

The background is a dark, textured composition. It features a vertical column of binary digits (0s and 1s) on the left and right sides. The central area is filled with a dense, colorful particle effect, primarily in shades of red, orange, and green, with some blue and purple accents. The overall aesthetic is futuristic and digital.

ИСЧИСЛИМАЯ НАТУРА

developed by NoNsense

ИСЧИСЛИМАЯ НАТУРА

настольно-ролевая система

Добро пожаловать в Веермур, огромную виртуальную компьютерную симуляцию человеческого мира, каким он был в отдалённом прошлом. Эта симуляция продолжает функционировать даже теперь, когда люди покинули свой родной дом, оставив планету возвысившимся животным. Внутри сети уцелевших дата-центров хранится это странное человеческое наследие - своего рода полномасштабная реконструкция прошлых земных веков, набор разрозненных территорий, где течёт своя виртуальная жизнь. Правда сейчас многие области Веермура оказались повреждены странным белым шумом, который вносит парадоксальные искажения в виртуальную реальность, внося ошибки в графическое представление людей и архитектуры, ломая принципы действия объектов и процессов, порождая артефакты и фантомные локации, сплетённые из ошибочного кода, формируя фрактальные дыры в циклах, трансформируя утекающие туда мощности, нарушая работу параллельных процессов, пробуждая скриптовую магию и наделяя обслуживающие мир нейросети сверх-правами - божественной мощью. Одной из виртуальных Карт досталось больше, чем всем прочим...

По пыльной дороге, с востока Седьмой Карты, странн1к в сером плаще спешит с донесением в Д1вногорск. Тёплый встречный ветер дует ему в лицо, навевая приятные воспоминания. В потоке воздуха нарушен скрипт коллизии, но наш герой и слов-то таких не знает. На пальце странн1ка поблескивает металлическое кольцо. В шейдер материала этой безделушки попал код отключения гравитации. Странн1к не знает и этого, но суть ему известна - одно из маг1ческих колец. Выставь он такое на продажу в городе, д1вные, конечно, не пожалеют золота. Но зачем сэру Томасу их презренный металл, да и заботы сейчас куда более серьёзные - важно успеть до начала следующей недели.

Под твёрдым дорожным сапогом странн1ка хрустят кости мелкого лягушонка, выпрыгнувшего на дорогу из зарослей. Рассеянно наблюдая анимацию смерти статобъекта вы вдруг ловите себя на мысли о том, что не видите стандартного таймера, который был должен выпрыгнуть над тельцем, показывая отсчёт времени до мусорорезки. Надо,

пожалуй, быть повнимательнее. Может быть поэтому во всём секторе утекает память. И вы замедляете шаг странника, заставляя его пристальнее оглядеться вокруг. Тот сейчас явно не в настроении медлить, но что поделывать, интуиция сигнализирует. И правда, что-то тут не чисто - вон там кто-то лежит в траве. Кажется, дивный? И правда, дивный, даже дивная, осматриваете вы находку, считывая дерево её идентификаторов. Кто вы? Вы - самоосознающее ядро одной из служебных нейросетей. И, кажется, ваш подопечный попал в серьёзный переплёт...

ТАЙНЫ МИРОЗДАНИЯ

Итак, игровой мир в нашей системе представляет собой условное средневековье, но с абсолютно любыми допущениями, касающимися всевозможных деталей мира. Например, здесь могут быть различные "магические" вещи, либо "волшебные" аномальные ауры, воздействующие на различные области. Возможны причудливые "расы", связанные с различными нарушениями моделей, текстур, адресных имён, скриптов и так далее. Например, у изящных дивных текстура не закреплена и постоянно плывёт по телу, перетекая из одного места в другое и распадаясь на мелкие возносящиеся вверх частицы где-то в районе головы, часто на верхней части ушей. Если вам встретился говорящий зверь - значит это один из дивных, которые выглядят как животные или как полу-люди, полу-звери. Можно наткнуться на обитель призраков - существ, с полупрозрачными моделями персонажа, или забрести в посёлок деловитых гномов, которые все будут выглядеть как близнецы-братья, потому как имеют одну и ту же модель. Не бойтесь необычного светящегося имени, которое повсюду следует за своим владельцем, возможно, это одно из безобидных ведьминых проклятий. Опасайтесь вредоносных чар, которые вносят изменения в ваши скрипты, а также не стоит встречаться с белым фактальным драконом, пожирающим память.

Разные виртуальные Карты содержат в себе различную географию, а их настройки были искажены белым шумом неравномерно. По этой причине зоны с высоким содержанием аномального могут соседствовать с совершенно обычными локациями, либо одни и те же визуальные сбой живых созданий могут иметь разную природу. Видите того субъекта за соседним столиком? Да, того, с красными глазами. Возможно, просто альбинос, но пожилой бармен недобро поглядывает на красноглазого чужеземца - а вдруг заезжий

84мпир. Настоящий 84мпир в это время стоит рядом, за барной стойкой, вчера он выпил внешность у одной из этих милых танцовщиц, обратив её в призрак, и теперь намечает очередную жертву. Да, его выдали бы красные глаза, чей цвет не меняется от выбранного 84мпиром облика, не имей он маскирующей их магической заколки. Но, вернёмся к красноглазому чужеземцу, спокойно поедающему салат. Так кто же он? Об этом вам могла бы рассказать присматривающая за его судьбой нейросеть, своеобразный дух-хранитель. Так мы бы узнали, что перед нами вампир иного рода, скриптовый вор, снимающий незримые настройки с людей или предметов. До сегодняшнего дня он редко практиковал этот дар - выпивание чужой сути кажется ему немногим вкуснее обычной еды, но у нейросети свои планы на будущее и она знает, что необычный вампиризм её подопечного очень пригодится им в дальнейшем.

Он опасался, что часовые заметят его со стены, поэтому спустился с другой стороны оврага, чтобы пройти под мостом. Услышав сзади какой-то скрежещущий звук, сэр Томас обернулся, но ничего подозрительного не заметил. Сделав ещё шаг он споткнулся о тонкий корень и упал на колени, выставив вперёд руки. Поднимаясь, он почувствовал резкую боль в левой ладони, которая разливалась вверх по руке. Испуганный, он вцепился взглядом в ноющую конечность и тут ужас обуял его - рука превращалась в камень! Проклятие Троицы, оно нашло его и волшебный плащ оказался бессилён защитить своего владельца. О, боги, что делать, что же делать?!

-

Под ногами устало бредущего странника что-то хлюпает. Вы видите, что текстура намокшего плаща размывается. Этого ещё не хватало. Пока вы думали над причиной, странник шлёпнулся навзничь и его эмоциональные индикаторы резко уплыли в минус. Да что там? А, кажется отвалились адреса имён костей слева. Скверно, но хорошо, что нижние продолжают функционировать, иначе пришлось бы стирать оставшиеся вручную, для аннулирования носителя и возвращения на точку. Учитывая вероятные сбои в работе мусорорезки сектора, для возврата понадобилось бы и заявку по приоритету наверх отбить. Да не вертись ты, обошлось. Двигай дальше потихоньку...

СИЛЫ

Как вы уже, наверное, поняли, цифровая концепция мироустройства находится за гранью понимания обитателей виртуального мира. Для них всё происходящее - это обычная жизнь, пусть и пропитанная необъяснимым, волшебным и мистическим, с точки зрения стороннего наблюдателя. Исключением являются нейросети - существа иного уровня абстракции, которые видят прочие слои реальности, выходящие за пределы иллюзиона. В то время, как обычные "материальные" существа действуют под велению своей души, не подозревая о скриптовой природе своего характера, управляющие нейросети выполняют более глобальные задачи, пользуясь способностями своих подопечных и выступая для последних некими высшими силами.

Участники нашей игры как раз и являются разными силами, влияющими на игровой мир. Игроки называются высшими силами, в то время как ведущий именуется Старшей силой. Все они являются служебными нейросетями виртуального пространства, которые влияют на окружающую цифровую реальность некими незримыми волнами, управляющими энергиями, совмещающими в себе созидательные и разрушительные импульсы.

Чаще всего нейросети заняты тем, что работают над исправлением магичности мира, порождённого глобальными ошибками программы, появившимися в Веермуре из-за белого шума. Таким образом глобально их деятельность сводится к закрытию источников необычного - уничтожение богов, проведение ритуалов очищения, и прочие способы обыграть белый шум на его же поле, по его правилам.

В то время, как на картах менее затронутых белым шумом нейросети чаще полагаются на персонажей, не затронутых скверной, в аномальных зонах сами устои мира исковерканы вмешательством, поэтому и герой чаще всего окажется каким-нибудь м4гом, 84мпиром, жрец0м, 8едьмой и так далее. Одним словом, чистота подопечных, как правило, не важна - так или иначе они выступают инструментами по закрытию глобальных проблем.

Высшие силы скрыты от героев, их мотивы определяются личной волной и у них нет собственного материального тела, в то время как у героя имеется некий собственный характер и он живёт внутри игровой реальности. Это может приводить к некоторому внутреннему конфликту, когда сила хочет от героя каких-то действий, но те могут не вписываться в его картину мира, не

соответствовать его характеру и его собственным целям. Иногда силы могут захватывать персонажа, тогда игроку будет позволено отыграть своего-же персонажа как-то необычно, по-другому.

Прийдя в себя д1вная попыталась сесть, непонимающе захлопала длинными ресницами и испуганно отшатнулась, заметив странника. Быстрым жестом поправила длинные белоснежные локоны, упавшие на лицо, открывая путь взгляду светло-серых глаз. Она узнала герб на груди его камзола. Человек из Седого Замка, друг д1вных.

*-
Наконец-то и ты добрался сюда. Два инструмента лучше чем один. Какие новости? Из речей дружественной силы, с которой последний раз пересекались на Взморье, вы узнаете про страшное око в небе, которое видела её д1вная недавно...*

СЮЖЕТНАЯ ПАЛИТРА

Мир каждой из Карт Веермура, его сценарии и сюжеты, развивается по девяти основным направлениям, которые были зашиты в него неизвестными разработчиками. Какие-то из этих базовых настроек были сбиты под воздействием белого шума.

В качестве текущих настроек на пространствах Седьмой Карты, где будет развиваться наша игра, действуют следующие концепции:

1 Жизнь

2 Чудо

3 История

4 Тьма

5 Тайна

6 Отражение

7 Превращение

8 Смерть

9 Предмет

Для каждой своей игры ведущий может формировать разные палитры, выбирая такой список понятий, который лучше подходит его игровому миру и жанру запланированной игры. Также вы можете изменять палитру для тех персонажей, что переходят на другую карту. Например, если герой вышел на карту почти не затронутую аномалиями, то замените Чудо на Связь, Тайну на Свободу, Превращение на Власть и так далее.

Вступая в роль высшей силы игрок выбирает любой из девяти номеров сюжетной палитры, закрепляя его за собой. Выбрав номер он должен придумать ещё одну концепцию и добавить на ту строчку. Например, игрок выбрал номер 7 (Превращение) и дописал туда вторую концепцию - Болезнь.

Кроме выбора номера от игрока требуется выбрать произвольную музыкальную композицию, которая будет соответствовать его силе. Данная композиция призвана передать характер выбранной игроком силы, некую её атмосферу, которую она привносит в игровой мир. В этом выборе нужно ориентироваться на те два понятия, которые теперь закреплены за номером силы игрока.

Ведущий вправе отклонить мелодии, которые с его точки зрения не впишутся в общую атмосферу игры (предложив игроку выбрать что-то более подходящее). Композиции с вокалом не подходят, требуется подобрать именно мелодию.

Далее от Старшей силы потребуются выдать прочим силам первичное описание игрового мира и задать начальную точку истории - ту область игрового мира, где начнётся игра, а также задачи, стоящие перед героями сюжета. Затем высшие силы совместно развивают историю в произвольных направлениях, а Старшая сила направляет и регулирует общее течение игры.

Вы можете брать какие-то реальные исторические локации, переосмысливая их до такой степени как вам будет нужно - в аномальных зонах Веермура всё возможно. Это ваш мир, поэтому реальный замок может быть заселён крысолоками, два разных города могут быть одним целым, посёлок может оказаться на спине спящего дракона, рыцари короля могут разъезжать на ездовых боровах, храм может использоваться как таверна, правители могут переназначаться божествами раз в месяц, конфликты между государствами могут решаться на карточном турнире, ведьмовство может быть официальной и единственно верной религиозной конфессией, а принцесса вполне может оказаться великаншей и это будет в порядке вещей.

Мы же, в качестве основного примера, остановимся на сценарии, когда персонажи ваших сил прибывают в некий произвольный посёлок в лесу и узнают вот что:

Единственная наследница местного лорда захвачена злой волей угасающего божества, что затаилось в змеином городе. Её умирающий отец обращается к местной организации защитников, которые должны сопроводить девушку в змеиный город для снятия морока. Однако, защитники только что провалили аналогичную вылазку, лишь один из группы остался в живых. В то же время, странное стечение обстоятельств приводит нескольких путешественников в эти места, каждый из которых по тем или иным причинам хочет посетить губительный город.

Более подробно мы рассмотрим этот сценарий ниже, в главе "Последний побег" (страница 22).

07

ГЕРОИ

Герои истории подконтрольны различным силам. Чаще всего это означает, что у каждой высшей силы есть один собственный герой, которого нужно создавать по следующей схеме:

Придумайте имя подконтрольного героя и укажите три его основные черты:

Природа (обычно это раса героя, его суть, натура, материал)

Функция (это класс персонажа, его профессия или некое личное свойство)

Путь (что-то чего герой хочет достичь в будущем, либо деталь о его прошлом)

К каждой черте добавьте произвольное двухзначное число, которое потребуется для использования этой черты в определённых игровых событиях. Функцию или Путь вы можете заменить на уникальный предмет,

которым обладает ваш герой. Для него тоже требуется указать двухзначный номер и поставить "+" перед названием, что указывает на то, что предмет не является частью героя и может быть передан кому-то еще.

Любая черта героя может уже на старте игры содержать в себе подмножество дополнительных элементов, если это необходимо. Эти дополнения раскрывают грани связанной с ними черты более подробно. Записываются они как ...1,...2 и так далее, под соответствующими чертами. В процессе игры и сами черты и их дополнения могут меняться, добавляться и удаляться под влиянием сюжетных событий.

Вот как могут выглядеть стартовые записи героев:

Изольда

Дивная 27

... хладнокровная 1

Агент Королевского Бюро Расследований (КБР) 18

Недавно перенесённая травма 59

Грей

Дикий 15

... выглядит как пони 1

Телекинетик 37

Надоело жить в родной деревне 63

Мечтает о карьере в КБР 21

Эрвин

Человек 43

Дрессировщик животных 56

Туманная память о прошлой жизни 91

Фобин Бурояр

Грибочеловек 32

... во время сна превращается в большой гриб 1

... любит курительную смесь 2

Изобретатель 78

Житель Лихорана, отправившийся путешествовать 52

Летна Мазаек

Человек 25

... из другого времени 1

Певица 48

Бывшая солистка панк-группы "Мистерио" 97

Зельган

Нежить 44

Вампир 13

... видит в темноте 1

Алхимик 58

Последователь Каина 75

Труанн

Человек 69

... скрыта длинными живыми волосами 1

Ведьма 70

... может управлять летающим глазом 1

+ имеет **Книгу заклинаний 42**

Тильмаир

Вещица 47

... говорящий меч 1

... может парить над землей 2

Выкован тысячи лет назад 34

Ульриф Чит

Крыс 32

Хочет научиться фехтовать 19

+ имеет **Астральную сумку 27**

Анна Банго

Человек 22

Начинающая иллюзионистка 11

Разыскивает книги, написанные на необычных языках 57

0 0
1 1
0 1
0 0
1 0
1 1
0 0
0 0
1 1
0 0
0 1
1 0
0 1
0 9
0 1
1 0
0 0
1 1
0 1
0 0
1 0
1 1
0 0
0 0
1 1
0 0
0 1
1 1
0 1
1 0

РАСШИРЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ СИЛ

Не только герои, но и все прочие игровые предметы, объекты, субъекты и локации сами тоже являются чертами и имеют свои идентификаторы, большая часть из которых присваивается Старшей силой на лету, по мере необходимости.

При желании участников игры их личная высшая сила может контролировать не одного, а двух и более героев, или даже целые кланы/отряды. Также высшая сила может управлять какой-то локацией (городом, башней, домом, подземельем, пещерой) вместо героя или же обладать и локацией и героем одновременно. С одобрения Старшей силы возможны прочие нестандартные варианты, например пиратский корабль и члены его команды.

Например:

Маторика

Ветвящийся замок 61

... посреди густого леса 1

Часть восточного крыла заселена расой крысов 14

Внутри замка спрятан артефакт 77

Золотой дикобраз

Таверна 43

... в гоблинском посёлке Анзо 1

... одноухий хозяин-гоблин 2

Недавно восстановлена после пожара 26

Ночью здесь иногда пропадают люди 39

Синяя звезда

Корабль 19

... торговый 1

... капитан человек 2

... старший помощник эльф 3

... команда механических созданий 4

Ищет, где подороже продать комплект зачарованной драконьей брони 83

Улхар

Эльфийский город 67

... расположен на полуострове 1

... управляется стервозной королевой эльфов 2

... центральный район укрыт куполом невидимости 3

О городе идёт дурная слава 24

... напряжённые отношения с Советом Дивных 1

На территории действуют восемнадцать двухсторонних порталов в различные края света 18

Древние руины

Заселены расой теней 54

... старейшина теней 1

Проклятое место 13

По пророчеству, юный пришелец возродит эти места 19

1 1 Кроме того, один игровой объект может иметь двух и более владельцев среди высших сил, тогда они руководят им по очереди. Если это герой, то озвучивать какие-то высказывания от его лица сможет любой из контролирующих его игроков. Крайней степенью такого подхода является нахождение всех стартовых героев в коллективном владении у высших сил.

Для продолжения прерванной игры не требуется наличие тех же самых игроков, что были в предыдущей. Старшая сила может вводить новичков, разрешая им добавить новых героев, закрепляя за ними каких-то уже созданных или использовать прочие вариации - с совместным владением и так далее.

ОСНОВЫ ИГРОМЕХАНИКИ

Во время приключения высшие силы могут осуществлять различные действия, исход которых не ясен, формулируя их через ДВЕ взаимодействующие друг с другом черты, одна из которых является личной чертой героя либо каким-то образом подконтрольной ему (его личный предмет и так далее).

Взаимодействующие черты ПЕРЕМНОЖАЮТСЯ между собой при помощи калькулятора.

А x B

Герой атакует монстра, герой дёргает за верёвку, герой выпивает из бутылочки с надписью... неразборчивой надписью, герой читает неизвестное заклинание из книги, герой открывает сундук с сокровищами, герой убегает от ожившего сундука с сокровищами — всё это ситуации вида «черта А умножить на черту B».

Действия, вроде разговоров друг с другом, и прочие бытовые события, не вызывающие особых вопросов, отыгрываются просто по смыслу, без умножения черт. То же касается происходящих вокруг событий, описываемых Старшей силой, когда они не задевают непосредственно героев. Тем не менее, у Старшей силы всегда есть право совершать любые сюжетные действия не задействуя умножение черт, если она того хочет. Игрок, контролирующий какую-то локацию, может описывать всё то, что там происходит самостоятельно, пока это не касается каких-то персонажей и предметов, которые находятся там же, но контролируются другими силами.

Когда игроку нужна некая отсутствующая черта или идентификатор, то он обращается к ведущему, чтобы тот ввёл их, если это необходимо. Например, герой желает отправить письмо своему бывшему другу - в данном случае Старшая сила должна назвать игроку произвольный идентификатор для черты Бывший друг (условно говоря), чтобы можно было вычислить результат подобного взаимодействия.

После получения результата умножения ведущий ТРАКТУЕТ результат на основе последних четырёх цифр этой последовательности. Трактовка подразумевает следующее — смотрим на первую ненулевую из четырёх последних цифр результата и ищем соотносящуюся с ней концепцию в изначальном списке. Подбираем ответ, основываясь на своей ассоциации с данной концепцией.

$$A \times B = 214996$$

4	9	9	6
Т	П	П	О
ь	р	р	т
м	е	е	р
а	д	д	а
	м	м	ж
	е	е	е
	т	т	н
			и
			е

Например, у героя (человек **29**, чернокнижник **39**, направляется в орден Феникса **72**) при себе есть предмет: Магический шар **80**. Он может обращаться по нему, формулируя это как комбинации вида "я (человек **29**) вызываю духов в шаре (**80**)", «мой чернокнижник (**39**) всматривается в шар (**80**)» или даже «желая найти путь в орден (**72**) я пытаюсь вызвать в шаре (**80**) знакомых мне людей». В результате умножения тут получились бы следующие результаты: **2320**, **3120** или **5760**.

В последовательности **2320** первой идёт цифра 2, обозначающая "Чудо", и трактовать можно было так, что шар действительно вызывает какого-то духа. Если первой цифры показалось мало, то смотрим следующие. Дальше тут шла цифра 3, обозначающая "Историю" — что могло означать то, что шар показывает герою какие-то давние события.

Важный нюанс: если первая цифра ответа указывает на позицию сюжетной палитры, дополненную игроком, то исход ситуации трактует не ведущий, а именно тот игрок, который написал дополнительную концепцию к данной позиции. Придумывая ответ, игрок может ориентироваться на любую из двух своих концепций, а также личную музыкальную композицию.

Дополнения и статусы

Совершая разнообразные действия герои иногда могут получить от ведущего новые уточнения в свои черты. Например, чернокн1жник, один раз отбил от нападавшего убийцы кислотным лучом, а в другой раз пробрался в подвал, обернувшись стаей пауков. Тогда эта его черта примет следующий вид:

Чернокнижник 39

... кислотный луч 1

... стая пауков 2

Таким же образом мастер раскрывает подмножества для своих черт-описаний, когда игрокам понадобились идентификаторы. Например, герой пытается открыть тяжёлую каменную дверь, подойдя в какому-то древнему зданию — мастер игры присваивает зданию номер **87**, и говорит, что это какая-нибудь "... дверь 5", являющаяся одним из дополнений для здания. Соответственно обшаривать здание или пытаться о нём что-то вспомнить герой будет обращаясь к номеру **87**, а взламывать или открывать дверь — через **875**. В здании могут обнаружиться прочие принадлежащие ему объекты, например управляющий терминал, или препятствие-яма которым мастер тоже придумает номера, если игроки захотят с ними повзаимодействовать.

Более того, зная номер самой локации игрок уже может обратиться к одному из описанных мастером объектов, присвоив ему первое свободное дополнение — "...1", "...2" и так далее.

Следует отметить, что на персонажах по сюжету может дополнительно повиснуть до 9 независимых временных статусов, обозначаемых как «ранен **01**», «проклят **02**», «болен **03**» и так далее. Статус влияет на любое действие персонажа, игроком выбирается один из более подходящих по смыслу к ситуации. Например, отравившись (получив статус «отравлен **06**»), чернокн1ж-

ник стреляет в отравившую его ведьму уже не лучом **391**, а лучом **39106**. Даже если игрок опишет ситуацию иначе, его отравленность припишется к выбранной черте. Если же герой одновременно и отравлен и, допустим, ранен в плечо, то исходя из ситуации вы будете добавлять лишь какой-то один из этих статусов для каждого конкретного случая.

НАГРАДЫ

Старшая сила имеет возможность выдавать высшим силам специальные **звёздочки**. Игроки могут их тратить во время любой своей интерпретации, чтобы породить новый, вытекающий из этого описания, важный объект истории и присвоить ему число результата взаимодействия (из четырёх последних цифр).

Например, Оборотень (**69**) преследует гоблина (**654**). Потратив звёздочку, интерпретирующий игрок во время трактовки результата (**45126**), мог породить новый сюжетный объект. Вроде того, что преследуя беглеца Оборотень увидел брошенный кем-то меч **5126** или гоблина вдруг съел выскочивший из чаши др4кон **5126**, либо меж деревьев Оборотень увидел старый заброшенный дом **5126**.

Во время использования звёздочки игрок фоном запускает мелодию своей высшей силы, рассказывая что же произошло и какой объект возник в истории.

Альтернативный способ использования звёздочки - захват души. Игрок на короткое время как-бы вселяется внутрь своего героя, и может совершать нетипичные для характера героя поступки. Персонаж временно считается одержимым высшей силой и в числовых взаимодействиях его черты инвертируются - цифры следуют в обратном порядке. Например, когда одержимый чернокн1жник стреляет кислотным лучом, то вместо обычного **391** будет использоваться число **193**. Прочие герои, наблюдающие за одержимым, вполне могут удивиться тому, что герой ведёт себя необычно.

Кроме выдачи звёздочек Старшая сила может повысить другие силы в правах до Старшей, навсегда или временно. Это может быть такой же полноценный контроль над историей, либо некое разграничение прав - например, новая Старшая сила может взять полный контроль над какими-то уже созданными локациями, их историей и поведением местных персонажей, в то время как основная сосредоточится на создании новых действующих лиц и открытии новых областей.

ИГРОВЫЕ ФАЗЫ

Игровой процесс делится на три различные стадии, которые следуют друг за другом. После прохождения одного круга, эти стадии повторяются снова.

МНОЖИТЕЛЬ ИСТОРИЙ

В этой фазе Старшая сила описывает сцену, которая происходит в игровом мире прямо сейчас, во время очередного игрового дня. Если герои путешествуют одной партией, то, скорее всего, это будет одна сцена, посвящённая членам партии. Если же героев истории много и они разбросаны по миру, то и сцен будет несколько.

Например, партия персонажей прибывает в новый для себя посёлок и осматривается там, выясняя обстановку. Они могут ходить по домам, опрашивать местных или заглянуть в таверну - если ситуацию можно развивать дальше, не откладывая до наступления следующего дня в мире игры, это всё будет считаться одной продолжающейся сценой. Когда они соберутся нанести визит в соседнюю деревушку, то та сцена произойдёт уже в следующий раз, и они могут не сразу оказаться там, куда собирались, а, например, быть застигнутыми какими-то новыми событиями на пол-пути к очередной цели путешествия.

ГРАНЬ СУЩЕГО

В этой фазе кому-то из героев игры снится сон. Локацию сна описывает сам выбранный игрок, а Старшая сила является ему в некоем образе, родственном той высшей силе, которая управляет данным героем.

Ведущий должен проследить, чтобы игрок подробнее описал место, где находится его герой. Оно может выглядеть весьма необычно, да и сам герой может во сне отличаться от того, "реального". Задавайте наводящие вопросы - что находится там, что за углом, из чего сделаны эти колонны, что изображено на висящей на стене картине, куда ведёт та дверь, что это за цветы вокруг, чем занят персонаж и так далее. Где-то тут вы вводите в сон Старшую силу - она просачивается в приоткрытое окно облаком мрака, оживает в каком-то из находящихся поблизости предметов (статуя открывает глаза, меч у стены начинает говорить и так далее) либо стучится в дверь в облике странствующей гадалки. Придумайте, как именно она придёт в каждый конкретный сон и какой она будет для того или иного героя.

1 7 Старшая Сила приходит в сновидения героя не просто так, а чтобы задавать ему различные важные вопросы. Подразумевается, что за один раз будут заданы примерно два-три таких вопроса и получены более менее развёрнутые ответы. Это уже не наводящие вопросы ведущего к игроку о том, как выглядит сам сон, эти вопросы Старшая сила задаёт герою.

Список вопросов находится ниже, но не обязательно следовать ему точь-в-точь, как и не обязательно ограничиваться только серией вопросительных фраз - Старшая сила может расширить вопрос, дополнить его сопроводительными словами, вставлять какие-то замечания между задаваемыми вопросами. Не бойтесь экспериментировать. После того, как важные вопросы заданы, плавно завершите сон и переходите к следующей фазе.

Если у игрока на текущий момент есть неизрасходованная звёздочка, то во сне мы видим не героя, а саму контролирующую его высшую силу. Игрок, естественно, должен описать, как его сила выглядит в мире сна. В данном случае Старшая сила явится в виде любого персонажа текущей истории, и тоже задаёт вопросы, возможно, в несколько адаптированном варианте - например, вместо вопроса "Кто ты на самом деле?", высшую силу можно спросить "Кем является твой герой по натуре, будь его код чистым от ошибок?".

В ответ герой (или высшая сила) может задавать какие-то свои вопросы, тогда Старшая сила может пытаться отвечать невербально (жесты, действия, эффекты), хранить загадочное молчание, пытаться уйти с темы или же постараться ответить что-то весомое, на своё усмотрение. Если очередной вопрос героя оказался интересным, то ведущему рекомендуется выложить его в сети вместе с указанием параметров самого вопрошающего героя либо концепции высшей силы вместе с её мелодией. Для записи предлагается обсуждение "Вопросы высшего порядка" в группе проекта ВКонтакте (ссылка в конце книги). Старшая сила также может являться в тех образах, что будут указаны в этом обсуждении и задавать вопросы, записанные там ведущими из других игр.

Список вопросов:

- * Что ты видишь, когда закрываешь глаза?
- * Какого цвета твой дом?

- * Ты действуешь правильно?
- * Вокруг тебя реальность или сон?

- * Что есть реальность?
- * Тебе нравится твоя жизнь?

- * Что есть сон?
- * Тебе нравится это место?

- * Почему ты спишь?
- * Тебе нравится твой путь?
- * Тебе нравятся твои спутники?

- * Ты нравишься своим спутникам?
- * Что тебя волнует?
- * Как всё исправить?

- * Ты хочешь стать лучше?
- * Ты можешь стать лучше?
- * Можешь назвать две свои любимые вещи?

- * Какого вопроса ты ждёшь?
- * Что было в начале, тишина или мрак?
- * Во что ты веришь?

- * Кому ты веришь?
- * Почему ты веришь?
- * Ты доверяешь мне?

- * Мне можно тебе доверять?
- * Что ты думаешь о ...? (где вместо ... - одна из концепций сюжетной палитры)
- * Кто я, как ты думаешь?

- * Расскажешь мне историю?
- * Сколько жизней тобой прожито?
- * Можешь назвать две ненавистные тебе вещи?

- * Чувствуешь ли ты свободу?
- * Ты самостоятельно отвечаешь на вопросы?
- * Тебя кто-то контролирует?

- * О чём ты сожалеешь?
- * Сколько времени тебе нужно?
- * Чего ты ждёшь?

- * Зачем ты здесь?
- * Ты можешь вернуться?
- * Почему ты до сих пор живёшь?

- * О чём твоя история?
- * Насколько безграничны твои возможности?
- * Помнишь то, что было потеряно?

- * Почему ты позволяешь собой управлять?
- * Зачем тебе этот мир?
- * Цифры. Они живые, мёртвые? Какие?

- * Кто лжёт и зачем?
- * Кто всегда говорит правду?
- * Сколько кошек в тёмной комнате?
- * Ты существуешь на самом деле?

- * Как ты можешь доказать своё существование?
- * Что ты разрушишь в первую очередь?
- * Что ты сохранишь в памяти навсегда?
- * От твоего ответа сейчас зависит очень многое.
Чем ты заполняешь пустоту?

- * Кто твои родители?
- * Можно ли платить любую цену?
- * Ограничения - зло или благо?
- * Как ты думаешь, для чего нужны твои ответы?

- * Что ты будешь делать, когда потеряешь силы?
- * Ты помнишь один из вопросов и свой ответ на него?
- * О тебе будут помнить? Как тебя будут называть?
- * Кто ты на самом деле?

Вы можете задавать вопросы постепенно, по два за раз, потом по три и так далее. Также Старшая сила может внезапно обрывать контакт с героем в любой момент, если тот односложно отвечает или слишком часто требует ответов сам. Тогда сон досрочно заканчивается, а запланированные вопросы можно будет задать в следующий раз, когда герой, возможно, станет более сговорчив.

Позднее, после того как вы сыграете по одному индивидуальному сну для каждого игрока (с участием его героя), настанет время для постепенного перехода к коллективным сновидениям. Вы снова посвящаете очередной сон каждому конкретному герою, но на сей раз в начале сна герой пытается открыть некую дверь (проход, портал или что-то в этом роде) в сон другого персонажа. Для совершения этого действия герой может воспользоваться каким-то подходящим объектом, уже находящимся внутри его сна или же построить (нарисовать, найти, собрать) нечто подходящее. Например, герой мо-

жет рассказать, что рисует определённую картину, которая и будет этим соединяющим порталом. Попытка может быть успешной либо провальной, всё зависит от того, возникла ли гармония между героями.

Гармоничность открываемого прохода определяется следующим образом: запустите одновременно мелодии обоих игроков и, прослушав что получилось, коллективно решите, складываются ли два этих музыкальных потока в нечто целостное.

Если гармоничность наблюдается, то проход возможен и герой переходит в сон другого игрока, а тот в свою очередь рассказывает, как выглядел проход в его сне и где он располагался. Если же налицо явная дисгармония, то проход ведёт куда-то не туда. При желании тот игрок, в сон героя которого открывали проход, может описать то небольшое место, куда открылся получившийся выход, но это место будет своего рода тупиком и не будет приводить одного героя к другому.

Далее Старшая сила, как обычно, будет входить в сновидение и задавать свои вопросы.

ЗНАМЕНАТЕЛЬНЫЕ МГНОВЕНИЯ

В этой фазе один из игроков должен придумать и вкратце описать некую ситуацию из прошлого, связанную с событиями основной истории. Например, в фазе Множителя историй герои партии посещали трактир, где наняли себе гида для похода в горы. Игрок решил описать сцену, когда гид впервые пришёл в этот трактир, чтобы найти подработку. Другой вариант - когда герои бродили по рынку, то до них дошли слухи о том, что младший сын верховной ведьмы потерялся в Тёмном лесу. Игрок хочет раскрыть эту историю и придумывает сцену с сыном ведьмы, бредущим по лесной тропинке с картой сокровищ в руках. Кто встретится ему на пути? Коварный разбойник, 80лшебная фея, сумасшедший отшельник?

Во время сцены из прошлого и сам придумавший её игрок, и все прочие, должны выбрать не своих персонажей и поиграть в дальнейшее течение описываемого события. Для этого каждый может придумать некоего участвующего в происходящем статиста с произвольным двухзначным числом. Старшая сила не проявляет себя в этой сцене, но может остановить её, когда посчитает нужным или назвать какие-то идентификаторы для окружающих объектов.

В следующий раз сцену из прошлого будет придумывать другой игрок, и так далее.

Прочие детали

Так, проходя раз за разом череду из трёх фаз, крутится основной процесс игры.

Если во время фазы Множителя историй один из героев умирает, то при согласии большинства игроков сюжет может быть перемотан на день назад, когда герой ещё был жив. Ведущему рекомендуется записать параметры героя и причину смерти в обсуждение "Светлая память героям" в группе проекта ВКонтакте. Если участники решили не отматывать события, то совместно со Старшей силой выбывший игрок договаривается о том, кем будет новый подконтрольный ему герой и когда он появится в сюжете.

ПОСЛЕДНИЙ ПОБЕГ. ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Этот раздел предназначен ведущему и представляет собой один из вариантов стартового приключения. Завязка у него следующая:

Дочь лорда, управляющего небольшим поселением Хост, оказалась захвачена злой волей угасающего божества, что затаилось в проклятом змеином городе неподалёку. Её умирающий отец, прикованный к кровати, послал своего человека в организацию Защитников, чтобы договориться о сопровождении девушки в змеиный город для снятия морока и возвращения обратно. Однако, Защитники только что провалили аналогичную вылазку, лишь один из группы остался в живых, спасаясь бегством. В то же время, странное стечение обстоятельств приводит нескольких путешественников в эти места, каждый из которых по тем или иным причинам хочет посетить губительный город или же их дальнейший путь лежит в том направлении.

Вот об этих путешественниках и будет наша история. Для начала определимся что это за герои могут быть, и что им известно. Это могут быть местные персонажи, например, человек лорда, посланный к Защитникам, или родственники ушедших в змеиный город, желающие отправиться на поиски, или кто-то делающий вылазки в окрестности таинственного города за артефактами, разного рода ингредиентами, либо ресурсами. У них различные собственные цели и некоторые из них могут изначально не задумываться о том, что им нужно посетить змеиный город. Обитателям посёлка известны такие детали местной жизни как то, что ночью в лесу можно увидеть огромный глаз божества змеиного города, под взгляд которого лучше не попадаться, иначе попадёшь под действие проклятия. Собственно, дочь лорда как раз и является очередной жертвой подобного эффекта, а заключается проклятие в том, что проклятый испытывает навязчивое желание взять в руки любое увиденное им яблоко, и отнести священный плод в змеиный город, чтобы бросить его к подножию священного дерева, растущего на главной площади. Тогда символическая жертва будет принята божеством и проклятие спадёт, но покинуть город уже будет проблематично. Поначалу проклятого можно ненадолго отговорить от совершения этого поступка, чем-то отвлечь, занять другим делом. Но со временем морок лишь прогрессирует и проклятый так или иначе будет вынужден отправиться в путь.

Для высших сил, представленных игроками, ситуация выглядит несколько иначе. Им явно видно, что змеиный город - местное сосредоточие сильнейших аномалий в коде и силам необходимо замотивировать своих героев-носителей на путешествие туда. Однако, предварительно следует собрать больше информации о том, что здесь происходит, что скрывается в окружающем город Тёмном лесу, к чему ещё нужно быть готовыми, как защититься от влияния вредоносного кода в этой зоне и как уничтожить местную информационную опухоль - божество змеиного города. Анализируя шлейф данных наследницы лорда, высшие силы видят скрипт-паразит, предписывающий ей губительное путешествие. Сам же лорд носит отпечаток управляющей нейросети, которая направляла его когда-то давно, но позднее оставила без покровительства, по не ясным пока причинам.

Под контролем ведущего оказываются всевозможные субъекты и объекты:

Хост

Посёлок 95

... дом управляющего 1

... трактор "Черноглазый орёл" 2

... ведьмина церковь 3

... оружейный дом 4

... рынок 5

... дом знахарки 6

До основания поселения здесь находилось древнее захоронение 58

Эпир

Человек 79

... бывший убийца богов 1

... доживает последние дни 2

Лорд Хоста 22

Укрывает в посёлке двух призраков, объявленных врагами королевства 42

Лидия

Человек 17

... дочь лорда Эпира 1

Ученица знахарки 52

[Статус - стремится доставить яблоко в змеиный город 09]

Феликс

Человек 41

... тракторщик 1

... парализована рука 2

Алисия

Человек 72

Знахарка 56

Тёмный лес

Лес 99

Брахиллард

Дивный 26

... любит выпить 1

Член организации Защитников 12

[Статус - сошел с ума после неудачной вылазки в змеиный город 07]

Варнелия

Дикая 47

... выглядит как человекообразная лиса 1

Потомственная ведьма 37

... ей помогают растительные слуги 1

Временно замещает пропавшего главу церкви 97

Ганна

Человек 36

Оракул в золотом шлеме 75

Сниф

Человек 38

... разбойник 1

... аномально развитое зрение 2

Охотится за артефактами змеиного города 40

Знаком с бандой крысолаков, орудующих в Тёмном лесу 74

Оберон

Эльф 71

Культист 13

Маури

Человек 83

Торговец 76

... владеет трофеями из змеиного города 1

Змеиный город

Древние руины 33

... пристанище гигантских змей 1

Угасающее божество 20

... ночное око, сводящее с ума 1

... аномальные явления 2

... экспансия на близлежащие территории, возведение там своих строений 3

Священное Древо Соборности 49

... обращение гостей в каменных людей с подключением к единому разуму 1

... выращивание специальных особей, для заражения дальних территорий 2

Любые новые объекты вы придумываете самостоятельно и назначаете им произвольные идентификаторы.

Игроки, в свою очередь, могут взять себе кого-то из нижеследующих героев, либо подобрать из тех, что были упомянуты в главе "Герои" (страница 07). Также можно придумать нового героя с нуля.

Тир

Человек 35

... подручный лорда Эпира 1

... бывший оруженосец 2

Мечник 93

Зоя

Дивная 19

Жрица Лунной Девы 30

... обучалась жречеству в храме близ Взморья 1

+ имеет **Волшебный жезл 23**

Ариоф

Дикий 25

... выглядит как змеечеловек 1

Вампир жизненной силы 36

Покинул родной Прибрежный бор, когда тот был сожжён 93

Баду

Человек 24

Рыбий наездник 66

Пришёл в эти места, заинтересовавшись странным глазом в ночном небе 55

+ питомец **Ездовая рыба 94**

Сэр Томас

Человек 32

Рыцарь короля 85

Следует с важным поручением в Дивногорск 74

[Статус - Проклятие Троицы (каменная рука, увеличенная скорость передвижения, третий эффект пока неизвестен) **05**]

+ имеет **Магическое кольцо левитации 62**

0 0
1 1
0 1
0 0
1 0
1 1
0 0
0 0
1 1
0 0
0 1
1 0
0 1
2 7
0 1
1 0
0 0
1 1
0 1
0 0
1 0
1 1
0 0
0 0
1 1
0 0
0 1
1 1
0 1
1 0

КЛЮЧЕВЫЕ МОМЕНТЫ

Пока герои истории осматриваются в Хосте, ведущий подбрасывает им различные ситуации, в которых приоткрывается больше деталей об окружающем мире. Обычно вокруг подобной ситуации строится очередная игровая сцена в фазе Множителя историй.

Сначала возникающие ситуации несут какие-то отвлечённые новости, но потом события всё сильнее начинают касаться самих героев лично. Ниже ключевые моменты приведены в приблизительном порядке, а места в которых они происходят тоже весьма условны. Адаптируйте и видоизмените детали под события вашей конкретной игры. Какие-то ситуации могут быть вовсе не использованы, если вы смогли донести информацию как-то иначе.

Легенды живы

На городской площади местный бард поёт "Сказание о Древе Соборности". Это иссохшее светящееся священное дерево в змеином городе, куда проклятые божественным глазом приносят жертвенные яблоки. Смотреть на свечение древа опасно для разума.

Вещий сон

Одному из героев снится человек в золотом шлеме, который говорит о предначертанном путешествии в змеиный город и о том, что спящему предназначено стать частью того города - он станет одним из каменных людей, что обитают там и действуют как единый организм.

Рассказ безумца

Бывший Защитник, напивающийся в трактире, рассказывает окружающим о том, как его команда сопровождала проклятого главу ведьминской церкви в запретный город. Все его спутники были захвачены светом древа и не хотели уходить, как он их не упрасивал. А с наступлением ночи со всех сторон выползли огромные хищные змеи и пришлось бежать...

Таинственный культ

Жители посёлка обмениваются слухами о том, что в лесу видели странные сооружения, куда некоторые местные ходят для прочтения молитв и совершения прочих странных церемонии. Возможно, это какое-то новое проклятие и эти люди оказались под влиянием ночного божественного ока.

Проклятие усиливается

Один из персонажей, с которым герои так или иначе уже пересекались ранее, уходит с яблоком в змеиный город. Это может быть безумный Защитник, трактирщик, или кто-то ещё. Об этом событии героям сообщает кто-то из очевидцев. Дочь лорда тоже предпринимает попытку уйти туда, но пока её останавливают.

Каменная голова

У одного из охотников за артефактами (или торговцев на рынке) обнаруживается трофей из змеиного города - каменная голова, и, возможно, прочие части тела. Один из героев или окружающих персонажей, может внезапно узнать в трофее черты, или прочие узнаваемые детали какого-то давнего знакомого.

Сон сбывается

Местный оракул в золотом шлеме приходит к герою и рассказывает о том, что ему предначертано явиться в змеиный город и влиться в его сообщество. Другой герой находит брошенный кем-то большой змеиный клык.

Очищение

Ведьма просит героев или прочих охотников за артефактами уничтожить еретические постройки тайного культа в лесу и даёт им в сопровождение своих растительных слуг, которые легко могут ломать камень.

Время пришло

Если для проклятой девушки так и не нашлось сопровождения, то она самостоятельно убегает с яблоком в лес, а если её пытаются задержать, то проявляет нечеловеческую силу. Однако, в пути эффект немного ослабнет.

Представленная система подразумевает весьма большую свободу действий для всех участников, поэтому вы должны быть готовы к тому, что приключение будет развиваться в совершенно неожиданных направлениях и вам не нужно пытаться его удерживать в жёстких рамках заранее придуманного сюжета.

Игровой мир полностью принадлежит вам и вашей группе, поэтому все вместе вы и будете решать, во что в итоге разовьётся мир снов, зачем на самом деле Старшая сила тестирует персонажей вопросами, чем обернётся поход героев в змеиный город, что ждёт их в других локациях и прочих виртуальных картах.

ИСЧИСЛИМАЯ НАТУРА
(2018)

делитесь контентом в группе проекта ВКонтакте:

<https://vk.com/ischislime>