал, за ней вламываются преследующие ее Растворители, герои спасают Оракула от них

* герои прибыли в город через сеть пещер, видят пролетающий над ними корабль, отправляются к статуе Небесного Оракула, тот делает кому-то из них предсказание

* герои по очереди появляются в таверне, появляется старик, официант стягивает у него коробочку и открывает её, под влиянием анти-магии герои становятся Мечеными, магические кристаллы в большом радиусе выходят из строя, в том числе и тот, который питает пролетающий мимо корабль, вызывая его падение

* герои noctуют в таверне, как вдруг слышится грохот и неподалёку от здания падает летающий корабль, на обломках они находят Оракула Сиал, а в это время появляются Растворители, требуя её выдачи, Оракул приходит в себя и открывает Портал Судьбы, позволяющий скрыться, перейдя из Утады в другое место, но при переходе герои получают Метки

Как видите даже только с этими вариантами можно получить большой простор для игровых ситуаций. Тем более, что вы можете что-то убрать или добавить новые Ключевые сцены, перенести место старта приключения в другое место: пусть на героев нападёт нежить, когда все они они едут вдоль леса в повозке, или пусть они будут жителями посёлка, где сделал вынужденную посадку летающий корабль. Вариантов масса, всё зависит от вашего воображения, а также различных произведений искусства с которыми вы знакомы.

Игровые субъекты

Персонажи, которыми управляет Мастер. Всегда полезно сделать несколько заготовок таких существ до игры, описав всего пару деталей. Например: «эльф в красной шляпе», «старый мудрый гном», «ворон в короне», «рыцарь на коне», «принцесса-оборотень». А на игре вы сможете дать этим субъектам развитие.

Ключевые сцены игроков

Один из очень хороших приёмов заключается в том, что не только Мастер придумывает набор Ключевых сцен, но и игроки.

Для этого попросите перед началом приключения каждого игрока написать на отдельном листочке то, что они хотели бы увидеть в игре несколькими фразами и передать вам, не показывая остальным.

Фразы могут быть какими угодно: проснулось древнее зло, партия захвачена в плен, исследование древнего подземелья, неожиданная встреча с разбойниками и так далее.

Объясните игрокам, что чем проще будет фраза и чем больше она будет соответствовать духу проводимой игры, то тем больше вероятность, что вы, как Мастер, сможете добавить её в сюжет и использовать в приключении. Заодно вам станет более ясно чего каждый игрок ждёт от игры и вы сможете этим воспользоваться.

Асценденты

Для Специальностей Знаков может быть разработано альтернативное их применение, которое называется **асцендентом**.

Асцендент замещает ту Специальность героя, которую ему давал Знак души. Герои остальных Знаков не могут с ростом уровня получить его Асцендент, вместо этого им будет предложена стандартная для такого Знака Специальность.

Например, для персонажа у которого Знак души Рыбы (Специальность Призыв) изобретён Асцендент Некромания (который вместо вызова существ поднимает мёртвых), заменяющий стандартную Специальность: теперь ему недоступен Призыв недоступен, вместо него он применяет Некроманию. Другим персонажам Некромантия будет недоступна (если только они тоже не выберут Рыб в качестве Знака души и заменят изначальную Специальность на Асцендент), с ростом уровня они смогут получить лишь доступ в стандартную Специальность Рыб — Призыв.

Примеры Асцендентов

Танец (для Знака Водолей, замещает Выступление):

Персонаж знака Водолей умеет исполнять танцы на суммарную силу в день равную своему уровню. На сочетание различных стилей в одном

танце идет разное количество пунктов силы. Эффект наступает сразу во время исполнения (и длится, пока оно не будет закончено), максимальная длительность танца равна 10 минутам за каждый уровень персонажа, действует он на всех существ в зоне видимости. Во время исполнения танцор теряет возможность передвигаться и делать действия не связанные с танцем.

Список танцевальных стилей

«Макабр» — вызывает панический страх у одного существа за каждый уровень танцора, 1 сила. Существо убегает.

«Фри» — танцор может перемещаться и действовать как обычно, не нарушая этим танец, 1 сила.

«Тэмпо» — враждебные существа получают -2 Ловкости, движения их замедляются, 1 сила.

«Шок» — враждебные существа теряют дар речи, 1 сила.

«Морф» — на время танца превратить одно существо в камень, 1 сила.

«Шарм» — приковывает к танцу внимание окружающих существ, они остаются на месте, 2 силы (или 4 силы, если танцор не хочет задеть партию).

«Энджпиль» — окончить танец, сохраняя его эффект на 1 минуту за каждый уровень танцора, 2 силы. Сам танцор получает невидимость на это время.

Некромантия (Для Знака Рыбы, замещает Призыв):

Персонаж Знака Рыбы выполняет ритуал поднятия одной нежити (10 минут). Мастер может разрешать или запрещать возможность проведения ритуала (например, обычно требуется найти труп, чтобы его поднять, но может быть разрешено поднятие нежити прямо из любого участка земли), а также увеличивать его время.

Нежитью можно управлять в течение 30 минут за каждый уровень персонажа после чего она рассыпается.

Антуражи

В системе Твистед Терра каждое приключение базируется на определённом Антураже (слово происходит от французского *entourage* «окружение, среда»), который в общих чертах описывает устройство мира вокруг персонажей.

Предлагаемый этой базовой книгой Антураж называется «*Fairytale*» (Фэйритэйл). Краткую суть данного Антуража можно передать следующей фразой: максимум сказки.

Однако, существуют и другие миры: острова ангелов и демонов, паропанк, где магия противостоит технологии, мир, погружённый во тьму и многие другие. Познакомившись с ними вы сможете прочитав книгу дополнений ***«Атлас миров Twisted Terra»***.



Узлы мироздания

Игровые миры могут быть наполнены различными интересными местами (Узлами), ниже перечислены некоторые заготовки для сказочного мира Файеритэйл, которые вы можете в любой момент встроить в своё приключение, раскрывая новую часть исследуемого героями мира. Вы можете всячески изменять и комбинировать предложенные Узлы по своему желанию, они являются лишь отправной точкой для вашей фантазии.

Лихоран

Наиболее известный город гриболов, находящийся посреди болот и образовавшийся вокруг арки, что осталась от Заповедной стены.

Здесь можно увидеть множество низких и широких деревянных построек, а также землянок: местные обитатели любят жить в гармонии с природой. Городскую управу и прочие основные сооружения города проектировал сам Рарифаг Бурый, легендарный архитектор из народа грибо-людей, чей неподражаемый стиль продолжает восхищать приезжих.

Город опоясывают низкорослые рощи мандрагиновых деревьев, рядом с одной из них, на севере, есть карьер, внутри которого построен воздушный причал. Однако не всем воздухоплавателям нравятся эти места, дело в том, что болотный воздух заставляет многие виды магических кристал-

лов накаляться, что в свою очередь приводит к появлению на них трещин и сколов.

Время от времени случается нашествие слизняков: они приползают с болот. Большие и маленькие, массово двигаются они по улицам Лихорана.

Обсервис

Обведя взглядом горные массивы не так сложно заметить выступающие очертания этой звёздной лаборатории. Куда сложнее попасть внутрь, ведь совершенно непонятно какую из петляющих по кручам тропинок выбрать.

Здесь обитает призрак по имени Тетра, автор таких знаменитых исследований, как «Происхождение Эйдолонов» и «Небылица». Учёный-звездочёт обычно рад гостям и охотно делится своими обширными познаниями... если гости ещё способны дышать, ведь воздух здесь весьма разреженный.

Пеплоград

Печально известный город, над которым постоянно идёт пепельный снег. Этих мест многие избегают, особенно народ теней, но некоторые исследователи не страшатся этих необычных осадков и заняты изучением их природы.

Пепельный снег примечателен тем, что не холоден, а при контакте с кожей живых существ оставляет на ней тёмные пятна. При длительном контакте с осадками пепельные следы

начинают разрастаться, и существо становится угольно-чёрным. Полностью почерневшие существа уже не могут покинуть Пеплоград, и остаются жить здесь, так как испытывают зависимость от местного снега.

Необычный снег возник над городом во время исторического события, названного «пеплоградским инцидентом». В давние времена здесь содер жались сотни теней, использовавшихся в качестве рабов. Явление Транса слабо изучено, а Транс народа теней, как выяснилось, обладает уникальным кумулятивным эффектом. Массовое угнетённое состояние местных теней привело к взрывной реакции и немоверно усилившись, тёмный Транс в мгновение ока расщепил и самих рабов и их хозяев.

Сады забвения

Это одно из тех мест, что на особом счету у Судьбы. Сплошной зелёный лабиринт из высоких деревьев и тихих уютных полянок.

Подобные деревья не произрастают более нигде, их особенностью является то, что они никогда не цветут, но плодоносят. Сверху ветви всегда голые, листья покрывают лишь нижнюю часть стволов, к тому же весьма густо.

На ветках висят яркие плоды, сочащиеся соком. Не многие отваживаются их попробовать, ведь мякоть плода гарантирует вкусившему пол-

ное забвение. Сорванный плод теряет свойства в течение трёх дней, но будучи съеден вне садов, даёт обратимый эффект: память пострадавшего сразу же восстанавливается, стоит ему погладить кошку.

Шалерский разлом

Огромное облако клубящегося дыма, внутри которого посверкивают багровые разряды молний. Оно висит в нескольких метрах над землей, и изнутри, один за одним, возникают веерицы летящих вдали воздушных змей, чуть подрагивающих на ветру.

Легенды утверждают, что на этом самом месте был сломан один из Великих Инструментов. Так ли это на самом деле – неизвестно, однако, и по сей день проходящим мимо путникам иногда мерещатся звуки тихой мелодии, когда они смотрят на удивительное облако и эту странную реку, берущую в нём своё начало.

Воздушная река имеет большую протяжённость. Она то спускается совсем близко к земной поверхности, то поднимается ввысь. Если вы отважитесь пересечь поток, то обнаружите, что внутри него движения даются с трудом, а ваши мелкие вещи имеют все шансы пуститься в головокружительное путешествие вместе с воздушными змеями.

Таблицы, формулы, списки

Характеристики отвечают за следующие классы задач:

Ловкость: класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

Тело: класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Разум: класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Интуиция: класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

Простая проверка это сравнение: **значение на кубике + Характеристика** против **сложности задачи**

Базовые сложности задач для Простых проверок

5 и ниже – не совсем простое действие (выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить ложь)

10 и выше – трудное действие (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжелого предмета)

Особая проверка это набор шагов для установления силы эффекта и иско-мого Знака с последующей интерпретацией последствий:

Шаг первый. Значение на кубике + величина Знака души (уровень), тратятся на достижение назначенного ведущим Знака

Шаг второй. Остаток от первого шага + значение Знака, в котором остановились

Шаг третий. Трактовка результата

Как сила получившегося при Особой проверке эффекта меняет ситуацию

5 и ниже – незначительные изменения

10 – значимые последствия

15 – очень значимые последствия

20 – эпические изменения

25 и выше – чудо

- Овен – Победа
 - Телец – Созидание
 - Близнецы – Человечность
 - Рак – Загадка
 - Лев – Совершенство
 - Дева – Деятельность
 - Весы – Гармония
 - Скорпион – Власть
 - Стрелец – Прогресс
 - Козерог – Мироздание
 - Водолей – Свобода
 - Рыбы – Вера

 - (Змееносец – Удача
смотри страницу 41)
-

Чем выше уровень героя, тем дороже обходятся ему очки, которые можно потратить на повышение показателей.

Стоимость Очков Умений

на 1 уровне	100 опыта
на 2 уровне	150 опыта
на 3 уровне	200 опыта
на 4 уровне	250 опыта
на 5 уровне	300 опыта
на 6 уровне	350 опыта
на 7 уровне	400 опыта
на 8 уровне	450 опыта
на 9 уровне	500 опыта
на 10 уровне	1000 опыта

Приобретённые Очко Умений можно вложить в Знаки или Характеристики. Делается это по следующим правилам:

Для повышения Знака души персонажа и перехода на следующий уровень следует потратить 5 Очков умений.

Прочие Знаки или Характеристики повышаются на один пункт за трату 1-го Оска умений, но только до тех пор, пока их величина не превышает уровень персонажа.

Максимальная величина каждого Знака равна 10, а максимальное значение Характеристики равно 7.

С повышением уровня персонажа все неизрасходованные им Очко умений сгорают.

Сопутствующая стихия отменяет ограничение уровня для некоторых показателей, позволяя тратить по 2 Очка умений за повышение на один пункт. Список соответствий:

Огненная стихия: Ловкость, Знаки Овен, Лев и Стрелец

Земная стихия: Тело, Знаки Телец, Дева и Козерог

Воздушная стихия: Разум, Знаки Близнецы, Весы и Водолей

Водная стихия: Интуиция, Знаки Рак, Скорпион и Рыбы

Создавая персонажа, игрок выбирает для героя один из следующих раскладов Характеристик:

Ловкость	Тело	Разум	Интуиция
0	-2	2	0
2	0	-2	0
-2	2	0	0
-1	-1	0	2

Шаги по созданию собственного персонажа:

- 1) Игрок пишет имя персонажа и его краткую биографию.
- 2) Игрок выбирает один из четырёх стартовых раскладов Характеристик.
- 3) Игрок выбирает Карму «→» или «←».
- 4) Игрок выбирает Знак души (который является уровнем персонажа), обводит его кружком и ставит туда цифру 1. Каждому Знаку души сопутствует определённая стихия.

В зависимости от Кармы рядом со Знаком нужно поставить отметку о движении по часовой стрелке (если «→») или о движении против часовой стрелки (если «←»).

- 5) Игрок распределяет 3 стартовых Очки умений в остальные Знаки (эти старовые очки он мо-

жет вложить только в Знаки).

- 6) Мастер вместе с игроком определяют, какими Театральными предметами может обладать герой, а также могут придумать ему Специальные правила.
- 7) Мастер может выдать герою некоторое количество золотых монет (обычно от 0 до 300).

Глоссарий

Антураж: разновидность окружения, в котором происходят приключения игроков.

Аспепдент: изменённая Специальность Знака души.

Биография: история и описание персонажа, имеет больший приоритет, чем Характеристики и Знаки в определении успешности игровых действий.

Величина Знака: параметр персонажа, показывающий сколько раз в день он может использовать Специальность Знака.

Вещица: необычная раса разумных предметов. Это может быть вздыхающее зачарованное кольцо, смеющийся кубок с вином, ржавый ворчащий клинок — да всё, что угодно.

Герой, создание: общее обозначение для игровых действующих лиц, которые придума-

ны и управляются Мастером или игроками.

Змееносец: редкий Знак Зодиака, обладающий двойственной природой, в зависимости от Кармы является Истинным Змееносцем либо Китом.

Знак: один из 14 Знаков Зодиака, куда входят как стандартные (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы), так и нестандартный (Змееносец, в котором скрываются два особых Знака). Знаки принимают значения от 0 до 10.

Знак души, уровень героя: врождённые предрасположенности персонажа, предписывающие его шаблон характера и область действий, которые персонажу легче совершать. Принимает значения от 1 до 10.

Зодиакальный круг: связь Знаков между собой, используется для совершения Особых проверок и отражает рост Знака души и прочих Знаков.

Золотые монеты, ЗМ: игровая валюта и мера ценности вещей.

Имя: имя игрового персонажа.

Игровой субъект, субъект: создание, придуманное и управляемое Мастером.

Игрок: участник игры, управляет своим игровым персонажем.

Интуиция: Характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа, связанных с ощущениями и предчувствиями.

Ключевая сцена: один из элементов приключения, вокруг которого можно построить сюжет.

Концепции: общая область действий, за которую отвечает Знак.

Кубик, шестигранник: используемые игровые кости, вносящие элемент случайности в подсчёты.

Лист Игрока: специальный лист бумаги, на котором располагаются графы параметров героя. При создании персонажа каждый игрок получает Лист Игрока и заполняет его.

Ловкость: Характеристика, отвечающая за класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость, подвижность, зоркость, слух.

Мастер: ведущий игры, управляет окружением персонажей и ходом приключения.

Модуль: наброски приключения, список интересных мест, событий и героев.

Настольная игра: игра, проводимая в буквальном смысле за игровым столом, обладающая простой механикой и подразумевающая четко оговоренные критерии победы.

Опыт, игровой опыт: специальное вознаграждение выдаваемое Мастером героям игроков, которое те могут тратить на покупку Очков умений.

Особая проверка: разновидность проверок, которые используются в важных и сложных ситуациях. Для подобной проверки используется Зодиакальный круг и важны Карма, Знак души и число вложенных в прочие Знаки очков. В проверке используется кубик.

Очки умений: свободные очки, приобретаемые за трату опыта или получаемые от Мастера.

Их можно потратить на рост в любом Знаке, кроме собственного (а кроме того на повышение Характеристик).

При создании персонажа ему полагается 3 Очки умений, которые можно потратить только на Знаки.

Персонаж: существо, живущее в игровом мире, управляемое игроком.

Простая проверка: разновидность проверок, которые используются в большинстве игровых ситуаций. В проверке используется кубик.

Пункты силы: число использований Специальности Знака, которые можно потратить за один раз, для получения более весомого эффекта. Лишь некоторые Знаки позволяют это делать.

Разум: Характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Карма: врождённая особенность персонажа определяющая его тип поведения в предсмертных состояниях и указывающая направление проверок по Зодиакальному кругу.

Ролевая игра: игра, действие которой происходит в вымышленном мире и участники управляют действующими лицами этого мира.

Сила эффекта: степень значительности последствий заявленного действия на игровой мир.

Сложность задачи: величина, которую необходимо достичь для успешности действия.

Специальность Знака: активная способность, даруемая Знаком души, а впоследствии и другими Знаками круга. Применяется ограниченное число раз в день.

Специальные правила: придуманные и зафиксированные Мастером (самостоятельно или на основе пожеланий игроков) особенности правил для конкретного персонажа.

Стихия: группа, к которой относится Знак — вода, земля, огонь, воздух. Змееносец не обладает стихией.

Театральная экипировка: предметы, обладающие различными полезными функциями.

Тело: Характеристика, отвечающая за класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Тёмная сторона Транса: используя Транс для уничтожения существ герой сам рискует жизнью.

Транс: специальное состояние, в которое персонаж изредка впадает во время игры, в те моменты, когда испытывает сильные душевные переживания. На короткое время силы персонажа многократно возрастают.

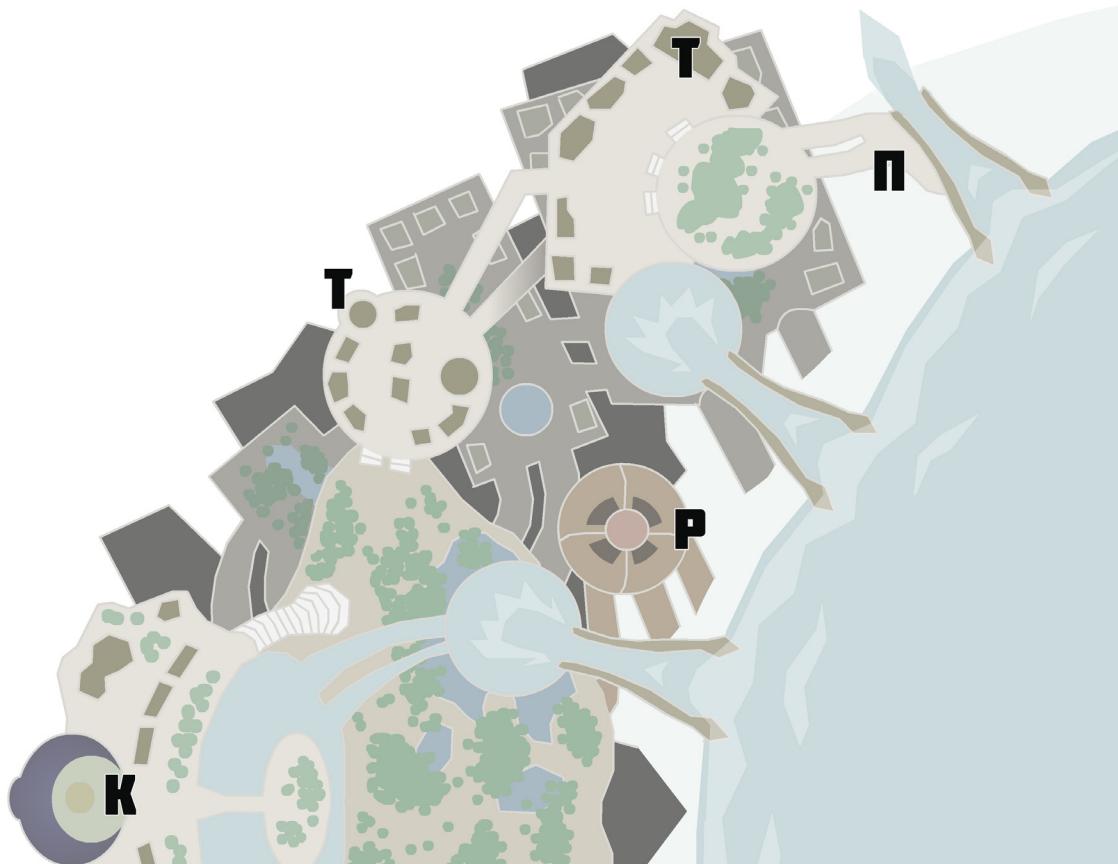
Узлы: описание различных мест игрового мира, которые можно встроить в приключение.

Фэйритэйл: название используемого сказочного мира.

Характер: яркие отличительные черты персонажей тех или иных Знаков.

Характеристика: параметры персонажа, используемые для Простых проверок. Может использоваться в случаях, когда требуется выяснить первенство в каком-то действии, успех в соревновании. Принимают значения от -2 до 7.

Эйдолон: могущественное волшебное существо, в которое может превращаться персонаж. Возможность подобного превращения дарована Знаком Скорпион.



Карта Утады

Для того, чтобы вам было проще ориентироваться и начать приключение здесь приведен набросок северной части города Утады. Наполните его своими игровыми объектами, придумайте где будет находиться таверна с героями и так далее.

Обозначения

- (Т) Таверны
- (К) Королевский дворец
- (Р) Растворители Судьбы
- (П) Грохочущий причал

Игрок
Имя персонажа

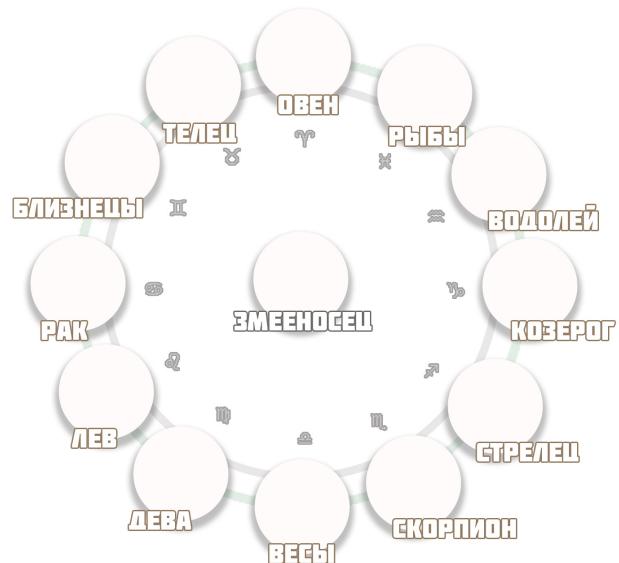
настольно-ролевая система
TWISTED TERRA

Биография

ТЕЛО	ЛОВКОСТЬ
РАЗУМ	ИНТУИЦИЯ

Специальные правила

Стихия



Театральные предметы

ИГРОВОЙ ОПЫТ

СПЕЦИАЛЬНОСТИ ЗНАКОВ

(учёт использований, потраченных в течение дня)

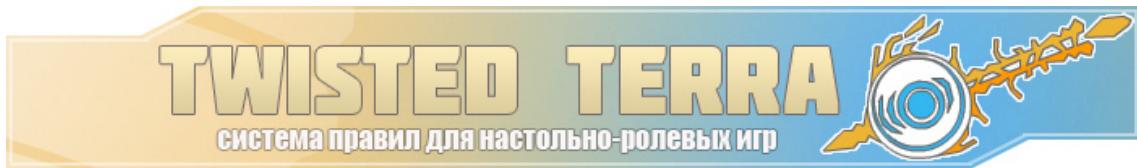


прочие заметки

КОНТАКТЫ И ССЫЛКИ

Александр «NoNsense» Кульков, автор
e-mail: aethernova@gmail.com

Максим Куимов, художник-иллюстратор
галерея: <http://universeowl.deviantart.com/>
e-mail: universeowl@gmail.com



Сайт системы «Twisted Terra»  <http://twistedterra.umgames.ru/>

На сайте размещена общая информация по системе Твистед Терра, и прочим настольно-ролевым проектам.



Загляните в группу системы Твистед Терра вКонтакте, здесь вы можете делиться своими впечатлениями, отчётом, рассказать о придуманных вами новых игровых деталях механики, способностях, правилах, сюжетах.



<http://vk.com/twistedterra>





«Атлас миров Twisted Terra»

Книга дополнений к системе Твистед Терра, описывающая новые миры.

☞ <http://studio101.ru/twisted/OG0304>

Вас также может заинтересовать «Муршамбала», в которой используются специальные изменённые правила Твистед Терры.

В этой особенной игре действие разворачивается в Утаде, городе великого потока, а героями оказываются обычные коты и кошки сказочного мира, на которых возложена особая миссия — исцелять нарушения Нитей Судьбы.

Подробнее на сайте «Студии 101»

☞ <http://studio101.ru/twisted/OG0301>



STUDIO 101

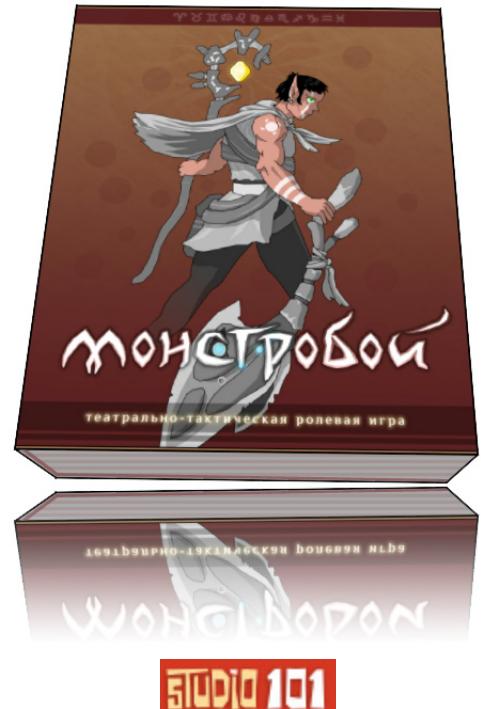


Ещё один проект, собранный на основе кардинально модифицированных, преработанных и расширенных правил системы Твистед Терра: «Монстробой».

В отличие от оригинальной системы, эта игра ориентирована на приключения с тактическими сражениями, здесь вы найдёте полномасштабное описание боевой системы и различные способности, которые действуют только во время боя.

Подробнее на сайте «Студии 101»

☞ <http://studio101.ru/twisted/OG0305>



Twisted Terra /релиз 1.11/

Новосибирск

Twisted Terra

Мечтали ли вы о сказочных мирах и фантастических героях? Хотели бы вы оказаться посреди невероятной истории? Куда бы устремилась ваша фантазия, лишённая ограничений?

Наша настольно-ролевая система правил поможет вам сыграть в такую игру. Лёгкая, универсальная и необычная, она перенесёт вас во вселенную, полную удивительных приключений.

Кто управляет городом водопадов, в чём сила Знаков Зодиака, чем опасен тёмный Транс - всё это вы узнаете, открыв книгу.